

NO T'ESCAPIS DE LA INDÚSTRIA. Instruccions

En aquest joc descobrireu els oficis típics d'una indústria manufacturera del sector del metall mecànic i haureu de resoldre els reptes per intentar obrir la capsula tancada.

Un cop hagueu accedit a la web del joc "No t'escapis de la indústria", la Trònic us guiarà al llarg del joc. Seguiu les instruccions que us doni.

JOC 1: CONTESTAR AL CLIENT

Al primer joc haureu de respondre 4 reptes. L'especialista comercial us plantejarà les preguntes i disposareu de targetes amb informació per resoldre-les. Teniu 15 minuts per fer-ho. L'aplicació us donarà la informació necessària. Per entrar a dins de cada repte, cliqueu els quadrats blaus. Una vegada solucionat el repte, podeu tornar a la pantalla del joc clicant el botó *REPTES*.

Quan hagueu solucionat els 4 reptes, heu d'enviar la resposta clicant al botó

Enviar la resposta



Generalitat de Catalunya
Departament d'Educació

dualiza Bankia

Reptes

PECES
AMAGADES

DIAGRAMA DE
PROCESSOS

LABERINT

CONDICIONANTS

Targetes del joc 1:




JOC 2: DISSENYAR LA PRODUCCIÓ


Heu de construir un camí al llarg del tauler que parteixi de les 3 peces individuals des de la posició inicial que vulgueu. Construïu el camí que representi la línia de muntatge a través de la planta i heu d'acabar obtenint un sol conjunt muntat al final. Cada especialista ha de poder complir la seva tasca. Com a planificador, podreu comprar tantes rajoles com necessiteu al dinamitzador per construir el camí.

Tipus de peces:

Eines: 

Sensor: 

Màquina: 

Manipulador: 

Càmera de visió: 

Funcionament de la partida:

A l'inici de la partida els jugadors disposareu de:

Les targetes del joc, les fitxes d'inici i diners en monedes de 10, de 2 i d'1.

Targetes del joc:



Fitxes d'inici:

 fitxes de verificació i d'embalatge



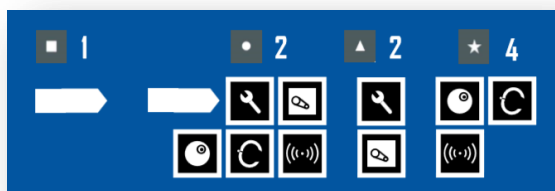
Aquestes fitxes tenen el revers blanc.

Diners:

7 monedes de 10, 10 monedes de 2 i 10 monedes d'1.

L'especialista de planificació té diners per comprar les rajoles que facin falta.
Podeu comprar les rajoles al dinamitzador; n'hi ha de 4 tipus:

Les peces quadrades valen 1. Les circulars i les triangulars valen 2. Les estrellades valen 4.



Els punts de muntatge de les peces són les màquines. Teniu màquines al tauler i també en podeu comprar. Cada màquina ha de tenir les eines associades del seu color.



Exemple de partida:



JOC 3: RESOLDRE EL PROBLEMA

Arribats a aquest punt, cal que trobeu el programa correcte entre els 3 que us proposen. El programa ha de permetre fer funcionar la nova màquina per fer les noves operacions. Clicant a sobre els programes veureu un vídeo del què fa cadascun dels programes. Els programes estan fets utilitzant el programari WEDO® de Lego Education.



Un cop hagueu trobat el programa correcte, podeu començar la producció de la vostra empresa. Enhorabona!

ANNEX I: CONSTRUCCIÓ I PROGRAMACIÓ DE LA MAQUETA


Si voleu construir la maqueta de la fresadora amb els vostres companys podeu trobar les instruccions de muntatge a la icona d'ajuda del joc.



Per a programar la maqueta, cal que us descarregueu el programari LEGO WEDO® de la pàgina web.


Podeu utilitzar les imatges del programa per fer els 3 programes proposats.

Una vegada realitzats els programes, per engegar la maqueta heu de seguir els passos següents:

En primer lloc cal que connecteu la maqueta de la fresadora amb el programa. Enguegueu la maqueta polsant el botó verd i comproveu que el LED parpellegi. Tot seguit premeu la icona  del marge superior i seleccioneu el dispositiu que hi surt. Quan es posi de color verd, voldrà dir que ja estan connectats i a punt per funcionar. El LED de la fresadora quedarà encès i de color blau fosc.

Per activar cada programa, cal que premeu la tecla PLAY  o .

Quan activeu els programes 1 i 3, la fresadora es posarà automàticament en moviment. Quan activeu el segon programa, el LED quedarà de color vermell i la fresadora no es mourà. Per engegar la fresadora, cal que activeu el sensor de la part superior dreta passant el dit per davant.

Una vegada provats tots els programes, premeu la tecla de PARADA  i sortiu del WEDO®.

ANNEX II: CONSTRUCCIÓ 3D DE LES PECES DEL PROGRAMA

Si a la vostra escola teniu una impressora 3D podeu imprimir les peces que us demana la clienta!

Per a fer-ho, accediu al menú d'ajuda de la part superior.



A la nova pantalla hi trobareu els arxius *.stl de les 3 peces que ens demana la clienta.



Si us els descarregueu al vostre ordinador, els podreu fer servir per a imprimir les peces. Només cal que els carregueu al programari de la vostra impressora i llestos!