

Planificação Geral
2024/2025

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

1.º Semestre		2.º Semestre	
N.º de aulas previstas	17	N.º de aulas previstas	17
Aprendizagens Essenciais			
<ul style="list-style-type: none"> – Aprender a utilizar o computador de forma responsável e os seus periféricos; – Explorar o ambiente do Scratch e as suas principais funcionalidades; – Escolher atores e cenários; – Movimentar ator(es); – Alterar, pintar e deslocar atores; – Alterar e pintar cenários; – Movimentar atores através de coordenadas; movimentar atores por ciclos; – Criar diálogos; – Escolher e alterar trajas através de ciclos; – Desenvolver pequenas animações; – Compreender o conceito de condição e sensor; – Combinar os conceitos aprendidos anteriormente, nomeadamente o movimento e as coordenadas, com o conceito de condição; 		<ul style="list-style-type: none"> – Criar pequenos jogos “arcade” (arkanoid, queda-livre, labirintos) – Explorar os diferentes temas educativos que servirão de base para a planificação do projeto. – Criar o plano específico de apoio à elaboração do projeto final em Scratch; – Implementar uma sequência lógica, com base nos fundamentos associados à lógica da programação e utilizando componentes estruturais da programação; – 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; – Desenvolver o produto final; – Partilhar o produto produzido à turma e num encontro a realizar. 	

PONDERAÇÃO POR DOMÍNIOS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO		
Domínios de aprendizagem	Ponderação	CrITÉRIOS de avaliação
O Computador	15%	Compreensão Apropriação Rigor Clareza Raciocínio Reflexão Criatividade Responsabilidade Participação Cooperação
Introdução ao Scratch	15%	
Scratch: Secções e Comandos	15%	
Scratch: Introdução aos Jogos	15%	
Planificação de um projeto Scratch	40%	