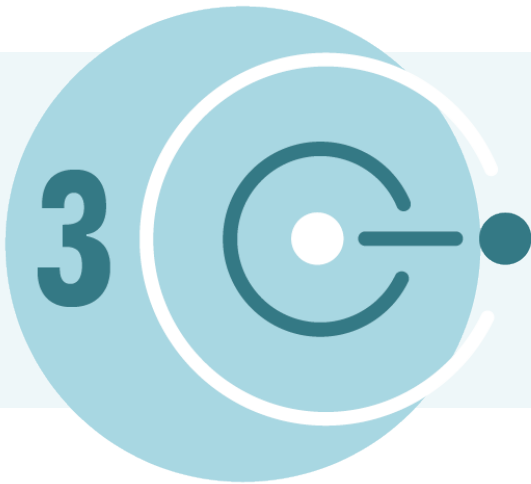


CALENDARI ESCOLAR 22/23

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

7 COMPETÈNCIES EDUCATIVES

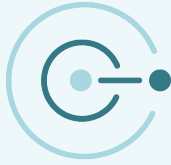


GENER COMPETÈNCIA DIGITAL

- **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: 15 participants
de 12 a 16 anys

TEMPS: 1 hora i 30 minuts

MATERIAL:

- Tauletes
- Fulls de paper
- Colors crayolas (plastidecor), retoladors, llapis o bolígraf
- Aplicació Scratch JR

ESPAI

Sala amb taula i cadires
Accés a la xarxa Internet

OBJECTIUS PER ALS MONITORS/ES

- Introduir els joves a la programació en bloc a través d'un nou llenguatge STEAM.
- Fomentar la creativitat narrativa i digital de manera lúdica.
- Oferir recursos als joves per millorar les seves competències digitals i computacionals.

OBJECTIUS PER ALS JOVES

- Comprendre el funcionament de la programació en bloc.
- Programar en Scratch incloent-hi la recerca i/o creació de les imatges i la seva correcta disposició.
- Crear una història o un joc interactiu i adaptar-lo a mitjans digitals.
- Fer ús de les eines proporcionades de manera creativa.
- Actuar de forma responsable en l'ús de les TIC.

BREU EXPLICACIÓ

Els participants crearan una història curta, ja sigui inventada o adaptada, o un joc amb un senzill guió amb dibuixos. A partir de la maqueta utilitzaran l'eina digital per adaptar el seu relat o joc al mitjà audiovisual mitjançant mecanismes de programació.

ORGANITZACIÓ

Abans de començar es pregunta als joves si tenen coneixements previs relacionats amb la programació o si han utilitzat Scratch abans. Després s'explica de manera accessible com funciona el programa.

A la segona part de la sessió es reparteixen fulls en blanc perquè facin l'esquema d'una història o joc, dibuixant els personatges, dissenyant la part visual i sonora i escollint com començarà i acabarà la història o com es desenvoluparà el joc. Un cop fet el disseny es passa a fer ús de Scratch Jr per al procés d'elaboració. Finalment, es fa una posada en comú dels projectes realitzats, amb la intenció que els joves 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 joves que és una app totalment gratuïta que poden instal·lar a casa seva. Un cop l'aplicació estigui oberta, hem d'explicar bé per a què serveix cada botó a l'apartat de la icona del llibre.

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 aquesta 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 o joc interactiu. Per exemple, l'inici serà la primera pàgina i el final serà l'última.
- **Elements del lateral esquerre:** Són els elements que permeten introduir personatges, colors dels elements, modificació de forma o color, possibilitant el desenvolupament de la part estètica.

Quan es té clar per a què serveixen els elements de l'aplicació, s'ha de crear la història o joc que, després, s'adaptarà al format audiovisual. És important comunicar als alumnes que la història pot ser totalment inventada, una versió d'alguna experiència personal o una adaptació d'un conte o pel·lícula; igualment poden fer la versió digital d'un joc tradicional (pedra, paper o tisores, tres en ratlla), una adaptació d'un altre joc que coneguin o inventar-se'n un. La maqueta es dividirà en escenes, posant un títol a cadascuna d'elles, de manera que es pugui veure clarament l'estructura de la història o joc.

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 el jove ho demani, encara que es recomana que la intervenció sigui la mínima i necessària perquè el jove pugui sentir-se lliure a l'hora de crear.

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