






 GENERALITAT VALENCIANA CONSELLERIA D'EDUCACIÓ, FORMACIÓ I OCUPACIÓ  INSTITUT FRANCESC TÀRREGA VILA-REAL	INFORME DE PROGRAMACIÓ INICIAL	IP-PCC-0250-002/12 Rev.0 1 / 2
		Curs: 1r ESO
		Grup: 1AB
Professor/a: Ana Claramunt, Irene Sanchis		
Assignatura: TECNOLOGIA - INFORMÀTICA (ÀMBITS)		

CONTINGUTS:

Es treballa en àmbits els continguts integrats de l'assignatura de tecnologia i informàtica, en un total de 4 hores setmanals de classe. A l'aula seguim una metodologia per projectes i d'aprenentatge col·laboratiu.

BLOCS D'APRENTATGE	
	<p>PROJECTE TECNOLÒGIC <i>En aquest projecte els alumnes treballaran els continguts curriculars següents, de les parts teòriques que es considere es podran fer exàmens, bé prova escrita, bé a través de la plataforma Moodle o de Google Classroom. També es faran servir eines com Kahoot, Symbaloo Lessons Plans, Genialy,...</i></p> <p>Unitat 1: El procés tecnològic Unitat 2: Introducció al dibuix tècnic Unitat 3: La representació d'objectes. LibreCAD Unitat 4: Anàlisi d'objectes Unitat 5: Els materials i les seves propietats Unitat 6: Treball amb materials: La fusta Unitat 7: Estructures. Unitat 8: Projecte realitzat en fusta</p>
	<p>PROJECTE ETWINNING: Transformation To Green IT <i>Projecte de la Unió Europea on es treballa en plataforma virtual junt en altres centres europeus.</i></p> <p><i>En aquest projecte els alumnes treballaran els continguts curriculars a través d'aplicacions com Genialy, Kahoot, biteable i Symbaloo, de les parts teòriques que es considere es podran fer exàmens, bé prova escrita, bé a través de la plataforma Moodle o de Google Classroom:</i></p> <p>Unitat 9: Internet. Cerca d'informació. Seguretat en xarxa. Unitat 10: Elaboració i presentació de documents. Processador de textos. Unitat 11: Presentacions Unitat 12: Edició d'imatges Unitat 13. Maquinari i programari. Green IT. Unitat 14: Sistemes operatius i aplicacions.</p>
	<p>PROGRAMACIÓ AMB SCRATCH</p> <p>Unitat 15: Activitats dirigides d'iniciació a la programació amb scratch.</p>
	<p>CLASSCRAFT: GAMIFICACIÓ A L'AULA</p> <p>Projecte transversal per a millorar el clima de l'aula i la motivació, mitjançant la ludificació de l'aprenentatge.</p>

 GENERALITAT VALENCIANA CONSELLERIA D'EDUCACIÓ, FORMACIÓ I OCUPACIÓ  INSTITUT FRANCESC TÀRREGA VILA-REAL	INFORME DE PROGRAMACIÓ INICIAL	IP-PCC-0250-002/12 Rev.0 2 / 2
		Curs: 1r ESO
		Grup: 1AB
Professor/a: Ana Claramunt, Irene Sanchis		
Assignatura: TECNOLOGIA - INFORMÀTICA (ÀMBITS)		

CRITERIS D'AVUACIÓ:

Es realitzaran proves teòriques i pràctiques per valorar tant en coneixements com en competències clau, utilitzant els criteris d'avaluació definits en la LOMQE, (DECRET 87/2015, de 5 de juny, del Consell, pel qual s'estableix el currículum i desplega l'ordenació general de l'Educació Secundària Obligatoria) i que per a 1er ESO seran els següents:

1. Identificar les etapes necessàries per a la creació d'un producte tecnològic des del seu origen fins a la seva comercialització descrivint-ne cada una, investigant-ne la influència en la societat i proposant millores tant des del punt de vista de la seva utilitat com del seu possible impacte social.
2. Fer les operacions tècniques previstes en un pla de treball utilitzant els recursos materials i organitzatius amb criteris d'economia, seguretat i respecte al medi ambient, i valorant les condicions de l'entorn de treball.
3. Representar objectes mitjançant vistes i perspectives aplicant criteris de normalització i escales.
4. Interpretar croquis i esbossos com a elements d'informació dels productes tecnològics.
5. Explicar mitjançant documentació tècnica les diferents fases d'un producte des del seu disseny fins a la seva comercialització.
6. Analitzar les propietats dels materials utilitzats en la construcció d'objectes tecnològics reconeixent-ne l'estructura interna i relacionant-la amb les propietats que presenten i les modificacions que es poden produir.
7. Manipular i mecanitzar materials convencionals associant la documentació tècnica al procés de producció d'un objecte, respectant-ne les característiques i fent servir tècniques i eines adequades amb especial atenció a les normes de seguretat i salut.
8. Analitzar i descobrir els esforços als quals estan sotmeses les estructures experimentant en prototips.
9. Distingir les parts operatives d'un equip informàtic.
10. Utilitzar de forma segura sistemes d'intercanvi d'informació.
11. Fer ús d'un equip informàtic per elaborar i comunicar projectes tècnics.

També es tindrà especialment en compte:

1. Interès i constància en la realització de tasques.
2. Responsabilitat en els seus deures i entrega a temps dels treballs.
3. Responsabilitat a portar el material escolar propi de l'assignatura.
4. El respecte als companys i al professor.
5. Puntualitat.
6. Atenció en classe.
7. Compliment de les normes de seguretat, neteja i ordre a l'aula taller, aula d'informàtica i aula de classe, i respecte al material que s'utilitza; serà obligatori l'ús de la bata i portar els cabells recollits quan es treballi al taller.

Percentatges aplicables a cada una de les competències clau a efectes d'avaluació

Competència clau	Percentatge
a) <i>Comunicació lingüística.</i>	10,00%
b) <i>Competència matemàtica i competències bàsiques en ciència i tecnologia.</i>	40,00%
c) <i>Competència digital.</i>	20,00%
d) <i>Competència per aprendre a aprendre</i>	10,00%
e) <i>Competències socials i cíviques</i>	5,00%
f) <i>Consciència i expressions culturals</i>	5,00%
g) <i>Sentit d'autonomia i esperit emprenedor.</i>	10,00%
RESUM:	100,00%

<u>DATES D'AVUACIONS:</u> 1a- 16 al 18 d'octubre. 2a- 27 al 29 de novembre 3a- 5 al 7 de març Final- 13 al 18 juny	<u>LLIBRE:</u> TECNOLOGIES 1 ESO (en Valencià) Autors.: R. Martinez Editorial TEIDE ISBN: 9788430790920
---	--