

ROBOTICS

6è de Primària

- Recordar el significat de "robòtica" i la noció de "seqüenciació" i "programació".
- Saber identificar objectes quotidians i màquines programades que pertanyen al camp robòtic en diferents àmbits (mèdic, domòtic, mitjà de transport, TIC ...).
- Distingir, anomenar i familiaritzar-se amb les diferents peces i components de Lego WeDo.
- Comprendre l'efecte de variables senzilles.
- Reproduir formes i composicions senzilles amb peces de Lego.
- Ser capaç de construir models amb moviments no motoritzats en base a reptes de problem-solving.
- Relacionar els coneixements adquirits prèviament sobre moviments i variables senzilles amb el procés de programació per ordinador i la noció de seqüenciació.
- Construir amb èxit els models proposats per Lego WeDo
- Conèixer la diferència entre els diferents sensors
- Mostrar una comprensió fúida del programari Scratch en la seva aplicació a Lego WeDo
- Dominar totes les variables introduïdes prèviament i dominar el llenguatge senzill de programació.
- Utilitzar i programar els sensors de manera efectiva.
- Utilitzar la imaginació, la creativitat i el pensament lateral per ser innovadors i crear creacions de disseny propi.
- Mostrar iniciativa per realitzar les tasques proposades a l'assignatura
- Tenir capacitat per treballar en equip
- Respectar el material proporcionat per realitzar les activitats de robòtica
- Mostrar interès per comunicar-se amb l'idioma vehicular de l'assignatura (anglès)
- Respectar el seguiment de les normes i rols acordats a l'aula

6è de Primària

CONTINGUT

- Recordar el significat de "robòtica" i la noció de "seqüenciació" i "programació".
- Saber identificar objectes quotidians i màquines programades que pertanyen al camp robòtic en diferents àmbits (mèdic, domòtic, mitjà de transport, TIC ...).
- Distingir, anomenar i familiaritzar-se amb les diferents peces i components de Mindstorms.
- Comprendre l'efecte de variables senzilles.
- Reproduir formes i composicions amb peces de Lego.
- Saber construir la base de conducció i connectar l'ordinador al EV3 Brick.
- Tenir fluïdesa i precisió en la descripció de peces i components del kit.
- Relacionar els coneixements adquirits prèviament sobre moviments i variables senzilles amb el procés de programació per ordinador i la noció de seqüenciació.
- Conèixer la diferència entre els diferents sensors.
- Utilitzar i programar els sensors de manera efectiva.
- Utilitzar la imaginació, la creativitat i el pensament lateral per ser innovadors i crear creacions de disseny propi

ACTITUD

- Mostrar iniciativa per realitzar les tasques proposades a l'assignatura
- Tenir capacitat per treballar en equip
- Respectar el material proporcionat per realitzar les activitats de robòtica
- Mostrar interès per comunicar-se amb l'idioma vehicular de l'assignatura (anglès)
- Respectar el seguiment de les normes i rols acordats a l'aula