

SITUACIÓ D'APRENTATGE

IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	Quin ordinador triar			
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TDR	NIVELL 1' ESO		TEMPORITZACIÓ
	DESCRIPCIÓ	Al llarg de l'etapa educativa dels alumnes i quan acaben aquesta, els alumnes necessitaran varies vegades comprar un ordinador nou perquè el que tenen s'ha quedat obsolet o s'ha fet mal bé			
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	Es necessita comprar un ordinador nou i volem comparar diferents models per saber quin és el més convenient			
	PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	Elaboració mitjançant el processador de textos o el full de càlcul de varis pressupostos d'ordinadors emprant una taula			



CONCRECIÓ CURRICULAR	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
	X CCL X CP X STEM /CMCT X CD X CPSAA CC CE CCEC	<input type="checkbox"/> Utilitzar dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu de manera saludable, segura i sostenible. (CE1) <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)		1.1. Identificar característiques bàsiques dels dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu. 1.4. Reconèixer les implicacions de l'ús i consum de tecnologia sobre la salut i el medi ambient. 2.1. Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant-ne la veracitat. 2.5. Organitzar i gestionar l'entorn personal d'aprenentatge mitjançant la integració de recursos digitals. 2.6. Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordinador personal, dispositius mòbils i altres dispositius d'ús domèstic i educatiu. • Funcionament bàsic i característiques més importants dels dispositius digitals. • Sistemes operatius comuns i aplicacions. • Implicacions de l'ús dels dispositius digitals per a la salut, la sostenibilitat i el medi ambient. • Obsolescència. • Selecció d'informació en mitjans digitals a través de cercadors web tot contrastant-ne la veracitat. • Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals. • Creació bàsica de continguts amb eines digitals.

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				APRENENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1				<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. <input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.
Nom: Com podem classificar els components dels nostres dispositius? Objectius: Diferenciar entre maquinari i programari Temporització: Introducció: Primera part: Introduïm els conceptes de programari i maquinari. Segona part: Fem unes tasques h5p a aules per refermar aquests conceptes.				
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS		AVALUACIÓ	
-Individual	- Aula Informàtica - Canó projector - Ordinador amb connexió a Internet	- Es facilitarà un dossier en paper amb els termes de maquinari i programari. Amb exemples. - Eines del SO per a accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla, ... - Portàtil adaptat per a diversitat funcional.	1.1 - Primera part serà suficient en observar l'interès i participació - Segona part. L'avaluació es realitza a partir de les pròpies activitats h5p que proporciona una nota numèrica i feedback a l'alumnat. Es tracta d'una tasca individual.	

ACTIVITATS / TASQUES				APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2				Accessibilitat <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional
Nom: Entrada , eixida o ambdues? Objectius: Classificar els components físics dels ordinadors Temporització: Primera part: Introduir els conceptes per diferenciar si un dispositiu és d'entrada, d'eixida o ambdues Segona part: El docent va anomenant diferents dispositius de l'ordinador i els alumnes alcen el braç i el classifiquen (han de dir el perquè). Tercera part: Fem unes tasques h5p a aules per refermar aquests conceptes.				
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS		AVALUACIÓ	
-Primera i tercera part: Individual -Segona part: grupal	- Aula Informàtica - Canó projector - Ordinador amb connexió a Internet	- Es facilitarà un dossier en paper amb els conceptes de dispositiu és d'entrada, d'eixida o ambdues, amb exemples en fitxes de cartró. - Eines del SO per a accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla, ... - Portàtil adaptat per a diversitat funcional.	l.1 - Primera i segona part serà suficient en observar l'interès i participació - Segona part. L'avaluació es realitza a partir de les pròpies activitats h5p que proporciona una nota numèrica i feedback a l'alumnat. Es tracta d'una tasca individual.	

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 <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: Com mesure els elements de programari? Objectius: Aprendre com es mesuren les coses als ordiadors Temporització: Primera part: Reflexionar el perquè de saber el que mesuren els elements de programari Segona part: Introduir les unitats de mesura. Tercera part: Canvis entre les unitats de mesura Quarta part: Fem unes tasques h5p a aules per refermar aquests conceptes				
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT - Primera part: grupal - Segona, tercera i quarta part: grupal	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS - Aula Informàtica - Canó projector - Ordinador amb connexió a Internet	- Es facilitarà un dossier en paper amb les diferents unitats de mesura i els canvis. - Eines del SO per a accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla, ... - Portàtil adaptat per a diversitat funcional.	1.1	- Primera part serà suficient en observar l'interès i participació - Resta de parts. L'avaluació es realitza a partir de les pròpies activitats h5p que proporciona una nota numèrica i feedback a l'alumnat. Es tracta d'una tasca individual.

ACTIVITATS / TASQUES				APRENENTATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 4					
Nom: Què hi ha dins del nostre ordinador?					
Objectius: Saber quins són els components de l'ordinador					
Temporització: Webquest on els alumnes aprofundiran sobre cadascun dels components					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVAUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Eines del SO per a accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla, ... - Portàtil adaptat per a diversitat funcional.	1.1 2.5 2.6	Cada grup d'alumnes entregará la presentació amb la informació requerida dels elements que els han tocat investigar. Aquesta presentació s'avaluarà mitjançant una rúbrica (els alumnes coneixeran aquesta rúbrica abans de començar la presentació)	
- Grupal: en grups de dos buscaran informació sobre cada component: descripció, tipus i imatge	- Aula Informàtica - Canó projector - Ordinador amb connexió a Internet			<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. <ul style="list-style-type: none"> <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				<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. <input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.			
Nom: És possible reparar el nostre ordinador vell i allargar la seua vida útil? Objectius: Reflexionar sobre la possibilitat de substituir i/o afegir components a un ordinador abans de retirar-lo Temporització: Reflexionar sobre la possibilitat de substituir un o més components de l'ordinador vell Reflexionar sobre la possibilitat d'afegir un o més components a l'ordinador vell							
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVAUACIÓ				
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS						
Grupal: en grups de dos buscaran aquells components que es poden substituir i/o afegir per allargar la vida útil d'un ordinador	- Aula Informàtica - Canó projector - Ordinador amb connexió a Internet	- Es proporcionarà en paper un llistat de tots els components de l'ordinador. - Eines del SO per a accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla, ... - Portàtil adaptat per a diversitat funcional.	1.1 1.4 2.1 2.5 2.6	Cada grup d'alumnes entregará la un document de text els elements que es poden substituir i/o afegir. Aquest document s'avaluarà mitjançant una rúbrica (els alumnes coneixeran aquesta rúbrica abans de començar la presentació)			

ACTIVITATS / TASQUES				APRENTATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 6					
<p>Nom: Quines característiques ha de tenir el meu ordinador nou</p> <p>Objectius: Reflexionar sobre el que ha de tenir el meu ordinador nou</p> <p>Temporització:</p> <p>Primera part: Reflexionar per a que anem a emprar l'ordinador nou</p> <p>Segona part: Reflexionar sobre quines són les característiques mínimes que ha de tenir el nostre ordinador</p> <p>Tercera part: Confeccionar el pressupost del nou ordinador</p>				<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.	
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
<p>METODOLOGIA/ AGRUPAMENT</p> <p>- Grupal: posada en comú del grup per decidir quin ús va a tenir el nou ordinador. Eixiran dos possibilitat: per a jugar a videojocs, per a ús acadèmic</p> <p>- Grupal: dividirem la classe en dos grups per decidir les característiques mínimes dels dos tipus d'ordinadors (cada grup investigarà un dels tipus d'ordinadors)</p> <p>- Grupal: en grups de dos, confeccionaran dos pressupostos d'ordinadors (gaming i d'escriptori)</p>	<p>RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS</p> <p>- Aula Informàtica</p> <p>- Canó projector</p> <p>- Ordinador amb connexió a Internet</p>	<p>- Es proporcionarà en paper un llistat de tots els components de l'ordinador i amb les característiques per a un ordinador gaming o per a un ordinador d'escriptori.</p> <p>- Eines del SO per a accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla, ...</p> <p>- Portàtil adaptat per a diversitat funcional.</p>	<p>1.1</p> <p>2.1</p> <p>2.5</p> <p>2.6</p>	<p>Cada grup d'alumnes entregará dos fulls de càlculs amb els pressupostos dels os ordinadors.</p> <p>Aquests pressupostos s'avaluaran mitjançant una rúbrica (els alumnes coneixeran aquesta rúbrica abans de començar la presentació)</p>	
				<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.	