

3.º CICLO DO ENSINO BÁSICO

DISCIPLINA PROGRAMAÇÃO E ROBÓTICA

7.º, 8.º e 9.º ANOS

CRITÉRIOS TRANSVERSAIS DE AVALIAÇÃO	DOMÍNIOS	PONDERAÇÃO	ÁREAS DE COMPETENCIA do PASEO*	DESCRIPTORIOS ESPECÍFICOS DE DESEMPENHO	PROCESSOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
Conhecimentos Resolução de Problemas Comunicação Interação	D1 Segurança digital, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	25%	A B C D E F G H I J	- Conhece e adota comportamentos seguros na partilha de dados em situações de comunicação e reconhece os riscos de utilização das redes sociais e adota práticas de segurança na sua utilização, nomeadamente no que diz respeito à privacidade dos dados.	- Fichas de avaliação e/ou Projetos e/ou Trabalhos práticos
	D2 Pensamento Computacional	35%		- Assimila o conceito de Pensamento Computacional e fica com a noção que é absolutamente necessário para que seja possível manipular e usar efetivamente informação e compreende e aplica os conceitos básicos sobre algoritmia e programação.	- Atividades orientadas/Fichas de trabalho
	D3 Produção	40%		- Apreende os fundamentos de uma linguagem de programação e utiliza alguns ambientes de desenvolvimento.	- Questões Aula
				- Programa Objetos Tangíveis, através do ambiente de programação específico, para resolução de problemas que necessitem interação com o ambiente onde se integram.	- Grelhas de observação
		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.