

Etapa: ESO

Curs: 1r d'ESO

Matèria: Robòtica

Professor/a: Albert Martín

Activitats i elements d'avaluació i la seva ponderació dins la nota de l'avaluació

1a avaluació

Activitat	Descripció	Criteris d'avaluació	Pes
Activitat 1 a 5	Scratch. Disseny de jocs bàsics: circuit de cotxes, laberint, punt de mira, Bomb Jack....	L'alumne/a: <ul style="list-style-type: none"> Sap treballar amb objectes i escenaris. Coneix les possibilitats dels menús de programació. Crea variables. Utilitza els missatges. 	60%
Activitat 6	Scratch. Disseny d'un joc estil Space Invaders.	L'alumne/a: <ul style="list-style-type: none"> Treballa amb clons Canvia vestits i escenaris 	30%
Actitud	Valoració de l'actitud a l'aula (atenció, comportament, treball en equip, seguiment de la matèria, cura del material, bons ús de l'ordinador, etc)		10%

2a avaluació

Activitat	Descripció	Criteris d'avaluació	Pes
Activitat 1	Introducció a la programació amb LEGO MINDSTORM.	L'alumne/a: <ul style="list-style-type: none"> Mou el robot el línia, corba i enrere. Treballa en rotacions, graus o segons. Fa que el robot agafi objectes i s'aturi davant una línia. 	30%
Activitat 2	Programació avançada amb LEGO MINDSTORM.	L'alumne/a: <ul style="list-style-type: none"> Treballa amb tasques múltiples, bucles i interruptors.. Incorpora imatges, sons i colors. 	30%
Activitat 3	Programació de circuits propis.	L'alumne/a: <ul style="list-style-type: none"> És capaç de programar el robot perquè realitzi diferents circuits proposats. 	30%
Actitud	Valoració de l'actitud a l'aula (atenció, comportament, treball en equip, seguiment de la matèria, cura del material, bons ús de l'ordinador, etc)		10%

3a avaluació

Activitat	Descripció	Criteris d'avaluació	Pes
Activitat 1	Introducció al programari PYTHON. Classificar per edats.	<ul style="list-style-type: none"> Conèixer a nivell bàsic els llenguatges de programació, compiladors i intèrprets. Correcte execució del programa. 	10%
Activitat 2	Endevina que surt al tirar el dau.	<ul style="list-style-type: none"> Estructures IF...ELSE 	20%

		<ul style="list-style-type: none">• Correcte execució del programa.	
Activitat 3	Respon al qüestionari.	<ul style="list-style-type: none">• Estructures FOR• Correcte execució del programa.	20%
Activitat 4	Pedra, paper, tissors	<ul style="list-style-type: none">• Correcte execució del programa.	20%
Activitat 5	Encerta el número	<ul style="list-style-type: none">• Correcte execució del programa.	20%
Actitud	Valoració de l'actitud a l'aula (atenció, comportament, treball en equip, seguiment de la matèria, cura del material, bons ús de l'ordinador, etc)		10%

Observacions:

- L'alumne ha de tenir cura del material de robòtica de l'escola.
- És fonamental el treball en equip. Càlcul de la nota final de la matèria

Càlcul de la nota final de la matèria

La nota final de la matèria es calcula fent la mitjana de les tres avaluacions.

Recuperació

La recuperació durant el curs

Es pot recupera l'assignatura per mitjana dels trimestres.