



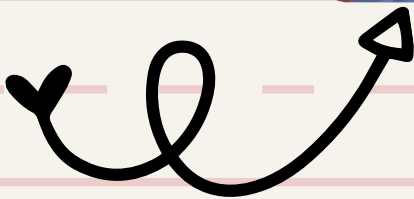
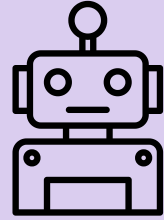
Carmelites Tarragona
FUNDACIÓ EDUCATIVA CMT



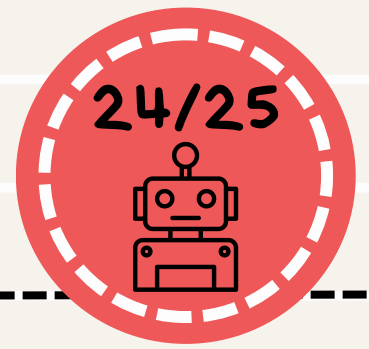
EXTRAESCOLAR

DYNAMIND robots

24/25



EXTRAESCOLAR DYNAMIND



DESCRIPCIÓ DE L'ACTIVITAT

Els/les alumnes tindran l'oportunitat d'experimentar diferents aspectes de la tecnologia que ens envolta a través de diferents entorns de programació digitals i utilitzant diferents eines tecnològiques.

Les activitats de Robòtica i Programació pretenen esdevenir un espai motivador, polivalent, funcional i interactiu, ple de possibilitats i recursos que potenciïn la curiositat dels/les alumnes en un context estimulant.

ROBÒTICA INFANTIL

D'13 a 15

PRIMERES PASSES

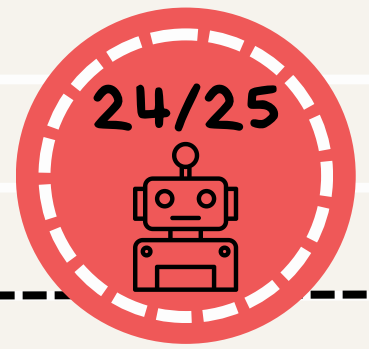
Què farem?

- Treball estructurat a través de centres d'interès.
- Joc dirigit i compartit mitjançant la resolució oberta de problemes.
- Primeres ordres.

Què treballarem?

- Estructuració del Pensament
- Lateralitat
- Expressió
- Visió Espacial
- Programació bàsica
- Creativitat

EXTRAESCOLAR DYNAMIND



ROBÒTICA 1r i 2n EP

LEGO WEDO

DESCOBERTA TECNOLÒGICA

CREATIVITAT DIGITAL: eines STEAM

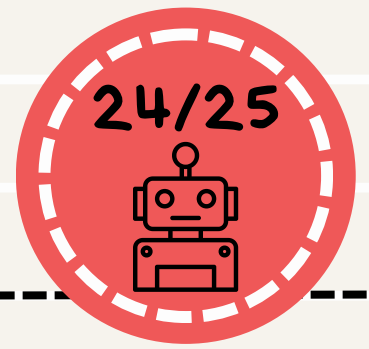
Què farem?

- Robòtica
- Programació
- Realitat Augmentada
- Projectes experimentals

Què treballarem?

- Estructuració del Pensament
- Lateralitat
- Funcionament de mecanismes
- Visió Espacial
- Programació bàsica
- Creativitat
- Treball en equip

EXTRAESCOLAR DYNAMIND



ROBÒTICA 3r i 4t EP

LEGO WEDO AMB SCRATH

CREATIVITAT DIGITAL: eines STEAM

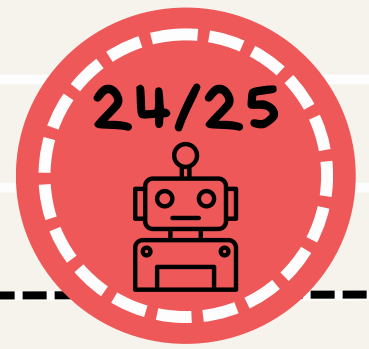
Què farem?

- Robòtica
- Programació
- Realitat Augmentada
- Disseny
- Projectes experimentals
- Eines TIC

Què treballarem?

- Estructuració del Pensament
- Lateralitat
- Funcionament de mecanismes
- Visió Espacial
- Programació digital
- Resolució oberta de problemes

EXTRAESCOLAR DYNAMIND



ROBÒTICA 5è i 6è EP

LEGO MINDSTORMS

LLENGUATGE INFORMÀTIC

CREATIVITAT DIGITAL: eines STEAM

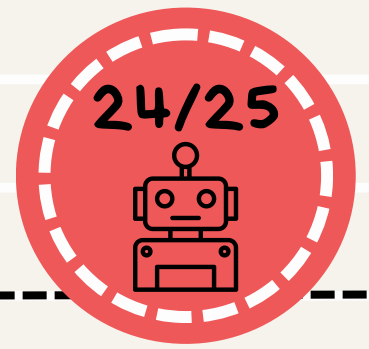
Què farem?

- Robòtica
- Programació
- Realitat Augmentada
- Projectes experimentals
- Disseny
- Eines TIC

Què treballarem?

- Estructuració del Pensament
- Lògica
- Funcionament i control de mecanismes
- Visió Espacial
- Programació digital
- Resolució oberta de problemes
- Creativitat
- Treball en equip

EXTRAESCOLAR DYNAMIND



ROBÒTICA ESO

LEGO MINDSTORMS

CREATIVITAT DIGITAL: eines STEAM

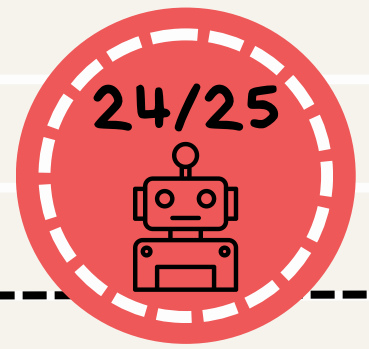
Què farem?

- Creació de Videojocs
- Disseny i impressió
- Realitat Virtual
- Competició de Robòtica Educativa
- Robòtica
- Programació
- Projectes experimentals
- Eines TIC

Què treballarem?

- Pensament computacional
- Creativitat
- Funcionament i control de mecanismes
- Disseny gràfic
- Programació digital
- Resolució oberta de problemes
- Treball en equip

EXTRAESCOLAR DYNAMIND



METODOLOGIA

Les activitats de Robòtica i Programació pretenen esdevenir un espai motivador, polivalent, funcional i interactiu, ple de possibilitats i recursos que potenciïn a curiositat dels/de les alumnes en un context estimulant.

EL PROFESSORAT



Cristina Corbacho Robles

Coordinadora de l'activitat de robòtica i programació
Dynamid
Monitora grup **4t a 6è**



Noemí Arbiol Rams

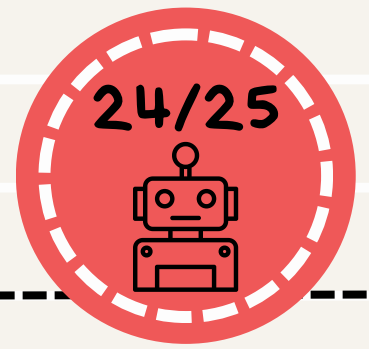
Monitora grup de **1r a 3r EP**



Verònica Toral Ortega

Monitora grup d'Educació infantil

EXTRAESCOLAR DYNAMIND



HORARIS

I3, I4 i I5

Divendres de 17 a 18 h

1r, 2n i 3r EP

Divendres de 17 a 18 h

4t, 5è i 6è EP

Dilluns de 17 a 18 h

ASPECTES ORGANITZATIUS

DINÀMICA DE TREBALL DELS GRUPS DE 1r EP, 2n EP i 3r EP

Una setmana aniran a l'aula d'informàtica i treballaran aspectes de programació amb l'Scratch, el Code i el disseny 2D i 3D. La setmana següent estaran a l'aula treballant muntatges amb peces de LEGO (que es programaran o mouran amb bateries) i projectes de disseny 2D amb paper que la setmana següent, quan vagin a l'aula d'informàtica, els podran passar a l'ordinador. També es treballaran activitats de mecànica amb paper i/o cartó.

Cada setmana ambdós grups aniran alternant les aules per poder dur a terme aquestes activitats.

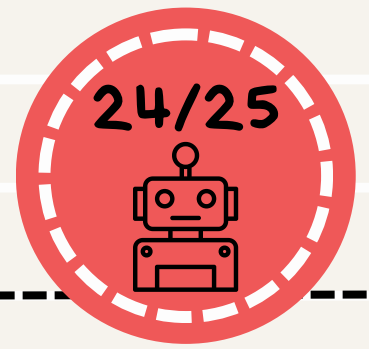
RECOLLIDA A LES 18 h

- La recollida es realitzarà a les 18 h per la porta de la cantonada Rovira i Virgili amb Estanislau Figueres.

BERENAR

Es recomana que es bereni en finalitzar l'activitat. En tot cas es pot portar berenar que sigui fàcil de menjar.

EXTRAESCOLAR DYNAMIND



COMUNICACIÓ

PROCEDIMENT COMUNICACIÓ

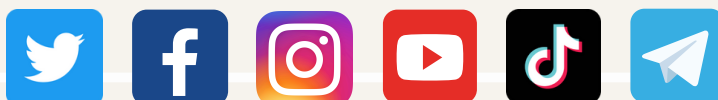
1. Tota informació es rebrà per correu electrònic i/o Educamos des de Secretaria o directament de la coordinadora de l'activitat sempre i quan sigui necessari.
2. Els familiars us podeu adreçar a l'escola via correu electrònic a **extraescolars@carmelites.cat** per qualsevol dubte o consulta relacionada amb altes, baixes i aspectes de gestió administrativa.
3. Els coordinadors es posen en contacte directament via correu electrònic només en aquells casos que sigui estrictament necessari.

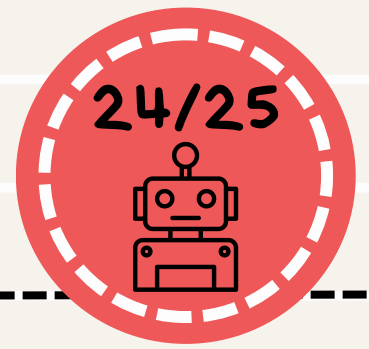
Us podeu adreçar al/a la monitor/a per correu electrònic a **ccorbacho@dynamind.es** per qualsevol dubte o consulta sobre l'activitat o bé a **extraescolars@carmelites.cat**

5. En el cas que vulgueu comentar algun aspecte relacionat amb les activitats extraescolars en general us podeu adreçar a **extraescolars@carmelites.cat**

XARXES SOCIALS

Les nostres xarxes socials us faran arribar les millors imatges i informacions sobre les diferents activitats de l'escola. Seguiu-nos!





NORMES BÀSIQUES DE CONVIVÈNCIA

RESPECTE

Un/a bon/a inventor/a és respectuós/a amb les creacions dels altres i té cura del material i de totes les instal·lacions que utilitza.

ASSISTÈNCIA

Per la bona marxa de l'activitat i del grup, es demana regularitat i assistència.

En cas que algun alumne/a no pugui assistir a classe, comuniquen-ho al/a la professor/a o a la Coordinadora.

GESTIÓ

BAIXES

La baixa de l'activitat s'ha de comunicar abans que finalitzi el mes. Serà efectiva a partir del mes següent a la notificació. Cal comunicar-ho al correu d'extraescolars@carmelites.cat.

QUOTES

Cal estar al corrent de pagament dels rebuts de l'extraescolars per la continuïtat de l'activitat.