

PROGRAMACION Y ROBÓTICA UTILIZANDO SCRATCH

 5 sesiones  12 horas  8 en el aula



KONPROMISOAK COMPROMISOS

BERRITZEGUNE

- Formación inicial.
- Aportación de materiales.
- Seguimiento del proceso.
- Poner en común y evaluar.

PROFESORES

- Tener una participación activa.
- Llevar al aula lo trabajado.
- Evaluar el trabajo realizado.
- Realizar las actividades planificadas en el curso.



HELBURUAK OBJETIVOS

- Conocer los componentes del programa Scratch y las diferentes posibilidades para aplicar en el aula, utilizando la robótica y el lenguaje de programación para desarrollar las competencias mediante proyectos.
- Implementar en el aula lo aprendido utilizando el programa scratch para trabajar por competencias.
- Realizar un proyecto utilizando scratch y/o robótica para trabajar por proyectos.
- Compartir el proyecto realizado utilizando la red scratch para darlo a conocer.



EDUKIAK CONTENIDOS

- Objetivos, procedimientos, compromisos y criterios de evaluación.
- Programación y competencias.
- Programas *Code* y *kodetu*.
- Tipos de programa scratch.
- Descarga de los programas de scratch.
- Componentes del programa scratch.
- Comandos de scratch.
- Diferentes herramientas para robótica.
- Criterios para realizar proyectos.



EBALUAZIO IRIZPIDEAK CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Se han realizado los proyectos o tareas planificados en la formación.
- Se han trabajado los componentes del programa scratch con los alumnos/as mediante tareas y retos.
- Se ha planificado un proyecto con los alumnos-as utilizando scratch y/o robótica
- Se ha utilizado la metodología por proyectos para planificar las tareas.
- Los proyectos realizados con los alumnos/as se han compartido con otros centros.
- Nivel de satisfacción del profesorado con respecto al interés y la participación de los alumnos.