3º ESO. ÁMBITO PRÁCTICO

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

1. Observación del alumno en clase.
2. Láminas del cuaderno y trabajos/proyectos propuestos por el profesor
3. Pruebas teórico- prácticas.
4. Exposiciones a los compañeros

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

1.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.

1.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.

2.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos,electricidad, respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.

3.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.

4.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.

4.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición.

5.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos.

5.2. Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.

5.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.

7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental valorando su importancia para el desarrollo sostenible.

7.2. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de las mismas.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Realización de los trabajos, láminas, proyectos y actividades con corrección: **70%** (posibilidad de realizar pruebas teórico-prácticas puntuales en momentos concretos de la evaluación).

Traer el material propuesto mostrando interés y aprovechamiento en clase: **30%.**

* La entrega de trabajos con retraso respecto a la fecha fijada podrá tener la penalización en la puntuación que el profesor considere (desde un punto hasta un máximo de 3 puntos menos sobre 10), incluso la no corrección del proyecto o trabajo entregado con retraso.

CRITERIOS DE PROMOCIÓN

Alcanzar el 50% de los criterios de evaluación.