

SITUACIÓ D'APRENTATGE

IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	ARA SÍ SOM ARTISTES TOTS!				
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	PIAR I	NIVELL	2ESO	TEMPORITZACIÓ	1 sessions
	DESCRIPCIÓ	A hores d'ara, tothom ha sentit l'expressió "intel·ligència artificial" i, més o menys, cadascú té la seua opinió i experiència pel que fa a aquest assumpte. Durant aquesta activitat farem una posada en comú de les avantatges i també dels perills de la intel·ligència artificial i probarem Dall-e, una aplicació de la famosa organització OpenAI, capaç de representar un quadre o un dibuix partint de només la descripció.				
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	¿Fart o farta de no dibuixar bé? Ara tenim l'oportunitat veure la capacitat que té la intel·ligència artificial d'ajudar-nos a crear dibuix o quadres que mai no seriem capaços de fer. Només necessites fer la descripció de el que busques. Deixa't ajudar por Dall-e!				
	PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	Creació de diverses dibuixos o quadres divertits fets amb l'aplicació Dall-e mitjançant la descripció escrita y l'ajuda de la intel·ligència artificial. Posteriorment els mostrarem a la resta dels alumnes a veure quin és el més divertit. Manejamet bàsic de la eina ofimàtica Word i la seua exportació a format pdf.				

CONCRECIÓ CURRICULAR	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
	<input checked="" type="checkbox"/> CCL <input checked="" type="checkbox"/> CP <input type="checkbox"/> STEM /CMCT <input checked="" type="checkbox"/> CD <input checked="" type="checkbox"/> CPSAA <input type="checkbox"/> CC <input type="checkbox"/> CE <input checked="" type="checkbox"/> CCEC	CE1: Identificar, investigar i emprar tècniques d'intel·ligència artificial i virtualització de la realitat en l'abordatge i la cerca de solucions a problemes bàsics de la societat valorant els principis ètics i inclusius aplicats. CE4: Afrontar reptes tecnològics senzills i proposar solucions mitjançant la programació, la intel·ligència artificial i la robòtica, analitzant les possibilitats i valorant críticament les implicacions ètiques i ecosocials.	1.1	Identificar els fonaments i el funcionament de les tècniques bàsiques de IA.	a) L'aprenentatge en sistemes biològics. Decisions i lliure albir.
			1.2	Investigar situacions on s'apliquen tècniques bàsiques de IA.	c) Fonaments de la IA. Arbres de decisió. Big data, xarxes neuronals.
			1.3	Valorar les implicacions ètiques i socials de les tècniques bàsiques de IA.	d) Tècniques inicials de IA: sistemes experts, xarxes neuronals i aprenentatge automàtic.
			1.4	Emprar funcions de IA en aplicacions senzilles de forma guiada per a buscar solucions a problemes bàsics.	e) Processament automàtic de la informació.
			4.2	Analitzar críticament les implicacions que la programació i les tecnologies tenen en la transformació de la societat valorant les repercussions ètiques i ecosocials.	g) 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

ACTIVITATS / TASQUES				APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1				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 a diferents nivells. <input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.
Tasca: ARA SÍ SOM ARTISTES TOTS! Ves a la pàgina web https://labs.openai.com/ y demana al sistema cinc quadre o dibuixos que sigan divertits. Per exemple: un gat verd pedalejant baix l'aigua. Exemple 2: un quadre abstracte d'un arbre cantant. Imaginació al poder! Quan acabes cadascun del dibuixos o quadres, fes una captura i enganxa-la a un document de Word. Puja a Aules una exportació en .pdf.				
MESURES DE RESPOSTA (I,II)	MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVAUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	Ajudar a l'alumne amb suggerències que façan les seus dibuixos més divertits	1.1 1.2 1.3 1.4 i 4.2	Sumativa
Aprenentatge per descobriment ajudat per el professor / Individual	Aula informàtica Ordinador amb connexió a Internet Accés a Aules Projector			
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2				
MESURES DE RESPOSTA (I,II)	MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVAUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS			