

Agrupamento de Escolas do Bom Sucesso

PLANIFICAÇÃO

ATIVIDADES DE ENRIQUECIMENTO CURRICULAR Ano Letivo 2023-24

ÁREA: Iniciação à Programação

ANO: 4º

Capacidades/ Domínios e Subdomínios/	Conteúdos (1)	Prioridades de Aprendizagem	Experiências de Aprendizagem/ Atividades (2)	CrITÉrios de Avaliação	Aprendizagens essenciais
<ul style="list-style-type: none"> Identificar diferentes meios e aplicações que permitam comunicação e a colaboração; 	<ul style="list-style-type: none"> Apropriação das Ferramentas do Office. Promover a criação de situações no âmbito das quais o aluno comunica, colabora e interage de forma síncrona e assíncrona recorrendo às plataformas digitais 	<ul style="list-style-type: none"> Saber estruturar um texto num documento. Saber utilizar um meio de apresentação. Saber usar uma plataforma de comunicação 	<ul style="list-style-type: none"> Criação de um texto em word Criação de uma apresentação em Power Point. Criação de uma classroom 	<ul style="list-style-type: none"> Concretização individual nas ferramentas exploradas Envolvimento nos projectos Interesse e Participação 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborar um documento word. Comunicar de forma autónoma com recurso ao classroom. Abrir, editar alterar e partilhar documentos recorrendo às ferramentas word e classroom.
<ul style="list-style-type: none"> Controlar os Comandos doScratch: <ul style="list-style-type: none"> Movimento; Aparência; Som; Caneta; Controlo; Eventos; Sensores; Operadores; O que é programar? Conceito Algoritmo Saber utilizar outros recursos do Scratch Identificar diferentes meios e aplicações que permitam 	<ul style="list-style-type: none"> Entender e aplicar princípios e conceitos fundamentais da Programação; Detalhar simbolicamente as sequências de ações de atividades do quotidiano; Planificar sequências de instruções que permitam a realização de uma dada tarefa; Utilizar diferentes tipos de dados (Ex: textos e números); Instruções que envolvam seleção e repetição; Conceito de Algoritmo; Elaborar algoritmos, e analisar o resultado; Aplicar o algoritmo, reutilizando em situações distintas; Planificar e criar um programa de forma estruturada; Guardar e partilhar o produto 	<ul style="list-style-type: none"> Domínio dos Comandos do Scratch. Elaborar programas com base no conceito de algoritmo. Estruturar os programas. Saber organizar os comandos, no ambiente e vários recursos do Scratch. Estruturar o planeamento dos programas com base em casos de uso. 	<ul style="list-style-type: none"> Aplicação do conhecimento adquirido sobre os comandos; Estruturar um programa de acordo com o solicitado; Realização de diversos programas de grau de dificuldade crescente; Elaboração autónoma do conceito e projeção do programa; 	<ul style="list-style-type: none"> Concretização individual nas ferramentas exploradas Envolvimento nos projectos Interesse e Participação 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborar qualquer programa, com recurso ao domínio dos comandos e recursos adicionais do Scratch, seguindo o conceito de algoritmo.

comunicação e a colaboração;	produzido. <ul style="list-style-type: none">• Proporcionar momentos que permitam aos alunos apresentar e partilhar, individualmente, em pares ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos				
------------------------------	--	--	--	--	--

1 - Por área que permitam conhecer o tema base

2 - Experiências de aprendizagem (incluem uma apresentação à comunidade após o tratamento de cada unidade de conteúdos)