



PRESENTACIÓ A CLAUSTRE

Codey Rocky

C/ del Ter, 16
07009 Palma
Tel.971177756
sedi.caib.es



*Recurs didàctic creat per Joan Orell Llinàs i Joana Maria
Torró Vallori sota llicència CC BY-NC-SA 4.0 dins el
Programa Codi Escola 4.0*

Codey Rocky

**CONEIX A CODEY
ROCKY**



Codey Rocky

ÍNDEX

- 1.Descripció**
- 2.Què hi ha a la capsa?**
- 3.Components**
- 4.Activitat d'exemple: El detectiu de paraules**
- 5.Objectius d'aprenentatge**
- 6.Fases de l'activitat**
- 7.Avaluació**
- 8. Consells generals**

Codey Rocky

1.DESCRIPCIÓ



INFORMACIÓ

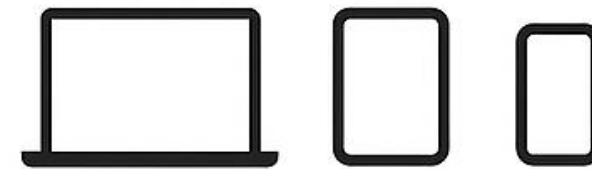
CURSOS

4t 5è 6è

CONNECTIVITAT



DISPOSITIUS



ENTORN PROGRAMACIÓ

mBlock5

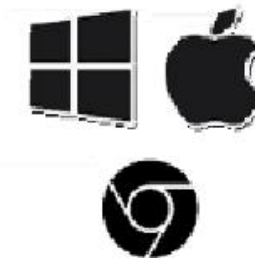


mBlock



(App)

sistemes
operatius



Codey Rocky

1.DESCRIPCIÓ



Codey Rocky és un robot educatiu que permet crear jocs i aplicacions d'una manera fàcil i creativa.

Incorpora diferents sensors i actuadors que li donen moltes funcionalitats: pot seguir una font de llum, esquivar obstacles, reproduir sons i melodies, mostrar expressions a la seva pantalla o, fins i tot, comunicar-se amb un altre robot igual.

El seu entorn de programació facilita la connexió entre el món digital i el físic, permetent que allò que programem tingui efectes reals i que allò que passa al nostre entorn influeixi en el que fa el robot.

Codey Rocky

2. QUÈ HI HA A LA CAPSA?



Codey



Rocky



Capsa



Manual d'instruccions



Cinta



Etiquetes adhesives



Cable USB



8 targetes de colors

Codey Rocky

3. COMPONENTS

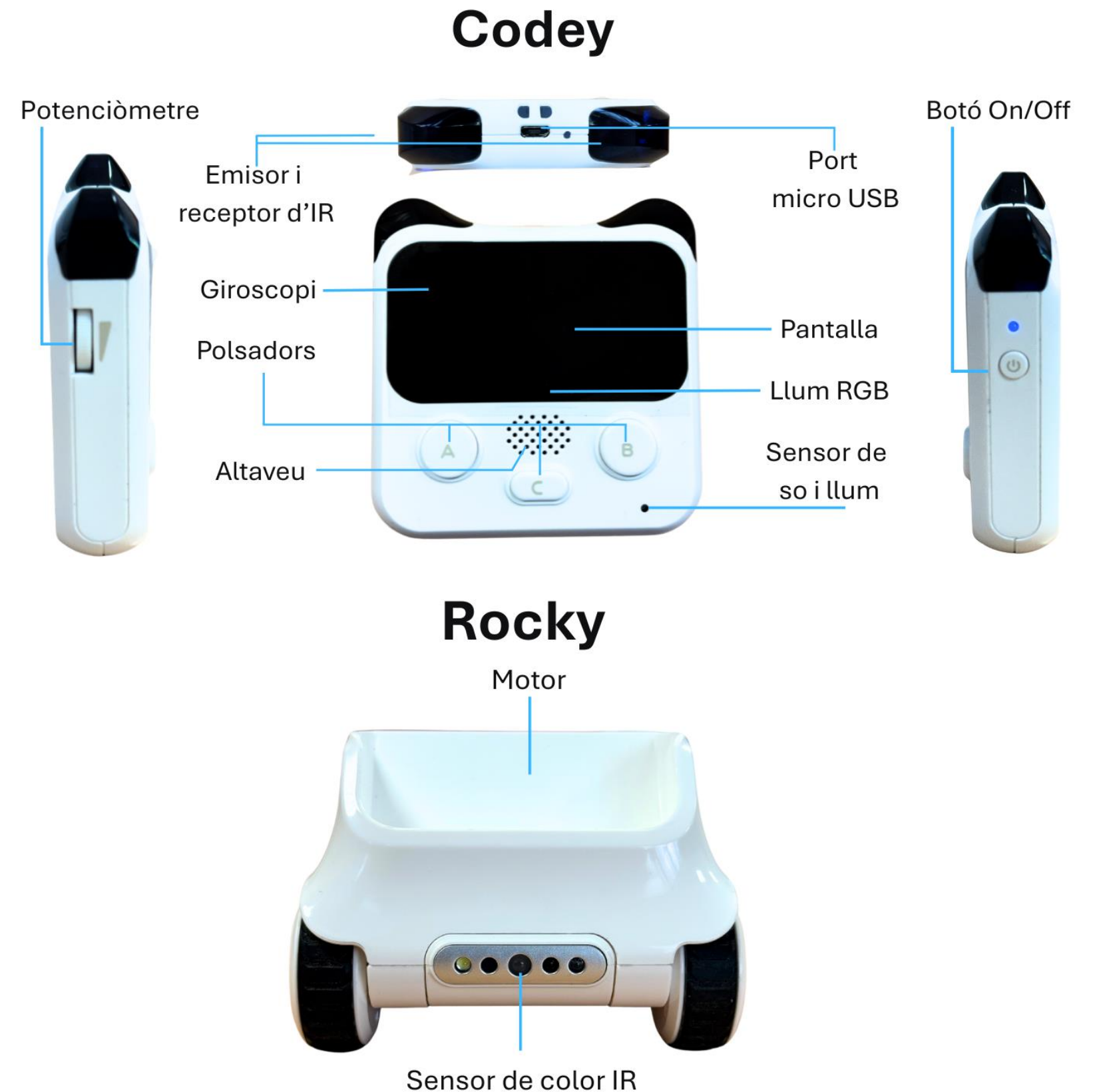
El robot està format per dues parts: **Codey i Rocky**.

Codey és el **processador**. Té una **pantalla RGB** on es pot mostrar text, expressions i fins i tot dibuixos. També té **tres polsadors programables**, un **altaveu**, un **llum RGB** que pot mostrar diferents colors i el **potenciòmetre** per regular el volum.

A més disposa de diferents **sensors**, com el **receptor i l'emissor d'IR** per comunicar-se amb altres Codey Rocky, el **giroscopi** que detecta inclinació i sacsejades i el **sensor de so i llum**.

Rocky és qui dona el moviment a Codey.

Els seus **motors** fan que pugui avançar, retrocedir i fer girs a diferents velocitats. També té un **sensor de color mòbil** que detecta obstacles, colors i calcula distàncies.



El Detectiu de Paraules

Una aventura educativa amb Codey Rocky per descobrir els secrets de la sí·l·laba tònica en català.



Codey Rocky

5. OBJECTIUS D'APRENTATGE



Identificar Sí·labes

Comprendre i reconèixer la sí·laba tònica en paraules de la llengua catalana.



Classificar Paraules

Distingir entre agudes, planes, esdrúixoles i sobreesdrúixoles.



Programar amb Codey

Iniciar-se en la programació per blocs utilitzant sensors i sons.

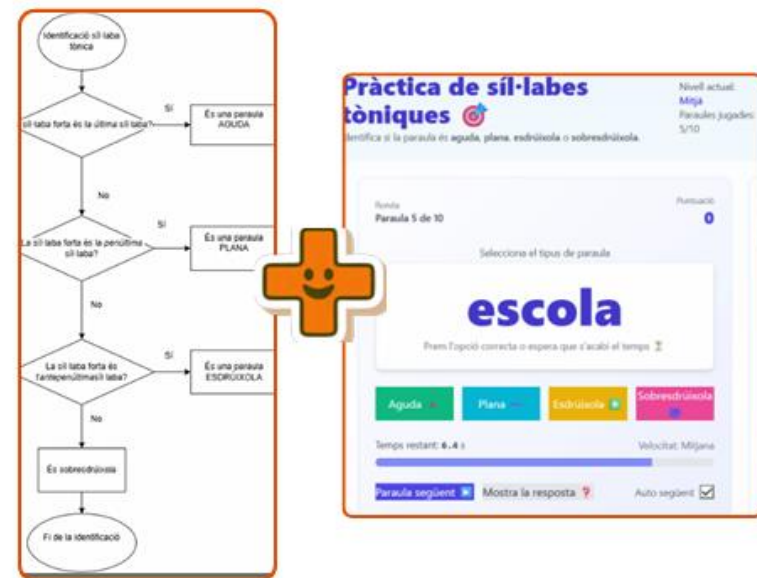


Treballar en Equip

Fomentar la col·laboració i l'autonomia en la resolució de reptes.

Codey Rocky

6. FASES DE L'ACTIVITAT



Fase 1: Descuberta (20')

Dur a terme el diagrama de flux conjuntament i practicar amb l'activitat interactiva per identificar síl·labes tòniques.

El Codi Secret dels Colors

Vermell
AGUDA
Síl·laba tònica a l'última posició

Verd
PLANA
Síl·laba tònica a la penúltima posició

Blau
ESDRÚXOLA
Síl·laba tònica a l'antepenúltima posició

Groc
SOBRESDRÚXOLA
Síl·laba tònica a la transantepenúltima posició

Fase 2: Experimentació (25')

Amb els robots preprogramats per nosaltres. L'alumnat ha de descobrir la relació entre colors i tipus de paraules (aguda, plana, esdrúixola) mitjançant targetes color-síl·laba tònica.



Fase 3: Programació (35')

L'alumnat programa amb mBlock perquè el robot identifiqui cada tipus de paraula amb el sensor de color.



Fase 4: Verificació (10')

Juguem i experimentem: l'alumnat per equips comprova la seva programació i classifica les paraules segons la síl·laba tònica.

Codey Rocky

7. AVALUACIÓ



Classificació Correcta

Capacitat per identificar i classificar la síl·laba tònica en paraules catalanes amb precisió.

Programació Funcional

Creació d'un programa lògic i coherent que connecta sensors amb respostes adequades.

Col·laboració Activa

Participació efectiva en el treball en equip amb escolta activa i respecte mutu.

Autocorrecció

Revisió autònoma dels errors i reflexió metalingüística utilitzant la terminologia adequada.

Instruments d'avaluació

Observació directa, quadern de detectius, programes mBlock, activitat interactiva.

Codey Rocky

8. CONSELLS GENERALS



1 Comença senzill

Inicia amb activitats bàsiques i augmenta la complexitat gradualment.

2 Fomenta el treball en equip

Crea grups de 3-4 alumnes amb rols rotatius.

3 Busca la interdisciplinarietat

Connecta la robòtica amb llengua, matemàtiques, ciències i art.

4 Valora el feedback i la depuració

Els errors són oportunitats d'aprenentatge.

5 Crea escenaris narratius

La gamificació augmenta la motivació i l'interès.

Codey Rocky

Moltes gràcies



Imatges generades per IA 2025