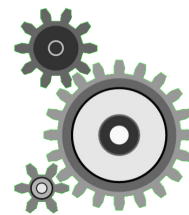
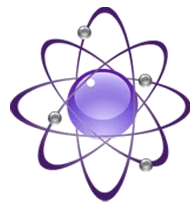
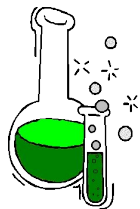


Universitat de Lleida

III JORNADA D'INTERCANVI D'EXPERIÈNCIES STEAM



RetoTech

29 de Juny de 2022

PRESENTACIÓ

Badia Clavera, Javier
Chordi Moreno, Iban
Perelló Gregori, Josep Maria



**Professors de Tecnologia
de l'Institut Torre Vicens**



PROGRAMA RETOTECH



TECNOLOGIES FAVORABLES:

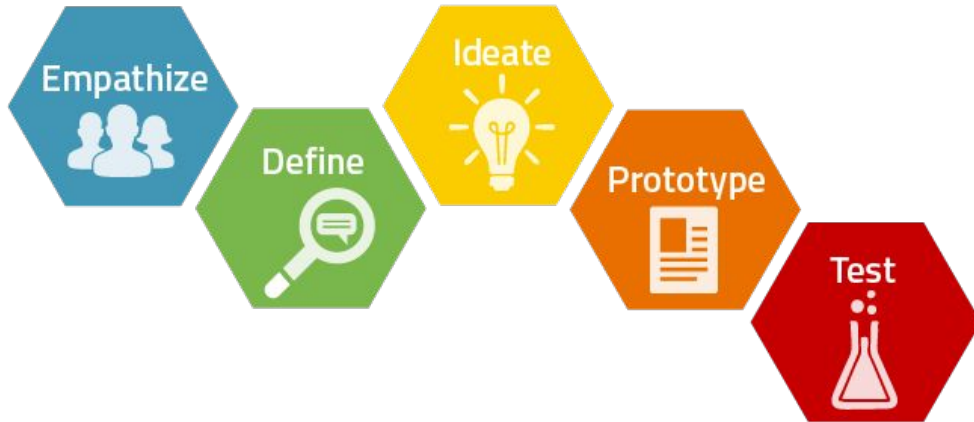
- Robòtica
- Programació
- Creació App
- Impressió 3D

L'ALUMNAT AL CENTRE DEL PROCÉS

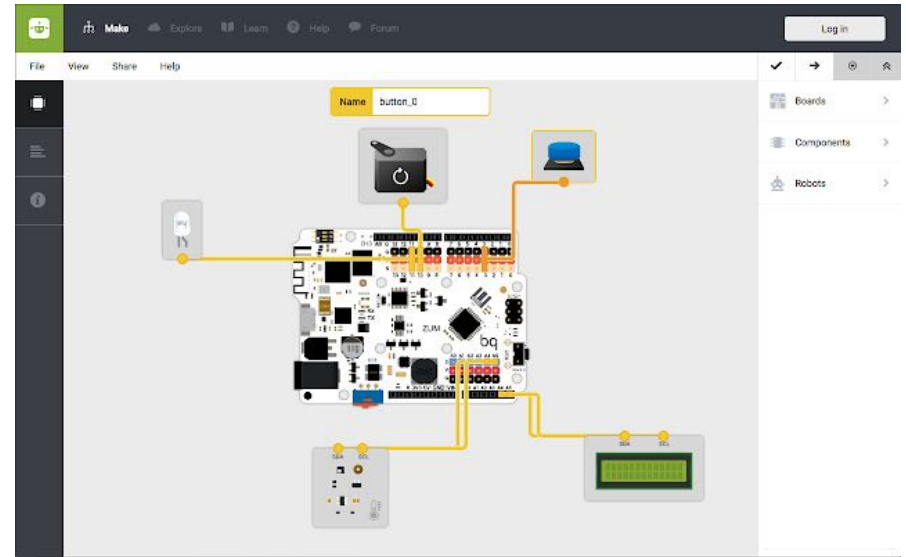
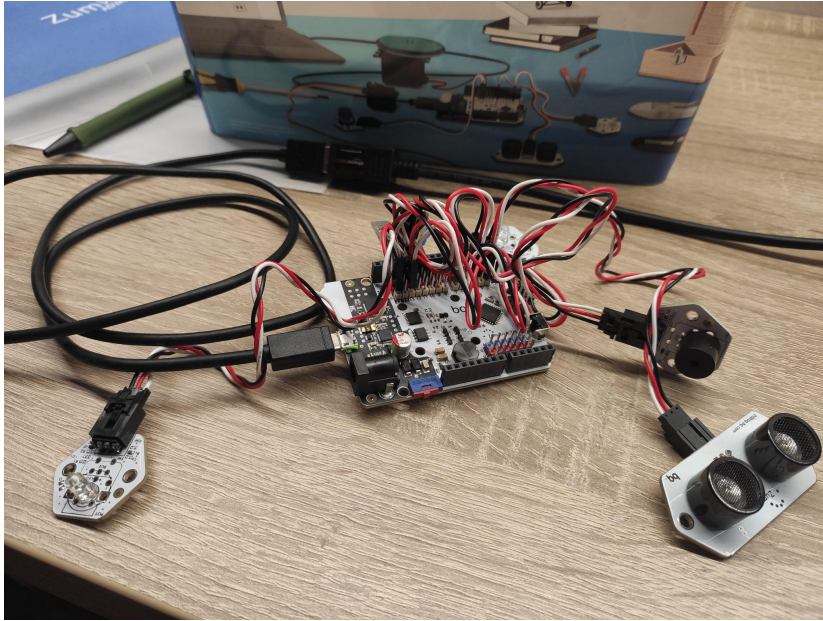


1º FASE: DISSENY I CONSTRUCCIÓ

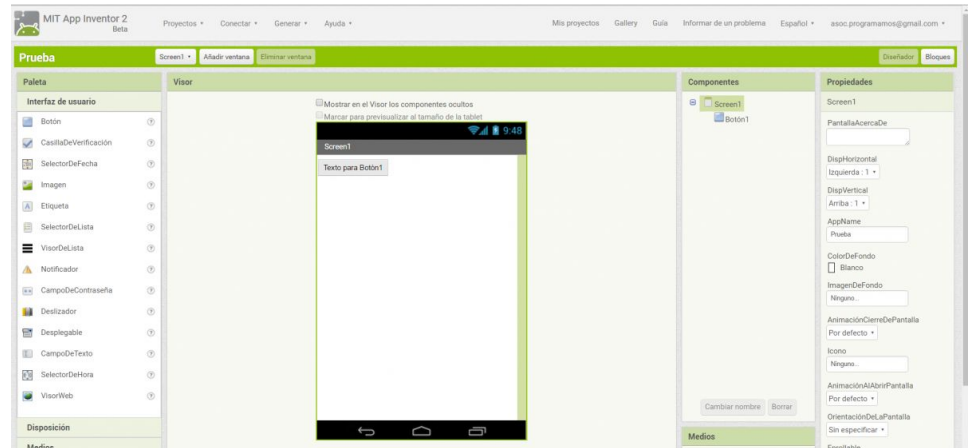
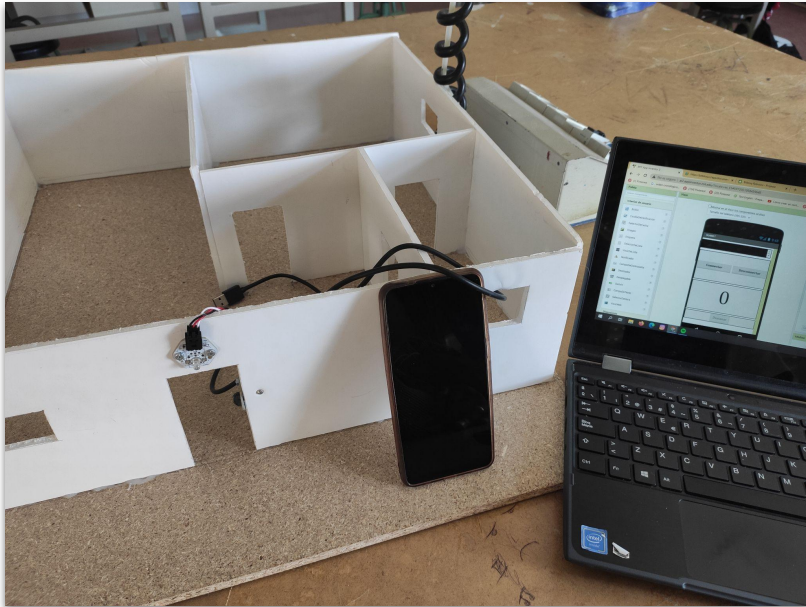
DESIGN THINKING



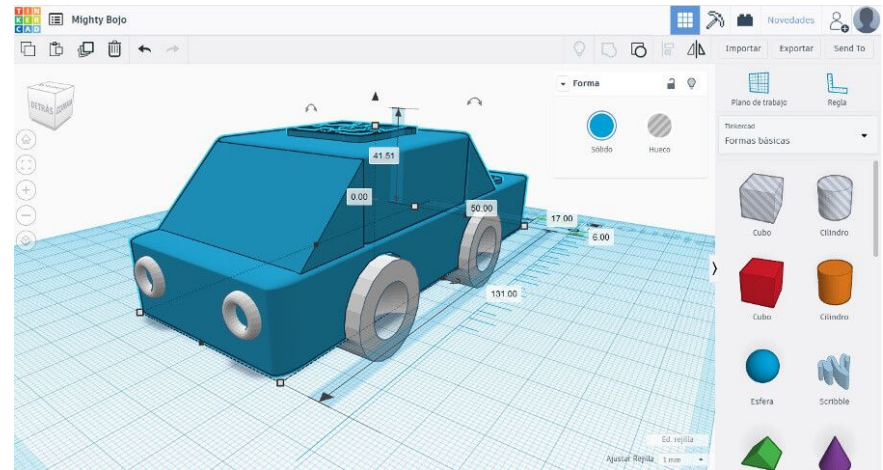
2º FASE: IMPLEMENTACIÓ ROBÒTICA



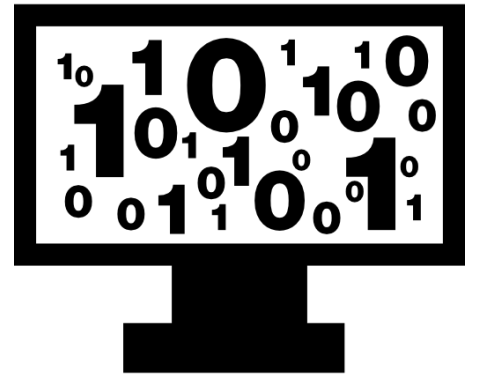
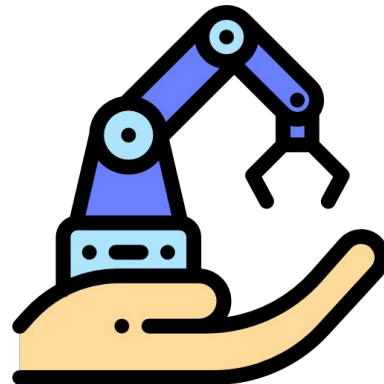
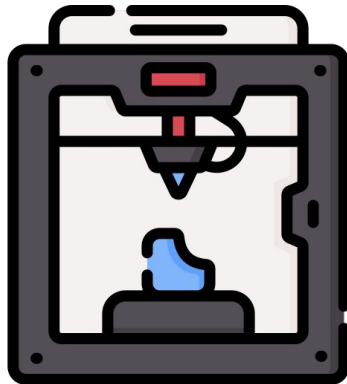
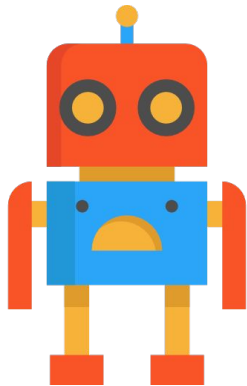
3º FASE: DISSENY DE L'APP



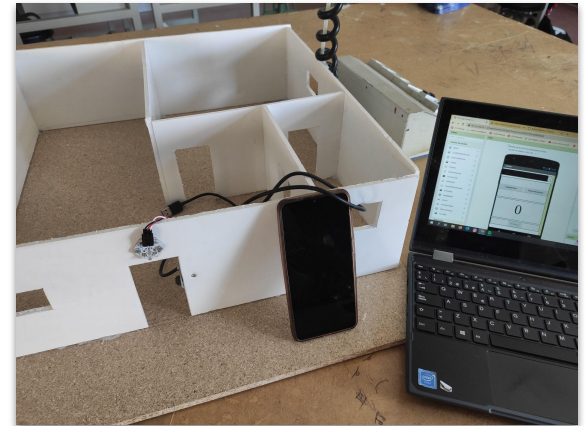
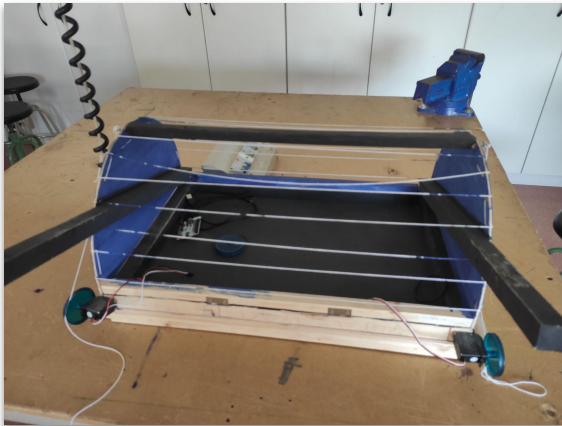
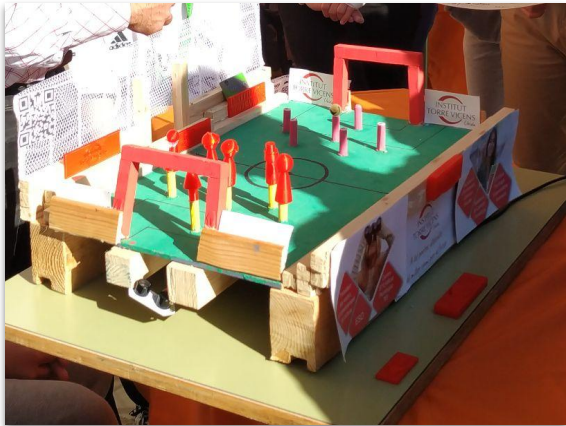
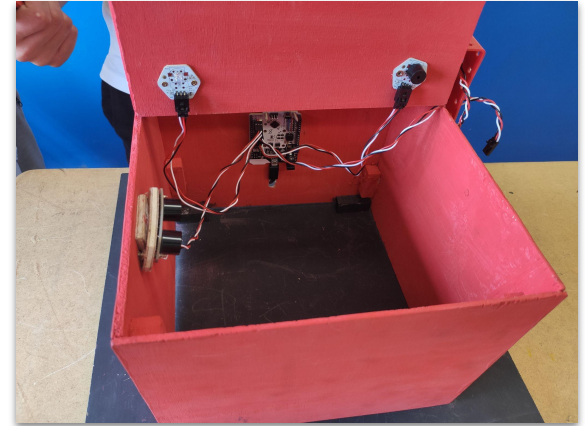
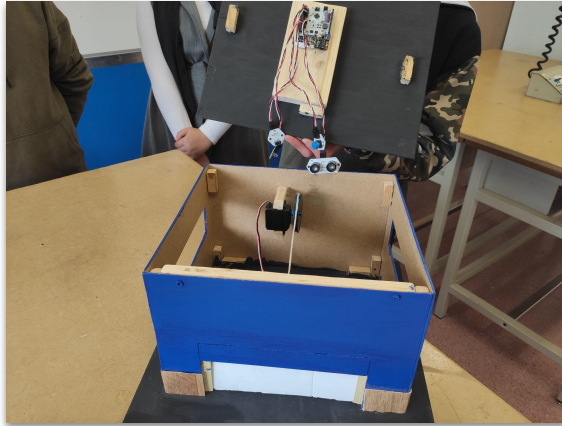
4º FASE: IMPRESIÓN 3D



PER QUÈ ÉS STEAM?



PRODUCTES FINALS



VÍDEO



AVALUACIÓ

Portafoli digital

- Avaluació inicial (Què sé del tema? Què espero aprendre? Què m'agradaria aprendre? Diana inicial)
- Evidències d'aprenentatge
- Anàlisi DAFO
- Mapa mental
- Avaluació final (Què he après? Com ho he après? Què m'ha agradat? Què no m'ha agradat? Què he trobat a faltar? Diana final)

Rúbrica (Molt recomanable construir-la amb l'alumnat)

Autoavaluació i coavaluació



IMPACTE EN ELS RESULTATS



RETOTECH



MERCATEC



SEMANA STEAM

MOLTES GRÀCIES PER L'ATENCIÓ



Universitat de Lleida
Institut de Ciències
de l'Educació

