

**PROGRAMACIÓ TIC CURS 2019 - 2020
1r BATXILLERAT**

Professorat que imparteix el nivell	
Nom i llinatges	Grup
Iván Moret Salvador	1 grup

1.- Distribució i seqüenciació dels continguts.

Distribució dels continguts durant el curs		
1a avaluació	2a avaluació	3a avaluació
<p>UD 1: ARQUIT. ORDINADORS (B2) Components del maquinari. Programari. Sistemes operatius i aplicacions d'escriptori. Màquines virtuals. Arquitectura RISC: Arduino</p> <p>UD 2: PROGRAMACIÓ I(B5) Els llenguatges de programació. Algorísmia i codificació. Diagrames de flux. Codificació de programes senzills amb un llenguatge d'alt nivell. Scratch.</p> <p>UD 3: DISSENY ASSISTIT PER ORDINADOR(B3). Conceptes generals de CAD. L'aplicació online Tinkercad.</p> <p>UD 4: ROBÒTICA I(B5) Què és la robòtica. Introducció a la robòtica. Pràctiques amb l'arduino. Robòtica i societat. Tendències de futur</p>	<p>UD 5: PROGRAMACIÓ II(B5) Programació d'arduino. Programació del teu propi robot</p> <p>UD 6: DISSENY ASSISTIT PER ORDINADOR(B3). Disseny 3D. Impressió 3D Disseny i construeix el teu propi robot.</p> <p>UD 7: FULLS DE CÀLCUL(B3) OpenOffice Calc. Conceptes bàsics Tractament numèric Representació gràfica de resultats Fulls de càlcul online Projecte: Crea el teu full</p> <p>UD 8: PRESENTACIONS(B3) OpenOffice Impress Presentacions online</p>	<p>UD 9: EL PROCESSAMENT DE DADES I LA INFORMÀTICA (B1) Processament de dades: informàtica. Evolució històrica de la informàtica. La societat de la informació. Tendències de futur. Noves professions.</p> <p>UD 10: XARXES ORDINADORS (B4) Xarxes d'àrea local (LAN). Sistema de cablatge estructurat. Xarxes sense fil (Wi-Fi). Dispositius de connexió a una LAN. Simuladors de xarxes.</p> <p>UD 11: TRACT. DIGIT VÍDEO(B3) Conceptes generals Programes de tractament de vídeo. Projecte: Crea el teu vídeo educatiu.</p>

2.- Criteris d'avaluació. Estratègies i procediments d'avaluació d'ensenyament - aprenentatge.

BLOC 1. LA SOCIETAT DE LA INFORMACIÓ

1. Analitzar i valorar les influències de les TIC en la transformació de la societat actual.

BLOC 2. ARQUITECTURA D'ORDINADORS

1. Configurar ordinadors i equips informàtics, identificar els subsistemes que els componen, descriure'n les característiques i relacionar cada element amb les prestacions del conjunt.

2. Fer servir programari de propòsit general i d'aplicació i avaluar-ne les característiques i els entorns d'aplicació.

BLOC 3. PROGRAMARI PER A SISTEMES INFORMÀTICS

1. Utilitzar aplicacions informàtiques d'escriptori o web com a instruments de resolució de problemes específics.

1.1. Dissenyar bases de dades senzilles i/o n'extreu informació fent consultes, formularis i informes.

1.2. Elaborar informes de text que integrin text i imatges aplicant les possibilitats de les aplicacions.

1.3. Elaborar presentacions que integrin text, imatges i elements multimèdia adequant el missatge al públic a qui està destinat.

1.4. Resol problemes que requereixin l'ús de fulls de càlcul i genera resultats textuais, numèrics i gràfics.

1.5. Dissenyar elements gràfics en 2D i 3D per comunicar idees.

1.6. Fer petites pel·lícules integrant so, vídeo i imatges, emprant programes d'edició d'arxius multimèdia.

BLOC 4. XARXES D'ORDINADORS

1. Analitzar les principals topologies emprades en el disseny de xarxes d'ordinadors i relacionar-les amb l'àrea d'aplicació i amb les tecnologies emprades.

2. Analitzar la funció dels equips de connexió que permeten dur a terme configuracions de xarxes i la seva interconnexió amb xarxes d'àrea extensa.

BLOC 5. PROGRAMACIÓ

1. Aplicar algorismes a la resolució dels problemes més freqüents que es presenten en treballar amb estructures de dades.

2. Analitzar i resoldre problemes de tractament d'informació dividint-los en subproblemes i definint algorismes que els resolen.

3. Analitzar l'estructura de programes informàtics, identificant i relacionant els elements propis del llenguatge de programació.

4. Conèixer i comprendre la sintaxi i la semàntica de les construccions bàsiques d'un llenguatge de programació.

5. Fer petits programes d'aplicació en un llenguatge de programació determinat i aplicar-los a la solució de problemes reals.

2.1.- Criteris i instruments de qualificació i promoció.

Criteris i instruments de qualificació i d'avaluació	
Exàmens, exercicis teòrics...	40 %
Pràctica, entrega de projectes, tasques...	50 %
Actitud	10 %

2.2.- Procediments de recuperació.

Procediments de recuperació
Nota mínima per fer mitjana (avaluació) 3
Exercicis de recuperació (exàmens i/o tasques): final d'avaluació o juny. La nota final s'obté fent la mitja de les notes corresponents a cada període d'avaluació, sempre i quan totes les notes siguin iguals o superiors a 3 . A criteri del professor, aquells alumnes que no superin els objectius mínims de cada bloc, tendran que realitzar un treball i/o examen de recuperació, el qual inclourà tots els aspectes tractats en aquest bloc a avaluar.
Exercicis de recuperació (exàmens i/o tasques): setembre <ul style="list-style-type: none">• Examen 50%• Pràctiques i tasques 30%• Nota mitjana del curs 20%

3.- Materials i recursos didàctics.

Materials didàctics	
Llibre de text	NO
Altres recursos	Dossiers, moodle, blocs, pàgina web...

4.- Activitats complementàries i extraescolars.

Activitats complementàries i extraescolars + preu aproximat							
1a avaluació	Preu	2a avaluació	Preu	3a avaluació	Preu	Pendent de concretar	Preu
Demotec-UIB; Dissenya el teu primer videojoc Visita LADAT 2019-12-09	Autocar					ROBOTIB; Concurs de robotica entre centres de secundaria.	---