



PRESENTACIÓ ALUMNES

Let's Go Code

C/ del Ter, 16
07009 Palma
Tel.971 177756
sedi.caib.es



*Recurs didàctic creat per Rosa Maria Garcia-Valiño Carbó i
Blanca Nadal Vivas sota llicència CC BY-NC-SA 4.0 al 2025
dins el Programa Codi Escola 4.0*

LET'S GO CODE

Dissenya, codifica i vés!



ÍNDEX

- Descripció
- Què hi ha dins la capsa?
- Per on començar
- Bones pràctiques

DESCRIPCIÓ

Let's Go Code és un joc amb el qual aprendreu a programar.

Què pensau què vol dir programar?

Aquí teniu un exemple:

Què implica obrir una porta? Implica:

- caminar un nombre de passos concret i realitzar canvis de sentit
- fer moviments corporals amb el braç
- fer l'acció d'agafar i l'acció de rodar o de baixar la maneta

Ara vos torn a fer al pregunta. Què penseu que és programar?

DESCRIPCIÓ (CONTINUACIÓ)

Em sabríeu dir per què hem de fer això? Vos contaré una cosa per ajudar-vos a pensar-hi.

ELS ROBOTS NO SÓN INTEL·LIGENTS, SÓN OBEDIENTS.

I la resposta és la següent:

El robot no pot pensar, només por complir ordres. Això vol dir que li hem de dir totes i cada una de les petites accions que es requereixen perquè passi allò que volem que passi.

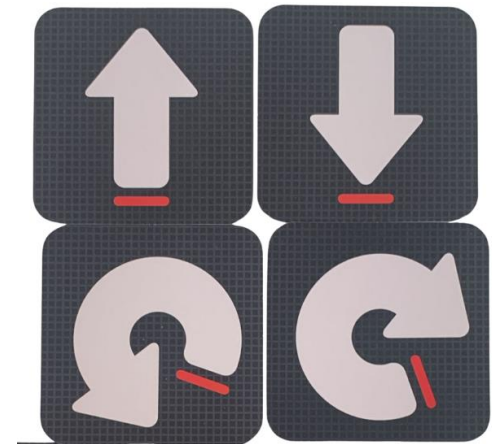
QUÈ HI HA DINS LA CAPSA?

Trobareu 20 targetes de codificació de 2 cares: Les Fletxes.

Aquestes targetes serveixen per donar les ordres de desplaçament: quantes estoretes s'han de recórrer i en quin sentit (endavant, gir a la dreta i gir a l'esquerra).

La marca vermella ha d'estar a la teva panxa.

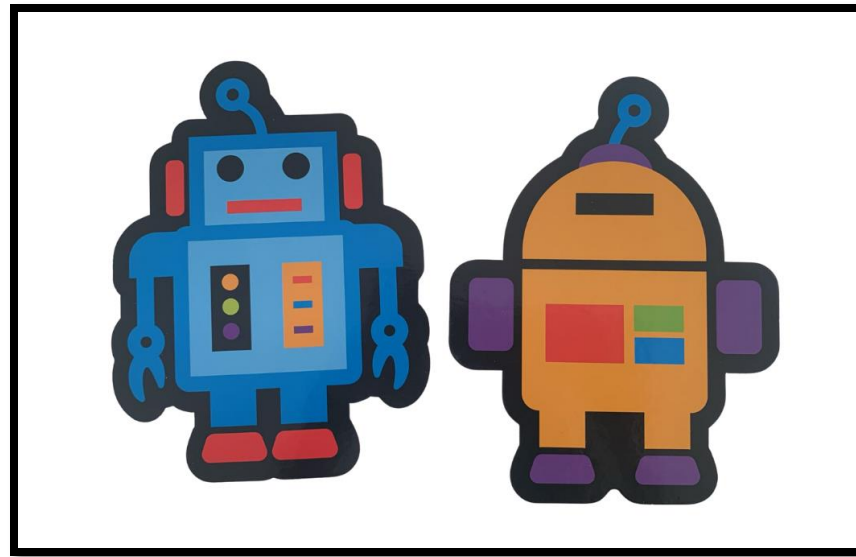
Els girs són de 90 graus. No facis un gir complet sobre tu mateix!



QUÈ HI HA DINS LA CAPSA?

Trobareu la targeta de "jet pack: voleu": passeu per sobre la la X fins a la següent estora del laberint. Aquesta és la única carta que us permet passar per sobre d'una X. Si es col·loquen 2 X una al costat de l'altra, la carta de codificació Jet pack et permet volar per sobre de totes dues en un sol moviment.

També trobareu el robots de cartró:



PER ON COMENÇAR ?

Per començar a jugar no necessiteu gaire cosa. Només cal començar a col·locar les estoretes lliurement o segons us proposi el/la mestra. Col·locau les targetes especials i condicionants i els robots de tal manera que es programi el recorregut que ha de fer un d'ells per arribar a l'altre.

Començarem amb un petit exercici de programar un recorregut i vosaltres sereu els 2 protagonistes: Programador y robot.

Si ets ROBOT has de complir amb la programació que farà el teu company.

Si ets PROGRAMADOR tria, passa per passa, el desplaçament que ha de fer el robot. Pensa a agafar les peces a reparar i que necessites el ganxo per fer-ho. També en cas que ho necessitis hauràs de fer que el robot passi per les estoretes on hi ha el Jet Pack i la targeta de creativitat.

QUÈ HI HA DINS LA CAPSA?

Trobareu 8 targetes d'accions: Aquestes targetes et poden servir per diferents coses:

molles

engranatges

urpa

creativitat

bloquejat

- Peces "molla" i "enganatge": Agafau-lo i porteu-ho al robot per reparar-ho.
- Targeta de "urpa": Agafeu una peça o un engranatge.
- Targeta de creativitat: ?
- Targeta "bloquejat": no podeu trepitjar aquesta estora.

BONES PRÀCTIQUES

Ara xerrarem d'algunes coses que, tant abans del joc com durant el joc, us poden ser útils i que poden fer-lo a la vegada més divertit.

- Tots anomenarem les targetes de la mateixa manera.
- No podem repetir instruccions perquè els robots no ho fan.
- Les estoretes no estan aferrades unes amb les altres.