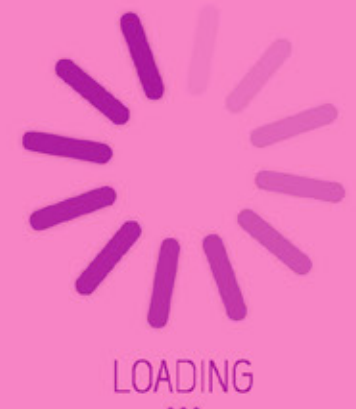




Digital culture



Projecte Interdisciplinari en Cultura Digital

*“ Innovation
is the only bridge
to mind digital gaps”*

Pearl Zhu

En un món en què cal apropiari-se de la tecnologia per compartir i per aprendre, com s'ha demostrat en els mesos que hem estat confinats, cap altre projecte interdisciplinari ens sembla més escaient que un que estiga relacionat amb continguts de cultura digital.

Aquesta matèria, que s'emmarca dins el Decret 51/2018 de 27 d'abril, suposa una introducció i promoció al currículum de secundària del treball per projectes: una metodologia que potencia la transversalitat i la cooperació entre els diferents departaments docents dels centres educatius.

D'acord amb el que s'estableix amb aquest Decret, la Conselleria d'Educació, Cultura i Esport posa a disposició dels centres unes orientacions metodològiques i materials de suport per tal d'afavorir la seua implantació progressiva. Conscients de la necessitat de dotar de ferramentes per a una societat tecnològica, digital, dinàmica, multilingüe i multicultural, la metodologia per projectes ens ofereix un aprenentatge competencial i significatiu que dona resposta a unes necessitats actuals i urgents.

Atés, a més a més, que els continguts tenen una relació directa amb la proliferació d'informació procedent d'un món global en què l'anglès és la llengua predominant, el Projecte Interdisciplinari en Cultura Digital és una matèria idònia per a vehicular en aquesta llengua, tot seguint els preceptes d'allò que suposa un enfocament metodològic TILC (de Tractament Integrat de Llengua i Continguts). L'objectiu bàsic que es persegueix és dotar l'alumnat de més recursos per aprofundir en l'aprenentatge d'una llengua, amb un enfocament comunicatiu i en contextos estimulants.

Els continguts de Cultura Digital s'han organitzat en 10 Unitats Didàctiques a disposició del professorat i un material adreçat a l'alumnat, l'Student's Digital Passport. Cada unitat gira al voltant d'una temàtica d'actualitat, transversal i que compta amb diferents sessions (entre 5 i 7) graduades i adreçades a cadascun dels cursos de l'ESO:

- > La vida amb internet
- > Identitat personal
- > Emocions connectades
- > La lectura a la xarxa
- > Les *Fake News*: com ens informem en un món virtual?
- > Mitjans creatius: Hem esdevingut persones més creatives?
- > El treball a un món digital
- > Les diferències socials: com fem front a l'exclusió?
- > Tecnologia per a la sostenibilitat: tractar l'emergència climàtica amb eines digitals
- > L'alfabetització visual

El Passaport Digital de l'Alumne (disponible a la pestanya de Cultura Digital al [Rebost Digital](#), en format descarregable i autoemplenable), pretén ser un portafolis que servisca per a l'autoavaluació de l'alumnat: què hem après? Quins conceptes hem tractat? Quines competències clau hem treballat? I és que si l'objectiu de la transformació digital és crear experiències memorables per a l'usuari, la practicitat amb què s'ha dissenyat aquesta assignatura pretén dotar de significat uns entorns amb què el nostre alumnat hi conviu diàriament.

Tot plegat, i amb l'objectiu d'acurtar la bretxa digital en l'accés i l'ús de les tecnologies, aquesta assignatura naix amb el propòsit de dotar l'alumnat de les ferramentes que necessitaran per transitar un món globalitzat i hiperconnectat. Esperem que la gaudiu i que ajude l'alumnat en el camí d'esdevenir persones més crítiques, més formades i més compromeses amb la societat.

UNITS

TOPICS

STUDENT'S DIGITAL PASSPORT

1. Life with the Internet

History of the Internet and digital culture.
Most popular searches on Google.
History of mobile apps.

Infographic with key internet history data.
Discussing the use of daily ICT.
Poster of actual Internet anglicisms.
Digital presentation on mobile devices and apps.

2. Personal Identity

Virtual activity on the Internet and personal representation .
Digital environments for social exchange.
Sociocultural references in the construction of digital identity.
Implications of virtual life.

Infographic with key internet history data.
Discussing the use of daily ICT.
Poster of actual Internet anglicisms.
Digital presentation on mobile devices and apps.

3. Emotional connections

Virtual and real-life friends.
Defining and preventing cyberbullying.
Online posers and influencers.
Online relationships. Sexting.
Privacy issues online.
Identifying instances of phishing.
Nomophobia: identification and prevention.
Implications of virtual life.

Being someone else: imitation of the usual activity of an influencer.
Research on some instagramers.
Script and a video giving tips on how to maintain non-toxic relationships online.
Infographic listing the pros and cons of using cell phones.

4. Reading online

Strategies and resources for online searches.
Reading in digital environments.
Resources and formats: eBooks, paper books, audiobooks, online fanfiction...
Information Management.

Poster or digital presentation to explain what a booktuber is.
Entry for the database activity in AULES.
Digital presentation with your three best books in English, Spanish and Valencian.

5. Fake news: How do we get the News in a Virtual World?

Newspapers: from linotype to paper and website.

Information in the digital world. Podcast, storytelling, digital merging.

Cyberjournalism. Blogosphere, data journalism and global networks.

Fake news characteristics and typologies.

Online activism.

Social networks. Their influence on education and society.

Podcast interviewing relevant people in your local area.

List of news stories for a newspaper.

TED-style monologue about original news from your area.

Becoming an "online environmental activist."

6. Creative media. Have we become more creative people?

Transmedia narratives. Definition and successful projects.

Creativity techniques to build a project.

Co-creation.

Search and management of digital resources for the development of a transmedia project.

Identifying own strengths and weaknesses in a creation process.

Creation of a comic using Storyboardthat.

Digital presentation to compare chronological differences in using the media.

Writing and online story with digital collaborative techniques.

Introducing a school project with a video format.

7. Work in the digital world

Job skills in demand and emerging sectors in the digital economy. Studies that connect with the digital productive areas. Creation of new jobs.

Programming, languages, creativity and willingness for lifelong learning.

Computer science, video games, robotics, telecommunications, mathematics, design.

Labour market in the digital economy.

Poster about gendered job stereotypes.

Infographic: your dreamt job.

Online research: what do you need to study to achieve your goals?

Audiovisual advertisement explaining the job profile you need.

8. Social differences. How do we deal with exclusion?

Definition of hate speech.
Stereotypes and discrimination.
Misinformation and fake news:
tools to detect them.

Questionnaire about positive news
Digital collage .
Online digital news about social diversity .
Digital poster: campaign against hate speech.

9. Technology for sustainability: Dealing with the climate emergency with digital tools

Keys to climate change through digital tools
and video games.
Main causes and consequences
of climate change.
Digital scientific community dedicated
to climate.
United Nations Sustainable Development
Goals (SDGs).
Campaigns of international environmental
organizations.

Infographic on environment in your own city or town.
Digital presentation with three prominent environmentalists.
Video on SDGs.
Videogame with a climate change challenge.

10. Visual Literacy

Concept of visual literacy.
Explaining pictures with and without words.
Different resources and formats and its
convenience.
Learning through illustrations.

Images to illustrate a selected text.
Word cloud on a topic you are interested in.
Interactive infographic with online tools.
Designing a visual campaign .

PROJECTE INTERDISCIPLINARI EN CULTURA DIGITAL

DECRET 51/2018, de 27 d'abril, del Consell, pel qual es modifica el Decret 87/2015, pel qual estableix el currículum i desplega l'ordenació general de l'educació secundària obligatòria i del batxillerat a la Comunitat Valenciana.

Conselleria d'Educació, Cultura i Esport
Direcció General d'Innovació Educativa i Ordenació

Coordinadors:

Margarida Castellano Sanz
Neus Sánchez Mari
Voro Golfe i Cervera

Autors:

Michael Artiles Shannon
Esteban Galán Cubillo
David Garfella Gil
Jordi Jubany Vila
Maria Josep Picó Garcés
Miquel Ramos Dolz
Emilio Sáez Soro

Disseny:

Joanra Estellés Domingo

ISBN

978-84-482-6468-0



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport

**TOTS
A UNA
veu**