

2.º CICLO DO ENSINO BÁSICO

DISCIPLINA PROGRAMAÇÃO E ROBÓTICA

5º e 6º ANOS

CRITÉRIOS TRANSVERSAIS DE AVALIAÇÃO	DOMÍNIOS	PONDERAÇÃO	ÁREAS DE COMPETENCIA do PASEO*	DESCRIPTORIOS ESPECÍFICOS DE DESEMPENHO	PROCESSOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
Conhecimentos	D1 Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	25%	A B C D E F G H I J	- Identifica, conhece e adota procedimentos seguros na partilha de dados em situações de comunicação, no que respeita à segurança dos dados. - 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	35%		- Assimila o conceito de Pensamento Computacional. - Compreende os conceitos básicos sobre algoritmia e programação.	
Resolução de Problemas	D3 Produção	40%		- Conhece e utiliza alguns ambientes de desenvolvimento. - Programa Objetos Tangíveis, através do ambiente de programação específico, para resolução de problemas que necessitem interação com o ambiente onde se integram. - Aplica testes ao programa final de modo a validar o produto.	
Comunicação					
Interação					
		100%			

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.