AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE PORTO DE MÓS

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

GRUPO DISCIPLINAR DE INFORMÁTICA - 550

ANO LETIVO 2021/2022

Ensino Básico – 1.º/2.º Ciclos **DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO E ROBÓTICA** **3.º |4.º |5.º |6.º Anos**

Critérios gerais	Domínios	Áreas de competência do PASEO*	Ponderação (%)		Descritores específicos de desempenho	Instrumentos de recolha de informação
			Regime presencial	Regime não presencial		
Conhecimentos e Capacidades 80%	D1 ***Segurança digital, responsabilidade e respeito em ambientes digitais***	A B C D E F G H I	**25%**	**25%**	– Identifica procedimentos seguros a adotar no que respeita à segurança dos dados. – Conhece e adota comportamentos seguros na partilha de dados em situações de comunicação. – Identifica comportamentos deliberados, repetidos e hostis praticados por um indivíduo ou grupo com a intenção de prejudicar outro.	- Fichas de avaliação e/ou Projetos e/ou Trabalhos práticos - Atividades orientadas/Fichas de trabalho - Questões Aula - Grelhas de observação
	D2 ***Pensamento Computacional***		**25%**	**25%**	– Assimila o conceito de Pensamento Computacional. – Compreender os conceitos básicos sobre algoritmia. – Compreender os conceitos básicos sobre programação.	
	D3 ***Produção***		**30%**	**30%**	– Conhece e utiliza alguns ambientes de desenvolvimento. – Programar Objetos Tangíveis, através do ambiente de programação específico, para resolução de problemas que necessitem interação com o ambiente onde se integram. – Aplicar testes ao programa final de modo a validar o produto.	
Atitudes 20%	Os descritores de desempenho deste domínio encontram-se disponibilizados no documento geral dos critérios de avaliação (Portal do Agrupamento).					

OBSERVAÇÕES

* Áreas de competências do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória: **A** - Linguagens e textos; **B** - Informação e comunicação; **C** -Raciocínio e resolução de problemas; **D** - Pensamento crítico e pensamento criativo; **E** - Relacionamento interpessoal; **F** - Desenvolvimento pessoal e autonomia; G - Bem-estar, saúde e ambiente; **H** - Sensibilidade estética e artística; **I** - Saber científico, técnico e tecnológico; **J** - Consciência e domínio do corpo.

Perfil de Aprendizagens					
Níveis / Domínios	**Muito Bom**	**Bom**	**Suficiente**	**Insuficiente**	
	(Sempre/Quase Sempre)	***(Muitas vezes/Frequentemente)***	***(Regularmente/Algumas Vezes)***	***(Poucas Vezes / Raramente)***	***(Muito Poucas Vezes /Nunca)***
D1	O aluno (…) sabe adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	O aluno (…) sabe adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	O aluno (…) sabe adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	O aluno (…) sabe adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	(…) O aluno sabe adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.
D2	O aluno (…) explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e aplica-os na algoritmia e na programação.	O aluno (…) explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e aplica-os na algoritmia e na programação.	O aluno (…) explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e aplica-os na algoritmia e na programação.	O aluno (…) explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e aplica-os na algoritmia e na programação.	(…) o aluno explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e aplica-os na algoritmia e na programação.
D3	O aluno (…) apreende e utiliza ambientes de desenvolvimento. Programa objetos Tangíveis, e aplica testes ao programa final de modo a validar o produto.	O aluno (…) apreende e utiliza ambientes de desenvolvimento. Programa objetos Tangíveis, e aplica testes ao programa final de modo a validar o produto.	O aluno (…) apreende e utiliza ambientes de desenvolvimento. Programa objetos Tangíveis, e aplica testes ao programa final de modo a validar o produto.	O aluno (…) apreende e utiliza ambientes de desenvolvimento. Programa objetos Tangíveis, e aplica testes o programa final de modo a validar o produto.	(…) o aluno apreende e utiliza ambientes de desenvolvimento. Programa objetos Tangíveis, e aplica testes ao programa final de modo a validar o produto.