

MATÈRIA	DIGITALITZACIÓ	NIVELL	4t d'ESO
COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES			
<ul style="list-style-type: none"> ● Gestionar les eines i els dispositius informàtics i de comunicació d'ús quotidià aplicant els coneixements de maquinari i sistemes operatius per resoldre problemes tècnics senzills. ● Idear solucions innovadores i creatives aplicant diferents formes de raonament, integrant-les en l'entorn personal d'aprenentatge tot fent ús de les eines i els recursos d'edició, la creació de continguts digitals i el desenvolupament d'aplicacions per optimitzar l'aprenentatge permanent. ● Identificar riscos i amenaces i aplicar mesures preventives i correctives, adquirint hàbits que fomentin el benestar digital per protegir dispositius, dades personals i la pròpia salut. ● Fer un ús actiu, responsable i ètic de les tecnologies digitals, valorant les possibles accions que cal fer a la xarxa i identificar-ne les repercussions per exercir una ciutadania digital crítica. ● Analitzar l'impacte de les tecnologies digitals a la societat, a partir de la identificació dels canvis econòmics i socials a escala global, i aplicar les tecnologies emergents per al disseny de solucions a problemes reals tenint en compte els objectius de desenvolupament sostenible. 			
SABERS (coneixements, destreses, valors i actituds)			
<ul style="list-style-type: none"> ● Dispositius digitals, sistemes operatius i de comunicació. ● Creació i publicació de continguts en suport digital. Processat d'imatges. Gràfics vectorials. ● Disseny i programació d'aplicacions. ● Disseny gràfic avançat. Edició d'àudio i vídeo. ● Ciutadania digital crítica. ● Seguretat i benestar digital. 			
CRITERIS D'AVALUACIÓ			
<ul style="list-style-type: none"> ● Resoldre problemes tècnics senzills analitzant components i funcions dels dispositius digitals, avaluant les solucions de manera crítica. ● Desenvolupar aplicacions fent servir el programari per la resolució de problemes concrets tenint en compte criteris d'autoria i llicències d'ús. ● Integrar els continguts digitals en entorns personals d'aprenentatge. ● Respectar els drets d'autoria i les llicències d'ús en la comunicació, col·laboració i participació a la xarxa, fent un ús ètic de les dades. ● Gestionar sistemes operatius configurant-ne les característiques. ● Dissenyar solucions possibles a problemes plantejats aplicant el pensament computacional. ● Desenvolupar aplicacions fent servir el programari i els llenguatges de programació adients, per la resolució de problemes concrets. 			

- Identificar riscos i amenaces i aplica mesures preventives i correctives.
- Generar continguts amb suport digital i creacions audiovisuals, integrant imatge, so i vídeo per a la construcció de produccions multimèdia.
- Cercar i seleccionar informació per a la ideació de solucions innovadores, amb responsabilitat i sentit crític.
- Identificar i prendre mesures per protegir-se davant d'amenaces, atacs, intrusions o infeccions que esdevenen a la xarxa.
- Aplicar les tecnologies emergents en el disseny de solucions a problemes reals.

INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ

- Treball i actitud a l'aula.
- Exercicis de disseny i d'aplicació de programari lliure.
- Projectes diversos.

AVALUACIÓ DE LA MATÈRIA

Cada trimestre es lliurarà a l'alumne/a un informe d'avaluació indicant els resultats obtinguts en el seu procés d'aprenentatge on s'especificarà el grau d'assoliment dels diferents criteris d'avaluació.

L'avaluació final de la matèria es realitzarà atenent a la consecució dels objectius, el grau d'assoliment dels criteris d'avaluació i la valoració de l'evolució acadèmica de l'alumne/a.

MATERIAL NECESSARI PER PART DE L'ALUMNAT

És imprescindible dur l'ordinador carregat.