

CODEY ROCKY AL RESCATE DE HAMELÍN

Robòtica Educativa



PROPOSTA DIDÀCTICA

Data d'elaboració: Curs 2024/25

Etapa	oCicle	Nivell	Estructura
Educació Primària	3r cicle	6è EP	Taller
Títol			
Codey Rocky al rescate de Hamelín			
Objectius			
e) Conèixer i utilitzar de manera adequada la llengua catalana, pròpia de les Illes Balears, i la llengua castellana, tant oralment com per escrit, de manera que puguin ser emprades com a llengües de comunicació i d'aprenentatge, i desenvolupar hàbits de lectura. i) Desenvolupar les competències tecnològiques bàsiques i iniciar-se en la seva utilització per a l'aprenentatge, tot desenvolupant un esperit crític davant el seu funcionament i els missatges que reben i elaboren. OBJECTIUS ESPECÍFICS: - Analitzar tots els elements d'un text en profunditat. - Crear una història inventada a partir d'un model. - Adaptar la història a una programació bàsica d'un robot.			
Activitat introductòria			
Es treballa entorn el conte clàssic resumit de "El Flautista d'Hamelín". Material Codey Rocky al rescate de Hamelín (Cuento) 6è EP. Primer, es planteja una lectura inicial (individual, grup, classe...). Després, s'analitza el text aprofundint en la comprensió i enteniment del mateix (paraules clau, resum, esquema, preguntes...). Aquí és important fer incís en que l'alumnat entengui l'estructuració de la història i de les diferents accions que ocorren al llarg de les seves parts.			
Competències			
Plurilingüe		Comunicació Lingüística	☒
Digital	☒	Matemàtica, Ciència, Tecnologia i Enginyeria	☒
Ciutadana		Personal, Social i Aprendre a Aprendre	☒
Emocional		Consciència i expressió cultural	☒
Emprenedora	☒	Física i motriu	
Nivell de complexitat			
1. Coneixement - Memòria - Record	☒	4. Anàlisi	☒
2. Comprensió	☒	5. Síntesi	☒
3. Aplicació	☒	6. Avaluació i creació	☒
Sabers bàsics / Continguts			
A1 Coneixement del medi natural, social i cultural 3P CMNSC B.1.1. Dispositius i recursos digitals d'acord amb les necessitats del context educatiu. 3P CMNSC B.2.3. Materials, eines, objectes, dispositius i recursos digitals (programació per blocs, sensors, motors, simuladors, impressores 3D...) segurs i adequats a la consecució del projecte. A4 Llengua castellana i literatura			

3P CAS B.3.4. Comprensió lectora: estratègies de comprensió lectora abans, durant i després de la lectura. Identificació de les idees més rellevants i interpretació del sentit global realitzant les inferències necessàries. Valoració crítica. Identificació d'elements gràfics i paratextuals al servei de la comprensió. Lectura compartida i expressiva. Detecció d'usos discriminadors del llenguatge verbal i no verbal.

3P CAS B.3.5. Producció escrita: ortografia reglada en la textualització i l'autocorrecció. Coherència, cohesió, correcció i adequació textual. Estratègies bàsiques, individuals o grupals, de planificació, textualització, revisió i autocorrecció. Ús d'elements gràfics i paratextuals al servei de la comprensió. Escriptura en suport digital acompanyada.

3P CAS C.1.9. Creació de textos d'intenció literària de manera lliure i a partir de la recreació i apropiació dels models donats.

A6 Educació Artística

3P EA B Fases del procés creatiu: planificació, interpretació, experimentació i avaluació.

3P EA D Llenguatges musicals: aplicació dels seus conceptes fonamentals en la interpretació i la improvisació de propostes musicals vocals i instrumentals. El silenci en la música.

Activitats	
Sessió 1	Creació d'un nou conte basat en el model donat. Per fer-ho, es donen unes pautes concretes de creació de la història: - Que la història mantengui l'extensió del model donat. - Ha de transcórrer entre dos escenaris. - Es poden canviar les variables de "nins", "rates",... - La història ha de tenir un final feliç.
Sessió 2	Activitat plàstica creativa on els alumnes creen els dos escenaris en els que transcorre la seva història. Per crear els escenaris poden emprar qualsevol tipus de material dels que es disposi. Si el docent troba que no és necessari fer aquesta activitat es pot utilitzar el matalàs Material Codey Rocky al rescate de Hamelín (Pòster 6xA3) 6è EP.
Sessió 3	Una vegada que la seva versió de la història i els escenaris o el pòster estan creats, l'alumnat pot començar la part de la programació. L'alumnat ha de crear 3 programacions diferents, una per cada un dels botons que té el dispositiu (A,B i C). Per fer les programacions empraran l'entorn de programació <i>Makeblock</i>. Exemple de configuració bàsica: • Botó A: Programació que faci que "Codey Rocky" es traslladi entre els dos escenaris, partint d'un punt determinat a un altre emprant moviments bàsics d'acció. • Botó B: Programació que faci que "Codey Rocky" es traslladi entre els dos escenaris emprant moviments bàsics i representant una música que comprendrà l'alumnat. • Botó C: Programació que faci que "Codey Rocky" reaccioni mostrant les seves emocions quan els habitants del poble compleixen o no el seu compromís (han d'escollir l'emoció segons la descripció a la seva història). Material Codey Rocky al rescat de Hamelín (Programació d'exemple) 6è EP
Sessió 4	Lectura dels contes versionats i exposició de les accions programades dels Codey Rocky.

**Els grups poden anar exposant la seva història de forma oral i a l'hora anar accionant els botons del robot. Addicionalment, es poden gravar les transcripcions en veu a l'apartat de "fons -> sons" i reproduir-los amb un ordinador portàtil mentre el robot va realitzant les accions.*

Recursos

Correspondència programació aula àrea curricular	Llengua castellana i literatura Educació Artística Coneixement del medi natural, social i cultural
Espais	Aula grup-classe
Tecnologies	Robot Codey Rocky Aplicació educativa mBlock5 o App Makeblock Ordinadors portàtils de l'alumnat Connexió a Internet
Materials	Imprimibles: Pòster (6xA3) Blocs de construcció Cartolina i paper kraft Eines de pintura (pinzells, paletes) Gomes d'esborrar Llapis i colors Paper Pastels i ceres Pegament i cola Retoladors i marcadors Tisores
Agrupaments	Petits grups (3-5 alumnes)
Habilitats i destreses	Comunicació oral i escrita Creativitat i imaginació Resolució de problemes Treball en equip i col·laboració
Rutines del pensament	Descompon-raona-aplica Pensar en veu alta
Hàbit mental	Aprendre de l'experiència Atenció i concentració Creativitat, imaginació i innovació Pensament flexible Pensament interdependent Persistència Posar-se reptes Recerca de precisió Tenir curiositat i fer preguntes Tolerància a la frustració
Aprendre a pensar tècniques	Aprenentatge basat en projectes (ABP) Plantejament de problemes
Habilitats Emocionals	Col·laboració i treball en equip
Tècniques cooperatives	La torre cooperativa
Recursos Personals	Docent

Altres	
Avaluació	Criteris d'avaluació
A1 Coneixement del medi natural, social i cultural 3P CMNSC 1.1. Utilitzar recursos digitals d'acord amb les necessitats del context educatiu de manera segura i eficient, buscant informació, comunicant-se i treballant de manera individual, en equip i en xarxa, reelaborant i creant continguts digitals senzills. A4 Llengua castellana i literatura 3P CAST 3.1. Produir textos orals i multimodals de manera autònoma, coherent i fluida, en contextos formals senzills i utilitzant correctament recursos verbals i no verbals bàsics. 3P CAST 8.2. Produir, de manera progressivament autònoma, textos senzills individuals o col·lectius amb intenció literària, reelaborant amb creativitat els models donats, en diferents suports i complementant-los amb altres llenguatges artístics. A6 Educació Artística 3P EA 3.1. Produir obres pròpies bàsiques, utilitzant les possibilitats expressives del cos, el so, la imatge i els mitjans digitals bàsics, tot mostrant confiança en les capacitats pròpies.	
Avaluació	Criteris de qualificació
- Rúbrica d'avaluació amb diferents nivells d'assoliment: Inicial (1): l'alumnat demostra una comprensió molt limitada dels conceptes o habilitats. Necessita una gran quantitat de suport, guiatge o instrucció addicional per realitzar qualsevol acció. En desenvolupament (2): l'alumnat està començant a assimilar els conceptes o a desenvolupar certes habilitats de programació, però encara amb limitacions. Consolidat (3): l'alumnat ha assolit la competència o els coneixements de manera satisfactòria i consistent. Pot realitzar la tasca amb autonomia, coherència i una qualitat acceptable. Optimitzat (4): l'alumnat supera les expectatives i demostra una comprensió profunda i avançada dels conceptes o una execució excepcional de la programació del robot. És capaç d'aplicar els coneixements de manera creativa, innovadora i amb gran eficiència.	
Avaluació	Instruments d'avaluació
Rúbrica d'avaluació.	