



MATÈRIA	Robòtica
CURS	3r ESO
PROFESSOR/A	Pol Gonzàlez Pujol
MATERIAL DE L'ALUMNAT	- Ordinador
COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	Competència específica 2: Aplicar estratègies de pensament computacional de manera organitzada i òptima per crear, reelaborar o millorar algorismes que ajudin a resoldre problemes reals. Competència específica 3: Configurar i programar plaques de prototipatge programables i sensors i actuadors que permetin donar resposta als reptes o problemes, fent servir estructures lògiques a partir de llenguatges de programació. Competència específica 4: Construir estructures i mecanismes per respondre als requeriments mecànics necessaris, a partir de components específics o dissenyats i produïts mitjançant la utilització d'eines de disseny digital.
SABERS DEL CURS	A. Estratègies de pensament de disseny i gestió de projectes col·laboratius B. Pensament computacional, llenguatges i estructures de programació
OBJECTIUS COMPETENCIALS	Dissenyar prototips creatius i funcionals per respondre a problemes i reptes concrets a partir de projectes col·laboratius, utilitzant tècniques de pensament de disseny. Aplicar estratègies de pensament computacional de manera organitzada i òptima per crear, reelaborar o millorar algorismes que ajudin a resoldre problemes reals. Configurar i programar plaques de prototipatge programables i sensors i actuadors que permetin donar resposta als reptes o problemes, fent servir estructures lògiques a partir de llenguatges de programació. Construir estructures i mecanismes per respondre als requeriments mecànics necessaris, a partir de components específics o dissenyats i produïts mitjançant la utilització d'eines de disseny digital.
SISTEMA D'AVALUACIÓ	33% Perseverància, autonomia i criteri de superació en les activitats d'aprenentatge personal. 33% Col·laboració activa en el disseny de projectes individuals i col·laboratius. 33% Col·laboració activa en la gestió de projectes individuals i col·laboratius.