

- Breu descripció de l'assignatura:

La informàtica de 3r d'ESO preten que l'alumne/a assolisca les destresses necessàries, perquè es desenvolupe, interactue amb seguretat dins de la societat de la informació en la qual ens trobem immersos. D'altra banda, també es persegueix que l'alumnat siga capaç de cercar, generar i presentar informació, acord, precisa i correcta.

- Metodologia:

L'estratègia metodològica més efectiva per a cobrir tals objectius es basa essencialment en el disseny i execució de treballs pràctics, de manera que en el seu desenvolupament es plantegin i resolguin els problemes més habituals que genera la utilització d'ordinadors i s'adquireixi l'experiència necessària per a comprendre què pot fer una computadora i de quina manera ho fa, quines possibilitats ofereix i què limitis té el processament de la informació.

- Programació:

1r trimestre:

P.T.1: Google apps
P.T.2: Imatge digital (GIMP).

2n trimestre:

P.T.3: Audio digital (AUDACITY)
P.T.4: Vídeo digital (OPENSHOT)

3r trimestre:

P.T.5: Programació videojocs (Scracht)
P.T.6: Disseny d'app amb Appinventor.

- **Qualificació:**

1.- Comportament general a classe (atenció, participació, respecte).....	10%
2.- Activitats en classe:	30%
Individuals.....	15%
Grupal.....	15%
3.- Treballs a casa (complets, puntualitat, presentació.....)	20%
4.- Projecte tècnic:	30%
Informe(presentació, puntualitat, continguts.....)	10%
Maqueta (aspecte, adequació, simplicitat.....)	20%

5.- Proves escrites (sobre continguts treballats a l'aula).....10%

La nota de l'avaluació correspondrà a la suma de tots els apartats anteriors.

Excepcions: els anteriors ítems de qualificació no es tindran en compte quan:

1.- L'alumne/a falte més de 5 sessions sense justificar.

2.- Quan falten més de dos treballs per lliurar en una avaluació.

3.- Quan el comportament de l'alumne/a interrompisca el desenvolupament normal de la classe, cinc vegades o més en una mateixa avaluació.