

2.º Ano

Disciplina: **OFC- PROGRAMAÇÃO E ROBÓTICA**

Ano Letivo **2021/22**

**PLANIFICAÇÃO A LONGO PRAZO**

ANUAL		Nº Aulas Previstas (horas)
Pensamento computacional sem recurso ao computador	<p><b>Atividades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jogos de pensamento computacional sem recurso ao computador.</li> <li>• Construção de tapetes para utilizar com o robot “bee bot”.</li> <li>• Participação na semana do código.</li> </ul> <p><a href="https://goo.gl/MgbmeP">https://goo.gl/MgbmeP</a> <a href="https://hourofcode.com/us/po/learn">https://hourofcode.com/us/po/learn</a></p>	<b>12 horas (1º período)</b>
Pensamento computacional Segurança na internet	<p><b>Atividades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introdução e utilização do ScratchJr para criação de pequenas animações relacionadas com a segurança na internet.</li> <li>• Construção de tapetes para utilizar com os robôs.</li> <li>• Exploração de jogos on-line sobre a segurança na internet.</li> </ul> <p>Comemoração do dia da internet segura (março), construção de cartazes de sensibilização.</p> <p><a href="http://www.scratchjr.org/">http://www.scratchjr.org/</a> <a href="http://www.seguranet.pt/1_2ciclos/">http://www.seguranet.pt/1_2ciclos/</a></p>	<b>11 horas (2º período)</b>
Programar no computador e no robot	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exploração dos jogos na página Hour of Code.</li> <li>• Construção de quadros pedagógicos com makey makey.</li> <li>• Programação do robot Bee Bot e utilização nos tapetes pedagógicos construídos ao longo do ano letivo.</li> <li>• Criação de projetos em ambiente Scratch.</li> </ul> <p><a href="https://code.org/">https://code.org/</a> <a href="https://hourofcode.com/us/po/learn">https://hourofcode.com/us/po/learn</a></p>	<b>10 horas (3º período)</b>
<b>Subtotal</b>		33 horas
<b>Avaliação sumativa</b>		3 horas
<b>TOTAL</b>		36 horas



<b>CrITÉrios de AvaliaÇão</b>	<b>AvanÇado</b>	<b>IntermÉdio</b>	<b>Elementar</b>	<b>Inicial</b>
Adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais	Cria e desenvolve eficazmente práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e desenvolve comportamentos em conformidade com rigor.	Identifica e seleciona práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e distingue comportamentos em conformidade.	Aplica algumas práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e modifica alguns comportamentos em conformidade.	Reconhece práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e identifica comportamentos em conformidade.
Mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação, colaboração, investigação e pesquisa	Inventa e planifica estratégias diversificadas de investigação e pesquisa digital. Prepara autonomamente dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao desenvolvimento do pensamento lógico/dedutivo.	Analisa e seleciona estratégias de investigação e pesquisa digital. Seleciona com alguma autonomia dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao desenvolvimento do pensamento lógico/dedutivo.	Aplica estratégias de investigação e pesquisa digital. Utiliza dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao desenvolvimento do pensamento lógico/dedutivo com supervisão e incentivo.	Reconhece uma estratégia de investigação e pesquisa digital. Identifica dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao desenvolvimento do pensamento lógico/dedutivo sempre com supervisão e incentivo.
Conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional	Prepara de forma autónoma e desenvolve eficazmente diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais.	Seleciona de forma autónoma e selecciona diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais.	Utiliza diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais.	Identifica meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais.

**SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO:** A classificação final, em cada período, resulta da média das classificações de todas as avaliações sumativas realizadas.