Agrupamento de Escolas do Bom Sucesso

PLANIFICAÇÃO

ATIVIDADES DE ENRIQUECIMENTO CURRICULAR Ano Letivo 2024-25

ÁREA: Iniciação à Programação ANO: 4º

Capacidades/ Domínios e Subdomínios/	Conteúdos (1)	Prioridades de Aprendizagem	Experiências de Aprendizagem / Atividades (2)	Aprendizagens essenciais
• Identificar diferentes meios e aplicações que permitam comunicação e a colaboração;	• 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	• Saber estruturar um texto num documento. • Saber utilizar um meio de apresentação. • Saber usar uma plataforma de comunicação	• Criação de um texto em word • Criação de uma apresentação em Power Point. • Criação de uma classroom	• Elaborar um documento word. • Comunicar de forma autónoma com recurso ao classroom. • Abrir, editar alterar e partilhar documentos recorrendo às ferramentas word e classroom.
• Controlar os Comandos do Scratch: o Movimento; o Aparência; o Som; o Caneta; o Controlo; o Eventos; o Sensores; o Operadores; • O que é programar? • Conceito Algoritmo • Saber utilizar outros recursos do Scratch • Identificar diferentes meios e aplicações que permitam comunicação e a colaboração;	• Entender e aplicar princípios e conceitos fundamentais da Programação; • Detalhar simbolicamente a 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 produzido. • Proporcionar momentos que permitam aos alunos apresentar e partilhar, individualmente, em pares ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos	• 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.	• 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;	• Elaborar qualquer programa, com recurso ao domínio dos comandos e recursos adicionais do Scratch, seguindo o conceito de algoritmo.

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)