

**Planificação Geral**  
2022/2023

Disciplina **Oferta Complementar**  
Ano **4.º**

1.º Semestre		2.º Semestre	
N.º de aulas previstas	24	N.º de aulas previstas	30
Aprendizagens Essenciais			
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Aprender a utilizar o computador de forma responsável e os seus periféricos;</li> <li>– Explorar o ambiente do Scratch e as suas principais funcionalidades;</li> <li>– Escolher atores e cenários;</li> <li>– Movimentar ator(es);</li> <li>– Alterar, pintar e deslocar atores;</li> <li>– Alterar e pintar cenários;</li> <li>– Movimentar atores através de coordenadas; movimentar atores por ciclos;</li> <li>– Criar diálogos;</li> <li>– Escolher e alterar trajas através de ciclos;</li> <li>– Desenvolver pequenas animações;</li> <li>– Compreender o conceito de condição e sensor;</li> <li>– Combinar os conceitos aprendidos anteriormente, nomeadamente o movimento e as coordenadas, com o conceito de condição;</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– Criar pequenos jogos “arcade” (arkanoid, queda-livre, labirintos)</li> <li>– Explorar os diferentes temas educativos que servirão de base para a planificação do projeto.</li> <li>– Criar o plano específico de apoio à elaboração do projeto final em Scratch;</li> <li>– Implementar uma sequência lógica, com base nos fundamentos associados à lógica da programação e utilizando componentes estruturais da programação;</li> <li>– Analisar e refletir sobre a solução encontrada e a sua aplicabilidade e se necessário, reformular a sequência lógica de resolução do problema, de forma colaborativa;</li> <li>– Desenvolver o produto final;</li> <li>– Partilhar o produto produzido à turma e num encontro a realizar.</li> </ul>	

PONDERAÇÃO POR DOMÍNIOS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO			
Domínios de aprendizagem		Ponderação	Critérios de avaliação
<b>Conhecimentos e Capacidades</b> (60%)	O Computador	10%	<b>Compreensão</b>
	Introdução ao Scratch	10%	<b>Apropriação</b>
	Scratch: Secções e Comandos	10%	<b>Rigor</b>
	Scratch: Introdução aos Jogos	10%	<b>Clareza</b>
	Planificação de um projeto Scratch	20%	<b>Raciocínio</b>
<b>Atitudes e Valores</b>	Responsabilidade e Integridade Excelência e Exigência Curiosidade, Reflexão e Inovação Cidadania e Participação Liberdade	40%	<b>Responsabilidade</b>  <b>Participação</b>  <b>Reflexão</b>  <b>Cooperação</b>

**Obs.:** Para efeitos de classificação, deverão ser utilizados três processos de recolha de informação de diferentes tipologias, a negociar/discutir com os alunos.