

DEPARTAMENT:Ciències Socials.....Matèria:...Ciències Socials..... UUDD:La Prehistòria.....Curs: ..1r ESO...

Els enllaços estan configurats per a accedir-hi a través del correu inslasenia.

PAUTES DISSENY UNIVERSAL PER A L'APRENTATGE

Principi I: Proporcionar diferents mitjans de representació		EVIDÈNCIES DE COM IMPLEMENTAR-HO
Pauta 1 Opcions de percepció	1.1.Oferir maneres per poder personalitzar com es mostra la informació	
	1.2.Oferir alternatives per la informació auditiva	A l'aula es fa servir Power Point amb els conceptes clau, imatges que exemplifiquen els continguts i pautes de treball. Un altre recurs que es fa servir és un vídeo introductor a la Prehistòria de Academia Play, enllaç: La Prehistoria en 6 minutos
	1.3.Oferir alternatives per la informació visual	
Pauta 2 Opcions per al llenguatge	2.1. Clarificar vocabulari i símbols	A través del Power Point s'explicarà el vocabulari nou de la forma de visual possible. Evidència: Què és un mapa conceptual?
	2.2.Clarificar sintaxi i estructura	
	2.3.Ajudes per descodificar símbols, notacions matemàtiques i textos	
	2.4.Promoure la comprensió entre diferents llengües	A pesar de que la classe es realitza en català, es preveu fer activitats on l'alumnat hagi d'utilitzar un altre idioma per a propiciar el plurilingüisme. En aquest cas, la unitat didàctica proposa una activitat interdisciplinària amb EViP i Castellà. Evidència: Presentació del projecte
	2.5.Il·lustrar en clau no lingüística els conceptes clau	A través del Power Point s'explicarà el vocabulari nou de la forma de visual possible. Evidència: Què és un mapa conceptual?
Pauta 3 Opcions per	3.1.Activar coneixements previs	Es crearà una pluja d'idees a partir de les respostes individuals dels alumnes a una rúbrica KPSI inicial. Evidència: KPSI inicial

a la comprensió	3.2.Ressaltar idees importants, característiques essencials i relacions	Una de les activitats proposades és la creació d'un núvol de paraules amb els conceptes essencials de la Prehistòria. Evidència: WordArt de la Prehistòria
	3.3.Guiar el processament, visualització i manipulació de la informació	Durant la unitat didàctica la professora proporciona bases d'orientació amb les pautes a seguir per a realitzar les activitats, un exemple de base d'orientació és el WebQuest que es pot consultar a continuació: WebQuest
	3.4.Maximitzar la memòria i generalitzar a nous contextos	La generalització a nous contextos es farà a través de la interdisciplinarietat. En aquesta unitat didàctica tenim dos exemples. El primer seria la creació d'un còmic i el segon és la col·laboració transdisciplinària amb tecnologia pel que fa a l'autoavaluació i millora del portafolis digital.

Punts 1.1 a 3.4. (punts de verificació)

Principi 2: Proporcionar diferents mitjans d'acció i expressió		EVIDÈNCIES DE COM IMPLEMENTAR-HO
Pauta 4 Opcions per a l'acció física	4.1.Variar els mètodes de resposta i navegació	
	4.2.Optimitzar l'accés a eines i tecnologies de suport	A l'hora de fer servir les eines digitals la professora explicarà quines són les pautes més adequades per a fer-les servir. Evidència: Com fer un projecte Padlet.
Pauta 5 Opcions per a l'expressió i la comunicació	5.1.Utilitzar diferents mitjans per a la comunicació	Una de les activitats d'aquesta unitat didàctica és la creació d'un eix cronològic. Com que aquesta activitat sol presentar dificultats en una part de l'alumnat de primer d'ESO, es proposarà en dues parts: la primera es farà en paper i la segona es donarà l'opció de poder-la realitzar a través del Padlet. Evidència: Eix en paper
	5.2.Oferir eines per a la construcció i composició	
	5.3.Donar suports graduals per assolir la autonomia	
Pauta 6 Opcions per a les	6.1.Guiar per a un bon establiment dels objectius	
	6.2. Ajudes per a la planificació i desenvolupament	A l'hora de fer servir les eines digitals la professora explicarà quines són les

funcions executives	d'estratègies	pautes més adequades per a fer-les servir. Evidència: Com fer un projecte Padlet.
	6.3.Facilitar eines per a la gestió de la informació i els recursos	
	6.4.opcions per a millorar capacitat de seguiment dels processos	

Punts 4.1. a 6.4. (punts de verificació)

Principi 3: Proporcionar diferents mitjans per a la motivació i implicació		EVIDÈNCIES DE COM IMPLEMENTAR-HO
Pauta 7 Opcions per captar l'interès	7.1.Optimitzar autonomia i elecció individual	
	7.2.Optimitzar rellevància i autenticitat	Es capta l'atenció de l'alumnat a través d'imatges de restes que varen pertànyer a Ötzi i del còmic: Ötzi, por un puñado de ámbar que utilitza la història real d'aquest personatge per a fer una hipòtesi de com varen ser les seves últimes hores de vida.
	7.3.Minimitzar distraccions i amenaces	
Pauta 8 Opcions per mantenir l'esforç i la persistència	8.1.Ressaltar metes i objectius	A l'inici i al llarg de cada unitat didàctica s'explicarà o es recordarà els objectius d'aprenentatge. Evidències: Power Point Objectius De la mateixa manera es compartiran les rúbriques d'avaluació amb l'alumnat. Evidències: Rúbrica avaluació
	8.2.Variar el nivell d'exigència per a que els reptes siguin assolibles però motivadors	
	8.3.Fomentar col·laboració i comunicació	L'unitat didàctica preveu el treball col·laboratiu en grups heterogenis de 4 o 5 persones per a fomentar l'aprenentatge per col·laboració entre iguals.
	8.4.Augmentar avaluació formativa	
Pauta 9	9.1.Promoure bones expectatives per a optimitzar la	

Opcions per l'autoregulació	motivació	
	9.2.Ajudar a desenvolupar estratègies i capacitats d'afrontament	
	9.3.Fomentar autoavaluació i reflexió	Al llarg de tota l'unitat didàctica es reservarà moment per l'autoavaluació i la reflexió tant individual com de grup. La ud comença amb una rúbrica KPSi, a meitat de l'ud es revisarà el desenvolupament amb una Rúbrica Portafolis digital i per finalitzar es farà una coavaluació del projecte.

Punts 7.1. a 9.3. (punts de verificació)