



Activitats per a projectes | Bloc 2: Creació de continguts Secundària. 12 a 15 anys

I si programem?



**Educació
Secundària**

12 a 15 anys



Nivell

Bàsic



Temporalització

7 sessions



Socis

Màxim 3

Alumnat:

Grups nacionals màxim de 3 o 4 alumnes.

DESCRIPCIÓ DE L'ACTIVITAT

- Els alumnes aprenen a programar amb blocs utilitzant Scratch.
- Els alumnes de cada país creen i intercanvien els seus projectes Scratch amb els seus socis. Els projectes poden anar relacionats amb la temàtica del projecte eTwinning.
- Els alumnes amplien amb nous blocs els projectes compartits pels socis creant una nova versió. Es comparteixen i es comenten.



- Cada equip tria una versió de totes les produïdes.
- Els docents recopilen les versions seleccionades en una publicació conjunta de tots els membres del projecte.

OBJECTIU DE L'ACTIVITAT

1. Aprendre a programar amb blocs i crear un projecte Scratch.
2. Intercanviar els projectes perquè els socis els ampliïn creant noves versions.
3. Els alumnes han d'interactuar als fòrums comentant i ajudant-se per a la realització de la tasca.

DESENVOLUPAMENT DE L'ACTIVITAT

Fase 1 Preparació: Aprendre a programar amb blocs

Pas 1:

Els docents creen un compte de professor a Scratch (la verificació del compte triga com a màxim un dia).



Compte professor: <https://scratch.mit.edu/educators>

Pas 2: Preparació de la primera sessió

A la pàgina de Scratch es poden trobar diferents tutorials que inclouen targetes de l'activitat i una guia per a educadors. Es recomana familiaritzar-s'hi i triar quin o quins serien adequats per a una primera sessió d'introducció a l'Scratch amb alumnes.

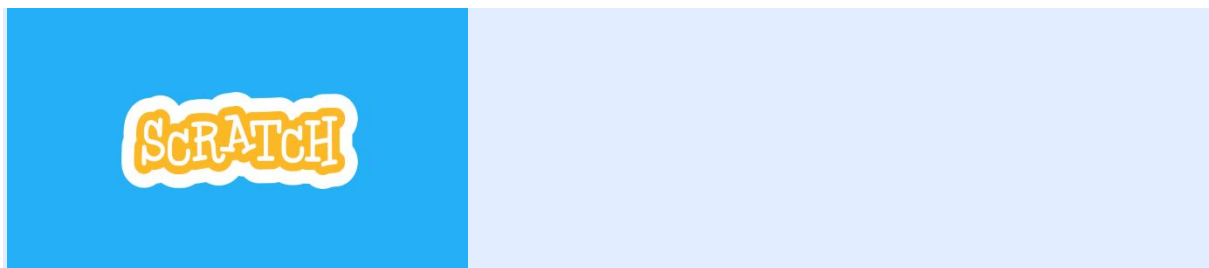


Començant: <https://scratch.mit.edu/tips>

Pas 3:

Es crea una classe específica per als alumnes del centre escolar (una per centre perquè el professor pugui comprovar si s'han fet les activitats inicials fàcilment).

Per donar d'alta els alumnes a Scratch el més senzill és enviar a través del Twinmail l'enllaç que ens genera Scratch on ells mateixos crearan el seu usuari.



Nota: Scratch de moment no permet que els usuaris continguin dades personals com el nom dels alumnes o del centre, tampoc permet símbols, de manera que els usuaris que per defecte genera el Twinspace no ens serviran.

Ajuda per crear classes i comptes: <https://scratch.mit.edu/educators/faq>



Ajuda per crear classes i

Pas 4:

Creació d'un estudi en Scratch.

Un estudi Scratch no és sinó un repositori on alumnes i professor comparteixen projectes. Dins de la classe que s'ha creat en Scratch es poden crear diferents estudis perquè els alumnes hi pengin les seves activitats i així poder revisar-los de forma senzilla. Seguint amb el nostre exemple, hem creat dos estudis: *Comencem* i *Projectes d'inci*, on es pengin els projectes Scratch de l'objectiu 1 i de l'objectiu 2 tal com es descriu en les instruccions de la pàgina del Twinspace.

Pas 5:

Creació d'una pàgina principal "**Primers passos**" al Twinspace amb l'objectiu d'iniciar-se en Scratch. La pàgina conté:

- Taula amb la relació de grups.
- Enllaç per accedir a les activitats d'iniciació de Scratch.
- Instruccions dels objectius que han de complir, enllaç als diferents tutorials i instruccions per desar els projectes.
- Enllaç a un fòrum anomenat "**Primers passos amb Scratch**".



Recorda-ho! Un equip internacional està format per la suma dels grups nacionals de cada país que formen l'equip. Exemple:



Equip internacional = 1 grup Itàlia + 1 grup França + 1 grup Espanya

Fase: POSADA EN PRÀCTICA

Pas 1:

Els alumnes entren a la pàgina principal ‘**Primers passos**’ i duen a terme els dos objectius per completar els tutorials. Al fòrum “**Primers Passos amb Scratch**”, que es troba en aquesta mateixa pàgina, deixen missatges indicant les dificultats, dubtes i impressions a l’hora de realitzar cadascun dels tutorials. Els membres del projecte ajuden aquells que tinguin dificultats. En principi, el tutor de l’equip (docent), només hi participa si creu que alguna de les preguntes del fòrum no està ben resolta o no l’ha contestat cap company.



Pas 2:

Els alumnes van a la subpàgina corresponent del seu equip.

El primer objectiu és que els alumnes del mateix país de cada equip internacional creïn un projecte amb Scratch. Es podria tractar de la temàtica del projecte eTwinning o de temàtica lliure. Després ho comparteixen al mur col·laboratiu que hem incrustat a la mateixa pàgina. Una vegada compartits els seus projectes al mur tots han de comentar les produccions dels companys al mateix mur.

És convenient posar data límit per realitzar els diferents objectius.

Exemple de projecte original 1: <https://scratch.mit.edu/projects/embed/171499661>

Exemple de projecte original 2: <https://scratch.mit.edu/projects/10015060/>





Pas 3:

Els alumnes d'altres països comenten les produccions dels seus companys.



Pas 4:

Els alumnes modifiquen els projectes que han fet els seus socis ampliant-los i creant-ne noves versions. L'objectiu final és crear projectes Scratch en els quals hagin participat tots els socis.

Per tal d'aconseguir-ho, el projecte original l'amplia un dels socis, i així se n'obté una primera versió. Sobre aquesta primera versió produïda pel segon país participant, treballaran els tercers socis, que n'obtindran una segona i, al seu torn, última versió del projecte. D'aquesta forma, els projectes finals són el resultat de la feina de tot l'equip.

Els alumnes han de seguir el calendari i l'ordre establert per a les modificacions.

	22 novembre Creació versió 1 del...	29 novembre Creació versió 2 del...
a	Projecte original de França	Projecte original d'Itàlia Versió 1 França
	Projecte original d'Itàlia	Projecte original d'Espanya Versió 1 Itàlia
	Projecte original d'Espanya	Projecte original de França Versió 1 Espanya

Exemple de projecte 1, versió 1: <https://scratch.mit.edu/projects/embed/171278268/>

Exemple de projecte 2, versió 1: <https://scratch.mit.edu/projects/171826013/>

Pas 5:

Si tenen dubtes o gaires dificultats poden demanar pistes o ajuda al fil del seu equip internacional al FÒRUM "I si programem?"



Pas 6:

Tots comparteixen les versions al mateix mur on havien penjat els projectes originals.



Fase 3: RECOLLIDA DE DADES I PROMOCIÓ

Pas 1:

Els companys de cada equip internacional comenten els resultats al mur i entre tots els projectes resultants trien el projecte que volen que els representi. Per triar-lo es pot fer servir el mateix mur de Dotstorming, que permet votar.

Pas 2:

Els docents recopilen els projectes triats per cada equip amb els comentaris en una publicació 2.0 (Genially...) i es crea una pàgina al Twinspace on es comparteix la publicació.



Pas 3:

Els alumnes i els professors han d'anar completant el **diari del projecte**. Es podria establir un ordre (per exemple, alfabètic) i en cada activitat un membre de cada equip internacional hauria de fer-ne un comentari i valoració al diari del projecte.



- Les pàgines de Twinspace es poden fer públiques des d'un inici, al final de cada etapa o al final del projecte. Un vegada fetes públiques, es recomana fer-ne difusió a través de la pàgina web del centre i les xarxes socials.
- En aquest projecte es recomana, com a mínim, fer difusió a la xarxa de la presentació que recopila tots els projectes finals



PRODUCTE(S) / RESULTAT(S) ESPERAT(S)

- Murs col·laboratius amb els diversos projectes.
- Una presentació amb els projectes triats per cada equip internacional.

EINES DEL TWinspace / EINES 2.0 EXTERNES

- Twinspace: pàgines, xat, missatges, fòrum
- Eines externes: mur col·laboratiu
- Aplicacions per programar amb blocs: Scratch, Tynker.
- Altres eines per crear pòsters o infografies: Canavas, Genially, Creately