

1. Funcionament de la Unitat de Programació – MedusaJONES

Un cop entrem a “l'ÀREA DE PROFESSORS” el primer que hem de fer és registrar-nos en el següent quadre:

usuari

password





Cal registrar-se per accedir a tota la informació, si encara no estàs registrat fes-ho [aquí](#)

registre per professors

nom


cognom

escola

Defineix el teu **usuari** i **contrasenya** per accedir a tot el contingut de la plana web. Aquest serà el teu **correu electrònic** i la **contrasenya** (entre 8 i 12 caràcters).

email

password



(* Tots els camps son obligatoris)

Política de privacitat
En compliment de l'article 5º de la Llei Orgànica 15/1999, del 13 de Desembre, sobre Protecció de Dades de Caràcter Personal, pel qual es regula el dret d'informació en la recollida de dades, informem que les dades de caràcter personal que ens proporcionis passaran a formar part del fitxer de CENTRE TECNOLÒGIC LEITAT.

L'Usuari registrat podrà exercir en qualsevol moment el seu dret d'accés, consulta, rectificació o cancel·lació de les seves dades en els termes previstos en la Llei Orgànica 15/1999 de Protecció de Dades de Caràcter Personal i altres normes que la desenvolupen, adreçant-se a CENTRE TECNOLÒGIC LEITAT, com a responsable del fitxer, a la següent adreça: C/ de la Innovació, 2 - 08225 Terrassa, o enviant un correu electrònic a: info@medusajones.cat

Un cop registrats, ens ha d'aparèixer el **quadre resum de la Unitat de Programació desglossat**. En el cas de no aparèixer a la pantalla, anirem a la pestanya “INICI” on trobarem també el quadre esmentat:

Dins d'aquest quadre resum podem veure **com s'estructura la Unitat de Programació**. Veurem que està estructurada en dos blocs (Bloc 1 i Bloc 2) i veurem que, per a cada bloc, ens facilita la següent informació:

- Si és una activitat d'aula o d' informàtica
- La durada de la activitat
- El contingut de cada activitat.

Dins de cada activitat trobarem una “**Guia didàctica**”, la qual ens explicarà el funcionament de cada activitat i el que hem de fer per a dur-la a terme. També trobarem la **resta de documents/ arxius** (contes, exercicis i presentacions) per a cada activitat.



Conte: Per tal de poder visualitzar els contes (tant al conte del Bloc 1 com al conte del Bloc 2) podeu descarregar-vos els contes en versió avi, per poder visualitzar-lo des de el seu ordinador. Es una opció per si la connexió es lenta i no poden veure el conte online.

Exercicis: Els exercicis els trobaràs tant en versió en color per a treballar amb els alumnes com en blanc i negre per si fos necessari imprimir el document.

Presentacions: Les presentacions es poden trobar tant en la “versió professor” com en la “versió alumne”. L’únic aspecte que diferencia aquestes dues versions és que la “versió professor” conté anotacions que ajuden el professor, anotacions que no i la “versió alumne” no.

Per tal d’accedir tant a les guies didàctiques com a la resta de documents/arxius només hem de clicar a sobre amb el ratolí. Tots els documents es poden baixar en PDF o imprimir si necessari.



Al final del Bloc 2, podem trobar l'**Autoavaluació**. L'Autoavaluació és la última prova que realitzarà l'alumne per tal de finalitzar la Unitat de Programació de Medusa Jones.

Per iniciar l'autoavaluació el professor, clicant a sobre d'"autoavaluació" ha de posar el nom de la classe i els alumnes que té per tal que es generi el llistat d'usuaris i contrasenyes amb la finalitat de poder començar l'autoavaluació.

generar usuaris per l'autoavaluació

A continuació poseu el nom de la classe i quants alumnes té. Per poder generar el llistat d'usuaris i contrasenyes per tal de fer la autoavaluació.

classe

nº alumnes



Un cop realitzat, donarem un usuari i un password a cada alumne per tal que puguin començar l'autoavaluació. L'alumne podrà començar l'autoavaluació clicant a "l'àrea d'alumnes" a "AUTOAVALUACIÓ"

AUTOAVALUACIÓ

El teu professor et donarà un usuari i password per poder realitzar aquesta autoavaluació.

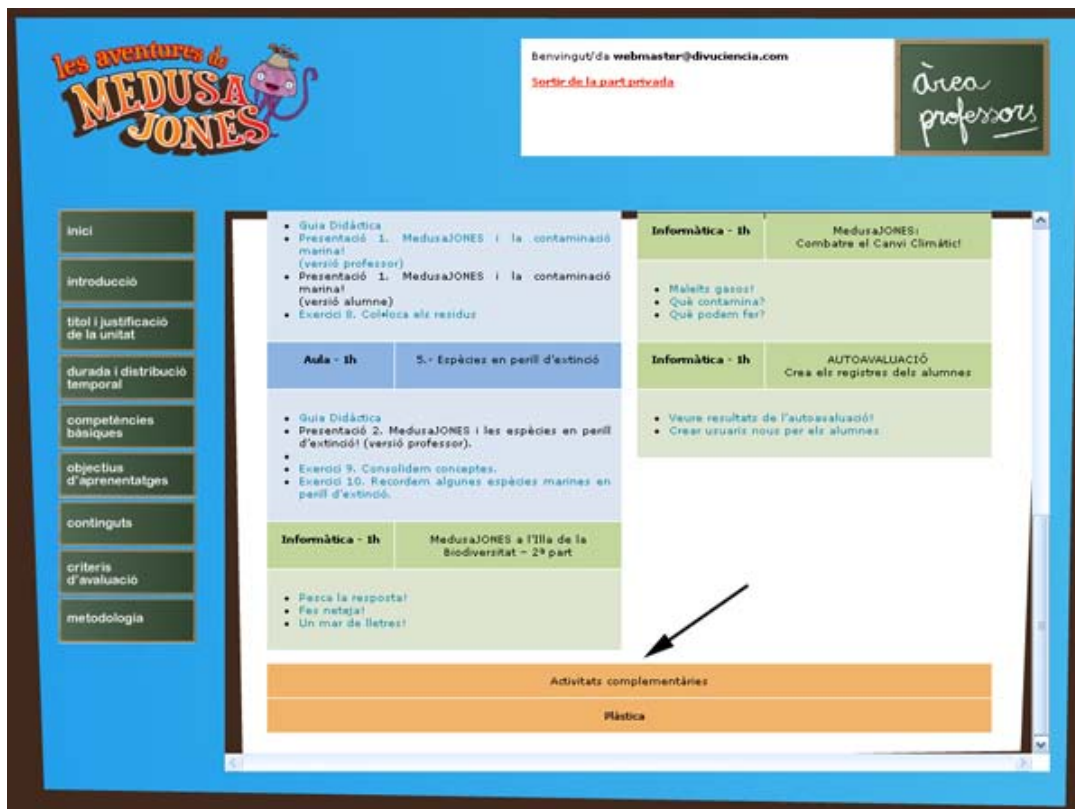
usuari

password



Un cop finalitzada l'autoavaluació, el professor pot lliurar el “**diploma**” a l'alumne per tal que el pugui portar a casa i transmetre els seus coneixements a casa seva. La idea és que l'alumne pugui informar a la seva família i el seu entorn de tot el que poden fer per a combatre el canvi climàtic i ajudar els habitants del mar (apagar els llums, etc.). El professor trobarà el “diploma” a la l'últim punt del bloc 2.

A sota dels dos blocs veurem que hi ha dues pestanyes més: una per a les “**Activitats complementaries**” i una altra per a les de “**Plàstica**”.



Per tal d'accedir a les “**activitats complementaries**” només hem de clicar a sobre amb el ratolí. Tots els documents es poden baixar en PDF o imprimir si necessari.

Per tal d'accedir a “**plàstica**” només hem de clicar a sobre amb el ratolí. Tots els documents es poden baixar en PDF o imprimir si necessari.

D'altra banda, a la banda esquerra de la web trobareu altres continguts que poden ser d'interès pel professor com son:

- Introducció
- Títol i justificació de la unitat
- Durada i distribució temporal
- Competències bàsiques
- Objectius d'aprenentatge
- Continguts
- Criteris d'avaluació
- Metodologia



inici
introducció
títol i justificació de la unitat
durada i distribució temporal
competències bàsiques
objectius d'aprenentatges
continguts
criteris d'avaluació
metodologia

Un cop entrem a “**l'ÀREA D'ALUMNES**” ens trobarem tant els contes com els jocs interactius que formen part de la Unitat de Programació de Medusa JONES, en els següents apartats:

1. *Medusa JONES a l'Illa de la Biodiversitat (part 1)*
2. *Medusa JONES a l'Illa de la Biodiversitat (part 2)*
3. *Medusa JONES: Combatre el Canvi Climàtic!*

També trobarem l'AUTOAVALUACIÓ en el següent apartat:

4. **AUTOAVALUACIÓ**

