

IES Marratxí

PROGRAMACIÓ DIDÀCTICA



DEPARTAMENT DE TECNOLOGIA

CURS 23/24

Índex

1. Introducció. Citar el marc legal de referència:	3
1.1 Programació anual del departament.	3
1.1.1 Membres del departament	3
1.1.2 Repartiment d'assignatures i grups	3
1.1.3 Reunió de departament.	4
1.1.4 Programes en que el professorat participa	4
1.1.5 Coordinacions amb altres departaments	4
1.1.6 Objectius marcats	4
2. Proposta pedagògica. Selecció, seqüenciació dels criteris	6
2.1 1r ESO Matèries	6
2.1.1 Recursos Digitals I. Criteris d'avaluació i seqüenciació.	6
2.2 2n ESO Matèries	9
2.2.1 Recursos Digitals II. Criteris d'avaluació i seqüenciació.	9
2.2.2 Tecnologia i Digitalització I. Criteris d'avaluació i seqüenciació.	13
2.3 3r ESO Matèries	18
2.3.1 Tecnologia i Digitalització II. Criteris d'avaluació i seqüenciació.	18
2.3.2 Recursos Digitals II. Criteris d'avaluació i seqüenciació.	0
2.4 4t ESO Matèries	0
2.4.1 Digitalització. Criteris d'avaluació i seqüenciació.	0
2.4.2 Tecnologia. Criteris d'avaluació i seqüenciació.	0
2.5 1r Batxiller Matèries	0
2.5.1 Programació i Tractament de Dades I. Criteris d'avaluació i seqüenciació.	0
2.5.2 Tecnologia i Enginyeria I. Criteris d'avaluació i seqüenciació.	0
3. Situacions d'aprenentatge. Seqüenciació de sabers bàsics i criteris d'avaluació a les SA del curs. Instruments d'avaluació.	0
3.1 1r ESO Matèries	0
3.1.1 Recursos Digitals I.	0
3.2 2r ESO Matèries	0
3.2.1 Recursos Digitals II.	0
3.2.1 Tecnologia i Digitalització I.	0
3.3 3r ESO Matèries	0
3.2.1 Tecnologia i Digitalització II.	0
3.2.2 Recursos Digitals II. Veure al següent enllaç	0
3.4 4t ESO Matèries	0
3.2.1 Digitalització.	0
3.2.1 Tecnologia.	0
3.5 1r Batxiller Matèries	0
3.5.1 Programació i Tractament de Dades I.	0
3.2.1 Tecnologia i Enginyeria I.	0
4. Recuperació de matèries pendents	0
4.1 1r. ESO	0
4.1.1 Recursos Digitals I.	0



4.2 2r ESO	0
4.2.1 Tecnologia i digitalització I.	0
4.2.2 Recursos Digitals II.	0
4.2.2 Tecnologia I (LOMQE).	0
4.3 3r ESO	0
4.3.1 Tecnologia i digitalització II.	0
4.3.2 Recursos Digitals II.	0
4.3.3 Tecnologia II (LOMQE).	0
4.3 1r Batxillerat	0
4.3.1 Tecnologia Industrial I (LOMQE).	0
4.3.2 Tecnologia de la Informació i la Comunicació I (LOMQE).	0
4.3.3 Programació i Tractament de Dades I.	0
4.3.4 Tecnologia i Enginyeria I.	0
4.4 2n Batxillerat	0
5. Aprovació de la Programació Didàctica Anual	0



1. Introducció. Citar el marc legal de referència:

1.1 Programació anual del departament.

1.1.1 Membres del departament

Nom	Situació	Càrrec
Maria José Carrió Lozano	Definitiva	Cap de departament, Coordinadora TIC
Pedro Sanmartín Gimeno	Definitiu	Tutoria 2n
Silvia Campins Jorquera	Definitiva	Tutoria 4t Coordinador TIC
Rafel Payeras Roig	Definitiu	Tutoria 2n Coordinador TIC
María Moreno Navarro	Definitiva	Tutora funcionari en pràctiques
Pau Amat Fiol	Funcionari en pràctiques	Professor
Lorena Varea Montoro	Funcionari, provisional	professora

1.1.2 Repartiment d'assignatures i grups

Professor/a	Matèria	Curs
Maria José Carrió Lozano	Tecnologia Tecnologia i Digitalització I	4t ESO ABCDEF 2n ESO B 2n ESO A desdoblament
Pedro Sanmartín Gimeno	Tecnologia i Digitalització I Tecnologia i Digitalització II	2n ESO A, B i E 3r ESO E 3r ESO F desdoblament
Silvia Campins Jorquera	Tecnologia i Digitalització Digitalització Programació Tractament Dades I Treball de recerca	2n ESO B desdoblament 4t ESO G 1r Batxillerat A, C i D 1r Batxillerat E
Rafel Payeras Roig	Tecnologia i Digitalització Treball de Recerca Tecnologia i Enginyeria I	2n ESO C 2n Batxillerat B 1r Batxillerat B
María Moreno	Recursos Digitals I Tecnologia i digitalització I Tecnologia i digitalització II	1r ESO A B E i G 2n ESO D i F 2n ESO E i C



	Digitalització	desdoblament 3r ESO E 4t ESO E i F
Pau Amat Fiol	Recursos Digitals I Recursos Digitals II Digitalització Programació i Tractament de Dades I	1r ESO 2n ESO 3r ESO 4t ESO 1r Batxillerat
Lorena Varea Montoro	Tecnologia i digitalització II Digitalització	3r ESO C i F 4t ESO A-B

1.1.3 Reunió de departament.

Dilluns de 11:05-12:00 al Taller 1

Els principals motius i temes que centraran aquestes reunions seran:

- Traspàs d'informació de les reunions de CCP.
- Coordinació de continguts, activitats, projectes i eines d'avaluació en tots els cursos.
- Coordinació en la temporalització dels continguts.
- Gestió i manteniment de les aules específiques: tallers i aules d'informàtica
- Cooperació en la preparació de pràctiques i projectes.

1.1.4 Programes en que el professorat participa

Programes Internacionals	
Programes interdisciplinaris	

1.1.5 Coordinacions amb altres departaments

Amb el departament de català ens coordinem per dur a terme projectes interdisciplinaris, això es concreta en la utilització de material elaborat pels alumnes: informes, presentacions, descripcions.... de manera conjunta.

Coordinació amb el Departament FQ en els temes representació eixos mitjançant projecte.

1.1.6 Objectius marcats

- Revisar anualment la programació general de l'assignatura.



- Organitzar i fomentar activitats complementàries dins el centre.
- Promoure experiències interdisciplinàries amb altres departaments.
- Controlar el material didàctic del que es disposa.
- Mantenir l'ordre i la neteja a les aules i mantenir les instal·lacions (competència de tots els membres del departament).
- Suggestir i comprar el material nou que es precisi.
- Potenciar pràctiques que siguin respectuoses amb el medi ambient.
- Dissenyar i compartir un classroom mare de nivell compartit entre tots els membres del departament com a repositori i per seguiment de pèndents
- Utilitzar unitat compartida del departament per compartir documentació
- Estandarditzar el funcionament de departament, hores de manteniment, gestió...



2. Proposta pedagògica. Selecció, seqüenciació dels criteris

2.1 1r ESO Matèries

2.1.1 Recursos Digitals I. Criteris d'avaluació i seqüenciació.

Seqüenciació			1r Trimestre		2r Trimestre		3r Trimestre	
Competència específica	Criteri d'avaluació	CONCRECIÓ CURRICULAR	SA1. Preparat pel món digital?	SA2. Carnet professional de Google Docs	SA3. Cuidem la nostra salut	SA4. Qui vols ser a la xarxa?	SA5. Realitat o fake	SA6. Quantes coses fa el teu videojoc ?
		%	1	1	2	3	2	2
1. Cercar i seleccionar de manera crítica informació adequada provinent de diferents fonts, atenent a criteris de validesa, qualitat, actualitat i fiabilitat i respectant els drets d'autor, per incorporar-la a la	1.1. Cercar i seleccionar informació en funció de les seves necessitats fent ús de les eines de l'entorn personal d'aprenentatge i seguint normes bàsiques de seguretat a la xarxa.	10%					x	



construcció de coneixement.	1.2. Contrastar informació procedent de diferents fonts de manera crítica i segura, avaluant la seva fiabilitat i pertinència.	10%					x	
	1.3. Fer un ús ètic de les dades i les eines digitals, aplicant les normes d'etiqueta digital i respectant les llicències d'ús i propietat intel·lectual en la comunicació, col·laboració i participació activa a la xarxa.	10%				x		
2. Valorar i preveure els riscos per a la salut i la seguretat dels dispositius i les dades personals, identificant les principals amenaces per tal de saber fer-ne un ús segur, saludable i legal.	2.1. Protegir les dades personals i l'empremta digital generada a internet configurant les condicions de privacitat de les xarxes socials i espais virtuals de treball.	10%				x		
	2.4. Reconèixer els bons hàbits d'ús dels dispositius digitals als àmbits educatiu, laboral i de l'entreteniment, adoptant conductes que evitin problemes per a la salut personal com el sedentarisme i les addiccions.	10%			x			
3. Expressar, comunicar i difondre idees i continguts amb un llenguatge inclusiu i no sexista, utilitzant eines de comunicació i publicació simples per gestionar de forma responsable la seva presència a la xarxa.	3.1. Interactuar en espais virtuals de comunicació i plataformes d'aprenentatge col·laboratiu, adaptant-se a diferents audiències amb una actitud participativa i respectuosa.	10%	x				x	



4. Fer servir les eines informàtiques a l'abast per crear i editar continguts digitals de diferent naturalesa, treballant de forma autònoma o col·laborativa, per aplicar-les a la construcció de coneixements i donar suport a l'aprenentatge a àmbits diversos.	4.1. Crear i editar continguts digitals de manera individual o col·lectiva, seleccionant les eines més apropiades de manera creativa.	20%		x	x			
5. Desenvolupar aplicacions informàtiques en diferents entorns, aplicant els fonaments del pensament computacional per donar resposta a problemes diversos i per simular el comportament de sistemes senzills.	5.1. Dissenyar solucions a problemes informàtics a través d'algoritmes i diagrames de flux, aplicant els elements i tècniques de programació de manera creativa.	10%						x
	5.2. Programar aplicacions senzilles per a diferents dispositius, emprant els elements de programació de manera apropiada i aprofitant el recursos que faciliten les diferents eines d'edició disponibles	10%						x



2.2 2n ESO Matèries

2.2.1 Recursos Digitals II. Criteris d'avaluació i seqüenciació.

Competència específica	Criteri d'avaluació	CONCRECIÓ CURRICULAR	SA1. L'automatisme calculador	SA2. Blogger	SA3. Llicències Software + SO	SA4. Algorismes + Diagrames	SA5. Programació	SA6. Seguretat					# Criteris avaluats	PRÀCTICA DOCENT
		%	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		Valoració criteris avaluació sobre 10
1. Cercar i seleccionar de manera crítica informació adequada procedent de diferents fonts, atenent a criteris de validesa, qualitat, actualitat i fiabilitat i respectant els drets d'autor, per incorporar-la a la construcció de coneixement.														
	1.2. Contrastar informació procedent de diferents fonts de manera crítica i segura, avaluant la seva fiabilitat i pertinència.	10,0%		x									1	
	1.3. Fer un ús ètic de les dades i les eines digitals, aplicant les normes	11,0%			x								1	



[illegible]

[illegible]

4. Fer servir les eines informàtiques a l'abast per crear i editar continguts digitals de diferent naturalesa, treballant de forma autònoma o col·laborativa, per aplicar-les a la construcció de coneixements i donar suport a l'aprenentatge a àmbits diversos.	4.2. Fer servir programari propi d'àmbits diversos de forma autònoma, aprofitant els avantatges que proporcionen aquestes eines per aprofundir en el coneixement de les diferents matèries.	12,0%	x									1	
5. Desenvolupar aplicacions informàtiques en diferents entorns, aplicant els fonaments del pensament computacional per donar resposta a problemes diversos i per simular el comportament de sistemes senzills.	5.1. Dissenyar solucions a problemes informàtics a través d'algoritmes i diagrames de flux, aplicant els elements i tècniques de programació de manera creativa.	10,0%				x						1	
	5.2. Programar aplicacions senzilles per a diferents dispositius, emprant els	10,0%					x					1	



[illegible]

2.2.2 Tecnologia i Digitalització I. Criteris d'avaluació i seqüenciació.

Seqüenciació	CONCRECI Ó CURRICUL	1r Trimestre	2r Trimestre	3r Trimestre
--------------	---------------------------	--------------	--------------	--------------



NORMATIVA ESTATAL		AR	SA1. Punt de llibre millor at?	SA2. Saps tallar fusta??	SA3. Pode m fer el nostr e teatr e??	SA4. Ón caurà l'aviò??	SA5.Co m s'aguan ten els ponts tots sols??	SA6 No paseu el pont pot caure??	SA7.Quines sorpreses ens durà internet?
AREA: TECNOLOGIA I DIGITALITZACIÓ		S2	5	7	8	8	5	8	7
1. Cercar i seleccionar la informació adequada provinent de diverses fonts, de manera crítica i segura, aplicant processos de recerca, mètodes d'anàlisi de productes i experimentant amb eines de simulació, per definir problemes tecnològics i iniciar processos de creació de solucions a partir de la informació obtinguda.	1.1. Definir problemes o necessitats plantejades, tot cercant i contrastant informació procedent de diferents fonts de manera crítica i segura, avaluant la seva fiabilitat i pertinència.	5%	x	x	x	x			
	1.2. Comprendre i examinar productes tecnològics d'ús habitual a través de l'anàlisi d'objectes i sistemes, emprant el mètode científic i utilitzant eines de simulació en la construcció de coneixement.	10%		x	x	x	x	x	x
	1.3 Adoptar mesures preventives per la protecció dels dispositius, les dades i la salut personal tot identificant problemes i riscos relacionats amb l'ús de la tecnologia i analitzant-los èticament i crítica.	5%			x	x			x



2. Abordar problemes tecnològics amb autonomia i actitud creativa, aplicant coneixements interdisciplinaris i treballant de manera cooperativa i col·laborativa, per dissenyar i planificar solucions a un problema o necessitat de manera eficaç, innovadora i sostenible.	2.1. Idear i dissenyar solucions originals a problemes definits, aplicant conceptes, tècniques i procediments interdisciplinaris, així com criteris de sostenibilitat amb actitud emprenedora, perseverant i creativa.	15%	x	x	x	x	x	x	
	2.2. Seleccionar, planificar i organitzar els materials i eines, així com les tasques necessàries per a la construcció d'una solució a un problema plantejat, treballant individualment o en grup de manera cooperativa.	10%	x	x	x	x	x	x	
3. Aplicar de manera apropiada i segura diferents tècniques i coneixements interdisciplinaris utilitzant operadors, sistemes tecnològics i eines, tenint en compte la planificació i el disseny previ per construir o fabricar solucions tecnològiques i sostenibles que donin resposta a necessitats en diferents contextos.	3.1. Fabricar objectes o models mitjançant la manipulació i conformació de materials, emprant eines i màquines adequades, aplicant els fonaments d'estructures, mecanismes, electricitat i electrònica i respectant les normes de seguretat i salut.	10%	x	x	x	x	x	x	



4. Descriure, representar i intercanviar idees o solucions a problemes tecnològics o digitals, utilitzant mitjans de representació, simbologia i vocabulari adequats, així com els instruments i recursos disponibles i valorant la utilitat de les eines digitals per comunicar i difondre informació i propostes.	4.1. Representar i comunicar el procés de creació d'un producte des del seu disseny fins a la seva difusió, elaborant documentació tècnica i gràfica amb l'ajuda d'eines digitals, emprant els formats i el vocabulari tècnic adequats, de manera col·laborativa, tant presencialment com en remot.	15%	x	x	x	x	x	x	
6. Comprendre els fonaments del funcionament dels dispositius i aplicacions habituals del seu entorn digital d'aprenentatge, analitzant els seus components i funcions i ajustant-los a les seves necessitats per a fer un ús més eficient i segur i per detectar i resoldre problemes tècnics senzills.	6.1. Fer un ús eficient i segur dels dispositius digitals d'ús quotidià en la resolució de problemes senzills, analitzant els components i els sistemes de comunicació, coneixent els riscos i adoptant mesures de seguretat per a la protecció de dades i equips.	5%		x	x				x
	6.2. Crear continguts, elaborar materials i difondre'ls en diferents plataformes, configurant correctament les eines digitals habituals de l'entorn d'aprenentatge, ajustant-les a les seves necessitats i respectant els drets d'autor i l'etiqueta digital.	10%				x			x
	6.3. Organitzar la informació de manera estructurada, aplicant tècniques d'emmagatzematge segur.	5%						x	x



7. Fer un ús responsable i ètic de la tecnologia, tot mostrant interès per un desenvolupament sostenible, identificant les seves repercussions i valorant la contribució de les tecnologies emergents per identificar les aportacions i l'impacte del desenvolupament tecnològic en la societat i en l'entorn.	7.1. Reconèixer la influència de l'activitat tecnològica en la societat i en la sostenibilitat ambiental al llarg de la seva història, identificant les seves aportacions i repercussions i valorant la seva importància per al desenvolupament sostenible.	5%						x	x
	7.2. Identificar les aportacions de les tecnologies emergents al benestar, a la igualtat social i a la disminució de l'impacte ambiental, fent-ne un ús responsable i ètic.	5%						x	x
TOTAL PERCENTATGES		100%							



2.3 3r ESO Matèries

2.3.1 Tecnologia i Digitalització II. Criteris d'avaluació i seqüenciació.

Seqüenciació		CONCREC IÓ CURRICU LAR	1r Trimestre		2r Trimestre		3r Trimestre
NORMATIVA ESTATAL			SA1. Quin objecte mòbil t'agradaria construir?		SA2. I si el teu objecte és elèctric?		SA3. I si el teu objecte és un robot?
AREA: TECNOLOGIA I DIGITALITZACIÓ II			S3	5		6	
1. Cercar i seleccionar la informació adequada provinent de diverses fonts, de manera crítica i segura, aplicant processos de recerca, mètodes d'anàlisi de productes i experimentant amb eines de simulació, per definir problemes tecnològics i iniciar processos de creació de solucions a partir de la informació obtinguda.	1.1. Definir problemes o necessitats plantejades, tot cercant i contrastant informació procedent de diferents fonts de manera crítica i segura, avaluant la seva fiabilitat i pertinència.	10%	x		x		
	1.2. Comprendre i examinar productes tecnològics d'ús habitual a través de l'anàlisi d'objectes i sistemes, emprant el mètode científic i utilitzant eines de simulació en la construcció de coneixement.	15%			x		



2. Abordar problemes tecnològics amb autonomia i actitud creativa, aplicant coneixements interdisciplinaris i treballant de manera cooperativa i col·laborativa, per dissenyar i planificar solucions a un problema o necessitat de manera eficaç, innovadora i sostenible.	2.1. Idear i dissenyar solucions originals a problemes definits, aplicant conceptes, tècniques i procediments interdisciplinaris, així com criteris de sostenibilitat amb actitud emprenedora, perseverant i creativa.	10%	x		x		
	2.2. Seleccionar, planificar i organitzar els materials i eines, així com les tasques necessàries per a la construcció d'una solució a un problema plantejat, treballant individualment o en grup de manera cooperativa.	10%	x		x		
3. Aplicar de manera apropiada i segura diferents tècniques i coneixements interdisciplinaris utilitzant operadors, sistemes tecnològics i eines, tenint en compte la planificació i el disseny previ per construir o fabricar solucions tecnològiques i sostenibles que donin resposta a necessitats en diferents contextos.	3.1. Fabricar objectes o models mitjançant la manipulació i conformació de materials, emprant eines i màquines adequades, aplicant els fonaments d'estructures, mecanismes, electricitat i electrònica i respectant les normes de seguretat i salut.	10%	x		x		



4. Descriure, representar i intercanviar idees o solucions a problemes tecnològics o digitals, utilitzant mitjans de representació, simbologia i vocabulari adequats, així com els instruments i recursos disponibles i valorant la utilitat de les eines digitals per comunicar i difondre informació i propostes.	4.1. Representar i comunicar el procés de creació d'un producte des del seu disseny fins a la seva difusió, elaborant documentació tècnica i gràfica amb l'ajuda d'eines digitals, emprant els formats i el vocabulari tècnic adequats, de manera col·laborativa, tant presencialment com en remot.	15%	x		x		
5. Desenvolupar algorismes i aplicacions informàtiques en diferents entorns, aplicant els principis del pensament computacional i incorporant les tecnologies emergents, per crear solucions a problemes concrets, automatitzar processos i aplicar-los en sistemes de control o en robòtica.	5.1. Descriure, interpretar i dissenyar solucions a problemes informàtics a través d'algorismes i diagrames de flux, aplicant els elements i tècniques de programació de manera creativa.	10%				x	
	5.2. Programar aplicacions senzilles per a diferents dispositius (ordinadors, dispositius mòbils i uns altres) emprant, els elements de programació de manera apropiada i aplicant eines d'edició i mòduls d'intel·ligència artificial que afegixin funcionalitats.	10%				x	
	5.3. Automatitzar processos, màquines i objectes de manera autònoma, amb connexió a la Internet, mitjançant l'anàlisi, construcció i programació de robots i sistemes de control.	10%				x	
TOTAL PERCENTATGES		100%					



2.3.2 Recursos Digitals II. Criteris d'avaluació i seqüenciació.

Aquesta matèria també s'imparteix a 2n ESO i està desenvolupada al corresponent apartat. [Veure](#)

2.4 4t ESO Matèries

2.4.1 Digitalització. Criteris d'avaluació i seqüenciació.

		CONCRECIÓ CURRICULAR	1r Trimestre			2r Trimestre			3r Trimestre		
			SA1. Què hi ha darrere d'aquesta façana?	SA2. És el progrés igualitari?	SA3. Quina és la millor ganga? Software lliure o amb llicència?	SA4. L'automatisme calculador	SA5. Una gran xarxa interconnectada	SA6. Netiqueta	SA7. Seguretat	SA8. Videojoc + IA	
NORMATIVA ESTATAL											
AREA: DIGITALITZACIÓ		S4	3	2	2	1	4	4	3	1	
1. Identificar i resoldre problemes tècnics senzills, connectar i configurar dispositius a xarxes domèstiques, aplicant els coneixements de	1.1. Connectar dispositius i gestionar xarxes locals aplicant els coneixements i processos associats a sistemes de comunicació amb fil i sense fil amb una actitud proactiva.	12%					x				



maquinari i sistemes operatius per gestionar les eines i instal·lacions informàtiques i de comunicació d'ús quotidià.	1.2. Instal·lar i mantenir sistemes operatius configurant les seves característiques en funció de les seves necessitats personals.	6%					x				
	1.3. Identificar i resoldre problemes tècnics senzills analitzant components i funcions dels dispositius digitals, avaluant les solucions de manera crítica i reformulant el procediment, en cas necessari.	6%	x								
2. Configurar l'entorn personal d'aprenentatge interactuant i aprofitant els recursos de l'àmbit digital per optimitzar i gestionar l'aprenentatge permanent.	2.1. Gestionar l'aprenentatge en l'àmbit digital, configurant l'entorn personal d'aprenentatge mitjançant la integració de recursos digitals de manera autònoma.	6%	x		x			x			
	2.2. Cercar i seleccionar i arxivar informació en funció de les seves necessitats fent ús de les eines de l'entorn personal d'aprenentatge amb sentit crític i seguint normes bàsiques de seguretat en la xarxa.	7%	x				x				
	2.3. Crear, programar, integrar i reelaborar continguts digitals de manera individual o col·lectiva, seleccionant les eines més apropiades per generar nou coneixement i continguts digitals	14%				x				x	



	de manera creativa, respectant els drets d'autor i les llicències d'ús.										
	2.4. Interactuar en espais virtuals de comunicació i plataformes d'aprenentatge col·laboratiu, compartint i publicant informació i dades, adaptant-se a diferents audiències amb una actitud participativa i respectuosa.	7%					x	x			
3. Desenvolupar hàbits que fomentin el benestar digital, aplicant mesures preventives i correctives per protegir dispositius, dades personals i la pròpia salut.	3.1. Protegir les dades personals i l'empremta digital generada en internet, configurant les condicions de privacitat de les xarxes socials i espais virtuals de treball.	7%							x		
	3.2. Configurar i actualitzar, contrasenyes, sistemes operatius i antivirus de manera periòdica en els diferents dispositius digitals d'ús habitual.	4%							x		
	3.3. Identificar i saber reaccionar davant situacions que representen una amenaça en la xarxa triant la millor solució entre diverses opcions, desenvolupant pràctiques saludables i segures, tot valorant el benestar físic i mental, tant personal com	6%							x		



	col·lectiu.										
4. Exercir una ciutadania digital crítica, coneixent les possibles accions que realitzar en la xarxa, i identificant les seves repercussions, per fer un ús actiu, responsable i ètic de la tecnologia.	4.1. Fer un ús ètic de les dades i les eines digitals, aplicant les normes d'etiqueta digital i respectant la privacitat i les llicències d'ús i propietat intel·lectual en la comunicació, col·laboració i participació activa en la xarxa.	6%			x			x			
	4.2. Reconèixer les aportacions de les tecnologies digitals en les gestions administratives i el comerç electrònic, des de la consciència de la bretxa social d'accés, ús i aprofitament d'aquestes tecnologies per a diversos col·lectius.	5%		x							
	4.3. Valorar la importància de l'oportunitat, facilitat i llibertat d'expressió que suposen els mitjans digitals connectats, analitzant de manera crítica els missatges que es reben i transmeten tenint en compte la seva objectivitat, ideologia, intencionalitat, biaixos i caducitat.	7%						x			
	4.4 Analitzar la necessitat i els beneficis globals d'un ús i desenvolupament ecològicament i social	7%		x							



	responsable de les tecnologies digitals, tenint en compte criteris d'accessibilitat, sostenibilitat i impacte.									
TOTAL PERCENTATGES		100%								

2.4.2 Tecnologia. Criteris d'avaluació i seqüenciació.

Seqüenciació		CC	1R TRIM			3R TRIM		
NORMATIVA ESTATAL					2N TRIM			
AREA: TECNOLOGIA			SA01 munta el teu taller	SA02 Dissenyem joies o peces	SA03 Com funcionen les CNC?	SA04 Vull que s'encengui es llum?	SA05 Vull fer un segell pneumàtic??	SA06 Vull gastar menys?? automatitzar casa???
		S4	5	5	6	6	2	6
1. Identificar i proposar problemes tecnològics amb iniciativa i creativitat, estudiant les necessitats del seu entorn pròxim i aplicant estratègies i processos col·laboratius i	1.1. Idear i planificar solucions tecnològiques empenedores que generin un valor per a la comunitat, a partir de l'observació i l'anàlisi de l'entorn més pròxim, estudiant les seves necessitats, requisits i possibilitats de	10%	X	X				



iteratius relatius a projectes, per idear i planificar solucions de manera eficient, accessible, sostenible i innovadora. Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors del Perfil de sortida: STEM1, STEM2, CD1, CD3, CPSAA3, CPSAA4, CE, CE3.	millora.							
	1.2. Aplicar amb iniciativa estratègies col·laboratives de gestió de projectes amb una perspectiva interdisciplinària i seguint un procés iteratiu de validació, des de la fase d'ideació fins a la difusió de la solució.	5%	X	X				
	1.3. Tractar la gestió del projecte de manera creativa, aplicant estratègies i tècniques col·laboratives adients, així com mètodes de recerca en la ideació de solucions el més eficients, accessibles i innovadores possibles.	5%	X	X				
2. Aplicar de manera apropiada i segura diferents tècniques i coneixements interdisciplinaris, utilitzant procediments i recursos tecnològics i analitzant el cicle de vida de productes per fabricar solucions tecnològiques accessibles i sostenibles que donin resposta a necessitats plantejades. Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors del perfil de sortida: STEM2, STEM5, CD2, CPSAA4, CC4, CCEC4.	2.1. Analitzar el disseny d'un producte que doni resposta a una necessitat plantejada, avaluant la seva demanda, evolució i previsió de fi de cicle de vida amb un criteri ètic, responsable i inclusiu.	10%			X	X		
	2.2. Fabricar productes i solucions tecnològiques, aplicant eines de disseny assistit, tècniques d'elaboració manual, mecànica i digital i utilitzant els materials i recursos mecànics, elèctrics, electrònics i digitals adients.	20%			X	X		



3. Expressar, comunicar i difondre idees, propostes o solucions tecnològiques en diferents fòrums de manera efectiva, usant un llenguatge inclusiu i no sexista, emprant els recursos disponibles i aplicant els elements i tècniques necessàries per intercanviar la informació de manera responsable i fomentar el treball Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors del Perfil de sortida: CCL1, STEM4, CD3, CPSAA3, CCEC3. en equip.	3.1. Intercanviar informació i fomentar el treball en equip de manera assertiva, emprant les eines digitals adequades juntament amb el vocabulari tècnic, símbols i esquemes de sistemes tecnològics apropiats.	10%	X	X	X	X	X	X
	3.2. Presentar i difondre les propostes o solucions tecnològiques de manera efectiva, emprant l'entonació, expressió, gestió del temps i adaptació adequada del discurs, així com un llenguatge inclusiu i no sexista.	5%	X	X	X		X	X
4. Desenvolupar solucions automatitzades a problemes plantejats aplicant els coneixements necessaris i incorporant tecnologies emergents per dissenyar i construir sistemes de control programables i robòtics. Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors del Perfil de sortida: CP2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA5, CE3.	4.1. Dissenyar, construir, controlar i simular sistemes automàtics programables i robots que siguin capaços de fer tasques de manera autònoma, aplicant coneixements de mecànica, electrònica, pneumàtica i components dels sistemes de control, així com altres coneixements interdisciplinaris	5%			X	X		
	4.2. Integrar en les màquines i sistemes tecnològics aplicacions informàtiques i tecnologies digitals emergents de control i simulació com a Internet de les coses, el «big data» i la Intel·ligència Artificial amb sentit crític i ètic.	5%			X	X		



5. Aprofitar i emprar de manera responsable les possibilitats de les eines digitals, adaptant-les a les seves necessitats, configurant-les i aplicant coneixements interdisciplinaris, per a la resolució de tasques d'una manera més eficient. Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors del Perfil de sortida: CP2, CD2, CD5, CPSAA4, CPSAA5.	5.1. Resoldre tasques proposades de manera eficient mitjançant l'ús i configuració de diferents aplicacions i eines digitals, aplicant coneixements interdisciplinaris amb autonomia.	10%				X		X
6. Analitzar processos tecnològics, tenint en compte el seu impacte en la societat i l'entorn i aplicant criteris de sostenibilitat i accessibilitat, per fer un ús ètic i responsable, des del punt de vista ecològic i social, de la tecnologia. Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors del Perfil de sortida: STEM2, STEM5, CD4, CC4.	6.1. Fer un ús responsable de la tecnologia, mitjançant l'anàlisi i aplicació de criteris de sostenibilitat i accessibilitat en la selecció de materials i en el seu disseny, així com en els processos de fabricació de productes tecnològics, minimitzant l'impacte negatiu en la societat i en el planeta.	5%						X
	6.2. Analitzar els beneficis que, en la cura de l'entorn, aporten l'arquitectura bioclimàtica i el transport ecològic, valorant la contribució de les tecnologies al desenvolupament sostenible.	5%						X



	6.3. Identificar i valorar la repercussió i els beneficis del desenvolupament de projectes tecnològics de caràcter social per mitjà de comunitats obertes, accions de voluntariat o projectes de servei a la comunitat.	5%						X
TOTAL PERCENTATGES		100%						



2.5 1r Batxiller Matèries

2.5.1 Programació i Tractament de Dades I. Criteris d'avaluació i seqüenciació.

Seqüenciació		trimestre					
NORMATIVA ESTATAL		CONCRECIÓ CURRICULAR	SA1. Com pensen els ordinadors?	SA2. Els meus primers programes	SA3. Gestionant Dades	SA4. Do you speak python?	SA5. Usabilitat
AREA: PROGRAMACIÓ I TRACTAMENT DE DADES I		%	2	4	5	4	5 0
1. Desenvolupar algoritmes i aplicacions informàtiques en diferents entorns, aplicant els principis del pensament computacional i incorporant les tecnologies emergents, per crear solucions a problemes concrets, independentment del llenguatge utilitzat.	1.1. Dissenyar solucions a problemes informàtics a través d'algoritmes, aplicant els elements i tècniques de programació de manera creativa, independentment del llenguatge de programació que s'utilitzarà en la seva implementació.	7%	x				
	1.2. Programar aplicacions per a diferents entorns, emprant els principis de programació i adaptant els algoritmes a un llenguatge de programació específic.	7%		x			



	1.3. Realitzar programes informàtics tenint en compte l'eficiència dels mateixos tant en cost computacional com en modularitat, cohesió i acoblament.	4%		x				
2. Determinar el cicle de vida, planificant i aplicant mesures de control de qualitat en les diferents etapes, per assegurar l'èxit dels projectes informàtics segons diferents metodologies d'enginyeria del programari.	2.1. Analitzar i planificar el procés de desenvolupament de les aplicacions a partir dels requeriments establerts a l'enunciat.	6%	x					
	2.2. Aplicar estratègies de millora contínua aplicables a les etapes del cicle de vida del projecte.	6%				x		
	2.3. Emprar o aprendre metodologies d'enginyeria del programari adequades segons les característiques del producte a desenvolupar.	4%				x		
3. Identificar i fer servir els tipus i estructures de dades adequats per emmagatzemar les dades d'un programa informàtic de forma eficient.	3.1. Programar aplicacions seleccionant els tipus i estructures de dades més convenients en funció del context plantejat.	9%		x				
	3.2. Incorporar estructures de dades que permetin realitzar programes eficients, minimitzant el consum de recursos i el temps d'execució.	4%				x		
4. Utilitzar les bases de dades i els diferents repositoris com a fonts de dades, realitzant les operacions bàsiques sobre elles. Dissenyar i utilitzar els diferents repositoris de dades realitzant consultes i modificacions segons els	4.1. Dissenyar bases de dades que assegurin la integritat i la consistència de les dades per donar resposta a una problemàtica plantejada.	6%			x			
	4.2. Realitzar operacions bàsiques de manipulació de la base de dades (creació, consulta, actualització i eliminació).	6%			x			



requisits del projecte.	4.3. Treballar amb altres repositoris de dades realitzant les operacions oportunes per satisfer els requisits del projecte.	5%			x			
5. Publicar i documentar en diferents formats els programes desenvolupats i les dades generades de forma clara i precisa per poder ser emprades pels usuaris.	5.1. Aplicar tècniques de disseny d'interacció segons guies d'estils.	4%					x	
	5.2. Estudiar si els programes creats resulten útils i usables per a la seva audiència objectiva, identificant les mancances i, segons el cas, aplicant millores d'utilitat i d'usabilitat.	7%					x	
	5.3. Generar la documentació necessària perquè l'usuari final entengui el funcionament amb l'objectiu de proporcionar-li una guia que l'ajudi a utilitzar el programa o aplicació de forma senzilla, intuïtiva i satisfactòria.	6%		x	x	x	x	
6. Realitzar simulacions d'entorns reals per tal de conèixer les diferents branques de la informàtica	6.1. Incorporar conceptes de certes branques de la informàtica en la realització de programes i aplicacions.	9%					x	
	6.2. Investigar les aplicacions actuals per conèixer el seu funcionament intern.	6%					x	
	6.3. Monitorar les versions del projecte mitjançant la utilització d'eines de control de versions.	4%			x			
TOTAL PERCENTATGES		100%						



2.5.2 Tecnologia i Enginyeria I. Criteris d'avaluació i seqüenciació.

Seqüenciació		trimestre	1r	1r-2n	2n	2n	3r	3r
NORMATIVA ESTATAL		CONCREC IÓ CURRICUL AR	SA1 - El camí de l'energia.	SA2 - Fabrique m un producte?	SA3	SA4	SA5	SA6
TECNOLOGIA I ENGINYERIA	B1	%	0	0	0	0	0	0
1. Coordinar i desenvolupar projectes de recerca amb una actitud crítica i emprenedora, implementant estratègies i tècniques eficients de resolució de problemes i comunicant els resultats de manera adequada, per crear i millorar productes i sistemes de manera contínua.	1.1. Investigar i dissenyar projectes que mostrin de manera gràfica la creació i millora d'un producte, seleccionant, referenciant i interpretant informació relacionada.	2%						
	1.2. Participar en el desenvolupament, gestió i coordinació de projectes de creació i millora contínua de productes viables i socialment responsables, identificant millores i creant prototips mitjançant un procés iteratiu, amb actitud crítica, creativa i emprenedora.	2%						



	1.3. Col·laborar en tasques tecnològiques, escoltant el raonament dels altres, aportant a l'equip a través del rol assignat i fomentant el benestar grupal i les relacions saludables i inclusives.	2%						
	1.4. Elaborar documentació tècnica amb precisió i rigor, generant diagrames funcionals i utilitzant mitjans manuals i aplicacions digitals.	7%						
	1.5. Comunicar de manera eficaç i organitzada les idees i solucions tecnològiques, emprant el suport, la terminologia i el rigor apropiats.	3%						
2. Seleccionar materials i elaborar estudis d'impacte, aplicant criteris tècnics i de sostenibilitat per fabricar productes de qualitat que donin resposta a problemes i tasques plantejats, des d'un enfocament responsable i ètic.	2.1. Determinar el cicle de vida d'un producte, planificant i aplicant mesures de control de qualitat en les seves diferents etapes, des del disseny a la comercialització, tenint en consideració estratègies de millora contínua.	3%						



	2.2. Seleccionar els materials, tradicionals o de nova generació, adequats per a la fabricació de productes de qualitat basant-se en les seves característiques tècniques i atenent criteris de sostenibilitat de manera responsable i ètica.	3%						
	2.3. Fabricar models o prototips emprant les tècniques de fabricació més adequades i aplicant els criteris tècnics i de sostenibilitat necessaris.	10%						
3. Utilitzar les eines digitals adequades, analitzant les seves possibilitats, configurant-les d'acord amb les seves necessitats i aplicant coneixements interdisciplinaris, per resoldre tasques, així com per realitzar la presentació dels resultats d'una manera òptima.	3.1. Resoldre tasques proposades i funcions assignades, mitjançant l'ús i configuració de diferents eines digitals de manera òptima i autònoma.	5%						
	3.2. Realitzar la presentació de projectes emprant eines digitals adequades.	5%						



4. Generar coneixements i millorar destreses tècniques, transferint i aplicant sabers d'altres disciplines científiques amb actitud creativa, per calcular, i resoldre problemes o donar resposta a necessitats dels diferents àmbits de l'enginyeria.	4.1. Resoldre problemes associats a sistemes i instal·lacions mecàniques, aplicant fonaments de mecanismes de transmissió i transformació de moviments, suport i unió al desenvolupament de muntatges o simulacions.	10%						
	4.2. Resoldre problemes associats a sistemes i instal·lacions elèctriques i electròniques, aplicant fonaments de corrent continu i màquines elèctriques al desenvolupament de muntatges o simulacions.	10%						
5. Dissenyar, crear i avaluar sistemes tecnològics, aplicant coneixements de programació informàtica, regulació automàtica i control, així com les possibilitats que ofereixen les tecnologies emergents, per a estudiar, controlar i automatitzar tasques.	5.1. Controlar el funcionament de sistemes tecnològics i robòtics, utilitzant llenguatges de programació informàtica i aplicant les possibilitats que ofereixen les tecnologies emergents, com ara intel·ligència artificial, internet de les coses, dades massives (big data)...	8%						



	5.2. Automatitzar, programar i avaluar moviments de robots, mitjançant la seva modelització, l'aplicació d'algorismes senzills i l'ús d'eines informàtiques.	8%						
	5.3. Conèixer i comprendre conceptes bàsics de programació textual, mostrant el progrés pas a pas de l'execució d'un programa a partir d'un estat inicial i predient el seu estat final després de l'execució.	5%						
6. Analitzar i comprendre sistemes tecnològics dels diferents àmbits de l'enginyeria, estudiant les seves característiques, consum i eficiència energètica, per avaluar l'ús responsable i sostenible que es fa de la tecnologia.	6.1. Avaluar els diferents sistemes de generació d'energia elèctrica i mercats energètics, estudiant les seves característiques, calculant les seves magnituds i valorant la seva eficiència.	7%						
	6.2. Analitzar les diferents instal·lacions d'un habitatge des del punt de vista de la seva eficiència energètica, cercant aquelles opcions més compromeses amb la sostenibilitat i fomentant un ús responsable d'aquestes.	10%						



TOTAL PERCENTATGES	100%						
--------------------	------	--	--	--	--	--	--



3. Situacions d'aprenentatge. Seqüenciació de sabers bàsics i criteris d'avaluació a les SA del curs. Instruments d'avaluació.

3.1 1r ESO Matèries

3.1.1 Recursos Digitals I.

		Dept Tecnologia
		Secundària 1r-Recursos Digitals I Situacions Aprenentatge
		Curs 2023-2024
		SA01
SITUACIÓ D'APRENTATGE		
1	Nivell i matèria	RECURSOS DIGITALS I
2	Títol	Estàs preparat per al món digital?
3	Competències específiques	3. Expressar, comunicar i difondre idees i continguts amb un llenguatge inclusiu i no sexista, utilitzant eines de comunicació i publicació simples per gestionar de forma responsable la seva presència a la xarxa.
4	Criteris d'avaluació	3.1 Interactuar en espais virtuals de comunicació i plataformes d'aprenentatge col·laboratiu, adaptant-se a diferents audiències amb una actitud participativa i respectuosa.



5	Sabers bàsics	<p>A. Digitalització de l'entorn personal d'aprenentatge: Sistemes de comunicació. Gestió avançada i organització del correu electrònic. Intercanvi d'arxius i emmagatzematge en el núvol. Organització en carpetes i unitats compartides. Aules virtuals. Ús de les aplicacions pròpies de l'entorn personal d'aprenentatge (processador de text</p>
6	Context	Àmbit personal
7	Dinàmica de presa de consciència	Activitat inicial sobre el funcionament d'internet i núvol. Avantatges i inconvenients del treball en línia
8	Instruccions i material	L'alumnat haurà de disposar d'un ordinador amb connexió a internet i un compte corporatiu.
9	Descripció i planificació de la tasca	<p>Primera presa de contacte amb el grup. Ens trobem davant d'un grup d'alumnes molt heterogeni, en funció de l'ús del Chromebook que s'ha fet a primària. En aquesta primera situació aprendran l'ús de l'entorn Gsuite, molt important per al desenvolupament de l'assignatura. Es realitzaran un conjunt d'activitats encaminades a conèixer l'entorn Gsuite (Gmail, Drive, calendari, formularis)</p>



10	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	<p>—Foment de la participació de tot l'alumnat tant en les activitats individuals o en petit grup per detectar idees prèvies i guiar l'aprenentatge.</p> <p>— Acompanyament de l'alumnat per resoldre dubtes i verificar el correcte desenvolupament de les activitats.</p>
11	Procediment d'avaluació i qualificació	<p>Criteri 3.1: activitat correu electrònic expert i activitat formulari</p> <p>Aquestes activitats podran ser modificades, anul·lades o substituïdes per unes altres, en funció de les necessitats, per les característiques del grup-classe.</p> <p>No dur el dispositiu o no dur-lo carregat, suposa la realització de les tasques SENSE MATERIAL. La nota serà la derivada de no haver pogut realitzar-les en les condicions òptimes.</p> <p>La no realització de les activitats marcades com a obligatòries o tasques entregades fora de termini, podran penalitzar la nota del criteri corresponent, en funció de la importància de la tasca, del temps de retard acumulat, a criteri del professorat.</p> <p>La realització de les activitats marcades com a optatives, podran elevar la nota del criteri corresponent, en funció de la importància de la tasca, a criteri del professorat</p>
12	Transferència del coneixement	Rúbriques en totes les activitats avaluades

		Dept Tecnologia
		Secundària 1r-Recursos Digitals I Situacions Aprenentatge



		Curs 2023-2024
		SA02
SITUACIÓ D'APRENTATGE		
1	Nivell i matèria	RECURSOS DIGITALS I
2	Títol	Carnet professional Google docs
3	Competències específiques	4.Fer servir les eines informàtiques a l'abast per crear i editar continguts digitals de diferent naturalesa, treballant de forma autònoma o col·laborativa, per aplicar-les a la construcció de coneixements i donar suport a l'aprenentatge a àmbits diversos.
4	Criteris d'avaluació	4.1. Crear i editar continguts digitals de manera individual o col·lectiva, seleccionant les eines més apropiades de manera creativa.
5	Sabers bàsics	A. Digitalització de l'entorn personal d'aprenentatge: Aules virtuals. Ús de les aplicacions pròpies de l'entorn personal d'aprenentatge (processador de text)
6	Context	Àmbit personal
7	Dinàmica de presa de consciència	Activitat inicial a on els alumnes hauran de demostrar els seus coneixements sobre el programa. Mostrarem el resultat al grup perquè ells mateixos avaluen el que haurien de millorar.



8	Instruccions i material	L'alumnat haurà de disposar d'un ordinador amb connexió a internet i un compte corporatiu.
9	Descripció i planificació de la tasca	<p>Situació d'aprenentatge molt important, perquè el processador de text serà el programa que més empraran en la seva vida acadèmica.</p> <p>Gràcies a un conjunt d'activitats del processador de text Google (criteri 4.1) es convertiran en experts en Google Docs.</p> <p>Producte final: Prova google Docs</p>
10	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	<p>—Foment de la participació de tot l'alumnat tant en les activitats individuals o en petit grup per detectar idees prèvies i guiar l'aprenentatge.</p> <p>— Acompanyament de l'alumnat per resoldre dubtes i verificar el correcte desenvolupament de les activitats.</p>



11	Procediment d'avaluació i qualificació	<p>Criteri 4.1: pràctiques Google docs + prova Google docs</p> <p>Aquestes activitats podran ser modificades, anul·lades o substituïdes per unes altres, en funció de les necessitats, per les característiques del grup-classe.</p> <p>No dur el dispositiu o no dur-lo carregat, suposa la realització de les tasques SENSE MATERIAL. La nota serà la derivada de no haver pogut realitzar-les en les condicions òptimes.</p> <p>La no realització de les activitats marcades com a obligatòries o tasques entregades fora de termini, podran penalitzar la nota del criteri corresponent, en funció de la importància de la tasca, del temps de retard acumulat, a criteri del professorat.</p> <p>La realització de les activitats marcades com a optatives, podran elevar la nota del criteri corresponent, en funció de la importància de la tasca, a criteri del professorat</p>
12	Transferència del coneixement	Rúbriques en totes les activitats avaluades

		Dept Tecnologia
		Secundària 1r-Recursos Digitals I Situacions Aprenentatge
		Curs 2023-2024
		SA03
SITUACIÓ D'APRENTATGE		



1	Nivell i matèria	RECURSOS DIGITALS I
2	Títol	CUIDEM LA NOSTRA SALUT?
3	Competències específiques	<p>2. Valorar i preveure els riscos per a la salut i la seguretat dels dispositius i les dades personals, identificant les principals amenaces per tal de saber fer-ne un ús segur, saludable i legal.</p> <p>4. Fer servir les eines informàtiques a l'abast per crear i editar continguts digitals de diferent naturalesa, treballant de forma autònoma o col·laborativa, per aplicar-les a la construcció de coneixements i donar suport a l'aprenentatge a àmbits diversos.</p>
4	Criteris d'avaluació	<p>2.4. Reconèixer els bons hàbits d'ús dels dispositius digitals als àmbits educatiu, laboral i de l'entreteniment, adoptant conductes que evitin problemes per a la salut personal com el sedentarisme i les addiccions.</p> <p>4.1. Crear i editar continguts digitals de manera individual o col·lectiva, seleccionant les eines més apropiades de manera creativa.</p>
5	Sabers bàsics	<p>A. Digitalització de l'entorn personal d'aprenentatge:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intercanvi d'arxius i emmagatzematge en el núvol. Organització en carpetes i unitats compartides. - Treball col·laboratiu. Configuració dels permisos d'accés. - Aules virtuals. Ús de les aplicacions pròpies de l'entorn personal d'aprenentatge : presentacions <p>B. Edició i creació de continguts:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Àudio i vídeo. - Creació de continguts amb formats originals (còmics, animacions...). <p>D. Ciutadania digital crítica i seguretat :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salut, benestar i seguretat personal a internet.



6	Context	Personal i social
7	Dinàmica de presa de consciència	Com a activitat introductòria, l'alumnat cercarà informació sobre diferents problemes físics que ocasiona l'ús de la tecnologia (síndrome visual informàtic, trastorns del son, obesitat, malalties musculars). Construirà un tríptic amb Google docs a on redactarà la informació més important i donarà consells per evitar-los.
8	Instruccions i material	L'alumnat haurà de disposar d'un ordinador amb connexió a internet i un compte corporatiu. Per a l'activitat final se li facilitarà un telèfon mòbil
9	Descripció i planificació de la tasca	Després de l'activitat introductòria, els alumnes realitzaran tres pràctiques guiades per a millorar alguns aspectes de les seves presentacions (àudios, vídeos, animacions i interactivitat). A continuació, parlarem d'ergonomia davant de l'ordinador, amb activitats de recerca. Com a producte final, l'alumnat (per parelles) haurà d'elaborar una presentació (amb les millores introduïdes en les pràctiques realitzades) sobre alguns hàbits posturals dolents dels companys, i la correcció per evitar problemes.
10	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	— Foment de la participació de tot l'alumnat tant en les activitats individuals o en petit grup per detectar idees prèvies i guiar l'aprenentatge. — Acompanyament de l'alumnat per resoldre dubtes i verificar el correcte desenvolupament de les activitats.



11	Procediment d'avaluació i qualificació	<ul style="list-style-type: none"> - Criteri 2.4: tríptic (individual) i presentació Google (per parelles) - Criteri 4.1 : tríptic (individual) i presentació Google (per parelles) <p>No dur el dispositiu o no dur-lo carregat, suposa la realització de les tasques SENSE MATERIAL. La nota serà la derivada de no haver pogut realitzar-les en les condicions òptimes.</p> <p>La no realització de les activitats marcades com a obligatòries o tasques entregades fora de termini, podran penalitzar la nota del criteri corresponent, en funció de la importància de la tasca, del temps de retard acumulat, a criteri del professorat.</p> <p>La realització de les activitats marcades com a optatives, podran elevar la nota del criteri corresponent, en funció de la importància de la tasca, a criteri del professorat</p>
12	Transferència del coneixement	Rúbriques en totes les activitats avaluades

		Dept Tecnologia
		Secundària 1r-Recursos Digitals I Situacions Aprenentatge
		Curs 2023-2024
		SA04

SITUACIÓ D'APRENTATGE

1	Nivell i matèria	RECURSOS DIGITALS I
2	Títol	REALITAT O FAKE ?



3	Competències específiques	1. Cercar i seleccionar de manera crítica informació adequada provinent de diferents fonts, atenent a criteris de validesa, qualitat, actualitat i fiabilitat i respectant els drets d'autor, per incorporar-la a la construcció de coneixement.
4	Criteris d'avaluació	1.1. Cercar i seleccionar informació en funció de les seves necessitats fent ús de les eines de l'entorn personal d'aprenentatge i seguint normes bàsiques de seguretat a la xarxa. 1.2. Contrastar informació procedent de diferents fonts de manera crítica i segura, avaluant la seva fiabilitat i pertinència.
5	Sabers bàsics	- Cerca i selecció d'informació fiable. Eines per detectar notícies falses i fraus. Ús crític de les xarxes.
6	Context	Personal i social
7	Dinàmica de presa de consciència	
8	Instruccions i material	
9	Descripció i planificació de la tasca	
10	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	—Foment de la participació de tot l'alumnat tant en les activitats individuals o en petit grup per detectar idees prèvies i guiar l'aprenentatge. — Acompanyament de l'alumnat per resoldre dubtes i verificar el correcte desenvolupament de les activitats.



11	Procediment d'avaluació i qualificació	<p>No dur el dispositiu o no dur-lo carregat, suposa la realització de les tasques SENSE MATERIAL. La nota serà la derivada de no haver pogut realitzar-les en les condicions òptimes.</p> <p>La no realització de les activitats marcades com a obligatòries o tasques entregades fora de termini, podran penalitzar la nota del criteri corresponent, en funció de la importància de la tasca, del temps de retard acumulat, a criteri del professorat.</p> <p>La realització de les activitats marcades com a optatives, podran elevar la nota del criteri corresponent, en funció de la importància de la tasca, a criteri del professorat</p>
12	Transferència del coneixement	Rúbriques en totes les activitats avaluades

		Dept Tecnologia
		Secundària 1r-Recursos Digitals I Situacions Aprenentatge
		Curs 2023-2024
		SA04
SITUACIÓ D'APRENTATGE		
1	Nivell i matèria	RECURSOS DIGITALS I
2	Títol	QUI VOLS SER A LA XARXA?



3	Competències específiques	<p>1. Cercar i seleccionar de manera crítica informació adequada provinent de diferents fonts, atenent a criteris de validesa, qualitat, actualitat i fiabilitat i respectant els drets d'autor, per incorporar-la a la construcció de coneixement</p> <p>2. Valorar i preveure els riscos per a la salut i la seguretat dels dispositius i les dades personals, identificant les principals amenaces per tal de saber fer-ne un ús segur, saludable i legal.</p> <p>3. Expressar, comunicar i difondre idees i continguts amb un llenguatge inclusiu i no sexista, utilitzant eines de comunicació i publicació simples per gestionar de forma responsable la seva presència a la xarxa.</p>
4	Criteris d'avaluació	<p>1.3. Fer un ús ètic de les dades i les eines digitals, aplicant les normes d'etiqueta digital i respectant les llicències d'ús i propietat intel·lectual en la comunicació, col·laboració i participació activa a la xarxa.</p> <p>2.1. Protegir les dades personals i l'empremta digital generada a internet configurant les condicions de privacitat de les xarxes socials i espais virtuals de treball.</p> <p>3.1. Interactuar en espais virtuals de comunicació i plataformes d'aprenentatge col·laboratiu, adaptant-se a diferents audiències amb una actitud participativa i respectuosa.</p>
5	Sabers bàsics	<ul style="list-style-type: none"> - Seguretat i protecció de dades. Identitat, reputació i empremta digitals. - Ús ètic de dades i eines digitals: llibertat d'expressió, etiqueta digital, propietat intel·lectual i llicències d'ús, ... - Comunicació i difusió d'idees : Publicació de continguts a la web.
6	Context	Personal i social
7	Dinàmica de presa de consciència	



8	Instruccions i material	
9	Descripció i planificació de la tasca	
10	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	<p>—Foment de la participació de tot l'alumnat tant en les activitats individuals o en petit grup per detectar idees prèvies i guiar l'aprenentatge.</p> <p>— Acompanyament de l'alumnat per resoldre dubtes i verificar el correcte desenvolupament de les activitats.</p>
11	Procediment d'avaluació i qualificació	<p>No dur el dispositiu o no dur-lo carregat, suposa la realització de les tasques SENSE MATERIAL. La nota serà la derivada de no haver pogut realitzar-les en les condicions òptimes.</p> <p>La no realització de les activitats marcades com a obligatòries o tasques entregades fora de termini, podran penalitzar la nota del criteri corresponent, en funció de la importància de la tasca, del temps de retard acumulat, a criteri del professorat.</p> <p>La realització de les activitats marcades com a optatives, podran elevar la nota del criteri corresponent, en funció de la importància de la tasca, a criteri del professorat</p>
12	Transferència del coneixement	Rúbriques en totes les activitats avaluades



		Dept Tecnologia
		Secundària 1r-Recursos Digitals I Situacions Aprenentatge
		Curs 2023-2024
		SA05

SITUACIÓ D'APRENTATGE

1	Nivell i matèria	RECURSOS DIGITALS I
2	Títol	REALITAT O FAKE ?
3	Competències específiques	1. Cercar i seleccionar de manera crítica informació adequada provinent de diferents fonts, atenent a criteris de validesa, qualitat, actualitat i fiabilitat i respectant els drets d'autor, per incorporar-la a la construcció de coneixement.
4	Criteris d'avaluació	1.1. Cercar i seleccionar informació en funció de les seves necessitats fent ús de les eines de l'entorn personal d'aprenentatge i seguint normes bàsiques de seguretat a la xarxa. 1.2. Contrastar informació procedent de diferents fonts de manera crítica i segura, avaluant la seva fiabilitat i pertinència.
5	Sabers bàsics	- Cerca i selecció d'informació fiable. Eines per detectar notícies falses i frauds. Ús crític de les xarxes.
6	Context	Personal i social
7	Dinàmica de presa de consciència	



8	Instruccions i material	
9	Descripció i planificació de la tasca	
10	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	<p>— Foment de la participació de tot l'alumnat tant en les activitats individuals o en petit grup per detectar idees prèvies i guiar l'aprenentatge.</p> <p>— Acompanyament de l'alumnat per resoldre dubtes i verificar el correcte desenvolupament de les activitats.</p>
11	Procediment d'avaluació i qualificació	<p>No dur el dispositiu o no dur-lo carregat, suposa la realització de les tasques SENSE MATERIAL. La nota serà la derivada de no haver pogut realitzar-les en les condicions òptimes.</p> <p>La no realització de les activitats marcades com a obligatòries o tasques entregades fora de termini, podran penalitzar la nota del criteri corresponent, en funció de la importància de la tasca, del temps de retard acumulat, a criteri del professorat.</p> <p>La realització de les activitats marcades com a optatives, podran elevar la nota del criteri corresponent, en funció de la importància de la tasca, a criteri del professorat</p>
12	Transferència del coneixement	Rúbriques en totes les activitats avaluades



		Dept Tecnologia
		Secundària 1r-Recursos Digitals I Situacions Aprenentatge
		Curs 2023-2024
		SA06
SITUACIÓ D'APRENTATGE		
1	Nivell i matèria	RECURSOS DIGITALS I
2	Títol	QUANTES COSES FA EL TEU VIDEOJOC?
3	Competències específiques	5. Desenvolupar aplicacions informàtiques en diferents entorns, aplicant els fonaments del pensament computacional per donar resposta a problemes diversos i per simular el comportament de sistemes senzills.
4	Criteris d'avaluació	5.1. Dissenyar solucions a problemes informàtics a través d'algoritmes i diagrames de flux, aplicant els elements i tècniques de programació de manera creativa. 5.2. Programar aplicacions senzilles per a diferents dispositius, emprant els elements de programació de manera apropiada i aprofitant els recursos que faciliten les diferents eines d'edició disponibles.
5	Sabers bàsics	- Fonaments de la programació. Programació amb llenguatges de blocs. - Aplicacions informàtiques senzilles per ordinador i dispositius mòbils.
6	Context	PERSONAL



7	Dinàmica de presa de consciència	
8	Instruccions i material	
9	Descripció i planificació de la tasca	
10	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	<p>—Foment de la participació de tot l'alumnat tant en les activitats individuals o en petit grup per detectar idees prèvies i guiar l'aprenentatge.</p> <p>— Acompanyament de l'alumnat per resoldre dubtes i verificar el correcte desenvolupament de les activitats.</p>
11	Procediment d'avaluació i qualificació	<p>No dur el dispositiu o no dur-lo carregat, suposa la realització de les tasques SENSE MATERIAL. La nota serà la derivada de no haver pogut realitzar-les en les condicions òptimes.</p> <p>La no realització de les activitats marcades com a obligatòries o tasques entregades fora de termini, podran penalitzar la nota del criteri corresponent, en funció de la importància de la tasca, del temps de retard acumulat, a criteri del professorat.</p> <p>La realització de les activitats marcades com a optatives, podran elevar la nota del criteri corresponent, en funció de la importància de la tasca, a criteri del professorat</p>



12	Transferència del coneixement	Rúbriques en totes les activitats avaluades

3.2 2r ESO Matèries

3.2.1 Recursos Digitals II.

3.2.1 Tecnologia i Digitalització I.

		Dept Tecnologia
		Secundària 2n Tecnologia Situacions Aprenentatge
		Curs 2023-2024
		SA01

SITUACIÓ D'APRENTATGE

1	Nivell i matèria	TECNOLOGIA i DIGITALITZACIÓ I
2	Títol	Com millorem un punt de llibre?



3	Competències específiques	<p>1. Cercar i seleccionar la informació adequada provinent de diverses fonts, de manera crítica i segura, aplicant processos de recerca, mètodes d'anàlisi de productes i experimentant amb eines de simulació, per definir problemes tecnològics i iniciar processos de creació de solucions a partir de la informació obtinguda.</p> <p>2. Tractar problemes tecnològics amb autonomia i actitud creativa, aplicant coneixements interdisciplinaris i treballant de manera cooperativa i col·laborativa, per dissenyar i planificar solucions a un problema o necessitat de manera eficaç, innovadora i sostenible.</p> <p>3. Aplicar de manera apropiada i segura diferents tècniques i coneixements interdisciplinaris utilitzant operadors, sistemes tecnològics i eines, tenint en compte la planificació i el disseny previ per construir o fabricar solucions tecnològiques i sostenibles que donin resposta a necessitats en diferents contextos.</p> <p>4. Descriure, representar i intercanviar idees o solucions a problemes tecnològics o digitals, utilitzant mitjans de representació, simbologia i vocabulari adequats, així com els instruments i recursos disponibles i valorant la utilitat de les eines digitals per comunicar i difondre informació i propostes.</p>
4	Criteris d'avaluació	<p>1.1. Definir problemes o necessitats plantejades, tot cercant i contrastant informació procedent de diferents fonts de manera crítica i segura, avaluant la seva fiabilitat i pertinència.</p> <p>2.1. Idear i dissenyar solucions eficaces, innovadores i sostenibles a problemes definits, aplicant conceptes, tècniques i procediments interdisciplinaris, així com criteris de sostenibilitat amb actitud emprenedora, perseverant i creativa.</p> <p>2.2. Seleccionar, planificar i organitzar els materials i eines, així com les tasques necessàries per a la construcció d'una solució a un problema plantejat, treballant individualment o en grup de manera cooperativa i col·laborativa.</p> <p>3.1. Fabricar objectes o models mitjançant la manipulació i conformació de materials, emprant eines i màquines adequades, aplicant els fonaments d'estructures, mecanismes, electricitat i electrònica i respectant les normes de seguretat i salut que s'hi apliquin.</p> <p>4.1. Representar i comunicar el procés de creació d'un producte des del seu disseny fins a la seva difusió, elaborant documentació tècnica i gràfica amb l'ajuda d'eines digitals, emprant els formats i el vocabulari tècnic adequats, de manera col·laborativa, tant presencialment com en remot.</p>



5	Sabers bàsics	<p>A. Procés de resolució de problemes</p> <p>Estratègies, tècniques i marcs de resolució de problemes en diferents contextos i les seves fases.</p> <p>Estratègies de cerca crítica d'informació per a la recerca i definició de problemes plantejats.</p> <p>Materials tecnològics i el seu impacte ambiental.</p> <p>Emprenedoria, resiliència, perseverança i creativitat per tractar problemes des d'una perspectiva interdisciplinària.</p>
6	Context	Personal i social
7	Dinàmica de presa de consciència	<p>L'alumnat rep un problema: Si estem llegint un llibre i ens interrompen constantment (truquen al telèfon, a la porta, etcètera), perdem el fil de la lectura i el lloc per on anàvem llegint.</p> <p>Per a solucionar aquest problema hem de construir un punt de llibre que marqui la PÀGINA, la LÍNIA per la qual s'ha deixat de llegir.</p> <p>En aquesta primera sessió, l'alumnat, sense fer recerca d'informació s'ha de plantejar una solució original i creativa.</p>
8	Instruccions i material	<p>L'alumnat haurà de disposar d'un ordinador amb connexió a internet i un compte corporatiu.</p> <p>L'alumnat haurà de dur el material necessari per a construir la seva idea: cartó, cartolina, pintures...,</p> <p>Al taller de tecnologia disposem de les eines necessàries per a la construcció: cúter, protectors de taula, estisores...,</p>
9	Descripció i planificació de la tasca	L'alumnat haurà de seguir un procés tecnològic per resoldre aquest problema, i haurà de realitzar una memòria amb totes les passes seguides (definició del problema, recerca d'informació, disseny, planificació, construcció i avaluació del procés).
10	Procediments de retroacció, revisió	<p>—Foment de la participació de tot l'alumnat tant en les activitats de gran grup com individuals o en petit grup per detectar idees prèvies i guiar l'aprenentatge.</p> <p>— Acompanyament de l'alumnat per resoldre dubte</p>



	i supervisió	
11	Procediment d'avaluació i qualificació	<p>CRITERI 1.1: Definició del problema</p> <p>CRITERI 2.1: Idea de la seva solució</p> <p>CRITERI 2.2: Planificació de la construcció del punt de llibre</p> <p>CRITERI 3.1: Construcció del punt de llibre</p> <p>CRITERI 4.1: documentació tècnica (memòria) i gràfica de la seva idea</p> <p>Aquestes activitats podran ser modificades, anul·lades o substituïdes per unes altres, en funció de les necessitats, per les característiques del grup-classe.</p>

		Dept Tecnologia
		Secundària 2n Tecnologia Situacions Aprenentatge
		Curs 2023-2024
		SA02
1	Nivell i matèria	Nivell de 2n ESO Secundària
2	Títol	Saps tallar la fusta???



3	Competències específiques	<p>1. Cercar i seleccionar la informació adequada provinent de diverses fonts, de manera crítica i segura, aplicant processos de recerca, mètodes d'anàlisi de productes i experimentant amb eines de simulació, per definir problemes tecnològics i iniciar processos de creació de solucions a partir de la informació obtinguda.</p> <p>2. Tractar problemes tecnològics amb autonomia i actitud creativa, aplicant coneixements interdisciplinaris i treballant de manera cooperativa i col·laborativa, per dissenyar i planificar solucions a un problema o necessitat de manera eficaç, innovadora i sostenible.</p> <p>3. Aplicar de manera apropiada i segura diferents tècniques i coneixements interdisciplinaris utilitzant operadors, sistemes tecnològics i eines, tenint en compte la planificació i el disseny previ per construir o fabricar solucions tecnològiques i sostenibles que donin resposta a necessitats en diferents contextos.</p> <p>4. Descriure, representar i intercanviar idees o solucions a problemes tecnològics o digitals, utilitzant mitjans de representació, simbologia i vocabulari adequats, així com els instruments i recursos disponibles i valorant la utilitat de les eines digitals per comunicar i difondre informació i propostes.</p>
	Criteris d'avaluació	<p>1.1. Definir problemes o necessitats plantejades, tot cercant i contrastant informació procedent de diferents fonts de manera crítica i segura, avaluant la seva fiabilitat i pertinència.</p> <p>2.1. Idear i dissenyar solucions eficaçes, innovadores i sostenibles a problemes definits, aplicant conceptes, tècniques i procediments interdisciplinaris, així com criteris de sostenibilitat amb actitud emprenedora, perseverant i creativa.</p> <p>2.2. Seleccionar, planificar i organitzar els materials i eines, així com les tasques necessàries per a la construcció d'una solució a un problema plantejat, treballant individualment o en grup de manera cooperativa i col·laborativa.</p> <p>3.1. Fabricar objectes o models mitjançant la manipulació i conformació de materials, emprant eines i màquines adequades, aplicant els fonaments d'estructures, mecanismes, electricitat i electrònica i respectant les normes de seguretat i salut que s'hi apliquin.</p> <p>4.1. Representar i comunicar el procés de creació d'un producte des del seu disseny fins a la seva difusió, elaborant documentació tècnica i gràfica amb l'ajuda d'eines digitals, emprant els formats i el vocabulari tècnic adequats, de manera col·laborativa, tant presencialment com en remot.</p>



4	Sabers bàsics	<p>A. Procés de resolució de problemes</p> <p>Estratègies, tècniques i marcs de resolució de problemes en diferents contextos i les seves fases.</p> <p>Estratègies de cerca crítica d'informació per a la recerca i definició de problemes plantejats.</p> <p>Materials tecnològics i el seu impacte ambiental.</p> <p>Emprenedoria, resiliència, perseverança i creativitat per tractar problemes des d'una perspectiva interdisciplinària.</p>
5	Context	Personal i social
6	Dinàmica de presa de consciència	L'alumnat li plantejem si sap treballar la fusta???, volem fer lletres per construir paraules tecnològiques construint lletres de fusta de màxim 12x12 cm i un forat com a mínim entre 1 i 2 cm de diàmetre per poder-les penjar. Tots amb material fusta reciclat que trobem per l'aula. Pr fer-ho aprofundirem en el procés tecnològic les fases i el disseny
7	Instruccions i material	<p>L'alumnat haurà de disposar d'un ordinador amb connexió a internet i un compte corporatiu.</p> <p>L'alumnat haurà de dur el material necessari per a construir la seva idea: cartó, cartolina, pintures...,</p> <p>Al taller de tecnologia disposem de les eines necessàries per a la construcció: cúter, protectors de taula, estisores...,</p>
8	Descripció i planificació de la tasca	L'alumnat haurà de seguir un procés tecnològic per resoldre aquest problema, i haurà de realitzar una memòria amb totes les passes seguides (definició del problema, recerca d'informació, disseny, planificació, construcció i avaluació del procés).
9	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	<p>—Foment de la participació de tot l'alumnat tant en les activitats de gran grup com individuals o en petit grup per detectar idees prèvies i guiar l'aprenentatge.</p> <p>— Acompanyament de l'alumnat per resoldre dubte</p>



10	Procediment d'avaluació i qualificació	<p>CRITERI 1.1: Definició del problema</p> <p>CRITERI 2.1: Idea de la seva solució</p> <p>CRITERI 2.2: Planificació de la construcció del punt de llibre</p> <p>CRITERI 3.1: Construcció del punt de llibre</p> <p>CRITERI 4.1: documentació tècnica (memòria) i gràfica de la seva idea</p> <p>Aquestes activitats podran ser modificades, anul·lades o substituïdes per unes altres, en funció de les necessitats, per les característiques del grup-classe.</p>
	Transferència del coneixement	Rúbriques en totes les activitats avaluades

		Dept Tecnologia
		Secundària 2n Tecnologia Situacions Aprenentatge
		Curs 2023-2024
		SA03
1	Nivell i matèria	Nivell de 2n ESO Secundària
2	Títol	Encaixem? Cub soma en gran grup



3	Competències específiques	<p>1. Cercar i seleccionar la informació adequada provinent de diverses fonts, de manera crítica i segura, aplicant processos de recerca, mètodes d'anàlisi de productes i experimentant amb eines de simulació, per definir problemes tecnològics i iniciar processos de creació de solucions a partir de la informació obtinguda.</p> <p>2. Tractar problemes tecnològics amb autonomia i actitud creativa, aplicant coneixements interdisciplinaris i treballant de manera cooperativa i col·laborativa, per dissenyar i planificar solucions a un problema o necessitat de manera eficaç, innovadora i sostenible.</p> <p>3. Aplicar de manera apropiada i segura diferents tècniques i coneixements interdisciplinaris utilitzant operadors, sistemes tecnològics i eines, tenint en compte la planificació i el disseny previ per construir o fabricar solucions tecnològiques i sostenibles que donin resposta a necessitats en diferents contextos.</p> <p>4. Descriure, representar i intercanviar idees o solucions a problemes tecnològics o digitals, utilitzant mitjans de representació, simbologia i vocabulari adequats, així com els instruments i recursos disponibles i valorant la utilitat de les eines digitals per comunicar i difondre informació i propostes.</p>
	Criteris d'avaluació	<p>1.1. Definir problemes o necessitats plantejades, tot cercant i contrastant informació procedent de diferents fonts de manera crítica i segura, avaluant la seva fiabilitat i pertinència.</p> <p>2.1. Idear i dissenyar solucions eficaçes, innovadores i sostenibles a problemes definits, aplicant conceptes, tècniques i procediments interdisciplinaris, així com criteris de sostenibilitat amb actitud emprenedora, perseverant i creativa.</p> <p>2.2. Seleccionar, planificar i organitzar els materials i eines, així com les tasques necessàries per a la construcció d'una solució a un problema plantejat, treballant individualment o en grup de manera cooperativa i col·laborativa.</p> <p>3.1. Fabricar objectes o models mitjançant la manipulació i conformació de materials, emprant eines i màquines adequades, aplicant els fonaments d'estructures, mecanismes, electricitat i electrònica i respectant les normes de seguretat i salut que s'hi apliquin.</p> <p>4.1. Representar i comunicar el procés de creació d'un producte des del seu disseny fins a la seva difusió, elaborant documentació tècnica i gràfica amb l'ajuda d'eines digitals, emprant els formats i el vocabulari tècnic adequats, de manera col·laborativa, tant presencialment com en remot.</p>



4	Sabers bàsics	<p>A. Procés de resolució de problemes</p> <p>Estratègies, tècniques i marcs de resolució de problemes en diferents contextos i les seves fases.</p> <p>Estratègies de cerca crítica d'informació per a la recerca i definició de problemes plantejats.</p> <p>Materials tecnològics i el seu impacte ambiental.</p> <p>Emprenedoria, resiliència, perseverança i creativitat per tractar problemes des d'una perspectiva interdisciplinària.</p>
5	Context	Personal
6	Dinàmica de presa de consciència	<p>Utilitzant una eina digital de pluja d'idees (mentimeter o similar) demanarem el que els agrada i el que no del treball en grup.</p> <p>Amb la projecció d'uns vídeos els farem conscients de la importància d'un bon treball en grup per aconseguir un objectiu comú: construcció d'un cub soma amb una decoració conjunta.</p>
7	Instruccions i material	<p>L'alumnat haurà de disposar d'un ordinador amb connexió a internet i un compte corporatiu.</p> <p>Formarem grups de 7 alumnes, i hauran d'escollir un coordinador del grup.</p> <p>El departament donarà al coordinador un tros de llistó amb la mida necessària per construir totes les peces del cub soma</p> <p>Al taller de tecnologia disposem de les eines necessàries per a la construcció: serres d'arquet, llimes, paper de vidre,...</p>
8	Descripció i planificació de la tasca	<p>L'alumnat haurà de seguir un procés tecnològic per resoldre aquest problema, i haurà de realitzar una memòria amb totes les passes seguides (definició del problema, recerca d'informació, disseny, planificació, construcció i avaluació del procés).</p>
9	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	<p>—Foment de la participació de tot l'alumnat tant en les activitats de gran grup com individuals o en petit grup per detectar idees prèvies i guiar l'aprenentatge.</p> <p>— Acompanyament de l'alumnat per resoldre dubte</p>



10	Procediment d'avaluació i qualificació	<p>CRITERI 1.1: Definició del problema i recerca d'informació</p> <p>CRITERI 2.1: Idea de la seva solució (decoració)</p> <p>CRITERI 2.2: Planificació de la construcció del cub soma</p> <p>CRITERI 3.1: Construcció del cub soma</p> <p>CRITERI 4.1: documentació tècnica (memòria) i gràfica de la seva idea</p> <p>Aquestes activitats podran ser modificades, anul·lades o substituïdes per unes altres, en funció de les necessitats, per les característiques del grup-classe.</p>
	Transferència del coneixement	Rúbriques en totes les activitats avaluades

		Dept Tecnologia
		Secundària 2n Tecnologia Situacions Aprenentatge
		Curs 2023-2024
		SA04
SITUACIÓ D'APRENTATGE		
1	Nivell i matèria	TECNOLOGIA i DIGITALITZACIÓ I
2	Títol	Internet: aliat o enemic?



3	Competències específiques	<p>1. Cercar i seleccionar la informació adequada provinent de diverses fonts, de manera crítica i segura, aplicant processos de recerca, mètodes d'anàlisi de productes i experimentant amb eines de simulació, per definir problemes tecnològics i iniciar processos de creació de solucions a partir de la informació obtinguda.</p> <p>3. Aplicar de manera apropiada i segura diferents tècniques i coneixements interdisciplinaris utilitzant operadors, sistemes tecnològics i eines, tenint en compte la planificació i el disseny previ per construir o fabricar solucions tecnològiques i sostenibles que donin resposta a necessitats en diferents contextos</p> <p>6. Comprendre els fonaments del funcionament dels dispositius i aplicacions habituals del seu entorn digital d'aprenentatge, analitzant els seus components i funcions i ajustant-los a les seves necessitats per fer un ús més eficient i segur i per detectar i resoldre problemes tècnics senzills.</p> <p>7. Fer un ús responsable i ètic de la tecnologia, tot mostrant interès per un desenvolupament sostenible, identificant les seves repercussions i valorant la contribució de les tecnologies emergents per identificar les aportacions i l'impacte del desenvolupament tecnològic en la societat i en l'entorn.</p>
4	Criteris d'avaluació	<p>1.2. Comprendre i examinar productes tecnològics d'ús habitual a través de l'anàlisi d'objectes i sistemes, emprant el mètode científic i utilitzant eines de simulació en la construcció de coneixement.</p> <p>3.1. Fabricar objectes o models mitjançant la manipulació i conformació de materials, emprant eines i màquines adequades, aplicant els fonaments d'estructures, mecanismes, electricitat i electrònica i respectant les normes de seguretat i salut que s'hi apliquin.</p> <p>6.2. Crear continguts, elaborar materials i difondre'ls en diferents plataformes, configurant correctament les eines digitals habituals de l'entorn d'aprenentatge, ajustant-les a les seves necessitats i respectant els drets d'autor i l'etiqueta digital.</p> <p>7.1. Reconèixer la influència de l'activitat tecnològica en la societat i en la sostenibilitat ambiental al llarg de la seva història, identificant les seves aportacions i repercussions i valorant la seva importància per al desenvolupament sostenible.</p> <p>7.2. Identificar les aportacions de les tecnologies emergents al benestar, a la igualtat social i a la disminució de l'impacte ambiental, fent-ne un ús responsable i ètic.</p>



5	Sabers bàsics	<p>D. Digitalització de l'entorn personal d'aprenentatge: Dispositius digitals.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sistemes de comunicació digital d'ús comú. Transmissió de dades. Tecnologies sense fils per a la comunicació. - Eines d'edició i creació de continguts: instal·lació, configuració i ús responsable. Propietat intel·lectual. - Benestar digital: pràctiques segures i riscos (ciberassetjament, extorsió sexual, vulneració de la pròpia imatge i de la intimitat, accés a continguts no adients, addicions, etc.). <p>E. Tecnologia sostenible</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desenvolupament tecnològic: creativitat, innovació, recerca, obsolescència i impacte social i ambiental. - Ètica i aplicacions de les tecnologies emergents. - Tecnologia sostenible. Valoració crítica de la contribució a la consecució dels Objectius de Desenvolupament Sostenible.
6	Context	personal i social
7	Dinàmica de presa de consciència	<p>Activitat inicial: Començarem la SA amb la pregunta: Saps com internet ha canviat el món?</p> <p>Dissenyaran una entrevista (Formulari Google: criteri 6.2) per a gent gran: avis, pares, a on recaptaran informació de com feien les coses abans d'internet. Algunes preguntes podrien ser:</p> <p>Ara tenim les llistes de música amb les nostres cançons. Com guardaven abans les cançons que els hi agradaven?</p> <p>Com cercaven treball?</p> <p>Com coneixien a gent nova?</p> <p>Com arribaven als llocs quan anaven de viatge?</p>



		<p>I si necessitaves un electricista o un fontaner? Com aconseguien el número?</p> <p>A on anaven a comprar els bitllets d'avió?</p> <p>Com sabien de les notícies?</p> <p>Com llogaven pel·lícules?</p> <p>I com es feien fotos?</p> <p>I si volien saber a on estava un país? A on miraven?</p>
8	Instruccions i material	L'alumnat haurà de disposar d'un ordinador amb connexió a internet i un compte a entorn virtual d'aprenentatge
9	Descripció i planificació de la tasca	<p>Utilitzarem activitats que guiaran el seu aprenentatge.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sistemes de comunicació antics: construcció d'un telègraf en grups - Com funciona internet (amb activitats guiades pel professor) - Com va canviar la societat (amb entrevistes a gent gran), - Conseqüències negatives de la xarxa (grups d'experts: repercussions ambientals, socials i personals) <p>El producte final d'aquesta SA serà una presentació on l'alumnat posarà de manifest tot el que ha après sobre INTERNET:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Què és internet i com funciona? 2. Com internet ha canviat el món: <ol style="list-style-type: none"> 2.1 L'INTERNET HEROI: Quines aportacions positives ens ha dut? 2.2 L' INTERNET MALVAT: Quins problemes ens ha dut la seva aparició? 3 GUIEM A L'HEROI! Com ens pot ajudar per continuar millorant el món?



10	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	Foment de la participació de tot l'alumnat tant en les activitats de gran grup com individuals o en petit grup per detectar idees prèvies i guiar l'aprenentatge. — Acompanyament de l'alumnat per resoldre dubtes
11	Procediment d'avaluació i qualificació	Criteri 1.2: dues activitats: Com funciona un telègraf + Com funciona internet (Producte final) Criteri 6.2: creació de formulari + creació presentació criteri 7.1: Continguts presentació : Com ha canviat la societat (aportacions positives + problemes) criteri 7.2: Continguts presentació : Què més pot fer per nosaltres. Aquestes activitats podran ser modificades, anul·lades o substituïdes per unes altres, en funció de les necessitats, per les característiques del grup-classe.
12	Transferència del coneixement	Rúbriques en totes les activitats avaluades

3.3 3r ESO Matèries

3.2.1 Tecnologia i Digitalització II.

		Dept Tecnologia
		Secundària 3r Tecnologia Situacions Aprenentatge
		Curs 2023-2024
		SA01



SITUACIÓ D'APRENTATGE

1	Nivell i matèria	TECNOLOGIA i DIGITALITZACIÓ II
2	Títol	Quin objecte mòbil t'agradaria construir?
3	Competències específiques	<p>1. Cercar i seleccionar la informació adequada provinent de diverses fonts, de manera crítica i segura, aplicant processos de recerca, mètodes d'anàlisi de productes i experimentant amb eines de simulació, per definir problemes tecnològics i iniciar processos de creació de solucions a partir de la informació obtinguda.</p> <p>2. Tractar problemes tecnològics amb autonomia i actitud creativa, aplicant coneixements interdisciplinaris i treballant de manera cooperativa i col·laborativa, per dissenyar i planificar solucions a un problema o necessitat de manera eficaç, innovadora i sostenible.</p> <p>3. Aplicar de manera apropiada i segura diferents tècniques i coneixements interdisciplinaris utilitzant operadors, sistemes tecnològics i eines, tenint en compte la planificació i el disseny previ per construir o fabricar solucions tecnològiques i sostenibles que donin resposta a necessitats en diferents contextos.</p> <p>4. Descriure, representar i intercanviar idees o solucions a problemes tecnològics o digitals, utilitzant mitjans de representació, simbologia i vocabulari adequats, així com els instruments i recursos disponibles i valorant la utilitat de les eines digitals per comunicar i difondre informació i propostes.</p>



4	Criteris d'avaluació	<p>1.1. Definir problemes o necessitats plantejades, tot cercant i contrastant informació procedent de diferents fonts de manera crítica i segura, avaluant la seva fiabilitat i pertinència.</p> <p>2.1. Idear i dissenyar solucions eficaces, innovadores i sostenibles a problemes definits, aplicant conceptes, tècniques i procediments interdisciplinaris, així com criteris de sostenibilitat amb actitud emprenedora, perseverant i creativa.</p> <p>2.2. Seleccionar, planificar i organitzar els materials i eines, així com les tasques necessàries per a la construcció d'una solució a un problema plantejat, treballant individualment o en grup de manera cooperativa i col·laborativa.</p> <p>3.1. Fabricar objectes o models mitjançant la manipulació i conformació de materials, emprant eines i màquines adequades, aplicant els fonaments d'estructures, mecanismes, electricitat i electrònica i respectant les normes de seguretat i salut que s'hi apliquin.</p> <p>4.1. Representar i comunicar el procés de creació d'un producte des del seu disseny fins a la seva difusió, elaborant documentació tècnica i gràfica amb l'ajuda d'eines digitals, emprant els formats i el vocabulari tècnic adequats, de manera col·laborativa, tant presencialment com en remot.</p>
5	Sabers bàsics	<p>A. Procés de resolució de problemes</p> <p>Estratègies, tècniques i marcs de resolució de problemes en diferents contexts i les seves fases.</p> <p>Estratègies de cerca crítica d'informació per a la recerca i definició de problemes plantejats.</p> <p>Materials tecnològics i el seu impacte ambiental.</p> <p>Emprenedoria, resiliència, perseverança i creativitat per tractar problemes des d'una perspectiva interdisciplinària.</p>
6	Context	Personal



7	Dinàmica de presa de consciència	L'alumnat rep un repte: En el primer trimestre del curs hauran de dissenyar i construir un objecte amb una part mòbil (manual) , que tingui la possibilitat, a la segona avaluació, de moure's elèctricament.
8	Instruccions i material	L'alumnat haurà de disposar d'un ordinador amb connexió a internet i un compte corporatiu. El departament de tecnologia facilitarà a l'alumnat els materials per fer la seva construcció Al taller de tecnologia disposem de les eines necessàries per a la construcció de l'objecte mòbil.
9	Descripció i planificació de la tasca	L'alumnat haurà de seguir un procés tecnològic per resoldre aquest problema, i haurà de realitzar una memòria individual amb totes les passes seguides (definició del problema, recerca d'informació, disseny, planificació, construcció i avaluació del procés). Posarem a prova les competències sobre disseny gràfic adquirides l'any passat i les ampliarem gràcies a un programa CAD (tinkercad)
10	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	—Foment de la participació de tot l'alumnat tant en les activitats de gran grup com individuals o en petit grup per detectar idees prèvies i guiar l'aprenentatge. — Acompanyament de l'alumnat per resoldre dubte
11	Procediment d'avaluació i qualificació	CRITERI 1.1: Definició del problema CRITERI 2.1: Idea de la seva solució CRITERI 2.2: Planificació de la construcció de l'objecte mòbil CRITERI 3.1: Construcció de l'objecte mòbil CRITERI 4.1: documentació tècnica (memòria) i gràfica de la seva idea Aquestes activitats podran ser modificades, anul·lades o substituïdes per unes altres, en



		funció de les necessitats, per les característiques del grup-classe.
12	Transferència del coneixement	Rúbriques en totes les activitats avaluades

		Dept Tecnologia
		Secundària 3r Tecnologia Situacions Aprenentatge
		Curs 2023-2024
		SA02
SITUACIÓ D'APRENENTATGE		
1	Nivell i matèria	TECNOLOGIA i DIGITALITZACIÓ II
2	Títol	I si el teu objecte fora elèctric?



3	Competències específiques	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cercar i seleccionar la informació adequada provinent de diverses fonts, de manera crítica i segura, aplicant processos de recerca, mètodes d'anàlisi de productes i experimentant amb eines de simulació, per definir problemes tecnològics i iniciar processos de creació de solucions a partir de la informació obtinguda. 2. Tractar problemes tecnològics amb autonomia i actitud creativa, aplicant coneixements interdisciplinaris i treballant de manera cooperativa i col·laborativa, per dissenyar i planificar solucions a un problema o necessitat de manera eficaç, innovadora i sostenible. 3. Aplicar de manera apropiada i segura diferents tècniques i coneixements interdisciplinaris utilitzant operadors, sistemes tecnològics i eines, tenint en compte la planificació i el disseny previ per construir o fabricar solucions tecnològiques i sostenibles que donin resposta a necessitats en diferents contextos. 4. Descriure, representar i intercanviar idees o solucions a problemes tecnològics o digitals, utilitzant mitjans de representació, simbologia i vocabulari adequats, així com els instruments i recursos disponibles i valorant la utilitat de les eines digitals per comunicar i difondre informació i propostes.
---	----------------------------------	---



4	Criteris d'avaluació	<p>1.1. Definir problemes o necessitats plantejades, tot cercant i contrastant informació procedent de diferents fonts de manera crítica i segura, avaluant la seva fiabilitat i pertinència.</p> <p>1.2. Comprendre i examinar productes tecnològics d'ús habitual a través de l'anàlisi d'objectes i sistemes, emprant el mètode científic i utilitzant eines de simulació en la construcció de coneixement.</p> <p>2.1. Idear i dissenyar solucions eficaces, innovadores i sostenibles a problemes definits, aplicant conceptes, tècniques i procediments interdisciplinaris, així com criteris de sostenibilitat amb actitud emprenedora, perseverant i creativa.</p> <p>2.2. Seleccionar, planificar i organitzar els materials i eines, així com les tasques necessàries per a la construcció d'una solució a un problema plantejat, treballant individualment o en grup de manera cooperativa i col·laborativa.</p> <p>3.1. Fabricar objectes o models mitjançant la manipulació i conformació de materials, emprant eines i màquines adequades, aplicant els fonaments d'estructures, mecanismes, electricitat i electrònica i respectant les normes de seguretat i salut que s'hi apliquin.</p> <p>4.1. Representar i comunicar el procés de creació d'un producte des del seu disseny fins a la seva difusió, elaborant documentació tècnica i gràfica amb l'ajuda d'eines digitals, emprant els formats i el vocabulari tècnic adequats, de manera col·laborativa, tant presencialment com en remot.</p>
5	Sabers bàsics	<p>A. Procés de resolució de problemes</p> <p>Estratègies, tècniques i marcs de resolució de problemes en diferents contexts i les seves fases.</p> <p>Estratègies de cerca crítica d'informació per a la recerca i definició de problemes plantejats.</p> <p>Materials tecnològics i el seu impacte ambiental.</p> <p>Emprenedoria, resiliència, perseverança i creativitat per tractar problemes des d'una perspectiva interdisciplinària.</p>



6	Context	Personal
7	Dinàmica de presa de consciència	L'alumnat rep un repte: Ha de convertir el seu objecte mòbil manual en un objecte elèctric-electrònic.
8	Instruccions i material	L'alumnat haurà de disposar d'un ordinador amb connexió a internet i un compte corporatiu. El departament de tecnologia facilitarà a l'alumnat els materials per fer la seva construcció Al taller de tecnologia disposem de les eines necessàries per a la construcció del circuit elèctric-electrònic.
9	Descripció i planificació de la tasca	Començarem amb activitats dirigides perquè l'alumne entengui els conceptes necessaris sobre electricitat i l'electrònica, i sigui capaç de resoldre el problema amb autonomia. A continuació, l'alumnat haurà de seguir un procés tecnològic per resoldre aquest problema, i haurà de realitzar una memòria individual amb totes les passes seguides (definició del problema, recerca d'informació, disseny, planificació, construcció i avaluació del procés).
10	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	— Foment de la participació de tot l'alumnat tant en les activitats de gran grup com individuals o en petit grup per detectar idees prèvies i guiar l'aprenentatge. — Acompanyament de l'alumnat per resoldre dubte
11	Procediment d'avaluació i qualificació	CRITERI 1.1: Definició del problema CRITERI 1.2: Activitats i/o prova sobre electricitat-electrònica CRITERI 2.1: Idea de la seva solució CRITERI 2.2: Planificació de la construcció del circuit elèctric-electrònic CRITERI 3.1: Construcció del circuit elèctric-electrònic CRITERI 4.1: documentació tècnica (memòria) i gràfica de la seva idea Aquestes activitats podran ser modificades, anul·lades o substituïdes per unes altres, en



		funció de les necessitats, per les característiques del grup-classe.
12	Transferència del coneixement	Rúbriques en totes les activitats avaluades

		Dept Tecnologia
		Secundària 3r Tecnologia Situacions Aprenentatge
		Curs 2023-2024
		SA03

SITUACIÓ D'APRENTATGE

1	Nivell i matèria	TECNOLOGIA i DIGITALITZACIÓ II
2	Títol	I si el teu objecte fora un robot?
3	Competències específiques	5. Desenvolupar algorismes i aplicacions informàtiques en diferents entorns, aplicant els principis del pensament computacional i incorporant les tecnologies emergents, per crear solucions a problemes concrets, automatitzar processos i aplicar-los en sistemes de control o en robòtica.



4	Criteris d'avaluació	<p>5.1. Descriure, interpretar i dissenyar solucions a problemes informàtics a través d'algorismes i diagrames de flux, aplicant els elements i tècniques de programació de manera creativa.</p> <p>5.2. Programar aplicacions senzilles per a diferents dispositius (ordinadors, dispositius mòbils i uns altres) emprant, els elements de programació de manera apropiada i aplicant eines d'edició, així com mòduls d'intel·ligència artificial que afegixin funcionalitats a la solució.</p> <p>5.3. Automatitzar processos, màquines i objectes de manera autònoma, amb connexió a la Internet, mitjançant l'anàlisi, construcció i programació de robots i sistemes de control.</p>
5	Sabers bàsics	<p>C. Pensament computacional, programació i robòtica Algorísmia i diagrames de flux. Aplicacions informàtiques senzilles per a ordinador i dispositius mòbils i introducció a la intel·ligència artificial.</p> <p>Sistemes de control programat: muntatge físic i/o ús de simuladors i programació senzilla de dispositius. Internet de les coses.</p> <p>Fonaments de la robòtica: muntatge, control programat de robots de manera física o per mitjà de simuladors.</p> <p>Autoconfiança i iniciativa: l'error, la reavaluació i la depuració d'errors com a part del procés d'aprenentatge.</p>
6	Context	Personal
7	Dinàmica de presa de consciència	L'alumnat rep un repte: Ha de convertir el seu objecte mòbil elèctric-electrònic en un robot.
8	Instruccions i material	<p>L'alumnat haurà de disposar d'un ordinador amb connexió a internet i un compte corporatiu.</p> <p>El departament de tecnologia facilitarà a l'alumnat els materials per fer la seva construcció</p> <p>Al taller de tecnologia disposem de les eines necessàries per a la construcció del robot.</p>



9	Descripció i planificació de la tasca	Començarem amb activitats dirigides perquè l'alumne entengui els conceptes necessaris sobre robòtica, i sigui capaç de resoldre el problema amb autonomia. A continuació, l'alumnat haurà de solucionar el problema: convertir el seu objecte en un robot
10	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	— Foment de la participació de tot l'alumnat tant en les activitats de gran grup com individuals o en petit grup per detectar idees prèvies i guiar l'aprenentatge. — Acompanyament de l'alumnat per resoldre dubte
11	Procediment d'avaluació i qualificació	CRITERI 5.1: CRITERI 5.2: CRITERI 5.3:
12	Transferència del coneixement	Rúbriques en totes les activitats avaluades

3.2.2 Recursos Digitals II. [Veure al següent enllaç](#)


3.4 4t ESO Matèries

3.2.1 Digitalització.

		Dept Tecnologia
		Secundària 4t-Digitalització Situacions Aprenentatge
		Curs 2023-2024



SITUACIÓ D'APRENTATGE

1	Nivell i matèria	4t ESO DIGITALITZACIÓ
2	Títol	 Què hi ha darrere d'aquesta façana?
3	Competències específiques	<p>1. Identificar i resoldre problemes tècnics senzills, connectar i configurar dispositius a xarxes domèstiques, aplicant els coneixements de maquinari i sistemes operatius per gestionar les eines i instal·lacions informàtiques i de comunicació d'ús quotidià.</p> <p>2. Configurar l'entorn personal d'aprenentatge interactuant i aprofitant els recursos de l'àmbit digital per optimitzar i gestionar l'aprenentatge permanent.</p>
4	Criteris d'avaluació	<p>1.3. Identificar i resoldre problemes tècnics senzills analitzant components i funcions dels dispositius digitals, avaluant les solucions de manera crítica i reformulant el procediment, en cas necessari.</p> <p>2.1. Gestionar l'aprenentatge en l'àmbit digital, configurant l'entorn personal d'aprenentatge mitjançant la integració de recursos digitals de manera autònoma.</p> <p>2.2. Cercar i seleccionar i arxivar informació en funció de les seves necessitats fent ús de les eines de l'entorn personal d'aprenentatge amb sentit crític i seguint normes bàsiques de seguretat en la xarxa.</p>
5	Sabers bàsics	<p>A. Dispositius digitals, sistemes operatius i de comunicació: Arquitectura d'ordinadors: elements, muntatge, configuració i resolució de problemes</p> <p>B. Digitalització de l'entorn personal d'aprenentatge: Cerca, selecció i arxiu d'informació. Edició i creació de continguts</p>
6	Context	Personal



7	Dinàmica de presa de consciència	<p>Activitat inicial: Han de fer un pressupost per a un ordinador per peces, emprant l'eina PC Creator de la botiga pcmontajes que permet triar els components per categories i oferir un pressupost amb la quantitat total. (PC MONTAJES)</p> <p>L'alumne s'adonarà de la gran quantitat de peces que formen els ordinadors, dels rangs de preus tan amplis que tenim al mercat, i de la necessitat de formar-se per saber triar bé.</p> <p>L'alumne s'adonarà de la gran quantitat de peces que formen els ordinadors, dels rangs de preus tan amplis que tenim al mercat, i de la necessitat de formar-se per saber triar bé.</p>
8	Instruccions i material	<p>L'alumnat haurà de disposar d'un ordinador amb connexió a internet i un compte a entorn virtual d'aprenentatge</p> <p>Per al producte final: ordinador portàtil vell en desús.</p>
9	Descripció i planificació de la tasca	<p>Activitat inicial: pressupost</p> <p>Treball de recerca: arquitectura d'ordinadors (criteri 2.1 +2.2)</p> <p>Presentació de continguts: professor o alumnes</p> <p>Prova: arquitectura d'ordinadors (criteri 1.3)</p> <p>Producte final: "desmuntatge d'un microportàtil" (criteri 2.1 +1.3)</p> <p>Aquestes activitats podran ser modificades, anul·lades o substituïdes per unes altres, en funció de les necessitats, per les característiques del grup-classe.</p>
10	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	<p>—Foment de la participació de tot l'alumnat tant en les activitats individuals o en petit grup per detectar idees prèvies i guiar l'aprenentatge.</p> <p>— Acompanyament de l'alumnat per resoldre dubtes i verificar el correcte desenvolupament de les activitats.</p>
11	Procediment d'avaluació i qualificació	<p>Criteri 1.3: prova (individual) + document "desmuntatge d'un microportàtil" (parelles).</p> <p>Criteri 2.1: treball de recerca + document "desmuntatge d'un microportàtil" (parelles).</p> <p>Criteri 2.2: treball de recerca.</p>
12	Transferència del coneixement	<p>Rúbriques en totes les activitats avaluades.</p>



		Dept Tecnologia
		Secundària 4t-Digitalització Situacions Aprenentatge
		Curs 2023-2024
		SA02
SITUACIÓ D'APRENTATGE		
1	Nivell i matèria	4t ESO DIGITALITZACIÓ
2	Títol	És el progrés igualitari?
3	Competències específiques	4. Exercir una ciutadania digital crítica, coneixent les possibles accions que realitzar en la xarxa, i identificant les seves repercussions, per fer un ús actiu, responsable i ètic de la tecnologia.
4	Criteris d'avaluació	4.2. Reconèixer les aportacions de les tecnologies digitals en les gestions administratives i el comerç electrònic, des de la consciència de la bretxa social d'accés, ús i aprofitament d'aquestes tecnologies per a diversos col·lectius..
5	Sabers bàsics	D. Ciutadania digital crítica Ètica en l'ús d'eines digitals: obsolescència programada i sobirania tecnològica i digitalització sostenible.
6	Context	Personal i social



7	Dinàmica de presa de consciència	Activitat inicial: Introducció del tema per part del professorat, generant una pluja d'idees sobre el mateix, entre els alumnes.
8	Instruccions i material	L'alumnat haurà de disposar d'un ordinador amb connexió a internet i un compte a entorn virtual d'aprenentatge Per al producte final: ordinador portàtil vell en desús.
9	Descripció i planificació de la tasca	<p>Activitat inicial: Introducció a les aplicacions d'ofimàtica amb una contextualització. Creació d'una calculadora interactiva.</p> <p>Activitats d'aprenentatge, consolidació i comprovació: bateria de preguntes després de llegir articles i veure vídeos sobre problemes amb els fons electrònics: contaminació, obsolescència programada, problemes socials (minerals de sang).</p> <p>Producte final: Infografia sensibilitzadora.</p> <p>Presentació continguts: professor i alumnes.</p> <p>Aquestes activitats podran ser modificades, anul·lades o substituïdes per unes altres, en funció de les necessitats, per les característiques del grup-classe.</p>
10	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	<p>— Foment de la participació de tot l'alumnat tant en les activitats individuals o en petit grup per detectar idees prèvies i guiar l'aprenentatge.</p> <p>— Acompanyament de l'alumnat per resoldre dubtes i verificar el correcte desenvolupament de les activitats.</p>
11	Procediment d'avaluació i qualificació	<p> criteri 4.2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Infografia sobre conscienciació i prevenció de deixalla electrònica (grup). - Investigació i redacció de text argumentatiu (individual).



12	Transferència del coneixement	Rúbriques en totes les activitats avaluades.
----	--------------------------------------	--

		Dept Tecnologia
		Secundària 4t-Digitalització Situacions Aprenentatge
		Curs 2023-2024
		SA03

SITUACIÓ D'APRENTATGE		
1	Nivell i matèria	4t ESO DIGITALITZACIÓ
2	Títol	Quina és la millor ganga? Software lliure o amb llicència?
3	Competències específiques	2. Configurar l'entorn personal d'aprenentatge interactuant i aprofitant els recursos de l'àmbit digital per optimitzar i gestionar l'aprenentatge permanent. 4. Exercir una ciutadania digital crítica, coneixent les possibles accions que realitzar en la xarxa, i identificant les seves repercussions, per fer un ús actiu, responsable i ètic de la tecnologia.
4	Criteris d'avaluació	2.1. Gestionar l'aprenentatge en l'àmbit digital, configurant l'entorn personal d'aprenentatge mitjançant la integració de recursos digitals de manera autònoma. 4.1. Fer un ús ètic de les dades i les eines digitals, aplicant les normes d'etiqueta digital i respectant la privacitat i les llicències d'ús i propietat intel·lectual en la comunicació, col·laboració i participació activa en la xarxa.



5	Sabers bàsics	<p>A. Dispositius digitals, sistemes operatius i de comunicació: Sistemes operatius: instal·lació i configuració d'usuari.</p> <p>B. Digitalització de l'entorn personal d'aprenentatge: Cerca, selecció i arxiu d'informació. Edició i creació de continguts.</p> <p>D. Ciutadania digital crítica: Interactivitat en la xarxa: llibertat d'expressió, etiqueta digital, propietat intel·lectual i llicències d'ús. Activisme en línia: plataformes d'iniciativa ciutadana i cibervoluntariat i comunitats de maquinari i programari lliure.</p>
6	Context	Personal
7	Dinàmica de presa de consciència	<p>Activitat inicial: Enquesta sobre conceptes previs: els ordinadors i mòbils que empren: identificació dels diferents sistemes operatius que coneixen. les aplicacions que empren habitualment: tipus d'aplicacions, concepte de núvol. (amb Mentimeter o eina semblant).</p>
8	Instruccions i material	L'alumnat haurà de disposar d'un ordinador amb connexió a internet i un compte a entorn virtual d'aprenentatge
9	Descripció i planificació de la tasca	<ul style="list-style-type: none"> - Activitat inicial: Enquesta conceptes previs. - Organització d'arxius (criteri 2.1). - Creació d'un glossari de termes relacionats amb el software (criteri 2.1) - Investigació sobre els tipus de llicències software (criteri 4.1). - Presentació de continguts: professor o alumnes. - Prova: el software d'un ordinador (criteri 4.1). - Producte final: creació d'un còmic descriptiu d'un programa de software lliure (criteri 2.1). <p>Aquestes activitats podran ser modificades, anul·lades o substituïdes per unes altres, en funció de les necessitats, per les característiques del grup-classe.</p>



10	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	<ul style="list-style-type: none"> - Foment de la participació de tot l'alumnat tant en les activitats individuals o en petit grup per detectar idees prèvies i guiar l'aprenentatge. - Acompanyament de l'alumnat per resoldre dubtes i verificar el correcte desenvolupament de les activitats.
11	Procediment d'avaluació i qualificació	<ul style="list-style-type: none"> - Criteri 2.1: organització d'arxius + glossari de termes software (individual) + producte final (individual) - Criteri 4.1: glossari de termes (individual) + prova de coneixements (individual).
12	Transferència del coneixement	Rúbriques en totes les activitats avaluades.

		Dept Tecnologia
		Secundària 4t-Digitalització Situacions Aprenentatge
		Curs 2023-2024
		SA07

SITUACIÓ D'APRENENTATGE		
1	Nivell i matèria	4t ESO DIGITALITZACIÓ
2	Títol	Em sent segur?
3	Competències específiques	3. Desenvolupar hàbits que fomentin el benestar digital, aplicant mesures preventives i correctives per protegir dispositius, dades personals i la pròpia salut.



4	Criteris d'avaluació	<p>3.1. Protegir les dades personals i l'empremta digital generada en internet, configurant les condicions de privacitat de les xarxes socials i espais virtuals de treball.</p> <p>3.2. Configurar i actualitzar, contrasenyes, sistemes operatius i antivirus de manera periòdica en els diferents dispositius digitals d'ús habitual.</p> <p>3.3. Identificar i saber reaccionar davant situacions que representen una amenaça en la xarxa triant la millor solució entre diverses opcions, desenvolupant pràctiques saludables i segures, tot valorant el benestar físic i mental, tant personal com col·lectiu.</p>
5	Sabers bàsics	<p>C. Seguretat i benestar digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Seguretat de dispositius: mesures preventives i correctives per fer front a riscos, amenaces i atacs a dispositius. -Seguretat i protecció de dades: identitat, reputació digital, privacitat i empremta digital. Mesures preventives en la configuració en xarxes socials i la gestió d'identitats virtuals. - Seguretat en la salut física i mental. Riscos i amenaces al benestar personal. Opcions de resposta i pràctiques d'ús saludable. Situacions de violència i de risc en la xarxa (ciberassetjament, extorsió sexual, accés a continguts no adequats, dependència tecnològica, etc.)
6	Context	Personal i educatiu
7	Dinàmica de presa de consciència	Activitat inicial:
8	Instruccions i material	L'alumnat haurà de disposar d'un ordinador amb connexió a internet i un compte a entorn virtual d'aprenentatge Per al producte final: ordinador portàtil vell en desús.
9	Descripció i planificació de la tasca	<p>Activitat inicial:</p> <p>Activitats d'aprenentatge, consolidació i comprovació:</p> <p>Producte final:</p> <p>Aquestes activitats podran ser modificades, anul·lades o substituïdes per unes altres, en funció de les necessitats, per les característiques del grup-classe.</p>



10	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	<p>—Foment de la participació de tot l'alumnat tant en les activitats individuals o en petit grup per detectar idees prèvies i guiar l'aprenentatge.</p> <p>— Acompanyament de l'alumnat per resoldre dubtes i verificar el correcte desenvolupament de les activitats.</p>
11	Procediment d'avaluació i qualificació	
12	Transferència del coneixement	Rúbriques en totes les activitats avaluades.

3.2.1 Tecnologia.

	SA01	
1	Nivell i matèria	Nivell de 4t ESO Secundària
2	Títol	Saps muntar el teu taller??
3	Competències específiques	<p>1. Identificar i proposar problemes tecnològics amb iniciativa i creativitat, estudiant les necessitats del seu entorn pròxim i aplicant estratègies i processos col·laboratius i iteratius relatius a projectes, per idear i planificar solucions de manera eficient, accessible, sostenible i innovadora. Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors del Perfil de sortida: STEM1, STEM2, CD1, CD3, CPSAA3, CPSAA4, CE, CE3.</p> <p>3. Expressar, comunicar i difondre idees, propostes o solucions tecnològiques en diferents fòrums de manera efectiva, usant un llenguatge inclusiu i no sexista, emprant els recursos disponibles i aplicant els elements i tècniques necessàries per intercanviar la informació de manera responsable i fomentar el treball. Aquesta competència específica es connecta amb els següents</p>



		descriptors del Perfil de sortida: CCL1, STEM4, CD3, CPSAA3, CCEC3. en equip.
	Criteris d'avaluació	<p>1.1. Idear i planificar solucions tecnològiques emprenedores que generin un valor per a la comunitat, a partir de l'observació i l'anàlisi de l'entorn més pròxim, estudiant les seves necessitats, requisits i possibilitats de millora.</p> <p>1.2. Aplicar amb iniciativa estratègies col·laboratives de gestió de projectes amb una perspectiva interdisciplinària i seguint un procés iteratiu de validació, des de la fase d'ideació fins a la difusió de la solució.</p> <p>1.3. Tractar la gestió del projecte de manera creativa, aplicant estratègies i tècniques col·laboratives adients, així com mètodes de recerca en la ideació de solucions les més eficients, accessibles i innovadores possibles.</p> <p>3.1. Intercanviar informació i fomentar el treball en equip de manera assertiva, emprant les eines digitals adequades juntament amb el vocabulari tècnic, símbols i esquemes de sistemes tecnològics apropiats.</p> <p>3.2. Presentar i difondre les propostes o solucions tecnològiques de manera efectiva, emprant l'entonació, expressió, gestió del temps i adaptació adequada del discurs, així com un llenguatge inclusiu i no sexista.</p>
4	Sabers bàsics	<p>A. Procés de resolució de problemes:</p> <p>1. Estratègies i tècniques: Estratègies de gestió de projectes col·laboratius i tècniques de resolució de problemes iteratives. Estudi de necessitats del centre, locals, regionals, etc. Plantejament de projectes col·laboratius o cooperatius. Tècniques d'ideació. Emprenedoria, perseverança i creativitat en la resolució de problemes des d'una perspectiva interdisciplinària de l'activitat tecnològica i satisfacció i interès pel treball i la qualitat d'aquest.</p> <p>3. Fabricació: Tècniques de fabricació manual i mecànica. Aplicacions pràctiques.</p> <p>4. Difusió Presentació i difusió del projecte. Elements, tècniques i eines. Comunicació efectiva: entonació, expressió, gestió del temps, adaptació del discurs i ús d'un llenguatge inclusiu, lliure d'estereotips sexistes.</p>
5	Context	Àmbit personal
6	Dinàmica de presa de consciència	Reflexió sobre els espais que ocupem i que necessitem, ens agruparem de 4 en 4 per resoldre es problema de l'espai i mobilitat.
7	Instruccions i material	L'alumnat haurà de disposar d'un ordinador amb connexió a internet i un compte corporatiu, utilitzaran les eines dels tallers de tecnologia



8	Descripció i planificació de la tasca	1r: Observar l'espai que ocupem i compartir solucions aportades a document tots els membres del grup (criteri 1.1) 2n: Tria l'opció més adient, dibuixant plànol taller mixte del grup. (criteri 1.2) 3r: Muntar amb material reciclat del Taller criteri (1.3) Producte final: Uns planols fets amb thinkercad com queden els nostres mini tallers mòbils i fer un sites explicant el procés de construcció i afegint fotografies (1.2 3.1 i 3.22)
9	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	— Foment de la participació de tot l'alumnat tant en les activitats individuals o en petit grup per detectar idees prèvies i guiar l'aprenentatge. — Acompanyament de l'alumnat per resoldre dubtes i verificar el correcte desenvolupament de les activitats.
10	Procediment d'avaluació i qualificació	Criteri 1.1: Document descripció del problema. Criteri 1.2: Document de les propostes i condicions a complir. Criteri 1.3: Document de l'organització del grup i eines, eines i materials utilitzats. Criteri 3.1: Creació d'un sites explicatiu de la tasca incloent totes les tasques i plànols i fotografies fetes. Criteri 3.2: Presentació del grup de treball del sites triat i el seu contingut. Aquestes activitats podran ser modificades, anul·lades o substituïdes per unes altres, en funció de les necessitats, per les característiques del grup-classe.
	Transferència del coneixement	Rúbriques en totes les activitats avaluades

		Dept Tecnologia
		Secundària 4t-Tecnologia Situacions Aprenentatge
		Curs 2023-2024
		SA02
1	Nivell i matèria	Nivell de 4t ESO Secundària



2	Títol	Dissenyem joies o peces????
3	Competències específiques	<p>1. Identificar i proposar problemes tecnològics amb iniciativa i creativitat, estudiant les necessitats del seu entorn pròxim i aplicant estratègies i processos col·laboratius i iteratius relatius a projectes, per idear i planificar solucions de manera eficient, accessible, sostenible i innovadora. Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors del Perfil de sortida: STEM1, STEM2, CD1, CD3, CPSAA3, CPSAA4, CE, CE3.</p> <p>3. Expressar, comunicar i difondre idees, propostes o solucions tecnològiques en diferents fòrums de manera efectiva, usant un llenguatge inclusiu i no sexista, emprant els recursos disponibles i aplicant els elements i tècniques necessàries per intercanviar la informació de manera responsable i fomentar el treball. Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors del Perfil de sortida: CCL1, STEM4, CD3, CPSAA3, CCEC3. en equip.</p>
	Criteris d'avaluació	<p>1.1. Idear i planificar solucions tecnològiques emprenedores que generin un valor per a la comunitat, a partir de l'observació i l'anàlisi de l'entorn més pròxim, estudiant les seves necessitats, requisits i possibilitats de millora.</p> <p>1.2. Aplicar amb iniciativa estratègies col·laboratives de gestió de projectes amb una perspectiva interdisciplinària i seguint un procés iteratiu de validació, des de la fase d'ideació fins a la difusió de la solució.</p> <p>1.3. Tractar la gestió del projecte de manera creativa, aplicant estratègies i tècniques col·laboratives adients, així com mètodes de recerca en la ideació de solucions el més eficients, accessibles i innovadores possibles.</p> <p>3.1. Intercanviar informació i fomentar el treball en equip de manera assertiva, emprant les eines digitals adequades juntament amb el vocabulari tècnic, símbols i esquemes de sistemes tecnològics apropiats.</p> <p>3.2. Presentar i difondre les propostes o solucions tecnològiques de manera efectiva, emprant l'entonació, expressió, gestió del temps i adaptació adequada del discurs, així com un llenguatge inclusiu i no sexista.</p>
4	Sabers bàsics	<p>A. Procés de resolució de problemes:</p> <p>1. Estratègies i tècniques: Estratègies de gestió de projectes col·laboratius i tècniques de resolució de problemes iteratives. Estudi de necessitats del centre, locals, regionals, etc. Plantejament de projectes col·laboratius o cooperatius. Tècniques d'ideació. Emprenedoria, perseverança i creativitat en la resolució de problemes des d'una perspectiva interdisciplinària de l'activitat tecnològica i satisfacció i interès pel treball i la qualitat d'aquest.</p> <p>3. Fabricació: Tècniques de fabricació manual i mecànica. Aplicacions pràctiques.</p> <p>4. Difusió Presentació i difusió del projecte. Elements, tècniques i eines. Comunicació efectiva: entonació, expressió, gestió del temps, adaptació del discurs i ús d'un llenguatge inclusiu, lliure d'estereotips sexistes.</p>
5	Context	Àmbit personal i social



6	Dinàmica de presa de consciència	Reflexionem sobre el procés de construcció peces o joies, de forma manual o automatitzat. Analitzem les eines que disposem al centre per fer les nostres peces o joies
7	Instruccions i material	L'alumnat haurà de disposar d'un ordinador amb connexió a internet i un compte corporatiu, utilitzaran les eines dels tallers de tecnologia
8	Descripció i planificació de la tasca	1r: Observar les eines que disposem i com podem posar-les en marxa. (criteri 1.1) 2n: Observar les impressores 3D que disposem, fent un anàlisi dels materials que necessitem per posar-les a punt a un document en comu(criteri 1.2) 3r Fer proves d'impressió dels nostres dissenys amb thinkercad, pasat a gcode(CURA) amb l'ús del mínim de material (1.3) Producte final: Uns planols fets amb thinkercad com queden les nostres peces o joies i fer un sites explicant el procés de construcció i afegint fotografies i les propies peces(1.2 3.1 i 3.22)
9	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	— Foment de la participació de tot l'alumnat tant en les activitats individuals o en petit grup per detectar idees prèvies i guiar l'aprenentatge. — Acompanyament de l'alumnat per resoldre dubtes i verificar el correcte desenvolupament de les activitats.
10	Procediment d'avaluació i qualificació	Criteri 1.1: Document de les tecles acces ràpid thinkercad Criteri 1.2: Document compartit de les peces necessaries per engegar les impressores 3D partint que hi ha una que està fora d'us Criteri 1.3: Document de l'organització del grup i feines, eines i materials utilitzats, intercanvi d'idees dels dissenys. Criteri 3.1: Afegir al sites explicant de la tasca incloent totes les tasques i plànols i fotografies fetes. Criteri 3.2: Presentació del grup de treball del sites triat i el seu contingut. Aquestes activitats podran ser modificades, anul·lades o substituïdes per unes altres, en funció de les necessitats, per les característiques del grup-classe.
	Transferència del coneixement	Rúbriques en totes les activitats avaluades



3.5 1r Batxiller Matèries

3.5.1 Programació i Tractament de Dades I.

		Dept Tecnologia
		Batxillerat 1r - Programació i Tractament de Dades I - Situacions Aprenentatge
		Curs 2023-2024
		SA01
1	Nivell i matèria	Nivell de 1r de Batxillerat Programació i Tractament de Dades I
2	Títol	Com pensen els ordinadors?
3	Competències específiques	
	Criteris d'avaluació	
4	Sabers bàsics	
5	Context	
6	Dinàmica de presa de consciència	
7	Instruccions i material	



8	Descripció i planificació de la tasca	
9	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	
10	Procediment d'avaluació i qualificació	
	Transferència del coneixement	

		Dept Tecnologia
		Batxillerat 1r - Programació i Tractament de Dades I - Situacions Aprenentatge
		Curs 2023-2024
		SA02
1	Nivell i matèria	Nivell de 1r de Batxillerat Programació i Tractament de Dades I
2	Títol	Els meus primers programes



3	Competències específiques	
	Criteris d'avaluació	
4	Sabers bàsics	
5	Context	
6	Dinàmica de presa de consciència	
7	Instruccions i material	
8	Descripció i planificació de la tasca	
9	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	
10	Procediment d'avaluació i qualificació	



	Transferència del coneixement	
--	--------------------------------------	--

		Dept Tecnologia
		Batxillerat 1r - Programació i Tractament de Dades I - Situacions Aprenentatge
		Curs 2023-2024
		SA03
1	Nivell i matèria	Nivell de 1r de Batxillerat Programació i Tractament de Dades I
2	Títol	Gestionant dades
3	Competències específiques	
	Criteris d'avaluació	
4	Sabers bàsics	
5	Context	
6	Dinàmica de presa de consciència	
7	Instruccions i material	



8	Descripció i planificació de la tasca	
9	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	
10	Procediment d'avaluació i qualificació	
	Transferència del coneixement	

		Dept Tecnologia
		Batxillerat 1r - Programació i Tractament de Dades I - Situacions Aprenentatge
		Curs 2023-2024
		SA04
1	Nivell i matèria	Nivell de 1r de Batxillerat Programació i Tractament de Dades I
2	Títol	Do you speak Python?



3	Competències específiques	
	Criteris d'avaluació	
4	Sabers bàsics	
5	Context	
6	Dinàmica de presa de consciència	
7	Instruccions i material	
8	Descripció i planificació de la tasca	
9	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	
10	Procediment d'avaluació i qualificació	



	Transferència del coneixement	
--	--------------------------------------	--

		Dept Tecnologia
		Batxillerat 1r - Programació i Tractament de Dades I - Situacions Aprenentatge
		Curs 2023-2024
		SA05
1	Nivell i matèria	Nivell de 1r de Batxillerat Programació i Tractament de Dades I
2	Títol	Usabilitat
3	Competències específiques	
	Criteris d'avaluació	
4	Sabers bàsics	
5	Context	
6	Dinàmica de presa de consciència	
7	Instruccions i material	



8	Descripció i planificació de la tasca	
9	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	
10	Procediment d'avaluació i qualificació	
	Transferència del coneixement	

3.2.1 Tecnologia i Enginyeria I.

		Departament de Tecnologia
		Batxillerat 1r - Tecnologia i Enginyeria I - Situacions Aprenentatge
		Curs 2023-2024
		SA 01
1	Nivell i matèria	Nivell de 1r de Batxillerat



		Tecnologia i Enginyeria I
2	Títol	Quin és el Camí de l'energia?
3	Competències específiques	<p>1.3. Col·laborar en tasques tecnològiques, escoltant el raonament dels altres, aportant a l'equip a través del rol assignat i fomentant el benestar grupal i les relacions saludables i inclusives.</p> <p>1.5. Comunicar de manera eficaç i organitzada les idees i solucions tecnològiques, emprant el suport, la terminologia i el rigor apropiats.</p> <p>6.1. Avaluar els diferents sistemes de generació d'energia elèctrica i mercats energètics, estudiant les seves característiques, calculant les seves magnituds i valorant la seva eficiència.</p> <p>6.2. Analitzar les diferents instal·lacions d'un habitatge des del punt de vista de la seva eficiència energètica, cercant aquelles opcions més compromeses amb la sostenibilitat i fomentant un ús responsable d'aquestes.</p>
	Criteris d'avaluació	
4	Sabers bàsics	
5	Context	
6	Dinàmica de presa de consciència	
7	Instruccions i material	
8	Descripció i planificació de la tasca	<p>Durada total: 13 sessions</p> <p>Sessió 1: Introducció a l'energia. Definició d'energia, unitats de mesura i conceptes relacionats. Exemples de transformacions energètiques</p>



	<p>a la vida quotidiana.</p> <p>Sessió 2: Treball, potència i rendiment energètic. Explicació de treball i potència. Càlcul de la potència en diferents situacions. Sessió 3: Transformacions energètiques i rendiment Comprendre les pèrdues d'energia en les transformacions energètiques. Exemples i càlculs de rendiment energètic.</p> <p>Sessió 4: Recursos Energètics Renovables i No Renovables. Definició de recursos renovables i no renovables. Exemples de cada tipus de recurs.</p> <p>Sessió 5: Recursos Energètics Primaris i Secundaris Diferenciació entre recursos primaris i secundaris. Exemples i usos.</p> <p>Sessió 6: Introducció a les Centrals d'Energia Renovable Descripció de les diferents fonts d'energia renovable. Avantatges i desavantatges.</p> <p>Sessions 7-9 (4 sessions): Treball autònom en grups de 2-3 persones Cada grup selecciona una font d'energia renovable (eòlica, solar, hidroelèctrica, geotèrmica, biomassa...) i busca informació detallada sobre ella. Cada grup també busca un article de diari recent relacionat amb la seva font d'energia renovable.</p> <p>Sessió 10-11: Presentació de grups Cada grup presenta la informació de la seva font d'energia renovable i l'enllaça amb l'article de diari amb la classe.</p> <p>Sessió 12: Reflexió i debat sobre les fonts d'energia Discussió sobre els avantatges i desavantatges de les diferents fonts d'energia renovable. Reflexió sobre la importància de les fonts d'energia en la societat actual. Aquest pla d'aprenentatge</p>
--	---



		<p>permetrà als estudiants comprendre conceptes clau sobre l'energia, els recursos energètics i les centrals d'energia renovable. També fomentarà la recerca independent i la presentació de resultats, la qual cosa ajudarà a desenvolupar habilitats de treball en equip i comunicació.</p> <p>Sessió 13: Avaluació dels coneixements Prova sobre els continguts que hem treballat durant la situació d'aprenentatge.</p>
9	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	
10	Procediment d'avaluació i qualificació	
	Transferència del coneixement	

	Departament de Tecnologia
	Batxillerat 1r - Tecnologia i Enginyeria I - Situacions Aprenentatge
	Curs 2023-2024
	SA 02



1	Nivell i matèria	Nivell de 1r de Batxillerat Tecnologia i Enginyeria I
2	Títol	"How they do it?"
3	Competències específiques	
	Criteris d'avaluació	
4	Sabers bàsics	
5	Context	
6	Dinàmica de presa de consciència	
7	Instruccions i material	
8	Descripció i planificació de la tasca	
9	Procediments de retroacció, revisió i supervisió	



10	Procediment d'avaluació i qualificació	
	Transferència del coneixement	



4. Recuperació de matèries pendents

El departament crearà un Classroom per a cada matèria i curs amb alumnes pendents.

Es convidarà als alumnes al Classroom corresponent i seran informats en persona pel membre del departament encarregat de fer-ne el seguiment.

Les activitats de recuperació es publicaran al Classroom amb i s'hauran de lliurar en els terminis establerts. Si es considera necessari, es pot facilitar una còpia en paper a l'alumnat a matèries que no siguin Recursos Digitals I i II i Digitalització.

Penalització en la puntuació:

- Falta de puntualitat en el lliurament d'un treball sense motiu justificat: -1 punt/dia, màxim 5 dies lectius de retard. Més tard es puntuarà amb un 0.
- Faltes d'ortografia als exàmens i treballs: -0.1 punts/falta (fins un màxim de 2 punts).

4.1 1r. ESO

4.1.1 Recursos Digitals I.

Els alumnes de 2n d'ESO que duguin pendent l'assignatura de Recursos digitals I de 1r d'ESO podran recuperar-la de les maneres següents:

- Si aproven el 1r i 2n trimestre de Recursos digitals II de 2n i duen a terme positivament les activitats de recuperació fins a la data 31 març aproximadament, lliurant les tasques en els terminis indicats. En aquest cas, queden exempts de lliurar les tasques corresponents al 3r trimestre i de la realització de l'examen extraordinari de recuperació. La nota es calcularà com a 50% nota a final de març de TID II de 3r i 50% la nota de les tasques.
- Presentar-se a l'examen extraordinari del mes d'abril, i lliurant (dins el termini i en la forma escaient) les activitats proposades al Classroom. En aquest cas, l'examen compta un 50% de la nota final i les activitats proposades al Classroom el 50% restant.

Els alumnes que no hagin aprovat a la convocatòria d'abril poden presentar-se a la convocatòria de juny. En aquest cas, la nota es calcularà assignant un 60% examen i 40% tasques.



4.2 2r ESO

4.2.1 Tecnologia i digitalització I.

Els alumnes de 3r d'ESO que duuguin pendent l'assignatura de Tecnologia i Digitalització I de 2n d'ESO podran recuperar-la de les maneres següents:

- Si aproven la 1a i 2a avaluació de Tecnologia i Digitalització II de 3r i duen a terme positivament les activitats de recuperació fins a la data 31 març aproximadament, lliurant les tasques en els terminis indicats. En aquest cas, queden exempts de lliurar les tasques corresponents a la 3a avaluació i de la realització de l'examen extraordinari de recuperació. La nota es calcularà com a 50% nota a final de març de TID II de 3r i 50% la nota de les tasques.

Si no han aprovat fins a març de Tecnologia i Digitalització II, poden presentar-se a l'examen extraordinari del mes d'abril. En aquest cas, l'examen compta un 50% de la nota final i les activitats proposades al Classroom el 50% restant. Les activitats pendents d'entregar es lliuraran a tot tardar una setmana abans l'examen de recuperació de pendents.

Els alumnes que no hagin aprovat a la convocatòria d'abril poden presentar-se a la convocatòria de juny. En aquest cas, la nota es calcularà assignant un 60% examen i 40% tasques.

4.2.2 Recursos Digitals II.

4.2.2 Tecnologia I (LOMQE).

Els alumnes de 3r o 4t ESO que duuguin pendent Tecnologia I, hauran de fer les tasques proposades per recuperar al Classroom corresponent, lliurar-les una setmana abans de la data de l'examen i fer l'examen final. Tasques un 50% i examen un 50% de pes de la nota.

Els alumnes que no hagin aprovat a la convocatòria d'abril poden presentar-se a la convocatòria de juny. En aquest cas, la nota es calcularà assignant un 60% examen i 40% tasques.

4.3 3r ESO

4.3.1 Tecnologia i digitalització II.

a) Els alumnes de 4t d'ESO que cursen Tecnologia de 4t i duuguin pendent Tecnologia i Digitalització II de 3r d'ESO podran recuperar-la de les següents maneres:

- Si aproven la 1a i 2a avaluació de Tecnologia 4t i duen a terme positivament les activitats de recuperació fins a la data 31 març aproximadament, lliurant les tasques en els terminis indicats. En aquest cas, queden exempts de lliurar les tasques corresponents a la 3a avaluació i de la realització de l'examen extraordinari de recuperació. La nota es calcularà com a 50% nota a final de març de Tecnologia de 4t i 50% la nota de les tasques proposades al Classroom.
- Si no han aprovat fins a març de Tecnologia, poden presentar-se a l'examen extraordinari del mes d'abril. En aquest cas, l'examen compta un 50% de la nota final i les activitats proposades al Classroom el 50% restant. Les activitats pendents d'entregar es lliuraran a tot tardar una setmana abans l'examen de recuperació de pendents.



- Els alumnes que no hagin aprovat a la convocatòria d'abril poden presentar-se a la convocatòria de juny. En aquest cas, la nota es calcularà assignant un 60% examen i 40% tasques.

b) Els alumnes de 4t d'ESO que no cursen Tecnologia de 4t per recuperar l'assignatura poden:

- Dur a terme les activitats de recuperació i presentar-se a l'examen de la convocatòria d'abril. En aquest cas, la qualificació final es calcularà fent el 50% de la nota de l'examen i el 50% de les activitats. Les activitats es lliuraran a tot tardar una setmana abans de l'examen de recuperació de pendents.
- Els alumnes que no hagin aprovat a la convocatòria d'abril poden presentar-se a la convocatòria de juny. En aquest cas, la nota es calcularà assignant un 60% examen i 40% tasques. Les tasques de setembre seran les mateixes que les dels alumnes del curs vigent.

4.3.2 Recursos Digitals II.

4.3.3 Tecnologia II (LOMQE).

Els alumnes de 4t ESO que duguin pendent Tecnologia II, hauran de fer les tasques proposades per recuperar al Classroom corresponent, lliurar-les una setmana abans de la data de l'examen i fer l'examen final. Tasques un 50% i examen un 50% de pes de la nota.

Els alumnes que no hagin aprovat a la convocatòria d'abril poden presentar-se a la convocatòria de juny. En aquest cas, la nota es calcularà assignant un 60% examen i 40% tasques.

4.3 1r Batxillerat

4.3.1 Tecnologia Industrial I (LOMQE).

Els alumnes que de segon de Batxillerat que duguin pendent l'assignatura de 1r de Batxillerat hauran de lliurar les tasques publicades en termini i amb nota superior o igual 5, en cas de no lliurar les tasques faran un l'examen de recuperació del mes d'abril.

Si no aproven a la convocatòria extraordinària d'abril, poden presentar-se a la convocatòria de juliol.

4.3.2 Tecnologia de la Informació i la Comunicació I (LOMQE).

Els alumnes que de segon de Batxillerat que duguin pendent l'assignatura de 1r de Batxillerat hauran de lliurar les tasques publicades en termini i amb nota superior o igual 5, en cas de no lliurar les tasques faran un l'examen de recuperació del mes d'abril.

Si no aproven a la convocatòria extraordinària d'abril, poden presentar-se a la convocatòria de juliol.



4.3.3 Programació i Tractament de Dades I.

Els alumnes que de segon de Batxillerat que duguin pendent l'assignatura de 1r de Batxillerat hauran de lliurar les tasques publicades en termini i amb nota superior o igual 5, en cas de no lliurar les tasques faran un l'examen de recuperació del mes d'abril.

Si no aproven a la convocatòria extraordinària d'abril, poden presentar-se a la convocatòria de juliol.

4.3.4 Tecnologia i Enginyeria I.

Els alumnes que de segon de Batxillerat que duguin pendent l'assignatura de 1r de Batxillerat hauran de lliurar les tasques publicades en termini i amb nota superior o igual 5, en cas de no lliurar les tasques faran un l'examen de recuperació del mes d'abril.

Si no aproven a la convocatòria extraordinària d'abril, poden presentar-se a la convocatòria de juliol.

4.4 2n Batxillerat

Els alumnes 2n batxillerat que per les circumstàncies de matrícula hagi de recuperar qualche matèria de 1r de batxiller s'ajustarà a l'apartat anterior. En el cas que estigui repetint curs o faci soltes i li quedi qualche matèria del departament que en el curs corrent que no s'imparteixi al centre s'ajustarà a la normativa de centre actual.

5. Aprovació de la Programació Didàctica Anual

Per fer constar que en data 13 de novembre de 2023 s'ha aprovat la present programació anual en reunió del departament, amb l'assistència dels següents membres: Rafel Payeras Roig, Silvia Campins Jorquera, María Moreno Navarro, Pedro Sanmartin, , Lorena Varea Montoro i Maria José Carrió Lozano.

Marratxí, 13de Novembre del 2023

El Cap del Departament de Tecnologia
Sgt. María José Carrió Lozano

