

Grelha de avaliação de dimensões do pensamento computacional

Experimentar e interagir	Baixo	Médio	Alto - Elevado
Descreve como construístes o teu projeto, passo a passo	Fornece uma descrição elementar da construção do projeto, mas não detalha aspectos específicos do mesmo.	Faz uma descrição genérica do projeto, de forma ordenada.	Fornece detalhes sobre as diferentes componentes dum projeto específico e descreve o modo como foram desenvolvidos, de forma ordenada.
Que outras coisas foste experimentando ao longo da elaboração do projeto?	Não apresenta exemplos específicos do que experimentou.	Deixa transparecer de forma genérica que experimentou outras coisas no projeto.	Fornece exemplos específicos de outras coisas que foi experimentando no projeto.
Que revisões fizeste e porque é que as fizeste?	Afirma não ter feito revisões, ou afirma ter feito algumas mas não exemplifica.	Descreve uma revisão específica que fez ao projeto.	Descreve aspectos específicos de coisas que acrescentou ao projeto e justifica.
Descreve as diferentes abordagens que experimentaste no teu projeto, ou quando tentaste fazer algo novo.	Não revela evidências de ter experimentado algo novo.	Fornece um exemplo de algo novo que experimentou no projeto.	Descreve com detalhe coisas novas que experimentou no projeto.
Testar e corrigir	Baixo	Médio	Alto - Elevado
Descreve o que aconteceu com o teu projeto de diferente em relação ao pretendido.	Não descreve o que resultou diferente em relação ao pretendido.	Descreve o que correu mal no projeto, mas não o que pretendia fazer.	Dá um exemplo detalhado do que aconteceu e o que pretendia, quando executa o programa.
Descreve de que forma fazes a leitura do código para encontrar a causa do problema.	Não descreve um problema.	Descreve como faz a leitura mas não apresenta um exemplo específico de encontrar um problema no código.	Descreve como faz a leitura e apresenta um exemplo específico de encontrar um problema no código
Descreve como fizeste alterações e testaste para verificar os resultados.	Não descreve que problemas teve ou a solução	Fornece um exemplo genérico sobre as alterações feitas e os testes feitos para verificar o funcionamento.	Fornece um exemplo específico sobre as alterações feitas e os testes feitos para verificar o funcionamento.
Descreve como considerarias outras formas de resolver o problema.	Não apresenta uma forma para encontrar uma solução para o problema.	Apresenta uma forma genérica para encontrar uma solução para o problema.	Apresenta um exemplo específico de como encontrar uma solução para o problema.

Fonte: Brenann, K., Balsch, C & Chung, M. (2014) Creative Computing. An Introductory Computing Curriculum Using Scratch.

Grelha de avaliação de dimensões do pensamento computacional (continuação)

Reutilizar e recombina	Baixo	Médio	Alto
Descreve se encontrou inspiração em outros projetos e na leitura do código disponível.	Descreve como desenvolveu as ideias ou em que projetos se inspirou.	Fornece uma descrição geral de um projeto que o inspirou .	Dá um exemplo específico do projeto que o/a inspirou.
Descreve como selecionou uma parte de outro projeto e a adaptou ao seu projeto	Não descreve como adaptou as ideias, scripts ou recursos de outros projetos.	Identifica scripts, ideias ou recursos que adaptou de outros projetos.	Fornece exemplos específicos de scripts, ideias ou recursos é / ele adaptou de outros projetos e como.
Como refere/cita as pessoas cujo trabalho inspirou o seu próprio	Não identifica as fontes e os autores em que se inspirou no projeto.	Identifica as fontes e os autores em que se inspirou no projeto.	Documenta no projeto as fontes e os autores que inspiraram o projeto.
Abstrair e modularizar	Baixo	Médio	Alto
Como foi decidido que <i>sprites</i> eram necessários para o projeto e onde eram utilizados	Não descreve que <i>sprites</i> foram selecionados	Fornece uma descrição geral da decisão de escolher certos <i>sprites</i>	Dá uma explicação detalhada acerca de como selecionou os <i>sprites</i> em função do objectivo do projeto
Como foi decidido que <i>scripts</i> eram necessários para o projeto e onde eram utilizados	Não descreve que <i>scripts</i> foram criados.	Fornece uma descrição geral da decisão de criar certos <i>scripts</i> .	Dá uma explicação detalhada acerca de como criou os scripts em função do objectivo do projeto
Como foram organizados os scripts de forma a terem significado para o estudante e para os outros	Não descreve como os scripts foram organizados	Fornece uma descrição geral da forma como foram organizados <i>scripts</i> .	Dá uma explicação detalhada acerca de como organizou os <i>scripts</i> e porquê.

Fonte: Brenann, K., Balsch, C & Chung, M. (2014) Creative Computing. An Introductory Computing Curriculum Using Scratch.