



FULL D'INICI DE CURS
TECNOLOGIA SEGON CURS ESO
CURS: 2024/2025

Denominació de la matèria	TECNOLOGIA SEGON ESO
Durada i distribució setmanal:	3 hores setmanals. (2 hores grup sencer / 1 hora grup partit)
Presentació:	La matèria de Tecnologia contribueix a donar resposta a les necessitats de l'alumnat davant els desafiaments i reptes tecnològics que planteja la societat actual, especialment la digitalització creixent. Així, aquesta matèria serveix de base, no sols per comprendre l'evolució social, sinó també per poder actuar amb criteris tècnics, científics i ètics en l'exercici d'una ciutadania responsable i activa Es desenvolupen aspectes tècnics relacionats amb la competència matemàtica i competències en ciència, tecnologia i enginyeria, competència digital, així com amb altres sabers transversals associats a la competència lingüística, a la competència plurilingüe, a la competència personal, social i aprendre a aprendre, a la competència emprenedora, a la competència ciutadana i a la competència en consciència i expressions culturals. Alguns dels elements essencials que conformen aquesta matèria són la naturalesa transversal pròpia de la tecnologia, l'impuls de la col·laboració i el treball en equip, el pensament computacional i les seves implicacions en l'automatització, així com el foment d'actituds com la creativitat, la perseverança, la responsabilitat en el desenvolupament tecnològic sostenible o l'emprenedoria incorporant les tecnologies digitals. Les competències es treballen connectades amb la realitat i que convidin l'alumnat a la reflexió, a la col·laboració i l'acció. També des de l'àrea de tecnologies es pretén consolidar els hàbits d'estudi i treball que afavoreixin l'aprenentatge autònom i el desenvolupament de les seves capacitats.
Avaluació:	La matèria de "Tecnologia i Digitalització" es du a terme al llarg de 2n i 3r curs i les competències específiques es van desenvolupant al llarg dels dos cursos. L'assoliment de les competències específiques constitueix la base per a l'avaluació competencial de l'alumnat i es valorarà a través dels criteris d'avaluació. ● COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES DE LA MATÈRIA: 80%



- Competència específica 1. Buscar, analitzar i seleccionar la informació adequada, de manera crítica i segura, tot aplicant processos de recerca, mètodes d'anàlisi de productes i experimentant amb eines de simulació, per delimitar problemes tecnològics i proposar solucions a partir de la informació obtinguda.
- Competència específica 2. Planificar, dissenyar i desenvolupar solucions a problemes tecnològics amb autonomia i actitud creativa, tot aplicant el procés tecnològic, coneixements interdisciplinaris i treballant de manera ordenada i cooperativa, per resoldre problemes o necessitats de manera eficaç, innovadora i sostenible.
- Competència específica 3. Aplicar de manera apropiada diferents tècniques i coneixements interdisciplinaris, tot utilitzant operadors, sistemes tecnològics i eines, seguint la planificació i el disseny sostenible previ per construir solucions tecnològiques que donin resposta a necessitats en diferents contextos.
- Competència específica 4. Descriure, representar i intercanviar idees o solucions a problemes tecnològics o digitals, utilitzant els mitjans de representació, simbologia i vocabulari adequats, així com els instruments i els recursos disponibles, utilitzant les eines digitals per argumentar, comunicar i difondre informació.
- Competència específica 5. Desenvolupar algorismes i aplicacions informàtiques en diferents entorns, tot aplicant els principis del pensament computacional i incorporant les tecnologies emergents, per resoldre problemes concrets, automatitzar processos i aplicar-los en sistemes de control o robòtica.
- Competència específica 6. Utilitzar els fonaments del funcionament dels dispositius i de les aplicacions habituals de l'entorn digital d'aprenentatge, analitzant-ne els components i les funcions i ajustant-los a les necessitats per fer-ne un ús més eficient i segur, per detectar i resoldre problemes tècnics senzills.
- Competència específica 7. Fer ús ètic, sostenible i ecosocialment responsable de la tecnologia, identificant les repercussions i les aportacions, per valorar l'impacte del desenvolupament tecnològic a la societat i a l'entorn.

● **COMPETÈNCIES TRANSVERSALS: 20%**

- Competència ciutadana.
- Competència digital.
- Competència emprenedora.

	○ Competència personal, social i aprendre a aprendre. El pes de cada unitat didàctica dins el trimestre anirà en funció de l'assignació horària de cada una. (per exemple, els projectes constructius es fan a l'aula específica de taller i corresponen a 1 hora de les 3 h dedicades a la matèria, per tant, són un 33% del pes de la valoració de la matèria dins cada trimestre. L'altre 67% correspon a les unitats tractades a l'aula ordinària). (Els projectes constructius es desenvolupen en hora de grup partit a l'aula específica de taller. L'alumnat ha de construir els seus projectes durant les hores de classe dedicades a aquesta finalitat al centre, en el transcurs de tot el trimestre). AVALUACIÓ FINAL ORDINÀRIA DE CURS: Es valora el rendiment de l'alumne i té caràcter continu. Per a superar el curs, es farà la mitja dels 3 trimestres i si la qualificació és 5 o superior, el curs queda superat. (Caldrà haver obtingut un assoliment satisfactori, de qualificació 5 o més, com a mínim en dues de les tres avaluacions. La nota mínima trimestral per poder fer mitja és de 4). La qualificació d'assoliment satisfactori, notable o excel·lent, dels trimestres i del final de curs s'obtenen segons el següent barem sobre les puntuacions de 1 a 10: NA (no assolit) = menys de 5 AS (assoliment satisfactori) = de 5 a 6,9 AN (assoliment notable) = de 7 a 8,9 AE (assoliment excel·lent) = de 9 a 10 Durant el transcurs del curs es donarà l'opció a superar continguts anteriors no assolits de la matèria, amb una qualificació màxima d'ASSOLIMENT SATISFACTORI.
Consideracions addicionals	Consideracions addicionals La impossibilitat d'assistir a una o diverses classes de la matèria de Tecnologia no eximeix l'alumnat de mantenir-se al dia de la matèria donada a classe, ni de donar-se per assabentat de dates d'entrega de tasques, treballs, dates d'exàmens, o realització de deures. A tecnologia s'utilitza el Classroom, que és el lloc virtual de classe i, que, per tant, permet a l'alumne estar al dia de la matèria. Si un alumne no assisteix a una prova i no justifica degudament la seva absència, no se li repetirà la prova. Si l'alumne pot justificar l'absència, se li repetirà la prova en la propera classe de la matèria des de la data de reincorporació al centre, tret que el seu professor/a li indiqui el contrari. Cada alumne ha de portar a classe el seu ordinador personal (cromebook), amb la bateria carregada, per al seguiment de la matèria. L'ordinador és personal i el fet no portar-lo implica la impossibilitat de dur a terme les tasques que es duguin a terme amb ordinador en



Generalitat de Catalunya
Departament d'Ensenyament

Institut Collbató

aquella hora. No s'accepta l'intercanvi d'ordinador entre alumnes, cadascú ha de treballar amb el seu. Cada alumne ha de tenir només el compte del seu usuari en el seu ordinador.

L'usuari i contrasenya de la llicència del llibre digital és personal de cada alumne i intransferible. És responsabilitat de l'alumnat mantenir les claus d'accés, tant del llibre digital com del classroom, així com d'altres aplicatius que s'utilitzin a l'assignatura. La pèrdua o no recordatori de les claus d'accés no és motiu justificat per a la no realització de les tasques demanades en els terminis demanats.