

EXTRAESCOLARS 2019-2020

DYNAMIND[®] 
Ments Dinàmiques

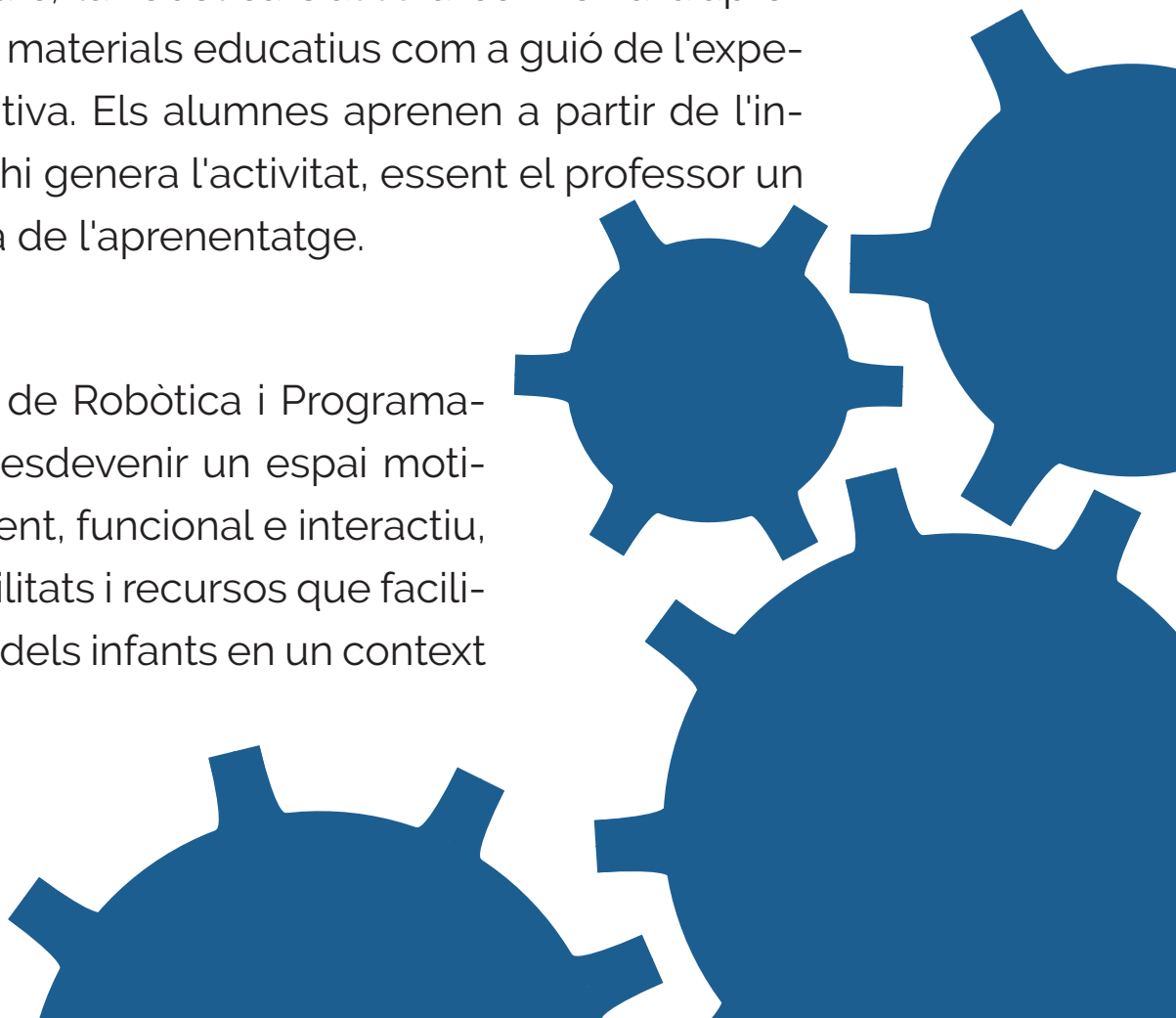
Presentació

La societat del futur, viurà immersa en un món completament tecnològic i envoltada per un gran conjunt de dispositius que facilitaran la seva vida. És per això que actualment s'estan desenvolupant un gran conjunt d'eines educatives i materials didàctics preparats per tal de dotar de les capacitats i habilitats tecnològiques requerides en el futur.

L'ús correcte d'aquestes eines ens permet dissenyar espais d'aprenentatge inclusius i funcionals en el que els alumnes aprenen el funcionament de les noves tecnologies i puguin desenvolupar els seus propis projectes. D'aquesta forma apropem tecnologia de la vida quotidiana a l'aula i garantim la preparació dels joves als requeriments competencials del segle XXI.

En aquest marc, la robòtica s'utilitza com eina d'aprenentatge i els materials educatius com a guió de l'experiència educativa. Els alumnes aprenen a partir de l'interès que els hi genera l'activitat, essent el professor un mentor o guia de l'aprenentatge.

Les activitats de Robòtica i Programació pretenen esdevenir un espai motivador, polivalent, funcional e interactiu, ple de possibilitats i recursos que facilitin l'educació dels infants en un context estimulant.



INFANTIL

Robòtica

Alumnes de:
P3 a P5

8-10 alumnes
1 sessió a la setmana
1 hora per sessió

Què treballem?



Estructuració
del pensament



Creativitat



Lateralitat



Expressió



Pensament
divergent

Com es treballa a l'aula?

Introduïm als infants en entorns de programació digital.

Treball estructurat
a través de centres
d'interès.

CUBETTO



Joc dirigit i compartit
mitjançant la resolució
oberta de problemes.

CODE GO ROBOT



Alumne protagonista
del seu procés
d'aprenentatge.

BEE BOT



Cicle INICIAL

Legó WeDo

Alumnes de:
1r a 2n

8-12 alumnes
1 sessió a la setmana
1 hora per sessió

Què treballarem?



Estructuració
del pensament



Creativitat



Visió
espacial



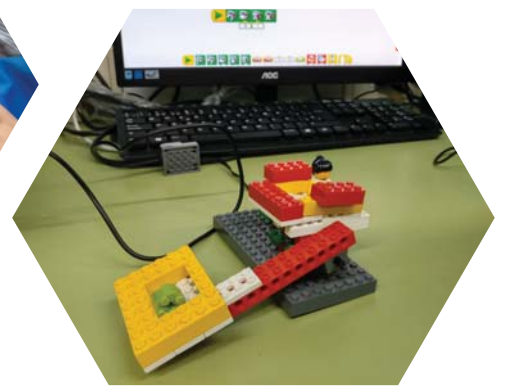
Funcionament
de mecanismes



Treball en
equip

Com es treballa a l'aula?

En grups reduïts, experimentaran conceptes de física i matemàtiques de manera pràctica, mitjançant la construcció i programació de prototips. Els/les alumnes adquiriran les estructures bàsiques del llenguatge de programació digital.



Cicle MITJÀ

Lego WeDo amb Scratch

Alumnes de:
3r a 4t

8-12 alumnes
1 sessió a la setmana
1 hora per sessió

Què treballarem?



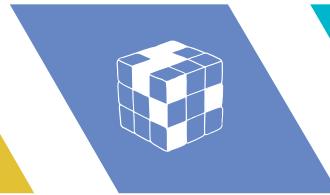
Estructuració
del pensament



Creativitat



Programació
bàsica



Visió
espacial



Treball en
equip

Com es treballa a l'aula?

En grups reduïts, els/les alumnes no només seran consumidors digital, sinó que seran participants, programant amb Scratch per tal de donar moviment a la construcció.



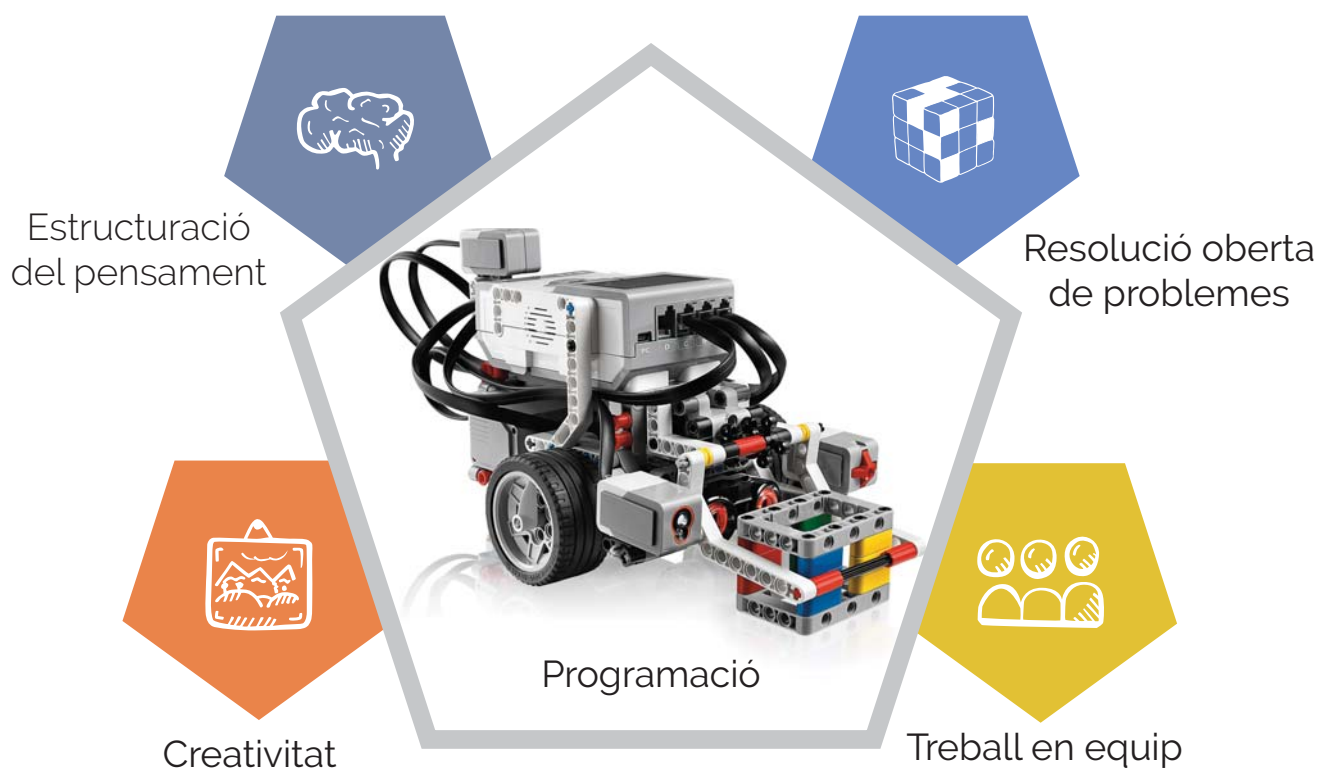
Cicle SUPERIOR i ESO

Lego Mindstorms EV3

Alumnes de:
5è, 6è i ESO

8-12 alumnes
1 sessió a la setmana
1 hora per sessió

Què treballarem?



Com es treballa a l'aula?

En cada sessió es proposa un repte on els/les alumnes treballen a partir de la resolució oberta de problemes, introduint-los en entorns de programació de llenguatge visual.

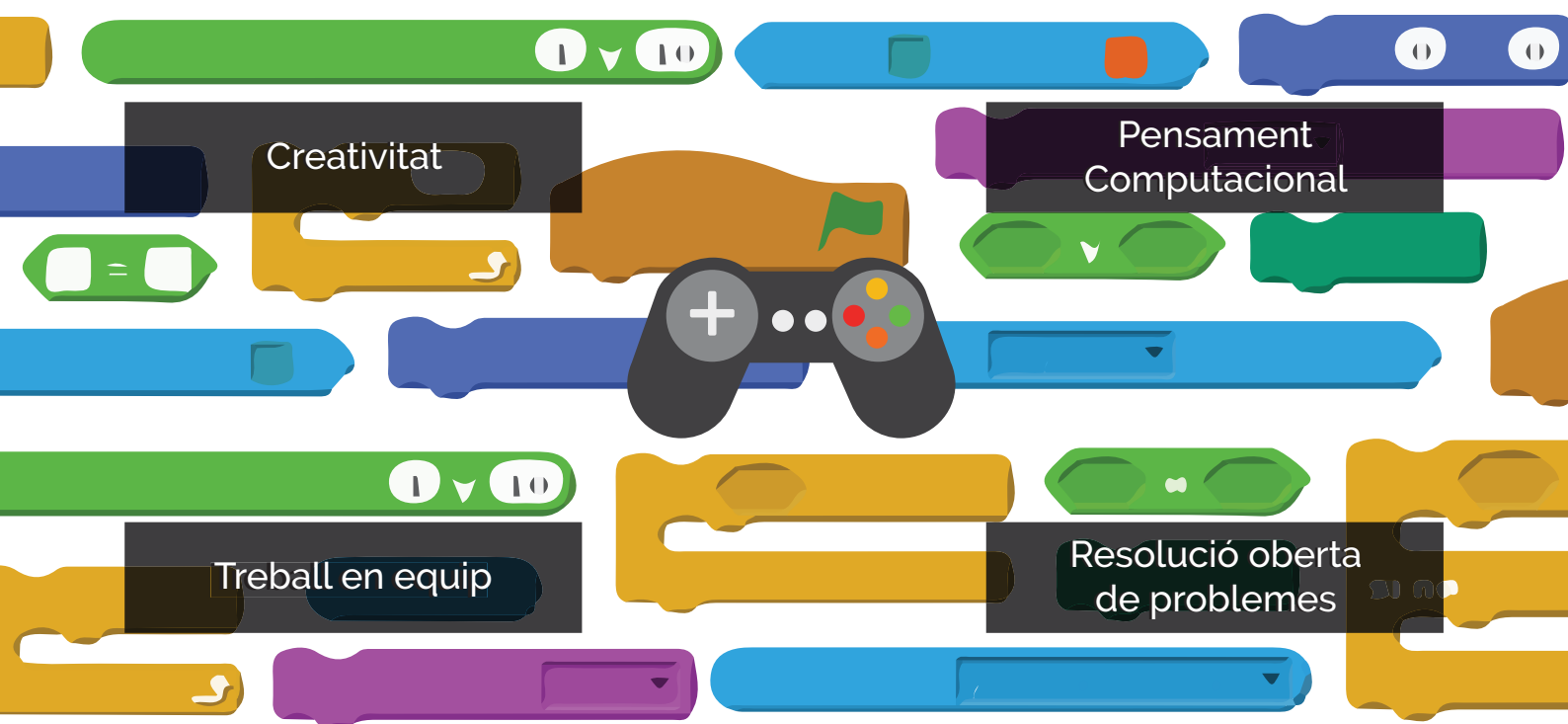
Cicle SUPERIOR i ESO

Creació de Videojocs

Alumnes de:
5è, 6è i ESO

8-12 alumnes
1 sessió a la setmana
1 hora per sessió

Què treballem?



Com es treballa a l'aula?

En cada sessió es presenta als alumnes un repte a resoldre en equip. El professor, donarà les eines necessàries per tal de desenvolupar les seves pròpies estratègies creatives.

Cicle SUPERIOR i ESO

Digital SandBox - Arduino

Alumnes de:
5è, 6è i ESO

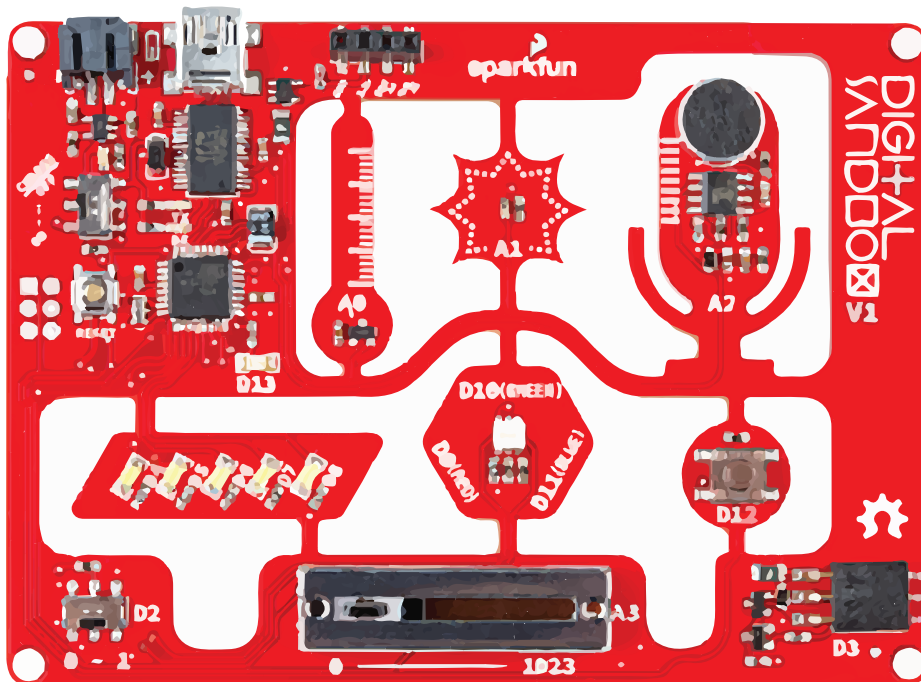
8-12 alumnes
1 sessió a la setmana
1 hora per sessió

Què treballarem?



Programació

Introducció
conceptes
d'enginyeria



Desenvolupar
la lògica

Comunicació



Resolució
de problemes



Com es treballa a l'aula?

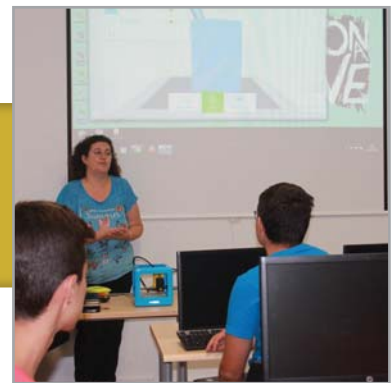
Mitjançant un microcontrolador, Digital Sandbox pot interactuar amb senyals del món físic a través de sensors i controlar altres elements com a motors i LEDs, que vénen integrats a la placa. Els/les alumnes podran dissenyar el seu propi projecte i programar-lo, utilitzant Ardublock que facilita la programació de forma molt gràfica.

Formació Professorat

Si ets docent i vols descobrir la **robòtica educativa** pots formar-te per poder ensenyar a programar.



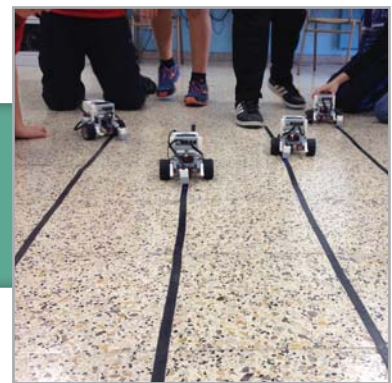
Cursos dirigits a professors



Adaptació a les vostres necessitats



Metodologia pràctica



Diferents àmbits



DYNAMIND[®]

Ments Dinàmiques



info@dynamind.es

WeDo
Cubetto
Code GO Robot
Makey Makey

Mindstorms EV3
BeeBot
Scratch



877 01 67 50

GRÀCIES

per confiar en nosaltres



Pots trobar més informació de totes les nostres activitats a www.dynamind.es o a les xarxes socials. Estem a la seva disposició.



@dynamind.es



www.dynamind.es



@dynamindMD