



JUSTIFICACIÓ DE LA UNITAT DIDÀCTICA

A través d'aquesta unitat didàctica ens permetrà activar i utilitzar els sabers rellevants i incidir sobre la capacitat dels alumnes perquè aquests adquireixin una competència digital conjuntament amb el desenvolupament d'una competència ciutadana, emprenedora, personal, social i d'aprendre a aprendre.

Aquesta unitat està formada per diferents activitats que ajudaran a l'alumnat a treballar de manera segura, saludable, sostenible, crítica i responsable les competències digitals obtenint un aprenentatge per la feina, per l'oci i la participació en la societat desenvolupant un benestar personal i adquirint un aprenentatge.

Aquí podreu veure al organització i gestió de dispositius digitals amb l'organització d'uns continguts digitals que permeten que tots els alumnes arribin a un pensament computacional i crític.

A qui s'adreça?

S'adreça als alumnes de quart de primària. Es tracta de dos grups amb alumnat molt divers i amb diferents necessitats educatives. (TDH, dislèxies, trastorns conductuals...) El grup és molt treballador i s'interessa, es motiva i adquireix molts aprenentatge a partir les noves tecnologies, recurs del qual el troben molt interessant i els desperta molt l'atenció atenent a tota la diversitat.

Quina temporalització?

Aquesta programació és del primer i segon trimestre de quart de primària per treballar les noves tecnologies.

Per treballar les noves tecnologies es divideixen els alumnes de les dues classes amb tres grups, dos s'endinsaran més en les noves tecnologies a partir dels Chromebooks i l'altre grup farà robòtica.

Aquesta és l'organització de les diferents sessions treballades:

Quin material?

Els alumnes de quart de primària tenen 32 dispositius: Chromebooks que poden utilitzar sempre. També tenim tablets que es poden utilitzar a nivell de cicle,

Cada alumne té el seu propi correu electrònic @iebesalu.

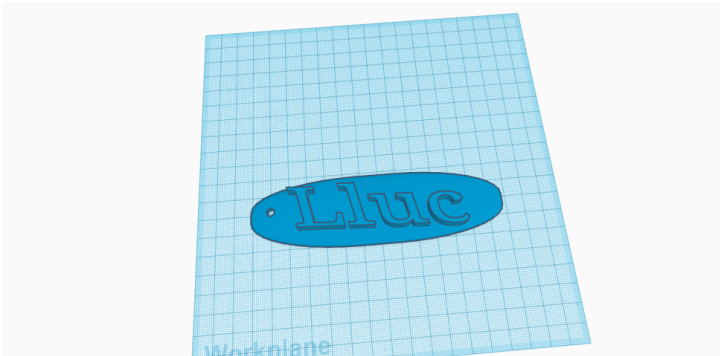
A les diferents activitats i aplicacions que realitzaran l'alumnat hi poden entrar amb el mateix accés Google, és a dir amb la seva pròpia compte de correu que se'ls dona des de l'escola i amb els quals ells accedeixen al seu dispositiu.

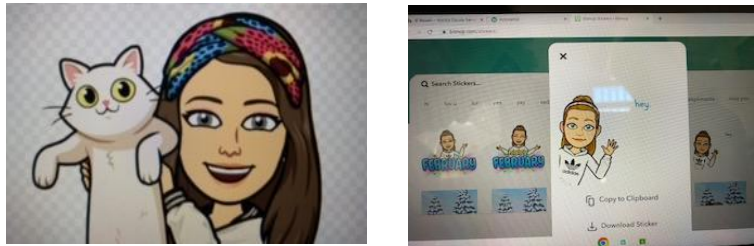
Què volem aconseguir? (Objectius)

- Identificar i proposar problemes tecnològics amb iniciativa i creativitat, tot estudiant les necessitats de l'entorn proper, aplicant estratègies i processos col·laboratius i iteratius relatius a projectes, per idear i planificar solucions de manera eficient i innovadora.

- Aplicar diferents tècniques i coneixements interdisciplinaris utilitzant procediments i recursos tecnològics tot preveient el cicle de vida dels productes per construir solucions tecnològiques sostenibles que donin resposta a necessitats plantejades.
- Comunicar, argumentar i difondre idees i solucions tecnològiques en diferents espais virtuals, emprant diversos recursos tot aplicant els elements i les tècniques necessàries per intercanviar la informació i fomentar el treball en equip.
- Desenvolupar solucions sostenibles a problemes plantejats que incorporin l'automatització i les tecnologies emergents, per dissenyar i construir sistemes de control programables i robòtics.
- Emprar les eines digitals de disseny i fabricació, adaptant-les i configurant-les a les necessitats tot aplicant els coneixements interdisciplinaris, per a una producció més eficient i sostenible.
- Analitzar processos tecnològics, valorant l'impacte en la societat i l'entorn , tot aplicant criteris de sostenibilitat, i fer un ús ètic i eco socialment responsable de la tecnologia.

TALLERS 4T NOVES TECNOLOGIA	
Sessió 1: Treball d'investigació relacionat amb el projecte que estem treballant.	https://docs.google.com/document/d/1PiSEee46tPO1zAzvlf-QTxYFpI7xKvzRbYkHMTokQhU/edit?usp=sharing Aquesta treball d'investigació està relacionat amb el projecte que treballem a l'aula de l'univers. Els alumnes fan recerca de la informació mitjançant els Chromebooks. Entreguen el treball investigat i després es fa una posada en comú.
Sessió 2: Treball d'investigació individual.	https://docs.google.com/document/d/1d28dHndz5Q5GHKjYEcgcnOovl12al-WtN9L4Mve2Gw/edit?usp=sharing La proposta és un treball d'investigació lliure on els alumnes han de seguir la pauta donada. Els nens i les nenes han d'entregar el treball indicant: el tema o curiositat investigada, com ens hem posat d'acord amb el tema d'investigació i què han descobert.

Sessió 3: Cartell de Halloween o castanyada amb canva	https://drive.google.com/file/d/1IPFqDXVb_H1bCMvWeJ6gS8ofSqT-iaW7/view?usp=sharing Es tracta d'elaborar un cartell amb el canva sobre la castanyada o Halloween. Els alumnes s'hauran de registrar amb el seu correu i elaborar el cartell segons les indicacions donades. Posteriorment el compartiran amb el docent. 
Sessió 4: Canva de forma lliure	La sessió 3 era una sessió molt més pautada i mitjançant unes indicacions. Aquesta sessió es tracta que els alumnes manipulin el programa i es familiaritzin en totes les possibilitats que té.
Sessió 5: Introducció i realització de kahoots	Els ensenya com funciona el kahoot i demanem que amb grups de dues persones elaborin un kahoot de preguntes sobre un tema que els sembli interessant per ells i pels seus companys i companyes de classe. Un cop elaborat es faran els kahoots a l'aula. Hi participaran tots els alumnes de l'aula. https://docs.google.com/document/d/1bw7vLxObGNe1YEv2oKerRr2BWkAL0powmIC60afN_yM/edit
Sessió 6; Impressió 3D	Ensenya el programa tinkercad (https://www.tinkercad.com/) i demanem els alumnes un disseny d'un objecte per imprimir a la impressora 3D que disposa el centre. 

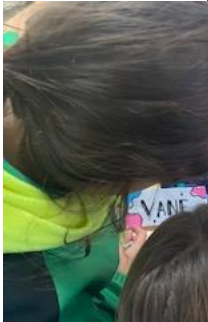
Sessió 7: Postals de Nadal Canva	Aprofitant que arriba el Nadal. Els alumnes dissenyen amb el canva una postal de Nadal amb anglès per enviar a una escola amb la qual fem un intercanvi. 
Sessió 8: Stop motion	Ensenyem com funciona el programa als alumnes i els demanem que primer escriguin un guió i facin un escenari de la gravació que volen fer. Un cop escrit en passaran a fer la representació fent les fotos i gravant amb l'stop motion. 
Sessió 9: btmoji	Els presentem el programa i els deixem investigar. Un cop creat el seu personatge ens han d'enviar per correu algunes de les seves imatges creades. 
Sessió 10: Capcut	Els alumnes han de crear una entrevista com si fossin reporters d'un programa. S'han de gravar per talls i posteriorment han de fer el muntatge amb el capcut.

Ara presento la programació més específica de la sessió 10

PROGRAMACIÓ ESPECÍFICA

Títol: Capcut	
Curs /matèria	Curs: 4 ^è de primària Matèria: Tecnologia
Descripció activitat i producte-repte que es proposa als alumnes:	Repte: avui haureu de gravar una entrevista com si fóssiu reporters i després l'heu d'editar amb el Capcut. Descripció de l'activitat: 1- Els alumnes han de crear una entrevista com si fossin reporters d'un programa. 2- Han d'escriure aquesta entrevista en un paper. 3- Han de preparar els decorats i repartir-se els papers. 4- S'han de gravar per talls. 5-Han de fer el muntatge amb el capcut.
NORMATIU	DESPLEGAMENT DEL CURRÍCULUM
Competències específiques	- Identificar i proposar problemes tecnològics amb iniciativa i creativitat, tot estudiant les necessitats de l'entorn proper, aplicant estratègies i processos col·laboratius i iteratius relatius a projectes, per idear i planificar solucions de manera eficient i innovadora. - Comunicar, argumentar i difondre idees i solucions tecnològiques en diferents espais virtuals, emprant diversos recursos tot aplicant els elements i les tècniques necessàries per intercanviar la informació i fomentar el treball en equip. - Emprar les eines digitals de disseny i fabricació, adaptant-les i configurant-les a les necessitats tot aplicant els

	coneixements interdisciplinaris, per a una producció més eficient i sostenible.
Sabers dels docents	Estratègies i tècniques: - Aplicació d'estratègies de gestió de projectes col·laboratius i de tècniques de resolució de problemes interactives. - Resolució de problemes amb actitud emprenedora, creativa i perseverant, des d'una perspectiva interdisciplinària de l'activitat tecnològica, tot fomentant la satisfacció i l'interès pel treball i la qualitat del mateix. Productes i materials: - Selecció de materials tot utilitzant diverses estratègies, d'acord amb les seves propietats o requisits, per a la resolució de problemes i projectes. Difusió: - Documentació, presentació i difusió de projectes, integrant diferents elements tècniques i eines. Utilització d'una comunicació efectiva basada en una entonació, expressió, gestió de temps i adaptació del discurs i amb un ús de llenguatge inclusiu.
Criteris d'avaluació	- Aplicar, amb iniciativa, estratègies col·laboratives de gestió de projectes amb perspectives interdisciplinària, seguint un procés iteratiu de validació, des de la fase d'ideació fins a la resolució de problemes. - Desenvolupar la gestió del projecte de manera creativa, aplicant estratègies i tècniques col·laboratives. - Intercanviar informació i fomentar el treball en equip de manera assertiva, emprant les eines digitals. - Resoldre tasques proposades de manera eficient mitjançant l'ús i la configuració de diferents aplicacions i eines digitals, tot aplicant coneixements interdisciplinaris amb autonomia.
Recursos digitals	Tablets
Material	Material per elaborar els decorats i elaborar els personatges o objectes que intervindran en el vídeo
Nivells de la taxonomia de Bloom	- Recordar: Els alumnes identificaran i posaran en pràctica tot allò que van coneixent i reconeixent per avançar.

	- Comprendre: a mesura que vagi aprenent serà capaç d'explicar allò que ha après. - Aplicar: posarà a la pràctica i elaborarà un cap cut en relació allò que ja sap. -Analitzar: trobarà la relació entre les imatges i el resultat final relacionant les idees i els conceptes que ha anat adquirint. - Evaluar: és capaç d'avaluar el resultat obtingut. - Crear: a partir de la creació d'un vídeo i d'investigar amb aquest programari serà capaç de poder crear i elaborar moltes més coses i aplicar tot el coneixement que ha obtingut.
Exemples de l'activitat	
Evidències	https://drive.google.com/file/d/1zv-ajHVN6U6NS9I885ZS_79EH2YxXrGd/view?usp=sharing (aquí dos alumnes feien l'entrevista i una filmava. https://drive.google.com/file/d/1iLVxBEYSXJRjb2ntFTWdclafDgzG66or/view?usp=share_link (aquí es pot veure com fan edició. 

Analitzar i reflexionar sobre la posada en pràctica

1. Les tecnologies digitals emprades afavoreixen l'assoliment dels objectius d'aprenentatge per part de l'alumnat?	1- Si! Els alumnes estan molt motivats en el coneixement de programari nou. En ell descobreixen, apliquen estratègies i solucionen problemes cooperativament amb grup per arribar el resultat final obtenint un aprenentatge.
2. En cas que no, quins altres recursos es poden utilitzar en substitució d'aquests?	2- Els recursos utilitzats són molt motivadors i sempre criden l'atenció de tots els alumnes. El que pot fallar la posada en pràctica, a vegades, és els grups de treball.
3. Són realment necessaris els recursos digitals per aquesta programació?	3- Molt necessaris! Sense ells seria impossible poder treballar tot el que està programat per treballar la tecnologia i també la unitat més específica del Cap Cut.
4. T'han sorgit problemes quan hi has integrat les tecnologies digitals?	4- No gens! Les noves tecnologies són atractives i molt interessants. T'obren un gran ventall de possibilitats enriquidores per treballar a l'aula i ensenyar els alumnes quelcom útil pels seus aprenentatges futurs.
5. En cas que sí, com has afrontat l'imprevist? En cas que no, quin problema creus que et podria haver sorgit i com el podries haver resolt?	5- El problema no són els recursos tecnològics sinó els grups d'alumnes ja que a vegades les relacions es compliquen encara que els grups hagin estat escollits per ells mateixos. També alguns cops ens hem trobat que l'activitat s'allarga més d'una sessió i hem hagut de dedicar més d'una sessió perquè els alumnes hagin pogut acabar tot el que havien començat.