



Actividades para proxectos | Bloque 2 : Creación de contidos
Secundaria. 12 a 15 anos

E se programamos?



Educación Secundaria

12 a 15 anos



Nivel

Básico



Temporalización

7 sesións



Socios

Máximo 3

Alumnado:

Grupos nacionais máximo de 3 ou 4 alumnos.

DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE

- Os alumnos aprenden a programar con bloques utilizando Scratch.
- Os alumnos de cada país crean e intercambian os seus proxectos Scratch cos seus socios. Os proxectos poden ir relacionados coa temática do proxecto eTwinning.
- Os alumnos amplían con novos bloques os proxectos compartidos polos socios creando unha nova versión. Compártense e coméntanse.
- Cada equipo elixe unha versión de todas as producidas.
- Os docentes recompilan as versións seleccionadas nunha publicación conxunta de todos os membros do proxecto.



OBXECTIVO DA ACTIVIDADE

1. Aprender a programar con bloques e crear un proxecto Scratch.
2. Intercambiar os proxectos para que os socios os amplíen creando novas versións.
3. Os alumnos deben interactuar nos foros comentando e axudándose para a realización da tarefa.

DESENVOLVEMENTO DA ACTIVIDADE

Fase 1 Preparación: Aprender a programar con bloques

Paso 1

Os docentes crean unha conta de profesor en Scratch. (A verificación da conta tarda como máximo un día)



Cuenta profesor: <https://scratch.mit.edu/educators>

Paso 2: Preparar a primeira sesión

Na páxina de Scratch pódese encontrar diferentes tutoriais que inclúen tarxetas da actividade e unha guía para educadores. Recoméndase familiarizarse con eles e elixir cuál ou cuáles serían axeitados para unha primeira sesión de introdución ó Scratch con alumnos.



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

Paso 3:

Créase unha clase específica para os alumnos do centro escolar (unha por centro para que o profesor poda comprobar se se fixeron as actividades iniciais facilmente).

Para dar de alta ós alumnos en Scratch o máis sinxelo é enviar a través do Twinmail o enlace que nos xera Scratch onde eles mesmos crearán o seu usuario.



Nota: Scratch polo momento non permite que os usuarios conteñan datos persoais como nome dos alumnos ou do centro, tampouco permite símbolos polo que os usuarios que por defecto xera o Twinspace non nos servirán.

Axuda para crear clases e contas: <https://scratch.mit.edu/educators/faq>



Ayuda para crear clases y

Paso 4:

Crear un Estudio en Scratch.

Un Estudio Scratch non é máis que un repositorio onde alumnos e profesor comparten proxectos. Dentro da clase que creou en Scratch pódense crear diferentes Estudos para que os alumnos colguen alí as súas actividades e así poder revisalos de forma sinxela. Seguindo co noso exemplo, creamos dous Estudos: ‘*Empezamos*’ e ‘*Proxectos de inicio*’, onde se colgan os proxectos Scratch do obxectivo 1 e do obxectivo 2 tal e como se describe nas instrucións da páxina do Twinspace.

Paso 5:

Crear unha páxina principal “**Primeiros pasos**” no Twinspace co obxecto de iniciarse en Scratch. A páxina contén:

- Taboa coa relación de grupos.
- Enlace para acceder ás actividades de iniciación de Scratch.
- Instrucións dos obxectivos que deben cumprir, enlace ós distintos tutoriais e instrucións para gardar os proxectos.
- Enlace a un foro chamado “**Primeiros Pasos con Scratch**”.



¡Recorda! Un equipo internacional está formado pola suma dos grupos nacionais de cada país que forman o equipo. Exemplo:



Equipo internacional = 1 grupo Italia+ 1 grupo Francia+ 1 grupo España

Fase: POSTA EN PRÁCTICA

Paso 1:

Os alumnos entran á páxina principal ‘**Primeiros pasos**’ e realizan os dous obxectivos de completar os tutoriais. No foro “**Primeiros Pasos con Scratch**”, que se encontra nesta mesma páxina, deixan mensaxes indicando as dificultades, dúbidas e impresións á hora de realizar cada un dos tutoriais. Os membros do proxecto axudan a aqueles que teñan dificultades. En principio, o titor do equipo (docente), só participa se cre que algunha das preguntas do foro non está ben resolta ou non é contestada por ningún compañeiro.



Paso 2:

Os alumnos acoden á subpáxina correspondente do seu equipo.

O primeiro obxectivo é que os alumnos do mesmo país de cada equipo internacional creen un proxecto con Scratch. Podería tratarse da temática do proxecto eTwinning o de temática libre. Despois compárteno no muro colaborativo que incrustamos na mesma páxina. Unha vez compartidos os seus proxectos no muro todos teñen que comentar as producións dos seus compañeiros no mesmo muro.

É conveniente poñer data límite para realizar os diferentes obxectivos.

Exemplo de proxecto orixinal 1: <https://scratch.mit.edu/projects/embed/171499661>

Exemplo de proxecto orixinal 2: <https://scratch.mit.edu/projects/10015060/>





Paso 3:

Os alumnos doutros países comentan as producións dos seus compañeiros.



Paso 4:

Os alumnos modifican os proxectos feitos polos seus socios, ampliándoos e creando novas versións. O obxectivo final é crear proxectos Scratch nos que participaran todos os socios.

Para conseguilo o proxecto orixinal é ampliado por un dos socios obtendo unha primeira versión. Sobre esa primeira versión producida polo segundo país participante, traballarán os terceiros socios, obtendo unha segunda e ,á súa vez, última versión do proxecto. Desta forma, os proxectos finais son o resultado do traballo de todo o equipo.

Os alumnos deben seguir o calendario e a orde establecida para as modificacións.

	22 novembro Crear versión 1 do..	29 novembro Crear versión 2 do...
España	Proxecto orixinal de Francia	Proxecto orixinal Italia. Versión 1 Francia
Francia	Proxecto orixinal de Italia	Proxecto Orixinal España Versión 1 Italia
Italia	Proxecto orixinal de España	Proxecto Orixinal Francia Versión 1 España

Exemplo de proxecto 1, versión 1: <https://scratch.mit.edu/projects/embed/171278268/>

Exemplo de proxecto 2, versión 1: <https://scratch.mit.edu/projects/171826013/>

Paso 5:

Se teñen dúbidas ou excesivas dificultades poden pedir pistas ou axuda no fío do seu equipo internacional no FORO “E se programamos?”



Paso 6:

Todos comparten as versións no mesmo muro onde colgaran os proxectos orixinais.



Fase 3: RECOLLIDA DE DATOS E PROMOCIÓN

Paso 1:

Os compañeiros de cada equipo internacional comentan os resultados no muro e entre todos os proxectos resultantes elixen o proxecto que queren que os represente. Para elixilo pódese utilizar o mesmo muro de Dotstorming, o cal permite votar.

Paso 2:

Os docentes recompilan os proxectos elixidos por cada equipo cos comentarios nunha publicación 2.0 (Genially,...) e créase unha páxina no Twinspace onde se comparte a publicación.



Paso 3:

Os alumnos e os profesores deben ir completando o **diario do proxecto**. Poderíase establecer unha orde (por exemplo, alfabética) e en cada actividade un membro de cada equipo internacional debería facer un comentario e valoración do mesmo no diario do proxecto.



- As páxinas de Twinspace pódense facer públicas desde un inicio, ó final de cada etapa ou final do proxecto. Unha vez públicas recoméndase dar difusión a través da páxina web do centro e as redes sociais.
- Neste proxecto recoméndase, como mínimo, facer difusión na rede da presentación que recompila todos os proxectos finais



PRODUTO(S)/RESULTADO(S) ESPERADO(S)

- Muros colaborativos cos distintos proxectos.
- Unha presentación cos proxectos elixidos por cada equipo internacional.

FERRAMENTAS DO TWinspace/FERRAMENTAS 2.0 EXTERNAS

- Twinspace: páxinas, chat, mensaxes, foro
- Ferramentas externas: muro colaborativo
- Aplicacións para programar con bloques: Scratch, Tynker.
- Outras ferramentas para crear pósters ou infografías: Canavas, Genially, Creately