

| Dimensió | Parvulari | Cicle inicial | Cicle mitjà | Cicle superior | ESO 1er cicle | ESO 2on cicle |
|-----------------------------------|---|---|--|--|---|--|
| Impacte històrico-Social | <p>Progressivament l'alumnat ha de desenvolupar les capacitats de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Comprendre l'impacte ètic, cultural i social relacionat amb les TIC ○ Valorar els beneficis personals i socials de les TIC ○ Ésser conscients de les implicacions dels usos de les TIC en diferents situacions, per exemple a l'aula i a casa ○ Apreciar la necessitat d'usos responsables de les TIC i la necessitat de protegir la informació de possibles mals usos, tant a nivell individual com col·lectiu. | | | | | |
| Alfabetització Tecnològica | <ol style="list-style-type: none"> 1. Usar el ratolí per assenyalar i fer clic 2. Iniciar/Tancar l'ordinador 3. Usar el teclat/tauleta sensible 4. Imprimir fent clic a la icona d'imprimir | <ol style="list-style-type: none"> 1. Usar els components bàsics de l'entorn gràfic de l'ordinador 2. Obrir i tancar una aplicació, crear un nou document 3. Desar i recuperar un document, amb ajut del professor/a | <ol style="list-style-type: none"> 1. Usar menús i controls avançats (com el menú contextuals) 2. Usar l'ordinador de forma segura i responsable 3. Identificar les diferències entre l'ús del disc dur i de disquets 4. Desar i recuperar un document, sense ajut del professor/a | <ol style="list-style-type: none"> 1. Personalitzar aspectes del sistema 2. Identificar diferents tipus d'ordinadors 3. Comprendre la necessitat de fer còpies de seguretat i ser capaços de fer-les 4. Identificar els avantatges de treballar en xarxa local i d'usar fitxers compartits | <ol style="list-style-type: none"> 1. Interpretar especificacions informàtiques senzilles 2. Usar altres perifèrics quan s'escaigui 3. Saber la utilitat del 'Nom d'usuari' i de la 'Contrasenya' en una xarxa local | <ol style="list-style-type: none"> 1. Usar manuals i ajuda en línia per resoldre problemes senzills de programari i maquinari 2. Adquirir les nocions bàsiques sobre el funcionament d'un ordinador i dels seus perifèrics |

| | | | | | | |
|---|--|--|---|---|---|---|
| Instruments de treball intel·lectual | 1. Prendre consciència de la possibilitat d'obtenir informació a través de mitjans electrònics | 1. Accedir a informació que es trobi en suport CD-ROM 2. Accedir a pàgines web prèviament seleccionades (opció <i>Preferits</i>) | 1. Accedir a diversos CD-ROM sense l'ajut del professor/a 2. Usar un navegador d'Internet sense l'ajut del professor/a 3. Imprimir de forma selectiva | 1. Cercar informació a diferents medis 2. Usar un cercador 3. Crear una llista de Preferits 4. Fer captures de text i gràfics amb l'opció Copia i <i>Enganxa</i> | 1. Aplicar les cerques per Internet a situacions de la vida real 2. Baixar fitxers 3. Afinar les cerques 4. Analitzar i comentar críticament pàgines web | 1. Usar cercadors específics 2. Afinar les cerques amb l'ajut d'operadors lògics 3. Transferir i comprimir fitxers 4. Avaluar de forma crítica pàgines web i cercadors |
| | 2. Col·leccionar, classificar, ordenar i seriar diferents tipus d'objectes | 3. Col·leccionar, classificar, ordenar i seriar diferents tipus d'objectes | 4. Usar bases de dades senzilles realitzades amb ordinador 5. Interrogar bases de dades | 5. Crear una base de dades simple 6. Entrar dades a bases de dades predefinida 7. Identificar l'estructura d'una base de dades | 5. Analitzar problemes, implementar i avaluar solucions usant bases de dades i fulls de càlcul 6. Generar casos pràctics utilitzant fulls de càlcul 7. Fer gràfiques a partir de bases de dades i fulls de càlcul | 5. Comparar la utilitat d'una base de dades i d'un full de càlcul per solucionar problemes 6. Usar funcions avançades de bases de dades i fulls de càlcul aplicades a casos pràctics |
| | 3. Confeccionar una imatge utilitzant un programari de dibuix senzill | 4. Crear, accedir i editar una o més frases amb un processador de text senzill | 6. Crear i editar un document, per exemple: un informe, un article de premsa o una carta, usant eines d'edició de text | 8. Crear i editar un document, per exemple: una postal, un calendari o una revista escolar, utilitzant editors | 8. Crear un document incorporant informació textual, gràfica i estadística 9. Crear un document usant i manipulant un bon nombre de | 7. Crear un document usant programari de disseny/dibuix 8. Generar un document, tenint cura de la |
| | 4. Explicar el procés de treball amb l'ordinador i indicar | 5. Imprimir documents 6. Utilitzar programari | | | | |

| | | | | | | |
|--|--------------------------|----------------|--|--|---|---|
| | les eines utilitzades | gràfic senzill | cada cop més complexes 7. Elaborar una presentació multimèdia senzilla, per exemple: una presentació o una pàgina web | de textos i gràfics 9. Elaborar una sessió de diapositives, una presentació o una pàgina web més sofisticada, amb l'ajut del professor/a | materials gràfics 10. Elaborar una presentació multimèdia o pàgines web sense l'ajut del professor/a | presentació, que contingui un bon nombre de gràfics manipulats 9. Elaborar una presentació multimèdia o pàgines web que continguin un bon nombre d'elements multimedials |
|--|--------------------------|----------------|--|--|---|---|

| | | | | | | |
|-------------------------------|--|--|--|---|--|--|
| Eina de comunicació | <ol style="list-style-type: none"> 1. Realitzar comparacions simples entre el telèfon i el correu | <ol style="list-style-type: none"> 1. Establir una comunicació senzilla entre dues persones, per exemple: enviar-se un missatge | <ol style="list-style-type: none"> 1. Gestionar comunicacions electròniques pròpies, per exemple: gestionar una bústia electrònica 2. Ésser conscients dels diferents estils i formes de comunicació | <ol style="list-style-type: none"> 1. Dur a terme activitats simples en grup, per exemple: comunicacions o col·laboracions a través de correu electrònic 2. col·laboracions a través de correu electrònic 3. Aprendre a usar l'opció d'adjunció de fitxers al correu electrònic 4. Ser capaços de d'emprar els "Emoticones" de forma apropiada. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Participar en activitats en grup, per exemple fóruns i entorns col·laboratius 2. Ésser conscients de l'estil i actuacions adequades en un fòrum 3. Ús responsable del correu electrònic | <ol style="list-style-type: none"> 1. Coordinar una activitat en grup, per exemple un fòrum electrònic. 2. Comprendre i utilitzar diferents entorns de treball col·laboratiu, síncrons i asíncrons |
| Control i Modelització | <ol style="list-style-type: none"> 1. Seguir instruccions | <ol style="list-style-type: none"> 1. Usar jocs senzills de simulació o d'aventura | <ol style="list-style-type: none"> 1. Usar simulacions o aventures més complexes 2. Controlar un element que apareix en pantalla a través d'ordres bàsiques, per exemple: una tortuga | <ol style="list-style-type: none"> 1. Planificar una seqüència d'ordres per ésser executades per un dispositiu 2. Ésser conscient de que l'ordinador pot recollir informació sobre | <ol style="list-style-type: none"> 1. Controlar un dispositiu a través d'una seqüència d'ordres complexa Per exemple que contingui una instrucció condicional o un bucle. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Crear un grup d'ordres amb l'ordinador per solucionar un problema 2. Seleccionar els dispositius d'entrada i de sortida apropiats |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|---|---|---------------------------------|
| | | | | <p>el medi ambient a través de sensors, per exemple: temperatura, llum i so</p> <p>3. Ésser conscients de que l'ordinador pot ser utilitzat per simular o modelitzar situacions reals i comprendre per què hom usa els ordinadors per a aquestes tasques, per exemple: en situacions de perill o risc</p> | <p>2. Usar l'ordinador per recollir i processar dades del medi ambient</p> <p>3. Controlar un dispositiu extern amb ordres que descriguin el funcionament pas a pas, per exemple: el braç del robot</p> | <p>per solucionar problemes</p> |
|--|--|--|--|---|---|---------------------------------|

Novembre de 2000