

TECNOLOGIA CREATIVA

1º ESO



Dpto. de Tecnologías
I.E.S. Julio Verne

La Tecnología Creativa es una asignatura optativa en 1º ESO eminentemente práctica.

Desarrolla la autonomía e iniciativa personal en la toma de decisiones que todo proyecto de trabajo exige.



Se combina el trabajo en el aula-taller con el trabajo en el aula de informática.

Se fomenta el trabajo cooperativo y la competencia digital usando buscadores de internet para la obtención de información en la producción de tareas.

Esta asignatura introduce a los alumnos en el apasionante mundo de la tecnología, desde la creatividad.

Dpto. de Tecnologías
I.E.S. Julio Verne

Contenidos:

Bloque 1.

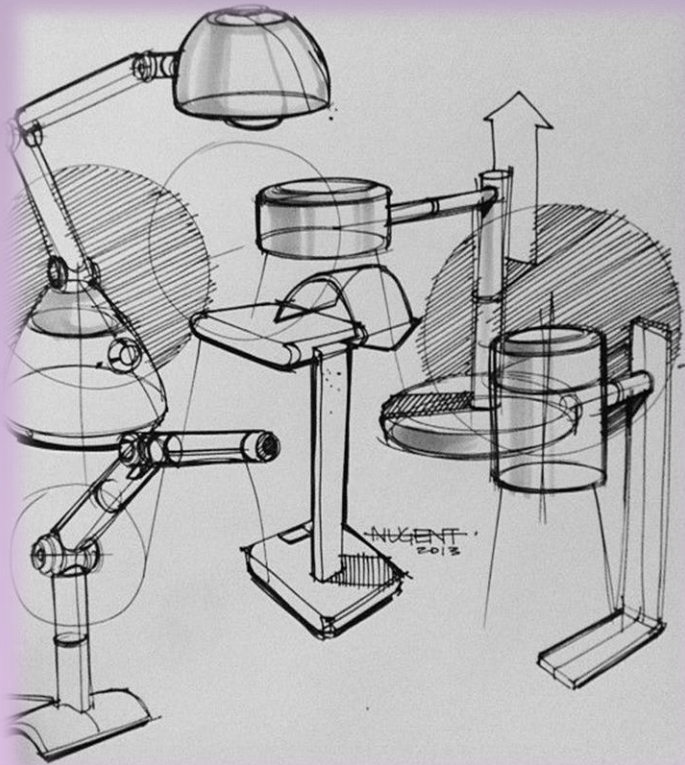
EL PROCESO CREATIVO EN TECNOLOGIA



- Técnicas y estrategias que fomentan la creatividad: investigación de soluciones que se han adoptado a problemas similares, lluvia de ideas, planteamiento de problemas de múltiples soluciones, planteamiento de problemas con unas condiciones determinadas.
- Soluciones creativas a problemas técnicos.
- Análisis técnicos de objetos.

Bloque 2.

DISEÑO Y CONSTRUCCION DE PROTOTIPOS. EL PROCESO TECNOLÓGICO



- Proceso de resolución técnica de problemas.
- Fase del proceso tecnológico: necesidades y problemas humanos, investigación y concepción de posibles soluciones, diseño de objetos y sistemas, realización y construcción de un prototipo siguiendo un plan de trabajo, evaluación del resultado y mejora del funcionamiento del prototipo.
- Técnicas, útiles y herramientas del aula-taller.
- Normas de seguridad y salud en el trabajo en el aula-taller.

Dpto. de Tecnologías
I.E.S. Julio Verne

Bloque 3.

INVENTOS Y MAQUINAS

-Inventos e inventores destacados de la Historia. Evolución de la tecnología: hitos históricos.

-Influencia de los inventos en las costumbres de vida de la sociedad.

-Máquinas: simples y complejas.

-Elementos y sistemas que forman parte de las máquinas: sistema estructural, mecánico y eléctrico.



Dpto. de Tecnologías
I.E.S. Julio Verne

Bloque 4.

PROGRAMACION CREATIVA

- Lenguajes de programación de interfaz gráfica: entorno y herramientas.
- Fundamentos de programación: movimiento, sonido, dibujo de objetos, bucles de iteración y estructuras condicionales, interacción del usuario con el programa.
- Flujo de un programa.
- Comunidades de aprendizaje de programación. Compartir y analizar proyectos de programación.

