

INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL, PROGRAMACIÓ I ROBÒTICA

La matèria Intel·ligència Artificial, Programació i Robòtica utilitza els fonaments del pensament computacional per a aprofundir en el desenvolupament del programari, actuar sobre tècniques d'intel·ligència artificial, de la virtualització de la realitat i programar sistemes robòtics.

Les competències específiques :

Competència 1

Identificar, investigar i emprar tècniques d'intel·ligència artificial i virtualització de la realitat en l'abordatge i la cerca de solucions a problemes bàsics de la societat valorant els principis ètics i inclusius aplicats.

Competència 2

Aplicar el pensament computacional en l'anàlisi i resolució de problemes bàsics significatius per a l'alumnat mitjançant el desenvolupament de programari.

Competència 3

Muntar sistemes robòtics senzills, analitzant les respostes que proporcionen en la seua interacció amb l'entorn i valorant l'eficàcia d'aquestes davant dels reptes plantejats.

Competència 4

Afrontar reptes tecnològics senzills i proposar solucions mitjançant la programació, la Intel·ligència Artificial i la robòtica, analitzant les possibilitats i valorant críticament les implicacions ètiques i ecosocials.

Les situacions d'aprenentatge que proposem, amb els robots d'Arduino, Mbot, Lego i Microbit que disposa el centre treballarem les programacions, i reptes proposats en 2n i 3r d'ESO en diferents nivells.

