

Programação e Robótica

1º ciclo - Ano Letivo 2020-2021

Critérios de Avaliação

A avaliação dos alunos nesta disciplina tem de ser articulada de forma coerente com o seu carácter prático e experimental. Enfatizando as aprendizagens adquiridas através de experiências educativas diferenciadas e em articulação com o professor titular de turma, a avaliação deve ter um carácter continuado permitindo ajustamentos no processo de ensino, mas sem nunca esquecer o contexto educativo ao qual pertencem.

AVALIAÇÃO DAS APRENDIZAGENS

PROGRAMAÇÃO E ROBÓTICA	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO	AVALIAÇÃO
<ul style="list-style-type: none"> • Demonstração de raciocínio crítico: <ul style="list-style-type: none"> ○ Experimenta e interage; ○ Testa e corrige; ○ Reutiliza e recombina. • Participação nas atividades. • Realização das atividades propostas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Observação da prestação dos alunos; ✓ Realização de trabalhos práticos; ✓ Autoavaliação. 	Quantitativa (Insuficiente, Suficiente, Bom e Muito Bom)

Operacionalização dos critérios de avaliação de Programação e Robótica

DOMÍNIOS	DESCRITORES (DEMONSTRAÇÃO DE RACIOCÍNIO CRÍTICO)	AVALIAÇÃO
Experimentar e interagir	Apresenta dificuldade em fazer uma descrição elementar do projeto e não detalha aspetos específicos do mesmo.	I
	Fornecer uma descrição elementar do projeto e detalha alguns aspetos específicos do mesmo.	S
	Faz uma descrição genérica do projeto, de forma ordenada.	B
	Fornecer detalhes sobre o projeto.	MB
Testar e corrigir	Não descreve o que resultou diferente em relação ao pretendido.	I
	Descreve com dificuldade o que correu mal no projeto.	S
	Descreve o que correu mal no projeto, mas não o que pretendia fazer.	B
	Dá um exemplo detalhado do que aconteceu e o que pretendia, quando executa o programa.	MB
Reutilizar e recombina	Não descreve como desenvolveu as ideias ou em que projetos se inspirou.	I
	Descreve como desenvolveu as ideias ou em que projetos se inspirou.	S
	Fornecer uma descrição geral de um projeto que o inspirou.	B
	Dá um exemplo específico do projeto que o/a inspirou.	MB