

Essential

TECHNOLOGY

Our Learning Goals

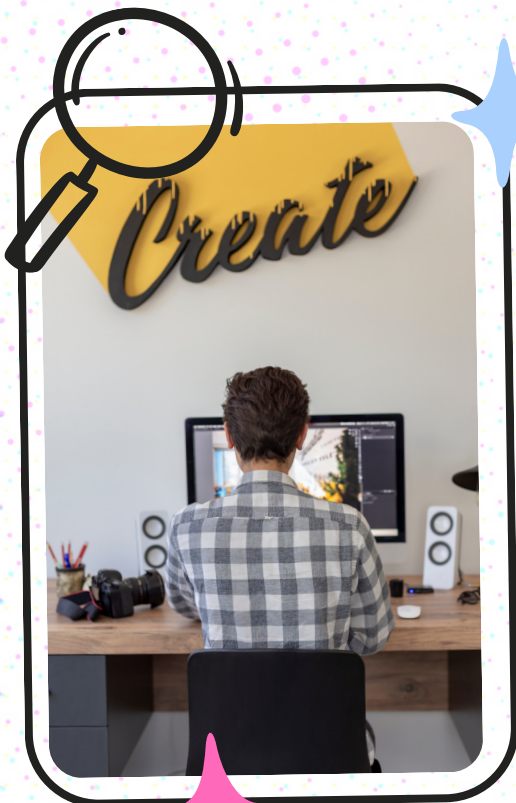
Students will transition from being consumers to creators of technology. Students will use the power of computers and industry standard software to create projects that develop both design and computational thinking skills. Students will have the autonomy to embrace and embody who they are within their projects. The courses are designed to be fun, engaging, collaborative, relevant, and creative. Students will develop strategies leveraging technology leading to pathways in various career sets; including some that may not even exist today.

The Tech Classes

Introduction
to Computers
&
Interactive
Media

Classroom Structure

Students are encouraged each day to be Empowered Learners through our ISTE Standards: Innovative Designer and Computational Thinker. Students will gain career readiness skills by working independently and in teams. Students will use resources as tools to guide their learning. Students will engage in problem-solving through productive struggles, forming theories and solutions, testing ideas and debugging as needed. They will look to peers and the classroom network for support and feedback in their creations. Finally students will reflect on their learning and assess their success based on course standards, criteria, and expectations.



Student Expectations

Much of the content, software, and tools presented in the technology courses are new to students. Because of this, students will likely experience a productive struggle and our classroom community will need to believe we all can achieve our goals together. To be successful, students are given step-by-step directions, video tutorials, and student examples. Students are expected to use class-time wisely and each other as resources. Some software is not available on student Chromebooks. If a student is absent, it is their responsibility to check in with the teacher to see what was missed, and/or schedule time before or after school to make up missing work.

Graphic Arts or Design
3D Printing & Modeling
Coding & Programming
Machine Learning (AI)
Career or Collegiate
Networking
Photo or Video Editing
Animation or Podcasting

Unit Exploration

Grading Based on ISTE Student Standards

- 4 Exceeds the Criteria
- 3 Meets the Criteria
- 2 Most Criteria is Met
- 1 Some Criteria is Met
- 0 No Evidence or Missing Work



CLASSROOM COMMUNITY

As a classroom community we focus on what we can do versus what we can't. We can:

- Respect ourselves, others, and all property
- Maintain a safe and clean environment for learning
- Engage in productive work
- Be a present responsible participant
- Believe in ourselves and each other

If a student struggles with the expectations, they will be reminded; if the choice(s) continue a 1:1 conference with the teacher will occur in the hall; if still an issue, the student will call home with the teacher and we will come up with a plan for student success together as a team.

Contact me:

patriciaweithofer@u-46.org

TECNOLOGÍA Esencial

Nuestros Objetivos de Aprendizaje

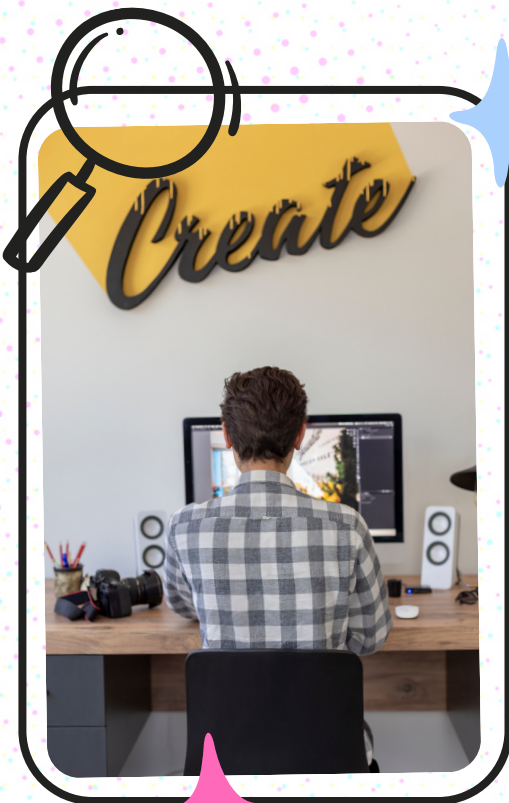
Los estudiantes pasarán de ser consumidores a creadores de tecnología. Utilizarán la potencia de las computadoras y el software estándar de la industria para crear proyectos que desarrollen tanto el diseño como las habilidades de pensamiento computacional. Los estudiantes tendrán la autonomía para adoptar y expresar quiénes son en sus proyectos. Los cursos están diseñados para ser divertidos, interesantes, colaborativos, relevantes y creativos. Los estudiantes desarrollarán estrategias de aprovechamiento de la tecnología que conducen a vías en diversos conjuntos de carreras; incluyendo algunos que ni siquiera pueden existir hoy en día.

Clases de Tecnología

Introducción
a la
Computación
&
Medios
Interactivos

Estructura de la Clase

Cada día se anima a los estudiantes a ser aprendices empoderados a través de nuestros estándares ISTE: Diseñador Innovador y Pensador Computacional. Los estudiantes obtendrán habilidades de preparación profesional trabajando de forma independiente y en equipos. Los estudiantes utilizarán los recursos como herramientas para guiar su aprendizaje. Los estudiantes participarán en la resolución de problemas a través de luchas productivas, formando teorías y soluciones, probando ideas y corrigiendo cuando sea necesario. Recurrirán a sus compañeros y a la red del salón de clases para obtener apoyo y opiniones sobre sus creaciones. Por último, los estudiantes reflexionarán sobre su aprendizaje y evaluarán su éxito basándose en las normas, objetivos y expectativas del curso.



Expectativas de los Estudiantes

Gran parte del contenido, el software y las herramientas que se presentan en los cursos de tecnología son nuevos para los estudiantes. Debido a esto, es probable que los estudiantes tengan dificultades productivas y nuestra comunidad de clase tendrá que creer que todos juntos podemos lograr nuestros objetivos. Para tener éxito, los estudiantes reciben instrucciones paso a paso, tutoriales en vídeo y ejemplos de estudiantes. Se espera que los estudiantes utilicen el tiempo de clase sabiamente y utilizar a sus compañeros como recursos. Algunos programas no están disponibles en los Chromebooks de los estudiantes. Si un estudiante está ausente, es su responsabilidad de consultar con la maestra para ver lo que se perdió, y / o programar tiempo antes o después de la escuela para hacer el trabajo que falta.

- Artes Gráficas o Diseño
- Impresión y Modelado 3D
- Codificación y Programación
- Aprendizaje Automático (IA)
- Redes Profesionales o Universitarias
- Edición de Fotografía o Vídeo
- Animación o Podcasting

Exploración de Unidades

Calificación Basada en los Estándares Estudiantiles ISTE

- 4 Supera los criterios
- 3 Cumple los criterios
- 2 Se cumple la mayoría de los criterios
- 1 Se cumplen algunos criterios
- 0 No hay pruebas o Falta trabajo



COMUNIDAD EN LA CLASE

Como comunidad de clase, nos esforzamos más por lo que podemos hacer que por lo que no podemos.

Podemos:

- Respetarnos a nosotros mismos, a los demás y a todos los bienes
- Mantener un lugar seguro y limpio para el aprendizaje
- Realizar un trabajo productivo
- Ser un participante responsable y presente
- Creer en nosotros mismos y en los demás

Si un estudiante tiene problemas con las expectativas, se les recordará; si la elección (s) continúan una conferencia 1:1 con el maestro se producirá en el pasillo; si sigue siendo un problema, el estudiante llamará a casa con el maestro y vamos a llegar a un plan para el éxito del estudiante juntos como un equipo.

Contacte Conmigo:

patriciaweithofer@u-46.org