

ESCOLA
COMTES
LACAMBRA

UNITAT
DIDÀCTICA

CURS 2011-2012

GRUP CLASSE	DURADA	PERÍODE			CURS ESCOLAR			PROFESSORA	
6è	1 sessió-1 hora	2on trimestre			2011-2012			Ivan Franco	
ÀREES		TÍTOL							
TAC		La prehistòria (poblat 4)							
OBJECTIUS D'APRENENTATGE		COMPETÈNCIES BÀSIQUES					CRITERIS D'AVALUACIÓ		
Identificar situacions i objectes que poden representar un perill per a les persones i deduir els danys que els poden produir. Observar que els possibles danys s'eviten quan s'apliquen les mesures de prevenció adequades. Pendre consciència i reflexionar sobre el cost/preu dels productes. Valorar que hi ha fites que només s'aconsegueixen treballant en grup.		Competència comunicativa i audiovisual Competència matemàtica Competència d'aprendre a aprendre Competència en el coneixement i la interacció amb el món físic Competència social i ciutadana					Participar activament en tots els jocs proposats. Aconseguir finalitzar els jocs proposats, a través de la reflexió (especialment la procedent dels errors). Mantenir el silenci		

CURS 2011-2012

Respectar el silencia per treballar en grup							necessari per tal de dur a terme la sessió amb la concentració necessaria.		
CONTINGUTS									
Els valors i les equivalències de productes, les males postures en diverses activitats, la importància del treball en grup i la identificació dels perills.									
SEQÜÈNCIA DIDÀCTICA									
DESCRIPCIÓ D'ACTIVITATS			MATERIALS RECURSOS	ORG.		TEMPS			ATENCIÓ DIVERSITAT
Estem ubicats en una comarca a on la ramaderia i l'agricultura són els eixos econòmics, per tant més o menys coneixen quins riscos i perills es poden trobar en una vida a pagès, tot i això, explicarem la nova situació d'aquest poble i amb una pluja d'idees avançarem cap a quins perills i situacions es podrien trobar, les			Joc informàtic, la prehistòria, poblat 4 al web www.edu365.cat/nobadis	En grup, quan es faci l'explicació prèvia i una parella per ordina		5' Explicació que aquesta activitat la			El joc et deixa triar entre tres nivells de dificultat, per tant la XXXX i el XXXX podran triar el nivell fàcil per tal d'adaptar-se millor, també al treballar en grup les seves parelles respectives els podran ajudar.

analitzarem i per acabar els hi diré quins seran els jocs que en aquesta activitat treballarem, comprovarem si les nostres idees són les mateixes que les proposades en els jocs. Com sempre, ens traslladarem de l'aula de sisè a la d'informàtica, just un piset per sobre. Allà ens col·locarem per parelles, i anirem al web http://www.edu365.cat/nobadis/ Com a jocs proposo els que he trobat més interessants en varis aspectes. Dincs del joc prehistòria, anirem al poblat 4, i jugarem entre 5 i 7 minuts a cada un d'aquests jocs: -El mercader -L'enterrament -El megàlit -Els primers navegants Cal dir que superar el megàlit i el mercader és més fàcil que no pas l'enterrament i el mercader, així que començarem per aquest més fàcils i tenir més temps per als més complicats. En el cas de que algú els completés abans de l'hora,				dor alhora de fer els jocs.		fare m per don ar-me l'op ortu nita t de fer els me us "de ure s" co m a alu mn e del cur s d'in teri ns			

CURS 2011-2012

podriem anar a qualsevol dels altres pobles i triar un dels jocs proposats.									
						10' Explicació i contextualitzacióde ls motius pels que treballem aquest joc (prevenció de			

CURS 2011-2012

						riscos).			
						5’ Traslla t a l’au la d’in for màt ica i eng ega r ordi nad ors			
						25’ Per aco nse guir fina			

CURS 2011-2012

						litzar cada un dels 4 jocs proposats (5/7 minuts per cada un dells).			
						5’ En dreçar, tan car ordinadors, tras			



ESCOLA
COMTES
LACAMBRA

UNITAT
DIDÀCTICA

CURS 2011-2012

						llata classe i sortida de l'escola.			