

Critérios Específicos de Avaliação e Classificação

Ensino Básico
Ano letivo: 2023/2024

Disciplina: Iniciação à programação

3.º/4.º Ano

Aprendizagens e competências a desenvolver

Conhecimento, Comunicação, Resolução de Problemas e Pensamento Crítico e Criativo

- Usar as Tecnologias de Informação e Comunicação de forma responsável, competente, segura e criativa
- Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das aplicações digitais e de navegação na Internet, adotando comportamentos em conformidade;
- Netiqueta: regras sociais de comportamento e comunicação na internet.
- Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor.
- Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos;
- Analisar algoritmos, identificando o seu resultado
- Resolver problemas, criar histórias animadas e construir jogos usando o Scratch
- Planificar e criar um projeto de forma estruturada:
 - Analisar um problema e decompô-lo em partes
 - Discutir soluções para um problema
 - Analisar e refletir sobre a solução encontrada
- Aplicar os conhecimentos na criação de pequenos programas em Scratch (ou outro ambiente/linguagem de programação)
- Implementar uma sequência lógica de resolução de um problema, com base nos fundamentos associados à lógica da programação
- Explorar componentes estruturais de programação (variáveis, estruturas condicionais e de repetição)
- Efetuar a integração de conteúdos (som e imagem) com base nas necessidades do projeto
- Identificar e corrigir erros existentes na programação de um projeto
- Apresentar um projeto desenvolvido pelo seu grupo
- Analisar e comentar projetos desenvolvidos pelos pares
- Elaborar críticas construtivas

Menção	Critérios/Indicadores	Instrumentos de avaliação
Insuficiente	<ul style="list-style-type: none"> • De um modo geral, não se empenha nem é persistente na realização das tarefas propostas. • Não cumpre as regras estabelecidas nem coopera com os colegas. • Revela muitas dificuldades na aplicação dos conteúdos lecionados. • Não revela interesse em explorar novas situações e/ou projetos apresentados/criados. • Não manuseia com cuidado o equipamento informático. 	<ul style="list-style-type: none"> • Grelha de avaliação dos projetos (produto final) • Apresentação e discussão dos projetos • Participação no Bebras e outros desafios • Fichas de trabalho • Grelha de registo de observação na sala de aula
Suficiente	<ul style="list-style-type: none"> • De um modo geral é empenhado e persistente na realização das tarefas propostas. • Geralmente cumpre as regras estabelecidas e coopera com os colegas. • Revela dificuldades na aplicação dos conteúdos lecionados. • Revela pouco interesse em explorar novas situações e/ou projetos apresentados/criados. • Geralmente manuseia com cuidado o equipamento informático. 	
Bom	<ul style="list-style-type: none"> • É empenhado e persistente na realização das tarefas propostas. • Cumpre as regras estabelecidas e coopera com os colegas. • Revela facilidade na aplicação dos conteúdos lecionados. • Revela interesse em explorar novas situações e/ou projetos apresentados/criados. • Manuseia com cuidado o equipamento informático. 	
Muito Bom	<ul style="list-style-type: none"> • É bastante empenhado e persistente na realização das tarefas propostas. • Cumpre, com empenho, as regras estabelecidas e coopera com os colegas. • Revela muita facilidade na aplicação dos conteúdos lecionados. • Revela muito interesse em explorar novas situações e/ou projetos apresentados/criados. • Manuseia sempre com cuidado o equipamento informático. 	