

PROJECTE D'INNOVACIÓ PEDAGÒGICA

Títol:

Descripció:

TÍTOL: ROBÒTICA P3 / 1r BTX

Projecte de robòtica i pensament computacional des de P3 fins a 1r de batxillerat amb implicació en totes les àrees

Objectius:

- Utilitzar la robòtica i el pensament computacional com a context d'aprenentatge.
- Plantejar reptes que permetin desenvolupar les totes les competències de manera integrada.
- Participació de tota la comunitat educativa en el projecte
- Promoure el treball cooperatiu i la igualtat de gènere
- Fomentar les vocacions tecnològiques en les noies

Àmbits curriculars, àrees i/o nivells:

És un projecte transversal estructurat des d'Infantil (P3) fins a 1r de batxillerat, per tant hi estan implicats tots els nivells: Infantil, Primària, ESO i Batxillerat

Les àrees implicades són psicomotricitat, educació física, medi ambient i ciències, matemàtiques i ciències socials.

Eixos de la innovació pedagògica:

- ☐ Eix 1: Organització i Gestió de centre
- ☒ Eix 2: Metodologies innovadores
- ☐ Eix 3: Xarxa i Ecosistema de la Innovació

Transformació en centre

El projecte ha facilitat la transformació del centre pel que fa a la competència digital, el treball cooperatiu i la participació de les famílies.

Consolidació i transferibilitat del projecte

La transversalitat i transferibilitat del projecte està documentada i es pot consultar a l'enllaç

<https://sites.google.com/stnicolau.com/roboticaeducativa/>

i també en les publicacions que es van realitzant a la pàgina web de l'escola <https://santricolau.com/bloc/>