

Educació Primària

ROBÒTICA I (1r i 2n)



Activitat que introdueix a l'infant, de manera lúdica, a la robòtica, programació, pensament computacional i les STEM (Ciència, Tecnologia, Enginyeria i Matemàtiques) utilitzant robots Lego We Do. Es potenciarà la part més manipulativa de la robòtica, és a dir, el muntatge, i s'introduiran les nocions de sensors del robot.

També es començarà la introducció a la programació amb SCRATCH, que ens ofereix una interfície molt fàcil i intuïtiva que els alumnes utilitzen per crear els seus propis projectes i aprendre sobre la seva concepció.

Horari: Dimecres de 13h45 a 14h45



Educació Primària

ROBÒTICA II (3r i 4t)



Activitat on s'introdueix als alumnes al món de la mecànica, la informàtica i l'electrònica d'una manera lúdica. Es treballa amb el mètode Codelearn i col·laborant en la construcció i programació de robots Lego Minstorms. Es potencien sobretot algunes habilitats com són la programació, el pensament computacional, i les STEM (Ciència, Tecnologia, Enginyeria i Matemàtiques). Es fa programació amb SCRATCH, que ens ofereix una interfície molt fàcil i intuïtiva que els alumnes utilitzen per crear els seus propis projectes i aprendre sobre la seva concepció.

L'aprenentatge es complementa amb la introducció a la realitat virtual i realitat augmentada; teledirigir un robot Sphero; programar un robot Probot; i avaluacions i repàs de coneixements amb Kahoot.

Horari: Dimecres de 12h30 a 13h30



Educació Primària

PROGRAMACIÓ (5è i 6è)



Treballem la programació, la robòtica i el pensament computacional. Seguint un pla d'estudis detallat i pensat a llarg termini, l'extraescolar utilitza com a eina principal de treball la seva pròpia plataforma online, on cada alumne avança al seu ritme a través dels diferents reptes proposats. L'objectiu principal del mètode Codelearn és treballar el pensament computacional dels alumnes, que és l'habilitat d'aprendre a resoldre problemes. La programació i la robòtica ens ajuden a fer-ho, però són dues disciplines que requereixen molt esforç mental. Per això cal apropar-les als més joves d'una manera atractiva. I aquí és on entra en joc la gamificació. L'aprenentatge es complementa amb la introducció a la realitat virtual i realitat augmentada; teledirigir un robot Sphero; programar un robot Probot; i avaluacions i repàs de coneixements amb Kahoot.

Horari: Dimarts de 12h30 a 13h30

