

CAMINS ROBÒTICS

Aquesta activitat està pensada perquè l'alumnat a partir de 2n de primària, prepari la catifa en blanc (inclosa a la caixa de la Tale-bot) tal com apareix amb les imatges (de peces es poden utilitzar de construcció, fitxes de parxís, etc.).

Un cop ho tinguin preparat han de programar al robot perquè arribi a l'estrella. Hi ha diferents nivells de dificultat: el nivell fàcil es poden utilitzar tots els botons, el nivell mitjà hi ha un botó que no es pot utilitzar i el nivell difícil hi ha dos botons que no es poden utilitzar.





COMPETÈNCIES TREBALLADES

Àrea de Matemàtiques

Competència específica 2 Resoldre problemes, aplicant diferents tècniques, estratègies i formes de raonament, per explorar i compartir diferents maneres de procedir, obtenir solucions i assegurar la seva validesa des d'un punt de vista formal i en relació amb el context plantejat i generar noves preguntes i reptes.

Competència específica 4 Utilitzar el pensament computacional, descompondre en parts més petites, reconeixent patrons i dissenyant algorismes per solucionar problemes i situacions de la vida quotidiana.

Competència digital

CD5. Iniciar-se en el desenvolupament de solucions digitals senzilles i sostenibles (reutilització de materials tecnològics, programació informàtica per blocs, robòtica educativa, etc.) per resoldre problemes concrets o reptes proposats de manera creativa i sol·licitar ajuda en cas necessari.



1

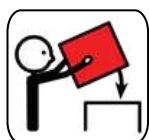


2





1



2





2





2





1



2





1



2





1



2





1



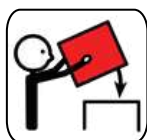
				
				
				
				

2





1



2





1



2





1



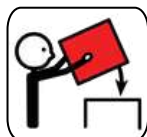
				
				
				
				

2





1



2





1



2



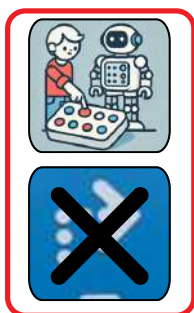


1



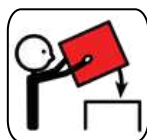
				
				
				

2





1



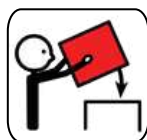
				
				
				
				

2





1



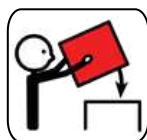
				
				
				
				

2



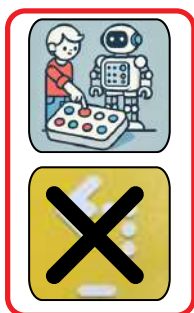


1



2



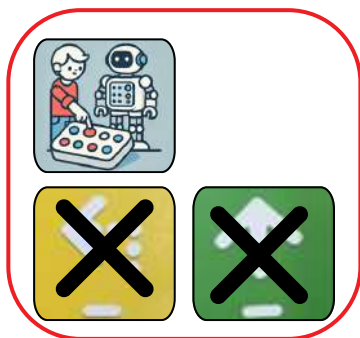


1



2



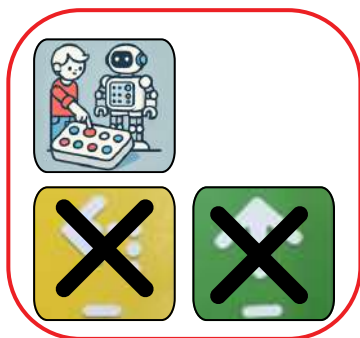


1



2



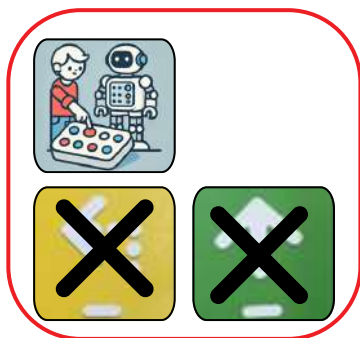


1



2





1



2



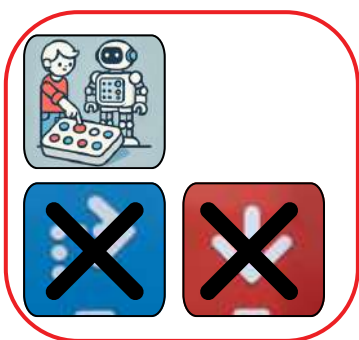


1



2





1



2

