

MATERIA : TECNOLOGÍA .

CURSO : TERCERO.

CRITERIOS

<ul style="list-style-type: none"> Describe el proceso de desarrollo de una animación o un juego y enumera las fases principales de su desarrollo.
<ul style="list-style-type: none"> Emplea, con facilidad, las diferentes herramientas básicas del entorno de programación.
<ul style="list-style-type: none"> Sitúa y mueve objetos en una dirección dada.
<ul style="list-style-type: none"> Inicia y detiene la ejecución de un programa.
<ul style="list-style-type: none"> Modifica, mediante la edición, la apariencia de los objetos. Crea nuevos objetos: actores, fondos y sonidos.
<ul style="list-style-type: none"> Maneja, con soltura, los principales grupos de bloques del entorno.
<ul style="list-style-type: none"> Utiliza, con facilidad, los comandos de control de ejecución: condicionales y bucles.
<ul style="list-style-type: none"> Emplea de manera adecuada variables y listas.
<ul style="list-style-type: none"> Usa, con soltura, la interacción entre los elementos de un programa.
<ul style="list-style-type: none"> Analiza el funcionamiento de un programa a partir de sus bloques.

CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN. PROGRAMACIÓN POR BLOQUES. PROGRAMACIÓN CON SCRACH : INTERFAZ, BLOQUES: APARIENCIA, MOVIMIENTO, SONIDOS ,EVENTOS, CONTROL, SENSORES ;TRABAJAR CON VARIABLES, CONDICIONALES Y BUCLES.

METODOLOGÍA

- A través de Classroom , de correo electrónico o de correo ordinario se propone al alumnado que realice la tarea en un plazo, solicitando las aclaraciones y explicaciones que necesite.

TEMPORALIZACIÓN

- Desde el momento en que se haga llegar al alumno (semana del 11 al 15 de mayo) hasta el 15 de junio.

MATERIAL NECESARIO

- Dispositivo electrónico (ordenador, móvil o tablet) y cuenta en el programa Scratch.
- Vídeos tutoriales que se le irán proporcionando con cada tarea.

- **Manual de Scratch PDF que se adjunta.**
- **Fotografías de libros de texto**
- **Ademas, pueden consultar las siguientes páginas:**
- **<https://www.areatecnologia.com/informatica/scratch-2-tutorial-online.html>**

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

ENTREGA DE TAREAS (máximo 4 puntos)	Entrega todas las tareas en plazo y completas	4
	Entrega todas las tareas fuera de plazo y completas	3
	Entrega las tareas en plazo pero incompletas	2
	Entrega las tareas incompletas y fuera de plazo	2
	Entrega casi todas las tareas	2
	Entrega la mitad o menos de las tareas	1
	No entrega ninguna tarea	0
TAREA FINAL (máximo 6 puntos) Consistirá en la realización de un pequeño juego de ordenador. Para la realización por parte del alumnado de la prueba, habrá que tener en cuenta las circunstancias actuales de teleformación y evitar que ningún alumno quede fuera de la misma por la brecha digital.	Entrega en plazo y forma	1
	Entrega fuera de plazo	-
	Su trabajo cumple todos los estándares de aprendizaje	1
	Estándar no alcanzado	-0,5
	Por estándar bien 0,4 puntos	4 máx.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
Describe el proceso de desarrollo de una animación o un juego y enumera las fases principales de su desarrollo.
Emplea, con facilidad, las diferentes herramientas básicas del entorno de programación.
Sitúa y mueve objetos en una dirección dada.
Inicia y detiene la ejecución de un programa.
Modifica, mediante la edición, la apariencia de los objetos. Crea nuevos objetos: actores, fondos y sonidos.
Maneja, con soltura, los principales grupos de bloques del entorno.
Utiliza, con facilidad, los comandos de control de ejecución: condicionales y bucles.

Emplea de manera adecuada variables y listas.
Usa, con soltura, la interacción entre los elementos de un programa.
Analiza el funcionamiento de un programa a partir de sus bloques.