

## SITUACIÓ D'APRENTATGE

IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	Felicitació nadalenca digital per a les famílies de tot l'alumnat de l'IES feta amb Scratch.  L'ODS 12 té com a objectiu una producció i consum responsable. Esta activitat busca reduir el consum de paper que suposen les felicitacions físiques. Per tant, amb l'ajuda de la programació per blocs l'alumnat va a dissenyar i crear una targeta de felicitació digital.				
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	PIAR I	NIVELL	2n d'ESO	TEMPORITZACIÓ	6 sessions
	DESCRIPCIÓ	Hui en dia saber programar és una competència molt útil per a poder resoldre mitjançant un ordinador reptes i problemes del dia a dia. Per tant, l'objectiu d'esta SA és plantejar un repte real a l'alumnat i que el resolguin mitjançant esta competència.				
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	L'equip directiu ha d'enviar una targeta nadalenca de felicitació a totes les famílies de l'alumnat del nostre centre i ens han encomanat fer-la amb els coneixements de programació d'este curs. Les úniques condicions que ens han posat són: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Que hem de considerar les 2 llengües oficials junt amb l'anglès per a les famílies estrangeres.</li> <li>2. Hem de considerar tots els tipus de família per a evitar ferir qualsevol sensibilitat.</li> <li>3. Hem d'utilitzar un llenguatge inclusiu i respectuós considerant totes les cultures que cohabituen al nostre IES</li> </ol>				
	PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	Producte Final: Targeta en línia creada amb Scratch per a felicitar les festes de nadal a les famílies				

CONCRECIÓ CURRICULAR	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIESESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
X CCL X CP X STEM /CMCT X CD X CPSAA X CC <input type="checkbox"/> CE X CCEC	<input type="checkbox"/> CE2: Aplicar el pensament computacional en l'anàlisi i resolució de problemes bàsics significatius per a l'alumnat mitjançant el desenvolupament de programari.  <input type="checkbox"/> 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.		2.1. Analitzar problemes elementals significatius per a l'alumnat, mitjançant l'abstracció i modelització de la realitat. 2.2. Analitzar i validar aplicacions informàtiques existents. 2.3. Resoldre de forma guiada problemes elementals utilitzant els algorismes i les estructures de dades necessàries. 2.4. Programar aplicacions senzilles de forma guiada per a resoldre problemes elementals 4.1. Participar activament en equips de treball per a desenvolupar solucions digitals i tecnològiques demostrant empatia i respectant els rols assignats i les aportacions de la resta de persones	BLOC 2 <input type="checkbox"/> Habilitats del pensament computacional. <input type="checkbox"/> Interpretació de la realitat mitjançant modelatge de problemes. <input type="checkbox"/> Detecció i reutilització de patrons. Generalització. <input type="checkbox"/> Sostenibilitat i inclusió com a requisits del disseny de programari. <input type="checkbox"/> Estructures de control del flux del programa. <input type="checkbox"/> Variables, constants, condicions i operadors. <input type="checkbox"/> Programació per blocs: composició de les estructures bàsiques i encaix de blocs. <input type="checkbox"/> Anàlisi i validació de programari. <input type="checkbox"/> Avaluació i manteniment de programari. <input type="checkbox"/> Llicències de programari. El programari lliure i	

			integrants. 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. 4.3. Descriure i valorar l'adequació de les tecnologies, entorns de desenvolupament, dispositius i components per a resoldre els reptes plantejats, analitzant les seues característiques i especificacions. 4.4. Resoldre problemes tècnics senzills sorgits en l'anàlisi, desenvolupament i ús de programari, mòduls d'intel·ligència artificial i robòtica reformulant el procediment utilitzat en cas necessari	el programari propietari. <input type="checkbox"/> Iniciativa, autoconfiança i metacognició en el procés d'aprenentatge del desenvolupament de programari.
--	--	--	---	---

<b>CCL:</b> Competència en comunicació lingüística	<b>CP:</b> Competència plurilingüe	<b>STEM:</b> Competència matemàtica i competència en ciència, tecnologia i enginyeria	<b>CD:</b> Competència digital
<b>CPSAA:</b> Competència personal, social i d'aprendre a aprendre	<b>CC:</b> Competència ciutadana	<b>CCEC:</b> Competència en consciència i expressió cultural	<b>CE:</b> Competència emprenedora



ACTIVITATS / TASQUES				APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1 – 2 sessions				<input type="checkbox"/> <b>Accessibilitat</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Física</li> <li><input type="checkbox"/> Sensorial</li> <li><input type="checkbox"/> Cognitiva</li> <li><input type="checkbox"/> Emocional</li> </ul> <input type="checkbox"/> <b>Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</b>
Disseny amb un processador de text de la targeta de felicitació explicant els motius pel qual anem a fer la targeta en format digital. L'alumnat, per parelles, haurà de decidir el text en forma de diàleg que vol mostrar a la targeta. Haurà d'incloure també quins personatges de l'Scratch representaran eixe diàleg i en quins escenaris (fons) es desenvoluparà la interacció entre els personatges. Tot quedarà recollit en un document de text.				
MESURES DE RESPOSTA (I,II)	MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ	

METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	Selecció de les parelles de forma heterogènia. Atenció i seguiment continuo de la professora	2.1 4.1 4.2 4.3.	Rúbrica de qualificació en la que es considerarà: - Faltes ortogràfiques i gramaticals. - Nom i extensió del document de text correcte. - Participació, esforç i responsabilitat individual durant la realització de la tasca. - Text coherent, cohesionat i adequat a l'objectiu de l'activitat.
Metodologia cooperativa i ajuda entre iguals.	- Scratch en línia per a consulta d'escenaris i personatges. - Word o writer. - 1 ordinador per alumne/a amb connexió a Internet. - Corrector ortogràfic/gramati cal en línia. - Equip de classe TEAMS.			
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2 - 2 sessions				
Realització de la targeta dissenyada en l'activitat anterior amb Scratch per parelles.				
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	Selecció de les parelles de forma heterogènia. Atenció i seguiment continuo de la professora	2.3 2.4 4.1 4.3 4.4	Es qualificarà en la següent activitat. Però l'alumnat tindrà la rúbrica de qualificació per a realitzar-la: - Han de fer la mateixa targeta nadalenca en els castellà, valencià i anglès. - Ha d'ajustar-se al plantejat en el disseny de l'activitat 1. - El text en forma de diàleg ha de ser inclusiu (no s'ha de fer referència únicament a famílies tradicionals - pare i mare- o a aspectes d'una única cultura/religió,
Metodologia cooperativa i ajuda entre iguals.	- Scratch en línia. - Word o writer de l'activitat anterior. - 1 ordinador per alumne/a amb connexió a Internet. - Corrector ortogràfic/gramati cal en línia. - Equip de classe TEAMS.			

- Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.
- Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.
- Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.
- Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.
- Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.
- Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.

				paraules sense gènere, etc.) - Els personatges i les seues disfresses han d'ajustar-se a l'objectiu de l'activitat. - Els personatges han de moure's de forma adequada per l'escenari simulant un moviment real (canvi de disfressa) i amb la direcció correcta. - Han d'aparèixer, almenys, dos escenaris distints relacionats amb la festivitat de nadal.
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 3 – 2 sessions				
Co-Avaluació de les targetes dels companys/yes. La professora ha creat una classe amb Scratch i, per tant, l'alumnat té accés a tots els projectes dels companys/yes. Amb un qüestionari compartit per la professora amb els ítems indicats en la rúbrica de l'activitat anterior, l'alumnat qualificarà les targetes nadalenques dels companys/yes. Cada parella exposarà a tota la classe la seua targeta explicant com han inclòs tots els indicadors de la rúbrica.				
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	Atenció i seguiment continu de la professora	2.2	- Es calcularà la mitja de les notes dels companys/yes.
Activitat individual de qualificació i per parelles la d'exposició.	- 1 ordinador per alumne/a amb connexió a Internet. - Corrector ortogràfic/gramatical en línia. - Documents de text de l'activitat 1 de totes les parelles (es compartiran a TEAMS). - Targetes fetes amb			

		<p>Scratch de totes les parelles.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Qüestionari de qualificació.</li><li>- Projector.</li></ul>				
--	--	---	--	--	--	--