

PROYECTO ARKANOID

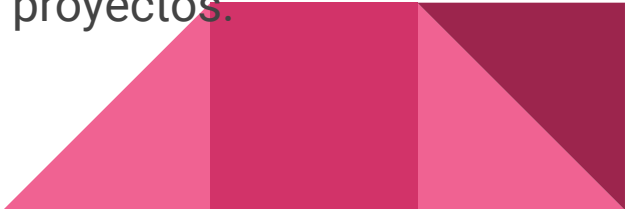
Noviembre 2015

Materia / Alumnado


- Libre Disposición (Code to learn)
- 1ºESO, grupos A, B, C y D



Descripción del proyecto


- Organizados por parejas, deberán implementar en Scratch, el juego de Arkanoid con al menos 9 bloques a derribar. Se podrá incluir diferentes niveles, así como asignar distintas puntuaciones en función del bloque eliminado.
 - El proyecto deberá compartirse con la comunidad en la web de Scratch, especificando las instrucciones de uso y los autores del mismo.
 - Se publicará en Edmodo un código QR con la URL del proyecto creado.
 - Se harán comentarios en Edmodo sobre el resto de proyectos.
- 

Objetivo, competencia y contenido

- Objetivo del proyecto: Construir un producto totalmente funcional usando el lenguaje de programación SCRATCH.
 - Competencias: Digital y Aprender a Aprender.
 - Contenidos: Los tratados dentro del segundo bloque del curso “Programación en Scratch”
- 

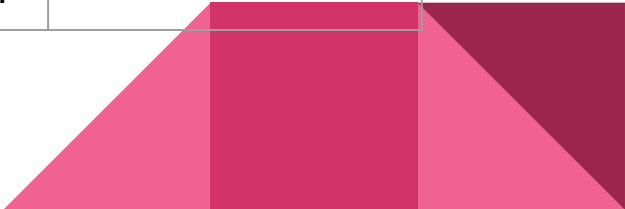
Evaluación del proyecto

Se utilizará la red social educativa Edmodo para realizar la evaluación del proyecto, usando diferentes insignias que se concederán en función de los logros obtenidos:

- Participativ@: Cuando se interviene de forma activa en el foro del curso.
 - Presentación: Se publica correctamente el proyecto en Edmodo.
 - Aceptable: El producto final es operativo aunque muy mejorable.
 - Divertido: El producto final, además de operativo es divertido y amigable.
 - Excelente: El producto final es de gran calidad.
- 

Procesos según tax. de Bloom y apps usadas.

APLICAR	Al demostrar la capacidad de resolución de problemas y compartir el producto final con la comunidad.	Edmodo
ANALIZAR	Al dividir el proyecto en una fase de diseño y otra de programación y analizar la relación entre ellos.	Códigos QR
EVALUAR	Cuando comprueben proyectos realizados por el resto del grupo, realizando una crítica constructiva e incorporando posibles mejoras.	Edmodo



Ejemplo de producto final

