

Departamento de Tecnología.

Oferta de materia de diseño propio para el curso 2023/24.

Denominación y curso : Podcast & Streaming (1º de Bachillerato)

Justificación.

La competencia digital es una de las competencias claves recogidas en la Ley 2/2006 modificada por la Ley 3/2020 de Educación (LOE-LOMLOE) en cuyos fines, entre otros, quedan recogidos la innovación y experimentación educativa y la participación de la comunidad educativa en la vida del centro. Por otro lado, el Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (DigCompEdu) establece que los educadores desarrollarán un conjunto de competencias digitales específicas con el fin de poder aprovechar el potencial de las tecnologías digitales para mejorar e innovar en educación.

En base a estas premisas, este Departamento propone la creación de la materia de diseño propio "Podcast & Streaming" en respuesta al área 6 del DigCompEdu (desarrollo de la competencia digital de los estudiantes) que gozará de un carácter práctico e interdisciplinar, donde la participación de la comunidad educativa tendrá un lugar de especial relevancia en el mismo.

Asimismo, la infraestructura digital del centro (ordenadores y conexión a Internet) así como la reciente dotación digital de Radio, nos proporcionará el entorno de trabajo y las herramientas digitales necesarias para la correcta impartición de la asignatura.

Descripción.

Los podcasts son archivos de audio que se suben de forma periódica a una web propia o bien a una plataforma de streaming como iVoox, Spotify o SoundCloud entre otras plataformas, incluso puedes subir el audio a sitios como Youtube.

En esta asignatura aprenderemos todo lo que debemos conocer para tener nuestra propia radio en internet, subir programas de audio, editar los audios, añadir efectos de sonidos, subirlo a una plataforma de podcasts y que lleguen oyentes y suscriptores a nuestro programa.

Este proyecto implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

El Jefe de Departamento