

HOJA DE INICIO DE CURSO 23-24

MATERIA: PICIT

MATERIALES

No se establece libro para esta materia y se recomienda el uso de Pen-drive.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN

Se expone a continuación los criterios de calificación relacionados con los criterios de evaluación:

	Contenidos	%	Criterios de calificación	Criterios de evaluación
1º trimestre	FUNCIONES BÁSICAS	70 %	Prácticas	4.1 y 4.2
	ACTUADORES Y SENSORES	30 %	Retos	4.1 y 4.2
2º trimestre	FUNCIONES AVANZADAS	30 %	Prácticas	4.1, 4.2
	DISEÑO 3D	10 %	Retos	4.1, 4.2
	PROYECTO	60 %	Proyecto	1.1, 1.2, 2.1, 3.1, 4.1 y 4.2
3º Trimestre	PROYECTO DIFUSIÓN DEL PROYECTO	70 %	Proyecto	1.1, 1.2, 2.1, 3.1, 4.1 y 4.2
		30 %	Proyecto (difusión)	1.2, 3.2 y 5.1

OBSERVACIONES

La calificación se obtendrá a partir de la media ponderada de las calificaciones obtenidas en cada uno de los apartados anteriores.

Para calcular la **nota final de curso** se hará media de las de las tres evaluaciones o recuperaciones, en su caso.

El plagio o copiado en las prácticas, trabajos, actividades y exámenes supondrán el suspenso automático del alumno, y para su recuperación el profesor establecerá el procedimiento adecuado.

Para la pérdida de evaluación continua se seguirán los criterios establecidos a nivel de centro.

NORMATIVA

Competencia específica 1.

1.1. Idear y diseñar soluciones eficaces e innovadoras a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares.

1.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas necesarios, así como secuenciar las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado con previsión de los tiempos necesarios para el desempeño de cada tarea, trabajando individualmente o en grupo.

Competencia específica 2.

2.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, incluidas máquinas de fabricación digital como las impresoras 3D, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.

Competencia específica 3.

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, la simbología y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.

3.2. Difundir la información de un proyecto a través de internet, mediante páginas web sencillas, blogs, wikis u otras herramientas.

Competencia específica 4.

4.1. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando, los elementos de programación por bloques de manera apropiada y aplicando herramientas de edición así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades.

4.2. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación por bloques de robots y sistemas de control.

Competencia específica 5.

5.1. 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.