

## SITUACIÓ D'APRENTATGE

IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	Identifiquem i cuidem la nostra identitat digital.				
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	1r ESO	TEMPORITZACIÓ	16 sessions
	DESCRIPCIÓ	L'alumnat diàriament connecta amb la xarxa per buscar informació, connectar-se a xarxes socials, descarregar app... Això implica que han de ser molt conscients de quina és la seua identitat dins la xarxa i ser sabedors de com deixem rastre en les xarxes i com es construeix una petjada digital. Hi ha que fomentar el pensament crític i el respecte abans de publicar .				
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	Des de que naixem tenim una identitat digital que al llarg de la nostra vida es va ampliant. Coneixem quina és la nostra identitat digital i quin rastre deixem en la xarxa, és a dir, com es genera la nostra petjada digital? Contínuament utilitzem alies i avatars per a videojocs i altres aplicacions. Sabem quin significat reflecteixen en la societat? Diàriament publiquem informació en la xarxa. Coneixem les opcions de configuració de la nostra privacitat en la xarxa i els riscos als que estem exposats?				
	PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	Elaboració d'una presentació que reflectisca quina és la identitat digital, la petjada digital i com utilitzar-les correctament.				



Autoria: Sílvia Troncho Milian

CONCRECIÓ CURRICULAR-	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVALUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
	<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> CCL</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> CP</li> <li><input type="checkbox"/> STEM /CMCT</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> CD</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> CPSAA</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> CC</li> <li><input type="checkbox"/> CE</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> CCEC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals. (CE2).</li> <li><input type="checkbox"/> Construir una identitat digital adequada i aplicar estratègies bàsiques per a cuidar-la i protegir-la. (CE3)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2.1</li> <li>2.6</li> <li>3.1</li> <li>3.2</li> <li>3.3</li> <li>3.4</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant-ne la veracitat.</li> <li>Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria.</li> <li>Identificar i valorar diferents maneres de representar la identitat en Internet i la petjada digital que deixen.</li> <li>Gestionar adequadament l'autoconcepte i la percepció externa a través de la imatge personal en entorns digitals.</li> <li>Reconèixer les implicacions de la publicació de dades personals en la xarxa.</li> <li>Adoptar conductes bàsiques que protegeixen la identitat digital i les dades personals.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ La identitat personal en Internet. Àlies i avatars.</li> <li>■ Autoconcepte i percepció externa de la identitat digital.</li> <li>■ Referències socioculturals en la construcció de la identitat digital. Persones influents.</li> <li>■ Exposició personal en la xarxa. La petjada digital.</li> <li>■ Conductes i hàbits per a cuidar la identitat digital.</li> <li>■ La privacitat en la xarxa. La protecció de les dades de caràcter personal. Informació i consentiment.</li> <li>■ Creació bàsica de continguts amb eines digitals.</li> <li>■ Estètica i llenguatge audiovisual.</li> </ul>

<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

APRENENTATGE ACCESSIBLE

DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1

Nom: La identitat personal en Internet  
Objectius: Conèixer amb detall què és la identitat digital.  
Seguir treballant amb el processador de text.

Temporització: 2 sessions

Primera part: Llegim un fragment de text on es pot concloure com una persona és un natiu digital inclús abans de naixer (ecografies, les primeres fotos del naixement en les xarxes socials...). Es plantegen una serie de preguntes al respecte i es comenten entre tota la classe. D'aquesta forma s'introdueix el vocabulari relacionat amb la identitat personal.

Segona part: A continuació es realitzarà una activitat de ergosurfing. L'alumnat realitzarà una cerca en Internet posant el seu nom, cognoms i ciutat en el cercador. Per exemple, incloure en el cercador de Google "nom i cognoms" and "ciutat" and "Nom del col·legi"; o bé incloure en el cercador: site: webredsocia "nom i cognoms". D'aquesta manera l'alumnat pot ser conscient de la informació publicada sobre ell mateix en Internet i obtindre una imatge de la seua reputació en línia. Haurà d'omplir una fitxa, realitzada amb libreOffice writer, amb totes les dades obtingudes.

Tercera part: Per últim, l'alumnat cercarà per Internet informació d'algun personatge famós que li agrado. Haurà d'omplir també una fitxa i treure conclusions sobre la identitat digital del famós. En acabar es farà un debat sobre la identitat que construïm amb la nostra presència en la xarxa.

- 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.

MESURES DE RESPOSTA (I,II)

MESURES DE RESPOSTA (III, IV)

CODI CRITERIS D'AVAUACIÓ

AVAUACIÓ

METODOLOGIA/ AGRUPAMENT

RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS

-Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla...  
-Portàtil adaptat per a diversitat funcional.

2.1  
2.6  
3.2

• Primera i tercera part: observació directa (actitud participativa, interès...)  
• Segona i tercera part: l'avaluació es realitza a través de la pròpia activitat writer, que proporciona nota numèrica

- Primera i tercera part: grupal.
- Segona i tercera part individual.

- Aula d'informàtica.
- Canó projector.
- Ordinadors amb connexió a Internet.
- Plataforma aules.

ACTIVITATS / TASQUES				APRENTATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2					
<p>Nom: Àlies i avatars.                      Objectius: Crear avatars i analitzar el seu significat així com possibles estereotips de gènere i cultura.                      Treballar amb el gimp per fer una composició senzilla.</p>				<input type="checkbox"/> Accessibilitat <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>	
<p>Temporització: 3 sessions</p> <p>Primera part: Llegir dues notícies relacionades amb els àlies i avatars. Es plantegen una serie de preguntes al respecte i es comenten entre tota la classe. D'aquesta forma s'analitza sobre què diuen àlies i avatars sobre nosaltres, relacionat amb el control d'allò que volem projectar a l'exterior, i sobre estereotips de gènere, culturals, etc. que reproduïm inconscientment.</p> <p>Segona part: Es plantejarà una pràctica guiada del funcionament bàsic de gimp.</p> <p>Tercera part: El professorat mostrarà unes quantes pàgines per crear avatars i en generaran uns quatre. Després, utilitzant el gimp, crearan una única imatge amb els 4 avatars que han creat i es penjaran tots en un mural a la paret de classe.</p>				<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.	
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- La pràctica del gimp s'oferirà també explicada en format vídeo pas per pas per a l'alumnat que ho necessite. -Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional.	2.6 3.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primera part: observació directa (actitud participativa, interès...).</li> <li>• Segona i tercera part: l'avaluació es realitza a través de la pròpia activitat gimp, que proporciona nota numèrica</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primera part: grupal.</li> <li>• Segona i tercera part: individual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula d'informàtica.</li> <li>• Canó projector.</li> <li>• Ordinadors amb connexió a Internet.</li> <li>• Plataforma aules.</li> </ul>			<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.	

ACTIVITATS / TASQUES				APRENTATGE ACCESSIBLE	
<b>DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 3</b>					
<p>Nom: La nostra petjada digital. Construïm una bona identitat digital.            Objectius: Com ens afecten les persones influents.            Saber quin rastre deixem en la xarxa i com es construeix la petjada digital.            Aprendre conductes i hàbits per a cuidar la identitat digital.            Treballar amb plataformes com canvas o genially.</p>					
<p>Temporització: 2 sessions</p> <p>Primera part: Es realitza un joc on es pretén promoure un diàleg obert i pròxim sobre el fenomen influencer, i l'ús que fan els propis menors de les xarxes socials. En acabar es fa un debat per valorar quin paper tenen en les nostres vides els influencers.</p> <p>Segona part: Es visionen un quants vídeos relacionats amb accions quotidianes que deixen rastre en les xarxes i veure així com es crea la nostra petjada digital. Analitzar com les empreses o particulars poden usar aquesta informació sobre nosaltres.</p> <p>Tercera part: Després d'haver realitzat l'activitat anterior, l'alumnat estarà en disposició d'elaborar una breu estratègia encaminada a millorar la construcció de la seva identitat digital o senzillament mantenir una bona identitat digital. Fer una infografia (amb canvas o genially) on apareguen els aspectes per a una construcció positiva de la identitat digital.</p>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional.	2.6 3.1 3.3 3.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primera i segona part: observació directa (actitud participativa, interès...).</li> <li>• Tercera part: l'avaluació es realitza a través de la pròpia activitat infografia, que proporciona nota numèrica</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primera i segona part: grupal.</li> <li>• Tercera part: individual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula d'informàtica.</li> <li>• Canó projector.</li> <li>• Ordinadors amb connexió a Internet.</li> <li>• Altaveus.</li> <li>• Plataforma aules.</li> </ul>			<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>  <input type="checkbox"/> <b>Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</b>  <input type="checkbox"/> <b>Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</b>  <input type="checkbox"/> <b>Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</b>  <input type="checkbox"/> <b>Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</b>  <input type="checkbox"/> <b>Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</b>  <input type="checkbox"/> <b>Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</b>	

ACTIVITATS / TASQUES				APRENTATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 4					
<p>Nom: Què saps de la teua privacitat en la xarxa?            Objectius: Ser conscients dels riscos que comporta publicar informació privada en la xarxa.</p>					
<p>Temporització: 2 sessions</p> <p>Primera part: Es visiona un vídeo per reflexionar sobre la privacitat en les xarxes socials. El vídeo pretén sensibilitzar sobre el risc de «pèrdua privacitat induïda» en la Xarxa, és a dir, aquella que depèn del que els altres fan amb la nostra imatge, dades personals, etc.,</p> <p>A continuació, es llegeix un text sobre com configurar la privacitat de les dades i es treuen conclusions al respecte.</p> <p>Segona part: el professorat mostrarà un arbre de decisió centrat en les publicacions que fan els alumnes. Aquest arbre permet que l'alumnat pugui afrontar els riscos de pèrdua de privacitat pròpia i dels altres, així com l'exposició d'informació inapropiada. Així l'alumnat aprèn a pensar abans de compartir un missatge o una imatge. Se li proporcionaran unes fitxes amb casos reals i l'alumnat haurà de donar respostes ajudant-se de l'arbre de decisió.</p>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional.	3.3 3.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Primera part: observació directa (actitud participativa, interès...).</li> <li>Segona part: l'avaluació es realitza a través de les fitxes, que proporciona nota numèrica</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Primera part: grupal.</li> <li>Segona part: individual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aula d'informàtica.</li> <li>Canó projector.</li> <li>Ordinadors amb connexió a Internet.</li> <li>Altaveus.</li> <li>Plataforma aules.</li> </ul>			<input type="checkbox"/> Accessibilitat <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"/> 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.	

ACTIVITATS / TASQUES				APRENTATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 5					
<p>Nom: Fem una presentació d'allò après.</p> <p>Objectius: Servir de retroalimentació per part del professorat per a corregir errors i afermar les respostes correctes amb la finalitat que l'alumnat conega el seu rendiment i identifiqui com pot millorar-lo.</p> <p>Facilitar que l'alumnat reflexioni sobre el que ha après.</p> <p>Aprendre a fer una presentació i parlar en públic fent una exposició.</p>					
<p>Temporització: 7 sessions</p> <p>Introducció: Com fer una presentació. Donar una sèrie de pautes per realitzar correctament una presentació.</p> <p>Primera part: Per parelles, elaborar una presentació que reflectisca tot el que han après en les tasques anteriors (identitat digital, petjada digital, com utilitzar-les correctament....).</p> <p>Segona part: Escoltem les presentacions de l'alumnat en classe. El professorat fa observacions sobre errors en contingut/presentació, així com suggeriments de millora.</p> <p>Tercera part: L'alumnat avalua les presentacions segons els criteris establits pel professorat.</p>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVAUACIÓ	AVAUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Es dona l'opció de gravar l'exposició oral de la presentació en casa amb un vídeo en lloc de fer-ho davant tota la classe, per a l'alumnat que ho necessite.	2.1 2.6 3.1 3.2 3.3 3.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Primera part: l'alumnat entregarà la presentació. El professorat emprarà una rúbriques posada prèviament a la disposició de l'alumnat.</li> <li>Segona part: l'avaluació es realitza a través de l'exposició oral de l'alumnat, que proporciona nota numèrica.</li> <li>Tercera part: autoavaluació i coavaluació. L'alumnat utilitzarà unes rúbriques proporcionades pel professorat per a valorar el seu propi treball i el d'un altre grup de companys.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Primera part: activitat grupal, parelles heterogènies per a promocionar la interacció i la cooperació.</li> <li>Segona i tercera part: individual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aula d'informàtica.</li> <li>Canó projector.</li> <li>Ordinadors amb connexió a Internet.</li> <li>Plataforma aules.</li> </ul>	-Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional.		<input type="checkbox"/> Accessibilitat <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"/> 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.	

