

SITUACIÓ D'APRENTATGE

IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	Aquesta idea és meua				
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	PIAR	NIVELL	2n ESO/3r ESO	TEMPORITZACIÓ	5 sessions
	DESCRIPCIÓ	<p>L'era d'Internet ha donat accés als usuaris a una gran quantitat d'informació: treballs de recerca, imatges, infografies, vídeos, composicions musicals, programes informàtics...</p> <p>Centrant-nos en els continguts de la matèria, hui dia, la IA s'utilitza per a "crear obres i continguts" a partir d'informació, la qual cosa porta al fet que les obres d'art produïdes per la IA requereixen una nova definició del que significa ser "autor", a fi de fer justícia a la labor creativa tant de l'autor "original" com dels algorismes i tecnologies que van produir l'obra d'art pròpiament dita.</p>				
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	<p>Quina informació em puc descarregar i a quina no tinc dret?</p> <p>Puc fer ús d'algun tipus d'informació per fer la meua pàgina web, una presentació o qualsevol tipus de feina professional o privada?</p> <p>Quines obligacions implica la descàrrega de programes informàtics d'ús lliure?</p>				
	PRODUCTE INTERMEDI I/O FINAL	<p>Producte intermedi: Diferents activitats per a cada contingut.</p> <p>Producte final: Elaboració d'un recurs propi.</p>				

CONCRECIÓ CURRICULAR	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
	<ul style="list-style-type: none"> X CCL X CP X STEM /CMCT X CD X CPSAA X CC CE X CCEC 	CE2: Aplicar el pensament computacional en l'anàlisi i resolució de problemes bàsics significatius per a l'alumnat mitjançant el desenvolupament de programari.	2.5	Descriure i valorar els drets d'autoria i llicències de drets i explotació.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Implicacions socials i ètiques de la intel·ligència artificial

CCL: Competència en comunicació lingüística

CP: Competència plurilingüe

STEM: Competència matemàtica i competència en ciència, tecnologia i enginyeria

CD: Competència digital

CPSAA: Competència personal, social i d'aprendre a aprendre	CC: Competència ciutadana	CCEC: Competència en consciència i expressió cultural	CE: Competència emprenedora
--	----------------------------------	--	------------------------------------



Autoria: Sara Rubio Matalí

DISSENY DE LA SITUACIÓ	ACTIVITATS / TASQUES				APRENENTATGE ACCESSIBLE
	DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1				<input type="checkbox"/> Accessibilitat <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica. <input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat. <input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat. <input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback. <input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats. <input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació
	<p>Nom: Conec els conceptes? Objectius: Reflexió sobre el punt de partida. Temporització: 1 sessió Primers 10': Llegir una notícia relacionada amb els drets d'autor (alguna sobre plagi d'alguna marca coneguda) A continuació, exposició d'una sèrie de paraules relacionades per a veure si la classe les coneix. Resta de la classe: Realitzar un qüestionari amb els conceptes vistos.</p>				
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Dossier en paper amb els termes i les seues definicions primer, i activitats per a associar tots dos a continuació -Eines per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional	2.5	-Primera part: serà suficient amb l'observació directa (actitud participativa, interès...) -Segona part: l'avaluació es realitza a través de la pròpia activitat que proporciona nota numèrica i feedback a l'alumnat. És per tant un exercici individual.	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2					
<p>Nom: Ens endinsem al món de les llicències i software lliure Objectius: Conèixer els tipus de llicències a internet i el software lliure Temporització: 1 sessió - Primera part: Familiaritzar-se en la web oficial de Creative Commons: http://es.creativecommons.org/ per veure els diferents tipus de llicències que hi ha i entendre que sempre hi ha que especificar als lectors les condicions d'ús de la informació que es publica. - Segona part: Conèixer eines de software lliure d'utilitat. Tindran un llistat online de tipus de ferramentes i han d'investigar per internet i afegir el nom de l'aplicació corresponent.</p>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ		AVALUACIÓ

	METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Dossier en paper amb dibuixos, exercicis de relacionar, encerclar, ...	2.5	-Primera part: serà suficient amb l'observació directa (actitud participativa, interès...) -Segona part: l'avaluació es realitza a través de la pròpia activitat que proporciona nota numèrica i feedback a l'alumnat.	a diferents nivells.
	Per parelles	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules	-Eines per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional			<input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.

DISSENY DE LA SITUACIÓ	ACTIVITATS / TASQUES				APRENTATGE ACCESSIBLE		
	DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 3						
	<p>Nom: Recerca a internet i menciona. Objectius: Mencionar tot allò que no es nostre. Temporització: 1 sessió Primers 30': Exposició de recerca a Google i Wikipèdia. A més, aprendre diferents serveis web on es poden trobar imatges, audios, vídeos, ... amb llicència que permeten la seua reutilització. A continuació, realització de l'activitat que consisteix en repartir a cada parella un tema, mitjançant un document nou al processador de textos han d'insertar 4-5 imatges relacionades, indicant al peu de cadascuna el text d'atribució: URL DE LA FONT I TIPUS DE LLICÈNCIA D'ÚS.</p>					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica. <input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat. <input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat. <input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback. <input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats. <input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació	
MESURES DE RESPOSTA (I,II)	MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ				
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Dossier en paper amb els termes i les seues definicions primer, i activitats per a associar tots dos a continuació	2.5	- Primera part: serà suficient amb l'observació directa (actitud participativa, interès...) -Segona part: l'avaluació es realitza a través de la pròpia activitat que proporciona nota numèrica i feedback a l'alumnat. És per tant un exercici clàssic.			
-Primera part: grupal (foment del diàleg) -Segona part: parelles	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules	-Eines per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional					

DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 4

Nom: Elaboració d'un recurs propi amb elements multimèdia.
 Objectius: Conèixer una aplicació de disseny de recursos i mostrar la creativitat.
 Temporització: Dues sessions
 Primera sessió:
 - Primers 10': Explicació de que és una ferramenta d'autor i enumerar algunes per al disseny de recursos oberts.
 - Inicialització a l'aplicació (exelearning) per realitzar l'activitat. Inici de la realització del recurs sobre la temàtica de l'activitat anterior, utilitzant les 4-5 imatges recopilades. Cal tindre una pàgina d'introducció o presentació i després una pàgina per cada imatge escrivint un fragment de text que acompanye a cadascuna. Cal sempre citar la font i la llicència. I
 Segona sessió: Continuació i finalització de l'activitat. Important per a l'entrega que el resultat estiga en format *.ELP i en format HTML navegable.

a diferents nivells.

- Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.

MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Eines per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional	2.5	Observació directa (actitud participativa, interès...) així com l'avaluació es realitza a través de la pròpia activitat que proporciona nota numèrica.
Parelles	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules			