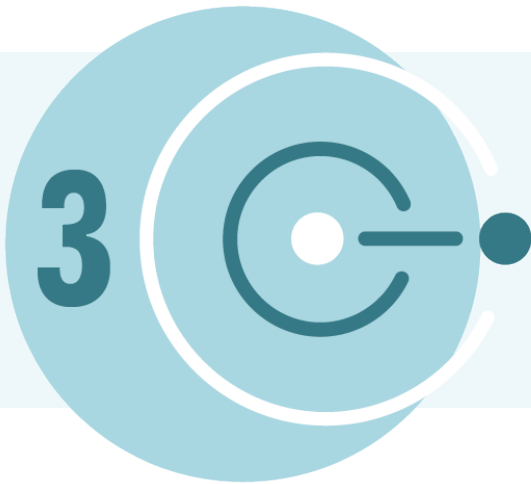


CALENDARI ESCOLAR 22/23 **7** COMPETÈNCIES EDUCATIVES

Com el lleure contribueix al desenvolupament professional, social i personal d'infants, adolescents i joves en un entorn complex.



GENER COMPETÈNCIA DIGITAL

- **CERCA I SELECCIÓ D'INFORMACIÓ**
- **EDUCACIÓ MEDIÀTICA**
- **CRITERI DAVANT DE LES NOTÍCIES FALSES**
- **CONEIXEMENT D'EINES I PLATAFORMES**

El canvi i la immediatesa són dues de les característiques principals de la societat de la informació en aquest primer quart de segle. El desenvolupament continu de noves tecnologies i xarxes socials i la necessitat de gestionar un volum creixent d'informació impliquen habilitats noves. Cada cop més, els ciutadans necessitem noves competències que ens permetin adaptar-nos a aquest canvi i assumir un món digital en constant transformació, no només mitjançant l'adquisició de noves habilitats tècniques sinó també a través d'una comprensió global de les oportunitats, reptes i desafiaments que plantegen les noves tecnologies.

La competència digital abraça aquestes dues vessants i esdevé indispensable en qualsevol aprenentatge i etapa educativa. Implica aprendre un ús segur i crític de les tecnologies de la societat de la informació per a la feina, l'oci i la comunicació. Nombroses activitats que s'emmarquen en programes de lleure educatiu potencien aquestes capacitats i coneixements a través de recursos molt diversos: utilitzant la tecnologia com a eina creativa en programes pedagògics basats en la metodologia STEAM (sigles en anglès de ciència, tecnologia, enginyeria, art i matemàtiques) o a través de dinàmiques en centres d'esplai, com per exemple passar una tarda sense mirar el mòbil.



CREA LES TEVES ANIMACIONS AMB SCRATCH JUNIOR

PARTICIPANTS: 10 participants
de 6 i 7 anys

TEMPS: 1 hora i 30 minuts

MATERIAL:

- Tauletes
- Fulls de paper
- Colors crayolas (plastidecor)
- Aplicació Scratch JR

ESPAI

Sala amb taula i cadires
Accés a la xarxa Internet

OBJECTIUS PER ALS MONITORS/ES

- Ensenyar el funcionament del programa.
- Introduir els infants a la programació en bloc a través d'un nou llenguatge STEAM.
- Fomentar la creativitat digital.

OBJECTIUS PER ALS INFANTS

- Comprendre el funcionament de la programació en bloc.
- Crear i digitalitzar un conte.
- Experimentar amb el programa.
- Fer ús de les eines proporcionades de manera creativa.
- Actuar de forma responsable en l'ús de les TIC.

BREU EXPLICACIÓ

Per als més petits es construirà una seqüència audiovisual en les tauletes, que representarà l'adaptació d'un conte o història popular d'estructura senzilla al mitjà digital.

ORGANITZACIÓ

Abans de començar es pregunta als infants si tenen coneixements previs, si han utilitzat una tauleta o el programa Scratch. Després s'explica de manera accessible com funciona el programa.

Seguidament, es reparteixen fulls en blanc perquè facin un esquema de les escenes del conte, escollint personatges, sons, figures i colors. Un cop seleccionats, es passarà a fer ús de Scratch Jr per crear l'adaptació audiovisual del conte. Al final, es fa una posada en comú dels projectes realitzats, amb la intenció que els infants expliquin les dificultats que hi han trobat i com les han superat.





CREA LES TEVES ANIMACIONS AMB SCRATCH JUNIOR

DESENVOLUPAMENT

Primer s'ha de descarregar l'aplicació a les tauletes, explicant als infants que és una app totalment gratuïta amb la qual poden provar de fer nous projectes a casa. Un cop l'aplicació estigui oberta, hem d'explicar bé per a què serveix cada botó a l'apartat de la icona del llibre. S'ha d'explicar detalladament la funció creativa de les eines de programació de manera simple i accessible.

Per aprofitar el desenvolupament de l'activitat és important fer entendre que cada element del programa té una funció i que si tenen la intenció de generar un efecte s'ha de saber quin botó s'haurà d'utilitzar. En aquest sentit, l'explicació podria tenir quatre parts:

- **Elements de la part superior:** Alguns dels botons d'aquesta part són importants perquè s'estableix l'inici de la seqüència (fons de pantalla o tipus de lletres).
- **Elements de la part inferior:** Aquí trobarem comandaments de la programació dividits per color, cadascun dels quals serveix per crear un element diferent.
- **Elements del lateral dret:** En aquesta part tenim les diferents pàgines per poder crear el conte. Per exemple, l'inici del conte serà la primera pàgina i el final serà l'última.
- **Elements del lateral esquerre:** Són els elements que permeten introduir personatges, colors dels elements, modificacions de forma o color, que possibiliten el desenvolupament de la part estètica.

Quan es té clar per a què serveixen els elements de l'aplicació, s'ha de plasmar el conte o història seleccionada en paper, creant dibuixos i esborranys que permetin donar llibertat a l'infant, adaptant la història a la seva manera.

Un cop finalitzada la maqueta en paper es comença a passar a la tauleta, experimentant amb els botons. L'adult, en aquesta fase, ha d'observar i donar suport quan l'infant ho demani, encara que es recomana que la intervenció sigui la mínima i necessària perquè l'infant pugui crear més lliurement.

Per finalitzar, un cop acabin els projectes, es passa a compartir els resultats finals amb la resta dels alumnes, permetent així de veure els resultats, explicar-los, agafar idees d'altres projectes i compartir problemàtiques i solucions.