

# CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO

## DEPARTAMENTO DE TECNOLOGIAS

### ENSINO BÁSICO - 1º CICLO

DISCIPLINA: Programação e Robótica

ANO: 4º ano

Domínios de Avaliação	Descritores de desempenho	Descritores do perfil do aluno	Instrumentos e Técnicas de Avaliação	Ponderação %
<b>SÓCIO-AFETIVO</b>  <b>Atitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cumpra as regras estabelecidas</li> <li>Contribui para um clima de aula favorável ao ensino-aprendizagem</li> <li>Relaciona-se com cordialidade e respeito.</li> <li>Demonstra sentido de responsabilidade</li> <li>Coopera nas situações de aprendizagem e de organização.</li> <li>Aspira ao trabalho bem feito, ao rigor e à superação.</li> <li>É interventivo e tem iniciativa.</li> </ul> <p>Manifesta autonomia pessoal.</p>	<p>Respeitador da diferença (A, B, E, F, H).</p> <p>Participativo/Colaborador/</p> <p>Cooperante/Responsável/ Autónomo (B, C, D, E, F, G, I, J).</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G).</p>	<p>Observação direta</p> <p>Grelhas de observação (1 por período)</p>	35%
<b>COGNITIVO</b>  <b>Conhecimentos e Capacidades</b>	<p>O aluno deve ser capaz de:</p> <p>Ampliar os seus conhecimentos do Scratch;</p> <p>Explorar orientações e coordenadas;</p> <p>Explorar a criação de cenários;</p> <p>Explorar a criação e transformação e aparência de atores (sprite);</p> <p>Criar listas, variáveis e condições;</p>	<p>Conhecedor/Sabedor/Culto/Informado (A,B,C,I)</p> <p>Indagador/Investigador (B,C,D,F,I)</p>	<p>Trabalhos desenvolvidos</p> <p>Registos de observação direta na aula</p>	65%

	<p>           Analisar programas complexos em Scratch;            Criar algoritmos complexos para resolução de problemas em Scratch;            Criar um projeto de grupo e apresenta-lo/partilhá-lo com a turma;            Analisar e comentar os projetos desenvolvidos pelos pares;            Compreender a importância da privacidade pessoal;            Compreender a importância registar os créditos pessoais;            Compreender a importância respeitar os créditos alheios;            Construir e montar um robot;            Utilizar uma linguagem de programação visual para interagir com um robot;            Aplicar a programação de robots em contextos concretos.         </p>	<p>           Critico/Analítico            (A,B,C,D,E,G,H,I)             Criativo            (A,C,D,F,I)             Sistematizador/Organizador            (A, B, C, D, F, I)             Participativo/ colaborador            (B, C, D, E, F, H, I)             Questionador            (A, B, C, D, E, F, I)             Autoavaliador            (transversal às áreas)         </p>		
--	---	--	--	--

**ACPA – ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DO ALUNO**

- A- Linguagens e textos
- B- Informação e comunicação
- C- Raciocínio e resolução de problemas
- D- Pensamento crítico e 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

**APURAMENTO DA CLASSIFICAÇÃO**

$$CF=0,35*CTAV + 0,65*Oral/Prático$$

A classificação atribuída ao aluno no final de cada período deve refletir o trabalho desenvolvido desde o início do ano letivo, numa perspetiva de avaliação contínua, traduzindo o peso atribuído aos diferentes parâmetros considerados nos critérios de avaliação.

**Aprovado em reunião de Conselho Pedagógico em 11 de Julho de 2019**