

DIGITALIZACIÓN CREATIVA 3º ESO

El objeto de la materia de Digitalización Creativa es el desarrollo de la innovación y experimentación, el desarrollo y prototipado de ideas y el aprendizaje a través de nuevas estrategias digitales para enfrentarse a situaciones desconocidas, novedosas e inesperadas.

La materia se organiza en cuatro bloques de saberes básicos interrelacionados.

El primer bloque, **Retos tecnológicos creativos**, aborda la resolución de retos digitales relacionados con la vida real y el aprendizaje-servicio, a través del desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico: **Escape Room, break out digital, eSports**

El segundo bloque, **Digitalización del entorno personal de aprendizaje**, engloba la alfabetización mediática y el tratamiento de la información y datos, la comunicación y colaboración digital, la creación de contenidos digitales, la aplicación de herramientas digitales en situaciones de aprendizaje creadas a partir de nuevos espacios educativos y el uso responsable, saludable y bienestar digital.

El tercer bloque, **Programación, Ciencia de datos e Inteligencia artificial**, trata conocimientos sobre diseño e impresión 3D, programación creativa y ciencia de datos que involucran métodos científicos para entender los datos en sus diferentes formas y su aplicación de modo creativo, además del desarrollo de aplicaciones informáticas sencillas e inteligencia artificial: **Introducción al diseño e impresión 3D de prototipos y a la programación creativa e Iniciación a la programación de videojuegos y simulación con drones.**

El último bloque, **Ciudadanía, seguridad y bienestar digital**, aborda desde las gestiones administrativas, el uso seguro, responsable, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales y redes sociales, hasta la seguridad en la red y garantía de los derechos digitales. **Derecho al olvido digital**

