

RÚBRICA: ODE 4 - CACHARREANDO COA MICROBIT

	Nivel 1. Escasa	Nivel 2. Aceptable	Nivel 3. Boa	Nivel 4. Excelente
Ferramentas dixitais. Utiliza o programa Xeoxebra de forma autónoma para realizar diferentes tarefas aplicando conceptos básicos de deseño gráfico. (20%)	Utiliza o programa Xeoxebra de forma básica pero non é capaz de crear formas ou elementos gráficos de forma autónoma. (0.5)	Utiliza o programa Xeoxebra de forma adecuada para crear formas e elementos gráficos simples. (1)	Utiliza o programa Xeoxebra de forma autónoma para crear formas e elementos gráficos elaborados e creativos. (1.5)	Utiliza o programa Xeoxebra de forma avanzada para crear formas e elementos gráficos complexos e innovadores. (2)
Uso da placa Micro:bit. Crea algoritmos para programar a bóla máxica na placa micro:bit analizando a eficacia da programación realizada e colaborar na resolución de problemas (20%)	Non é capaz de crear algoritmos para programar a bóla máxica ou colaborar na resolución de problemas. (0.5)	Crea algoritmos simples para programar a bóla máxica, pero non analiza a súa eficacia nin colabora na resolución de problemas de forma efectiva. (1)	Crea algoritmos complexos para programar a bóla máxica, analizando a súa eficacia e colaborando de forma eficaz na resolución de problemas. (1.5)	Crea algoritmos avanzados para programar a bóla máxica, analizando a súa eficacia de forma crítica e colaborando de forma efectiva na resolución de problemas. (2)
Programación. Utiliza o programa de programación por bloques MakeCode para configurar a placa micro:bit na aplicación práctica do proxecto. (15%)	Utiliza programación por bloques moi sinxelos en MakeCode para realizar tarefas moi básicas coa placa micro:bit con algunha dificultade. (0.4)	Utiliza programación por bloques sinxelos en MakeCode para realizar tarefas básicas coa placa micro:bit con algunha axuda puntual. (0.8)	Utiliza unha boa programación por bloques en MakeCode para realizar tarefas complexas autonomamente coa placa micro:bit. (1.2)	Utiliza bloques de programación avanzados e realiza melloras no código, amosando unha comprensión profunda e crítica do proceso de programación. (1.5)
Deseño e destreza manual. Amosa destreza manual e de deseño na elaboración da bóla máxica de forma creativa con solucións innovadoras. (15%)	Non é capaz de elaborar a bóla máxica de forma creativa ou rápida. (0.4)	Elabora a bóla máxica de forma básica e con falta de creatividade. (0.8)	Elabora a bóla máxica de forma rápida e creativa, utilizando solucións innovadoras na súa elaboración. (1.2)	Elabora a bóla máxica de forma rápida, creativa e innovadora, demostrando unha gran destreza manual e de deseño. (1.5)
Materiais e recursos. Uso adecuado dos materiais e recursos empregados no proxecto. (15%)	O uso dos materiais e recursos é inapropiado ou ineficiente, non aproveita as súas posibilidades adecuadamente. (0.4)	Emprega materiais e recursos dun xeito correcto, aínda que sen destacarse pola creatividade ou eficiencia. (0.8)	Emprega materiais e recursos de maneira adecuada e eficaz, con certa creatividade na súa aplicación. (1.2)	Emprega materiais e recursos dun xeito moi eficiente e creativo, aproveitando ao máximo as súas posibilidades e características. (1.5)
Reflexión e melloras. Presentación e acabado final do proxecto e melloras en base ás reflexións realizadas. (15%)	A reflexión co grupo na implementación das melloras é mínima e a presentación e acabado do proxecto ten erros evidentes ou falta de atención aos detalles visuais. (0.4)	A reflexión co grupo na implementación das melloras é básica e a presentación e acabado do proxecto son aceptables pero carecen de detalles. (0.8)	Realiza melloras efectivas e colabora de maneira constante co grupo na implementación destas e a presentación e o acabado do proxecto son bos con detalles coidados. (1.2)	Colabora de forma proactiva co grupo na implementación das melloras e a presentación e acabado son de alta calidade, cunha atención detallada aos aspectos estéticos. (1.5)