



BEEBOT	EVITA L'OBSTACLE
Edat Míxima recomanada	Ed. Infantil i cicle inicial
Nombre d'alumnes	Mig grup
Material	1 Bee-bot, catifa amb làmines d'animals , un objecte que actui de barrera (joguina...)
Objectius	<ul style="list-style-type: none"> - Fer arribar el Bee-bot a l'animal/s triat/s programant les seqüències necessàries. - Aconseguir dirigir el bee-bot superant els obstacles trobats. - Resoldre el problema plantejat a partir del treball en equip, la comunicació i la reflexió conjunta.
Continguts	<ul style="list-style-type: none"> - Orientació espacial: endavant, endarrere, gir a la dreta, gir a l'esquerra. - Nom dels animals.
Desenvolupament de l'activitat	<ul style="list-style-type: none"> - L'activitat comença indicant cap a quin animal anirà el bee-bot i programant la seqüència adequada. - Un alumne indica on posarà la barrera/obstacle (un o més d'un en el recorregut). Per torns, els alumnes comenten les possibles les rutes per anar-hi. Un alumne programa el bee-bot segons una de les rutes triades.
Criteris d'avaluació	<ul style="list-style-type: none"> - Explicar la seqüència d'ordres a seguir per fer el camí cap a l'animal triat. - Explorar i comprobar diferents rutes superant els obstacles triats. - Identificar els animals.
Enllaços	http://blocs.xtec.cat/roboticaalescola/category/experiencies-centres/educacio-infantil/