

**ADAPTACIÓN CONTROL Y ROBÓTICA DE 3º DE ESO - 3<sup>ER</sup> TRIMESTRE CURSO 2019-2020**

<b>Área/Materia: CONTROL Y ROBÓTICA de 3º ESO</b>	<b>Etapa, Nivel: 3º E.S.O</b>
<b>Medidas de atención a la diversidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ampliar los plazos de entregas de trabajos y tareas</li> <li>• Feedback con el alumnado corrigiendo errores para permitir que puedan seguir trabajando</li> <li>• Comunicación fluida con los alumnos para la resolución de dudas</li> </ul>
<b>Medios de comunicación con alumnos/familias y equipo docente</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plataforma del centro IES FÁCIL que permite información directa a través de msn a móvil de padres y alumnos</li> <li>• Correo electrónico EDUCACYL que facilita la Consejería de Educación de Castilla y León disponible para todos los profesores, padres y alumnos</li> <li>• Correo electrónico privados proporcionados por motores de búsqueda, empresas...</li> <li>• Aula virtual MOODLE a través de su foro, correo...</li> </ul>
<b>Plataformas y recursos didácticos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula virtual MOODLE donde se cuelgan apuntes y ejercicios</li> <li>• Aplicación SCRATCH 3.0, SCRATCH 2.0</li> <li>• Vídeos didácticos</li> </ul>
<b>Criterios de calificación del Área/Materia</b>	<p><i>En el caso de alumnos que no realicen las tareas por carecer de medios, el profesor lo tendrá en cuenta a la hora de evaluar y llevar a cabo las recuperaciones como marca la norma.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>La calificación de la materia se obtiene: media aritmética de la 1ª y 2ª evaluación, y a partir de ahí se califica positivamente el trabajo realizado en plazo y correctamente por el alumnado en la enseñanza telemática durante la 3ª evaluación, utilizando para dicha evaluación un factor de corrección 0.1 (máximo 1 PUNTO en enseñanza telemática)</u></li> <li>• Recuperación de la 1ª y 2ª evaluación, según criterio del profesorado: El alumno debe presentarse en el plazo marcado por el profesorado <u>a cuestionario o entrevista telemática a modo de examen y/o entregar las TODAS LAS TAREAS</u> propuestas de recuperación correctamente y en plazo adecuado.</li> <li>• Recuperación de pendientes:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Los padres de los alumnos serán informados a través del IES FÁCIL y de correo EDUCACYL o privado para que puedan escribir al correo de contacto y ponerse en contacto con el profesor/a</li> <li>b) Los alumnos serán contactados a través de su correo EDUCACYL o privado.</li> <li>c) Los alumnos deben entregar la TAREA propuesta por el profesorado para poder superar la materia, si esto no se produce la materia queda pendiente para septiembre</li> </ol> </li> </ul>

CONTENIDOS ESENCIALES	EVALUACIÓN (Procedimientos e instrumentos)
<p><b>En el caso de la materia CONTROL Y ROBÓTICA se ha optado por profundizar en el BLOQUE 3 que permite la simulación virtual, puesto que el BLOQUE 4 es de carácter práctico en el TALLER.</b></p> <p>Dentro del BLOQUE 3 aquellos contenidos que pueden trabajarse de forma telemática son:</p> <p>3.1. Comprender la función que cumplen los programas y lenguajes de programación en la resolución de problemas. Describir las principales características de los diferentes tipos de lenguajes de programación para control y robótica.</p> <p>3.2. Diseñar un programa completo de control mediante bloques, a través de software libre como S4A (Scratch for Arduino), mblock, miniBloq, etc...</p>	<p><b>Tareas propuestas</b> (que se recogen en el AULA VIRTUAL MOODLE, CORREOS EDUCACYL Y PRIVADOS, BLOG DEL PROFESOR...)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desarrollo de un sencillo programa de animación con Scratch (videoclic, juego, cálculo, etc), previamente debe realizar y entregar pequeñas tareas para comprender el funcionamiento del programa: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Emplea con facilidad las diferentes herramientas básicas del entorno de programación.</li> <li>b. Sitúa y mueve objetos en una dirección dada.</li> <li>c. Inicia y detiene la ejecución de un programa.</li> <li>d. Modifica, mediante la edición, la apariencia de objetos. Crea nuevos objetos: actores, fondos y sonidos.</li> <li>e. Maneja con soltura los principales grupos de bloques del entorno.</li> <li>f. Utiliza con facilidad los comandos de control: bucles y condicionales.</li> <li>g. Emplea de manera adecuada variables.</li> <li>h. Usa con soltura la interacción entre los elementos de un programa.</li> <li>i. Contesta a preguntas relacionadas con la programación realizada</li> <li>j. Realiza un juego donde debe demostrar autonomía y creatividad a la hora de entregar su trabajo final.</li> </ol> </li> </ol>