

SITUACIÓ D'APRENTATGE

IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	L'adolescència, l'escola i el mòbil				
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	1 ESO	TEMPORITZACIÓ	14 sessions
	DESCRIPCIÓ	Des de ben jove, l'alumnat fa ús d'una eina tecnològica potentíssima que de vegades pot convertir-se en un perill que en té múltiples cares com trastorns, malalties o inclús pot portar a cometre delictes. La finalitat d'aquesta SA és aconseguir que l'alumne compregui, interioritzi i sigui conscient de la quantitat de problemes que l'ús del mòbil ocasiona en la vida i conducta de grans i menuts, i que el centre no és alié a aquestes circumstàncies que actualment en té la nostra societat.				
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	<p>Pregunta: Cada vegada és més comú que els centres prohibisquen l'ús del mòbil, inclús portar-lo damunt. Podries identificar les raons per les quals els centres ho prohibeixen?</p> <p>Com a font d'informació es podria aportar una notícia que tractara el tema des d'un punt de vista conductual: https://www.isep.es/actualidad/adicciones-tecnologicas-internet-moviles-y-redes-sociales/</p>				
	PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	<p>Intermedi: Elaboració d'un document amb tres llistes: els trastorns, les malalties i les infraccions més comuns que provoca l'ús del mòbil en l'adolescència.</p> <p>Intermedi: Infografia o un còmic amb un decàleg de bones pràctiques en l'ús del mòbil en l'adolescència.</p> <p>Final: Presentació amb les conseqüències dels problemes, riscos i perills que suposen els mòbils en els centres i que els porten a prohibir el seu ús.</p>				

CONCRE	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	

<ul style="list-style-type: none"> × CCL × CP × STEM /CMCT × CD × CPSAA × CC <input type="checkbox"/> CE × CCEC 	<p>CE1: Utilitzar dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu de manera saludable, segura i sostenible.</p> <p>CE2: Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals.</p> <p>CE3: Construir una identitat digital adequada i aplicar estratègies bàsiques per a cuidar-la i protegir-la.</p> <p>CE4: Mostrar hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals.</p>	<p>1.4 Reconèixer les implicacions de l'ús i consum de tecnologia sobre la salut i el medi ambient.</p> <p>2.1. Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts, contrastant-ne la seua veracitat.</p> <p>2.4. Identificar i descriure les estratègies subjacents a la difusió i al consum de contingut en línia.</p> <p>2.6 Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria.</p> <p>3.1 Identificar i valorar diferents maneres de representar la identitat en Internet i la petjada digital que deixen.</p> <p>3.2 Gestionar adequadament l'autoconcepte i la percepció externa a través de la imatge personal en entorns digitals</p> <p>3.3 Reconèixer les implicacions de la publicació de dades personals en la xarxa.</p> <p>3.4 Adoptar conductes bàsiques que protegeixen la identitat digital i les dades personals.</p> <p>4.1 Analitzar el funcionament de plataformes d'interacció social i joc en xarxa.</p> <p>4.2 Adoptar conductes bàsiques que fomenten relacions personals respectuoses i enriquidores.</p> <p>4.4 Identificar i saber reaccionar de manera bàsica davant situacions que representen comportaments abusius o amenaces a través de dispositius digitals tot valorant el benestar personal i col·lectiu</p> <p>4.5 Prendre mesures bàsiques de prevenció davant l'ús continuat de dispositius digitals</p> <p>4.6 Mostrar empatia envers els membres del grup, reconeixent les seues aportacions i establint un diàleg igualitari i inclusiu per a resoldre conflictes i discrepàncies.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Implicacions de l'ús dels dispositius digitals per a la salut, la sostenibilitat i el medi ambient. • Selecció d'informació en mitjans digitals a través de cercadors web tot contrastant-ne la veracitat. • Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals • Propietat intel·lectual i drets d'autoria. • Detecció de notícies falses, boles i discursos d'odi. Implicacions socials. • Creació bàsica de continguts amb eines digitals • Estètica i llenguatge audiovisual. • La identitat personal en Internet. • Àlies i avatars. Autoconcepte i percepció externa de la identitat digital. • Referències socioculturals en la construcció de la identitat digital. Persones influents. • Exposició personal a la xarxa. La petjada digital. • Conductes i hàbits per a cuidar la identitat digital. • La privacitat en la xarxa. La protecció de les dades de caràcter personal informació i consentiment. • Amistat virtual i física. • Entorns digitals d'intercanvi social i jocs en línia. • Estratègies per a ciberconvivència igualitària, segura i saludable. Etiqueta digital. • Riscos i amenaces de l'ús de dispositius i relacions en xarxa: ciberassetjament i frau. • Addiccions: tecnoaddicció, nomofòbia i ludopatia en línia.
---	---	--	---

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				<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 a diferents nivells. <input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.		
Nom: Què pot haver causat que es prohibisquen els mòbils als instituts? Objectiu: Reflexionar sobre el punt de partida.						
Metodologia i temporització: Rutina de pensament -> Pense, m'interessa, faig recerca . Rutina que connecta coneixements previs en el món intern de l'alumnat. Primers 15': L'alumnat anota les idees que tenen i les organitzen en una graella fent una llista baix el títol: Què creus que saps sobre el tema? Després reflexionen sobre els aspectes que volen descobrir. Ho anoten en altra columna baix el títol: Què preguntes o inquietuds et planteja? Resta classe: En grups, comparteixen les idees i busquen estratègies per investigar les preguntes seleccionades com més adients. Ho anoten en una altra columna baix el títol: Què t'agradaria investigar? Com ho podries fer? El/La professor/a motiva els grups per comprovar que realment són d'interès les idees seleccionades i com investigar-les.						
Prèviament es poden repassar algunes indicacions (5 minuts) sobre estratègies d'ús de cercadors web (vist en una SA prèvia).						
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ			
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. <ul style="list-style-type: none"> Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... Portàtil adaptat per a diversitat funcional 	2.1			Heteroavaluació: Es pot emprar una guia d'observació o una llista d'acarament.
Primera part: individual Segona part: grupal (l'alumnat amb majors coneixements fa de guia per a la resta, foment del diàleg)	<ul style="list-style-type: none"> Aula d'informàtica Canó projector Ordinador amb connexió a Internet Plataforma Aules 					

DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2				APRENTATGE ACCESSIBLE	
------------------------------	--	--	--	-----------------------	--

DISSENY DE LA SITUACIÓ	Nom: Descubrim la cara negativa de l'ús del mòbil. Objectiu: Identificar els principals problemes de l'ús inadequat del mòbil.				<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 a diferents nivells. Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.	
	Elaboració d'un document amb tres llistes: els trastorns, les malalties i les infraccions més comuns que provoca l'ús del mòbil en l'adolescència. Al final del document cal afegir l'enllaç a les fonts consultades, a mode de bibliografia.					
	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 explicacions primer, i activitats per a associar els termes a la categoria adequada. Comprovar que tot l'alumnat té la psicomotricitat fina suficient per a poder treballar amb paper.	2.1 1.4 3.1 3.3 4.1		Autoavaluació: El professor exposarà una graella en blanc amb tres columnes i els diferents grups l'aniran completant amb les seves aportacions. El professorat verificarà que tots els grups tenen la graella completada.
Activitat grupal: quatre membres heterogènis per a promocionar la interacció i la cooperació. Un membre actuarà com a portaveu.	<ul style="list-style-type: none"> • Aula d'informàtica • Canó projector • Ordinador amb connexió a Internet • Plataforma Aules 					

DISSENY DE LA SITUACIÓ	ACTIVITATS / TASQUES	APRENTATGE ACCESSIBLE
	DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 3	<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
	Nom: Creació de parelles "problema / conseqüència" de l'ús inadequat del mòbil. Objectiu: Adonar-se de com l'ús inadequat del mòbil és un problema i té associades una sèrie de conseqüències en la vida real. Recerca en Internet de les conseqüències que comporten les malalties, trastorns i infraccions en la vida real. Creació d'una graella de dues columnes amb Microsoft Lists i compartir-la amb el professor.	

D'APRENTATGE	MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	<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.
	METODOLOGIA/AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar un llistat de conseqüències i problemes en cartolina per retallar i fer targetes per construir un joc. • Comprovar que tot l'alumnat té la psicomotricitat fina suficient per a poder treballar amb targetes. 	2.1 4.4 4.6	Heterogènia: Escala numèrica	
	Grupal: Parelles. (L'alumnat amb majors coneixements fa de guia per a l'altre, foment del diàleg)	<ul style="list-style-type: none"> • Aula d'informàtica • Canó projector • Ordinador amb connexió a Internet • Plataforma Microsoft • Plataforma Aules • Targetes de cartó 				

DISSENY DE LA SITUACIÓ D'APRENTATGE	ACTIVITATS / TASQUES	APRENTATGE ACCESSIBLE
		DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 4
	Nom: Fem un còmic o una infografia. Objectiu: Generar una infografia o un còmic amb un decàleg de bones pràctiques en l'ús del mòbil en l'adolescència	
	Introducció: <ol style="list-style-type: none"> 1. Què és una infografia. Com utilitzar un còmic per descriure conceptes. 2. Buscar tutorials o guies per crear infografies o còmics utilitzant l'eina Microsoft Word. <p>A cada grup se li assignarà un risc en l'utilització dels mòbils:</p>	

DISSENY DE LA SITUACIÓ D'APRENTATGE	1. Addiccions 2. Ciberassetjament 3. Fraus 4. Malware	5. Faules i notícies falses 6. Discursos d'odi 7. Com cuidar la identitat digital 8. Identificar Deep fakes	9. Ús sostenible dels mòbils 10. Jocs en línia 11. Amistats virtuals i xarxes socials 12. Identitat digital i petjada digital 13. ...	<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.	
	Buscar recursos en Internet on es descriuen bones pràctiques en l'ús del mòbil respecte a l'aspecte triat o adjudicat. Una vegada desenvolupat el còmic o la infografia, cada grup el compartirà i l'exposarà per a que la resta de grups incorporen en profunditat bones pràctiques de cada risc.				
	MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ
	METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar un llistat de decàlegs de bones pràctiques en l'ús del mòbil i contestar preguntes en un qüestionari de Microsoft per verificar que saben identificar-les. • Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... • Portàtil adaptat per a diversitat funcional 	2.1 2.4 2.6 3.2 3.4 4.2 4.5	Heterogènia: Rúbrica que coneixerà l'alumnat abans de fer l'activitat.

DISSENY DE LA SITUACIÓ D'APRENTATGE	ACTIVITATS / TASQUES	APRENTATGE ACCESSIBLE
	DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 5	
	Nom: Presentem les raons per les quals els centres prohibeixen els mòbils. Objectiu: Crear un producte combinant sabers i destreses adquirits en les tasques anteriors. Fomentar el raonament, la creativitat, l'autonomia i la independència de l'alumnat.	
	Temportizació: <ol style="list-style-type: none"> 1. En parelles fer una llista amb cinc raons per les quals un centre no vol que els mòbils formen part de l'entorn de l'alumnat. 2. Buscar un tutorial curt per saber com utilitzar Microsoft Sway. 3. Crear la presentació: <ol style="list-style-type: none"> a. Ha de tindre 9 diapositives com a màxim: Portada, Introducció, 5 raons justificades, Conclusió. Bibliografia – Fonts. b. Cada raó ha d'aparèixer només en una única diapositiva c. Ha d'haver-hi un dibuix o fotografia en les cinc diapositives que contenen raons. 	

	MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ	
	METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	<ul style="list-style-type: none"> Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... Portàtil adaptat per a diversitat funcional. 	2.1 2.4 2.6 3.4 4.2 4.5	Heterogènia: Rúbrica que coneixerà l'alumnat abans de fer l'activitat.	desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.
	Grups: Parelles heterogènies per a promocionar la interacció i la cooperació	<ul style="list-style-type: none"> Aula d'informàtica Canó projector Ordinador amb connexió a Internet Plataforma Microsoft Plataforma Aules 				<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 6					<input type="checkbox"/> Accessibilitat
	Nom: Compartim allò après 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. Facilitar que l'alumnat reflexioni sobre quin ha après i com l'ha fet. Promoure l'adquisició de les estratègies, procediments, recursos i tècniques que l'ajuden a saber què ha fet bé i per què, què ha de millorar i de quina manera.					<input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional
	Temporització:					<input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.
	Primera part: Exposem cada presentació a classe. El professorat fa observacions sobre errors en contingut/presentació, i suggeriments de millora. Segona part: Cada alumne o alumna avalua el treball exposat segons els criteris establits pel professorat. En finalitzar cada avaluació, l'alumnat afig les raons que no ha considerat en el seu treball per completar-lo i tindre una idea més acurada de les raons per les quals es prenen les decisions que els afecten en el seu dia a dia.					<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)	MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ	<input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de

METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS				
Grups: Parelles heterogènies per a promocionar la interacció i la cooperació	<ul style="list-style-type: none"> • Aula d'informàtica • Canó projector • Ordinador amb connexió a Internet • Plataforma Microsoft • Plataforma Aules 	<ul style="list-style-type: none"> • Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... • Portàtil adaptat per a diversitat funcional. • Mesures recollides en el pla d'aprenentatge de l'alumnat corresponent, elaborades conjuntament amb el departament d'orientació 	2.1 3.2 4.2 4.5	<p>Autoavaluació i coavaluació:</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alumnat utilitzarà una Diana d'avaluació per a valorar el seu propi treball i el dels seus companys. • A cada Diana s'afegiran una o dues idees recollides sobre les raons de la prohibició, per a assegurar l'escolta activa i crítica. <p>En finalitzar la situació d'aprenentatge l'alumnat entregarà uns Exit Tiquets perquè el professorat tinga una retroalimentació final.</p>	<p>tot l'alumnat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <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.