

Rubrica – Atingimento dos objetivos da unidade

Este documento apresenta como avaliar os objetivos de aprendizagem da Unidade Instrucional Interdisciplinar.

Recursos de avaliação

- Worksheet (ação, aventura, quiz) (nota de 0 a 10)
- Prova (nota de 0 a 11)
- Projeto final (nota de 0 a 10)
- Apresentação do projeto final (nota de 0 a 10)

Objetivos

Compreender o que é um algoritmo e usar os passos básicos de algoritmos para a resolução de problemas ao projetar soluções. Descrever e analisar uma sequência de instruções a ser seguidas.

MEDIDA: Prova * 0,5 + Apresentação do projeto final * 0,5

Colaborar com colegas em grupo para criar, desenvolver, publicar e apresentar o projeto de um jogo com tema de história, utilizando Scratch.

MEDIDA: Projeto final * 0,5 + Apresentação do projeto final * 0,5

Usar os passos básicos da engenharia de software (análise, projeto, implementação e teste) para criar um jogo com tema de história utilizando conceitos básicos de programação (inicialização, laços, comandos condicionais, expressões lógicas, variáveis, eventos e funções).

MEDIDA: Projeto final

Demonstrar conhecimento sobre o modo de vida de diferentes grupos, em diversos tempos e espaços, em suas manifestações culturais e sociais, reconhecendo semelhanças e diferenças entre eles e seus conflitos.

MEDIDA: Worksheet * 0,5 + Apresentação do projeto final * 0,5

Conceitos

- Excelente: O valor da medida é maior que 9
- Muito bom: O valor da medida está entre 7 e 9.
- Regular: O valor da medida está entre 5 e 7.
- Insuficiente: O valor da medida é menor que 5.