

EL SECRET DELS ANIMALS DEL BOSC

PC desendollat



PROPOSTA DIDÀCTICA

Data d'elaboració: Curs 2024/25

Eta	Cicle	Nivell	Estructura
Educació Primària	1r cicle	2n	Activitats
Títol			
El secret dels animals del bosc			
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. h) Conèixer els aspectes fonamentals de les ciències de la naturalesa, les ciències socials, la geografia, la història i la cultura. 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			
Es pot introduir aquest tema contant algun conte sobre animals salvatges. (Per exemple: Els fantasmes no truquen a la porta, Shhh tenim un pla!, Cor d'hivern...) Una vegada llegit el conte es pot demanar als infants diferents preguntes sobre com pensen que viuen els animals salvatges, quins animals coneixen que viuen a Mallorca...			
Competències			
Plurilingüe		Comunicació Lingüística	☒
Digital		Matemàtica, Ciència, Tecnologia i Enginyeria	☒
Ciutadana		Personal, Social i Aprenere a Aprenere	
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 1P CMNSC B.2.3. Iniciació a la programació a través de recursos analògics o digitals adaptats al nivell lector de l'alumne (activitats desendollades, plataformes digitals d'iniciació a la programació, robòtica educativa...).			
1P CMNSC C.4.1. Coneixement del nostre entorn. Paisatges naturals i paisatges humanitzats, i els seus elements. L'acció humana sobre el mitjà i les seves conseqüències.			

A3. Llengua catalana i literatura

1P CAT B.3.2. Comprensió oral: identificació de les idees més rellevants i interpretació del sentit global. Detecció d'usos clarament discriminadors del llenguatge verbal i no verbal.

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: Es presentaran les diferents imatges dels animals del bosc. Desenvolupament: L'alumnat anirà descrivint les diferents imatges amb l'ajuda del docent fent incís a la mida de l'animal, color, si és de pèl o ploma, què menja... Reforç: El docent guiarà les descripcions amb preguntes. Ampliació: L'alumnat haurà de classificar cada animal en un dels cinc grups d'animals(Aus, mamífers, rèptils... Tancament: Es posaran totes les imatges entera i els alumnes aniran dient diferents característiques ja esmentades anteriorment.
Sessió 2	Inici: El docent disposarà en terra les rajoles del joc Lets go Code en la forma que es vulgui. Una vegada fet això, afegirà les targetes dels noms d'animals sobre les rajoles. Es triarà quin grup comença a jugar. Cada grup haurà de triar qui fa de robot i qui fa de programador. Es repartiran les targetes de programació. Desenvolupament: El docent procedirà a llegir la primera definició d'un animal. Una vegada fet això l'alumnat haurà de saber de quin animal es tracta i cercar el nom a les rajoles. Una vegada fet això, els programadors hauran de guiar al robot mitjançant les targetes de programació. Reforç: L'alumne que programa podrà anar fent la programació per passes. És a dir, cada vegada que posi una targeta d'ordre, el robot la executarà i així pot anar programant en temps real. Ampliació: Poden jugar dos grups a l'hora i veure qui és el primer que agafa cada animal. Tancament: Reflexió sobre com ha anat la sessió. Es podrà demanar als infants si algunes de les programacions que s'han realitzat se podrien haver fet amb menys ordres i així ser més eficients.

Recursos

Correspondència programació aula àrea curricular	Coneixement del medi natural, social i cultural. Llengua catalana i literatura.
Espais	Aula.
Tecnologies	

Materials	Set <i>Let's go code</i> . Imprimibles: Imatges d'animals.
Agrupaments	Petits grups (3-5).
Habilitats i destreses	Treball en equip i col·laboració.
Rutines del pensament	
Hàbit mental	Atenció i concentració.
Aprendre a pensar tècniques	
Habilitats Emocionals	
Tècniques cooperatives	Col·laboració i treball en equip.
Recursos Personals	Docent.
Altres	
Avaluació	Criteris d'avaluació
A1. Coneixement del medi natural, social i cultural 1P CMNSC 5.1. Reconèixer les característiques, organització i propietats dels elements del medi natural, social i cultural a través de la indagació, i utilitzant les eines i processos adequats de manera pautada. 1P CMNSC 3.3. Mostrar interès pel pensament computacional, participant en la resolució guiada de problemes senzills de programació.	
A3. Llengua catalana i literatura 1P CAT 2.1. Comprendre el sentit de textos orals i multimodals senzills, reconeixent les idees principals i els missatges explícits i iniciant, de manera acompanyada, la valoració del contingut i dels elements no verbals més elementals.	
Avaluació	Criteris de qualificació
Els criteris seran avaluats amb el nivell d'assoliment del aspecte avaluat en tres nivells: Nivell 1: Inicial Nivell 2: En procés Nivell 3: Assolit	
Avaluació	Instruments d'avaluació
Rúbrica d'avaluació.	