

PRESENTACIÓ DE LET'S GO CODE AMB ROBOTS I RUTINES

PC desendollat



PROPOSTA DIDÀCTICA

Data d'elaboració: Curs 2024/25

Etapa	Cicle	Nivell	Estructura
Educació Primària	1r cicle	1r	Taller
Títol			
Presentació de Let's Go Code amb Robots i rutines			
Objectius			
b) Desenvolupar hàbits per al treball individual i en equip, hàbits d'esforç i de responsabilitat en l'estudi, així com actituds de confiança en un mateix, sentit crític, iniciativa personal, curiositat, interès i creativitat en l'aprenentatge i esperit emprenedor. 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.			
Activitat introductòria			
Aquesta activitat està enfocada a treballar l'expressió oral en català i la programació desendollada a través de la planificació de les activitats i el material que emprarem durant la jornada. Per tant, és una activitat breu i idònia per treballar i incloure a la rutina d'entrada. A més, és especialment útil per l'alumnat que necessita anticipar les activitats del dia. Per dur a terme aquesta activitat és necessari que l'alumnat hagi treballat prèviament les direccions (dreta, esquerra, avançar i gir), però no és necessari que el material "Let's Go Code" s'hagi presentat prèviament. D'altra banda, és important que l'horari lectiu i de les assignatures sigui conegut per l'alumnat.			
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			
A2. Matemàtiques			

1P MAT C.2.1. Posició relativa d'objectes en l'espai i interpretació de moviments: descripció en referència a un mateix a través de vocabulari adequat (a dalt, a baix, davant, darrere, entre, més a prop que, menys a prop que, més lluny que, menys lluny que...).

1P MAT D.1.1. Estratègies per a la identificació, descripció oral, descobriment d'elements ocults i extensió de seqüències a partir de les regularitats en una col·lecció de números, figures o imatges.

1P MAT D.4.1 Estratègies per a la interpretació d'algoritmes senzills (rutines, instruccions amb passos ordenats...).

A3. Llengua catalana i literatura

1P CAT B.3.3. Producció oral: pronúncia i entonació. Actitud postural. Construcció i comunicació de coneixement mitjançant la planificació i producció de textos orals i multimodals senzills.

1P CAT D.1.3. Procediments elementals d'adquisició de vocabulari. Reflexió contextualitzada sobre la relació de significat entre unes paraules i unes altres.

Activitats

Sessió 1

Inici:

Parlam a l'assemblea del matí de les activitats que han de fer, quines sessions i especialistes si pertoca han de venir i que fem quan venen.

Desenvolupament:

Per tal d'ordenar el que hem de fer a la nostra jornada diària emprarem el set Let's Go Code. Mostrarem la capsa del set, traiem les peces i les col·loquem al mig formant una graella (exemple: 4x4) i també mostrant les fletxes (targetes negres). Llavors començam formulant la pregunta: "Què podem fer amb aquestes rajoles i el material que al moment tenim al mig?" i farem una pluja d'idees i anam jugant amb el que ha sorgit. La finalitat és desplaçar el robot al panell.

Una vegada feta aquesta introducció mostrarem les imatges i les targetes de les rutines i activitats (dies de la setmana, assignatures i material). El docent col·locarà damunt les rajoles 2 o 3 targetes dels dies de la setmana (inclòs el dia actual) i totes les assignatures. Llavors, tots plegats, escriurem amb fletxes (targetes negres) les instruccions per arribar i agafar (targeta negra d'unes pinces) el dia actual. Formularem la pregunta: "Què farem avui?" per tal d'anar agafant les imatges corresponents de les assignatures. Així, escriurem amb fletxes com agafar cada una de les targetes d'assignatures.

Reforç:

Podem utilitzar un element per marcar la posició a la qual ens trobam dins del tauler. És important que aquest element tingui direccionalitat, és a dir, que es pugui veure fàcilment cap on mira. Alternativament, podem emprar un alumne que faci de "robot" i sigui aquest qui es vagi desplaçant seguint les instruccions dels companys.

Ampliació:

Col·locar targetes de més dies de la setmana i assignatures a les rajoles i fer les propostes per un dia més. També es poden introduir les següents targetes:

- Targeta negra de botar: permet que el "robot" pugui botar can endavant.
- Targeta de prohibit passar: el "robot" no pot passar per damunt la rajola on hi hagi aquesta targeta.

Tancament:

	Per tancar l'activitat, podem penjar les targetes que hem "agafat" durant el joc a forma de planificació del dia i perquè quedi visible. Aquest fet és especialment útil per l'alumnat amb dificultats.
Sessió 2	Inici: En grup aula i amb el taulell muntat amb les targetes d'assignatures i material, formularem la pregunta: "Quines activitats farem avui?". Desenvolupament: Farem tants de grups com assignatures tinguem en la jornada que tinguem en aquell dia, i assignarem a cada grup una assignatura. Llavors cada grup haurà de codificar el seu recorregut per anar a cercar el material de cada assignatura que li hagi tocat. Un cop tots els grups hagin acabat farem la comprovació de la següent manera: un grup dictarà i l'altre executarà la programació. Una vegada fet el recorregut si sorgeixen errors entre tots podem depurar i corregir la programació i intentar esbrinar per què no era correcte. Reforç: D'igual forma que a la sessió anterior, podem tenir objectes amb direccionalitat (cares) per ajudar a fer la programació. Pel que fa a l'execució de les ordres i si hi ha molta confusió esquerra/dreta, podem emprar gometes de verds (esquerra) i grocs (dreta) que aferrarem a la mà de l'alumnat i a les targetes de direcció. Ampliació: Plantejarem reptes: - Fer el recorregut més curt - Cursa per fer la programació: "Quin grup serà el més ràpid i sense cap error?" - Fer la programació sense passar dues vegades per la mateixa rajola. - Prohibicions d'algunes rajoles. Tancament: Formularem la pregunta si hem aconseguit tot allò necessari per a cada assignatura amb els camins fets i cada grup mostrarà allò que ha pogut aconseguir.
Recursos	
Correspondència programació aula àrea curricular	Llengua catalana i literatura.
Espais	Aula grup-classe.
Tecnologies	
Materials	Set Let's Go Code. Imprimibles: Targetes.
Agrupaments	Gran grup i petit grup.
Habilitats i destreses	Treball en equip.
Rutines del pensament	Comparar, contrastar. Veig, pens, em deman.
Hàbit mental	Aprendre de l'experiència.

Aprendre a pensar tècniques	
Habilitats Emocionals	Capacitat d'escoltar, motivació intrínseca.
Tècniques cooperatives	Cercle de convers.,
Recursos Personals	Docent i personal de suport.
Altres	
Avaluació	Criteris d'avaluació
A3. Llengua catalana i literatura 1P CAT 3.2. Participar en interaccions orals espontànies, incorporant estratègies elementals d'escolta activa i de cortesia lingüística. 1P CAT 10.2. Mobilitzar, amb la planificació i l'acompanyament necessaris, estratègies elementals per a l'escolta activa, la comunicació assertiva i el consens, iniciant-se en la gestió dialogada de conflictes.	
Avaluació	Criteris de qualificació
Nivell inicial En procés Assolit Excel·lent	
Avaluació	Instruments d'avaluació
Rúbrica d'observació. Donat que es tracta d'una activitat de curta durada que es pot incloure com a part de les rutines d'entrada, serà important que es donin oportunitats per participar tot l'alumnat de tal forma que tots tinguin una oportunitat de fer de "robot" (executar les instruccions) i fer de "programador" (dictar la programació/instruccions).	