

SITUACIÓ D'APRENTATGE

IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	La botiga online				
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	PXSI I	NIVELL	IBAT	TEMPORITZACIÓ	8 sessions de 55'
	DESCRIPCIÓ	<p>Hui en dia el comerç electrònic suposa un percentatge cada vegada més elevat de les transaccions comercials arreu del món. Els nostres alumnes segurament coneixen i ja han fet ús d'alguna botiga virtual (Amazon, AliExpress) per fer alguna compra personal. Encara que alguns ja poden estar familiaritzats amb la creació de blogs i pàgines web, no ho estaran tant amb la creació d'una botiga virtual. Amb esta situació d'aprenentatge els animem a implantar, configurar i poblar la seua pròpia botiga de components hardware per internet usant el gestor de continguts especialitzat Woocommerce. Els alumnes accediran després a les botigues dels companys per a fer una compra amb l'intenció de muntar un pc segons l'ús previst del mateix. D'esta manera treballarem tres competències alhora.</p> <p>Els alumnes ja hauran treballat els saber bàsics sobre l'arquitectura dels ordinadors, components hardware i unitats de mesura en una situació d'aprenentatge anterior. Així, en esta situació s'aprenentatge, encara que es mobilitzen estos sabers, l'alumnat ja els deu tindre interioritzats i no caldrà presentar-los durant les activitats. Així mateix, necessitaran instal·lar el gestor de continguts, en este cas la botiga virtual, en una màquina virtual que se suposa ja tindran disponible amb un sistema operatiu sobre el que podrà córrer el Woocommerce (També se suposa que esta màquina virtual s'ha obtés ja com a producte d'alguna situació d'aprenentatge anterior)</p>				
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	<p>T'atreveixes a muntar la teua pròpia botiga online de components informàtics? Ja que t'has atrevit, podries fer-hi la compra necessària per muntar-te el teu propi ordinador especialitzat? Imagina que vols l'ordinador per a... ...escriure articles periodístics, jugar online, dissenyar un nou model de cotxe, calcular prediccions meteorològiques, muntar pel·lícules i documentals...</p>				
	PRODUCTE INTERMEDI I/O FINAL	<p>Botiga virtual Pantallades de compres realitzades en altres botigues Informes justificatius dels components escollits en cada compra (pressupostos)</p>				



CONCRECIÓ CURRICULAR	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
X	CCL	CE2. Dissenyar, instal·lar, configurar i administrar sistemes informàtics en l'entorn personal i de xicotets grups de treball utilitzant-los de manera segura i sostenible. CE4. Aprofitar i utilitzar de manera eficient sistemes d'informació connectats en xarxa per a xicotets grups de treball. CE5. Exercir una ciutadania digital crítica, responsable i solidària enfront dels principals reptes d'una societat digitalitzada.	2.2	Raonar la selecció i interacció de components d'un sistema informàtic en l'entorn personal sobre la base dels requeriments.	<ul style="list-style-type: none"> Unitats de Mesura. Sistemes de representació de la informació. Arquitectura i disseny d'un ordinador. Elements, components físics i les seues característiques. Criteris de selecció dels components d'un ordinador. Muntatge d'ordinadors. Simuladors de maquinari. Configuració de components. Interacció dels components de l'equip informàtic en el seu funcionament. Prestacions i rendiment. Instal·lació i configuració bàsica d'un gestor de continguts. Configuració i instal·lació de complements d'un gestor de continguts.
X	CP		4.4	Configurar i utilitzar en manera bàsica un gestor de continguts.	
X	STEM /CMCT		5.1	Buscar i seleccionar informació tècnica a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant la seua veracitat i fent ús de les eines de l'entorn personal d'aprenentatge.	
X	CD		5.2	Participar en grups de treball i utilitzar estratègies comunicatives respectuoses entre iguals en espais virtuals d'aprenentatge col·laboratiu.	
X	CPSAA				
X	CC				
X	CE				
X	CCEC				

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

Nom: Construïm la botiga virtual
 Objectiu: Presentar el repte i proporcionar recursos i documentació a l'alumnat per a que facen, de la forma més autònoma possible, la instal·lació i personalització del gestor WooCommerce en la seua màquina virtual, inclosos els complements necessaris, com per exemple el «WooCommerce Order Test», per poder fer compres sense pagament real associat. També configurar la màquina virtual perquè siga accessible desde els equips de la xarxa de l'aula.

Temporització: 2 sessions

MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Documents en format paper i digital - Alternativa em vídeo on es descriuen els passos guiats d'instal·lació i configuració - Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla, difusió Eoptes,... - Portàtil adaptat per a diversitat funcional	4.4 5.1 5.2	Observació directa: consecució d'objectius i participació dels membres del grup (llista de control)
Grups heterogenis de 2 persones en un pc	- Enllaços per a la descàrrega del WooCommerce i mòduls necessaris - Enllaços o documents tècnics en pdf que descriuen el procediment d'instal·lació i configuració del WooCommerce i els seus mòduls - Software VirtualBox - Màquina virtual ja instal·lada amb sistema operatiu - Aula d'informàtica amb ordinador per cada 2 alumnes amb connexió a internet - Canó de projecció per al professor			

- Accessibilitat**
 - Física
 - Sensorial
 - Cognitiva
 - Emocional

- Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.

- 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.

ACTIVITATS / TASQUES

APRENTATGE ACCESSIBLE

DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2

Nom: Pressupostem equips
 Objectiu: Que l'alumnat decidisca, per a diversos equips necessaris per a professionals autònoms, quins components, i amb quines característiques generals, serien necessaris per muntar-los en cada cas,
 Per exemple: periodista, tester de videojocs, dissenyador tècnic de vehicles, meteoròleg, dissenyador multimèdia, ...
 Pel que fa a la botiga, la intenció és doble: orientar cap a quins components són necessaris per poblar la nostra botiga per possibilitar els companys poder fer les compres necessàries en activitats posteriors, i tindre ja una guia per quan toque fer les compres en les botigues dels companys
 Generaran un pressupost (sense preu) amb els components necessaris per al muntatge del pc en cada cas, tot justificant les característiques generals que haurien de tindre

Temporització: 1 sessió

MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVAUACIÓ	AVAUACIÓ
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Documents en format paper i digital - Enllaços a llocs web on es facilite la identificació de característiques dels equips per a cada perfil demanat - Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla, difusió Epointes,... - Portàtil adaptat per a diversitat funcional	2.2 5.1 5.2	Heteroavaluació amb una rúbrica dels pressupostos. Autoavaluació dels membres sobre el treball en grup
Grups heterogenis de 2 persones	- Aula d'informàtica amb ordinador per cada 2 alumnes amb connexió a internet - Documents descrivint les funcions de cada perfil professional pel que fa a l'ús de l'ordinador - Aules - Canó de projecció per al professor			

- Accessibilitat**
 - Física
 - Sensorial
 - Cognitiva
 - Emocional

- Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.

- 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.

ACTIVITATS / TASQUES

APRENTATGE ACCESSIBLE

DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 3

Nom: Afegim stock
 Objectiu: Acabar de configurar la botiga virtual afegint els articles que estaran a la venda guiant-se pels pressupostos realitzats a l'activitat anterior, intentant afegir la major varietat possible. Això els obligarà també a cercar i consultar botigues reals de components hardware per agafar fotos, característiques i orientacions sobre preus, cosa que els familiaritzarà amb la realitat comercial d'este tipus d'articles.

Temporització: 2 sessions

MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Enllaços a botigues online de components hardware típiques (PcComponentes, PcBox, ...) - Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla, ... - Portàtil adaptat per a diversitat funcional	4.4 5.1 5.2	Coavaluació (es farà en acabar l'activitat següent) amb una diana sobre aspectes com la funcionalitat de les botigues dels companys i la facilitat en realitzar les compres (disponibilitat de components adequats) Autoavaluació dels membres sobre el treball en grup
Grups heterogenis de 2 persones	- Aula d'informàtica amb ordinador per cada 2 alumnes amb connexió a internet - Aules			

- Accessibilitat**
 - Física
 - Sensorial
 - Cognitiva
 - Emocional
- Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.
- 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.

ACTIVITATS / TASQUES

APRENTATGE ACCESSIBLE

DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 4

Nom: Fem les compres
 Objectiu: Fer una compra per a cada ordinador necessari segons l'activitat 2, guiant-se també pels pressupostos realitzats en aquella activitat. Es demanarà que cada compra es faci en una botiga diferent, i cap en la pròpia. A banda de les pantallades dels carrets de la compra, podran completar els pressupostos de l'activitat 2 justificant les eleccions de components concrets en cada cas. En acabar, es presentaran les pantallades i, guiats per les justificacions dels pressupostos, els grups discutiran amb la resta de la classe la idoneïtat de cada solució aportada.

Temporització: 3 sessions

1ª i 2ª sessions: Cada grup fa les seues compres. Si cal es demanarà als companys que donen d'alta components que no tenen a la botiga i es consideren necessaris.

3ª sessió: Es debaten les compres fetes per cada grup amb la resta de la classe

MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- El professor podrà assignar un rol concret, dins el grup, per al desenvolupament de l'exposició, a aquells alumnes que ho necessiten - Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla, difusió Epointes,... - Portàtil adaptat per a diversitat funcional	2.2 5.2	Coavaluació dels grups guiats per una rúbrica sobre la idoneïtat de les compres Heteroavaluació amb una altra rúbrica sobre aspectes comunicatius i de treball en grup durant les presentacions
1ª i 2ª sessions: Grups heterogenis de 2 persones + interacció amb la resta del grup-classe Grup-classe per a la 3ª sessió	- Aula d'informàtica amb ordinador per cada 2 alumnes amb connexió a internet - Aules - Canó de projecció per al professor			

- Accessibilitat
 - Física
 - Sensorial
 - Cognitiva
 - Emocional
- Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.
- 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.