



# *Aprenentatge a casa*

## Aprendrem...

- Llenguatge de programació
- Programar històries interactives, animacions i jocs.
- Resoldre problemes, dissenyar projectes i expressar-nos creativament a través de la tecnologia.
- Competència digital

## Connexions

Idees relacionades o informació que hem de saber abans de començar.

En aquesta càpsula aprendràs a programar tot jugant. Per fer-ho, utilitzarem l'aplicació ScratchJr, la qual ens permet crear i programar històries interactives, animacions i jocs.

Jugant amb l'ScratchJr ens iniciarem en el llenguatge de programació per blocs de manera divertida, lúdica i creativa.



## Prepara't!

Arreplega els materials i dispositius que necessitaràs

### Materials

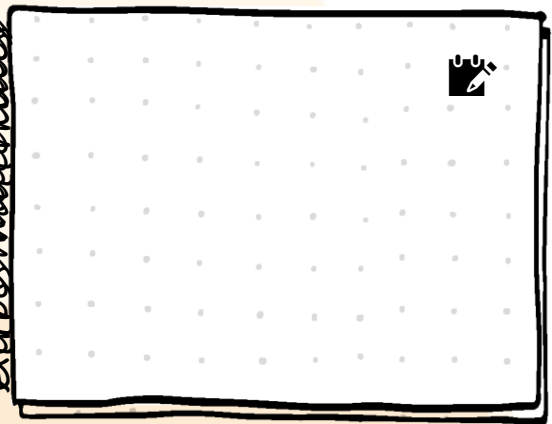
- Tauleta o mòbil amb connexió a Internet
- Aplicació *ScratchJr*

Indica els materials que ja tens



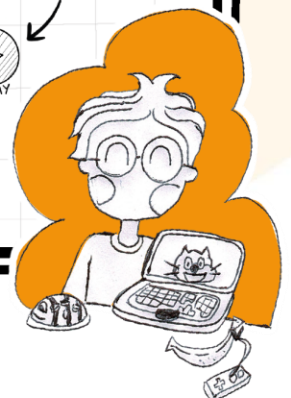
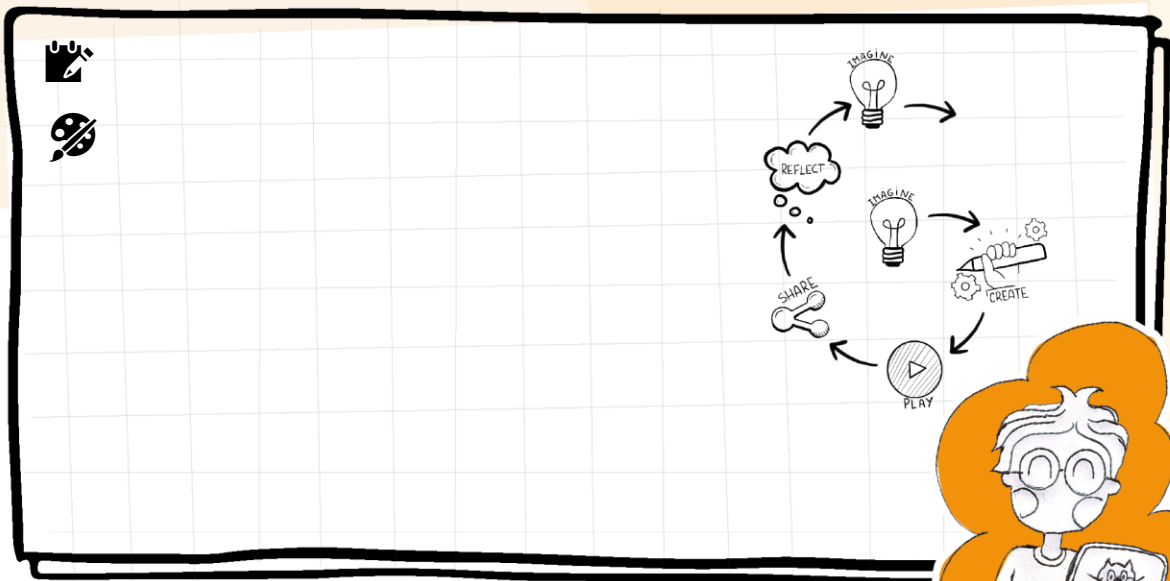
Et falta algun material?  
Per quin el podries substituir?  
N'utilitzaràs d'altres per decorar?  
Escriu-los.

*Altres materials*



## Imagina

Como t'imagines el procés/resultat del teu projecte? Dibuixa'l.



*Crea!*

Segueix les instruccions i demana supervisió i ajuda d'un adult quan sigui necessari.

Escriu els pasos que segueixes i demana supervisió i ajuda d'un adult quan sigui necessari.

1- Instal·la l'app *ScratchJr* a la teva tauleta/mòbil.  
Clica aquí si és un dispositiu Android: [Google Play](#)  
Clica aquí si és un dispositiu Apple: [App Store](#)



2- Obre l'app i crea un nou projecte.

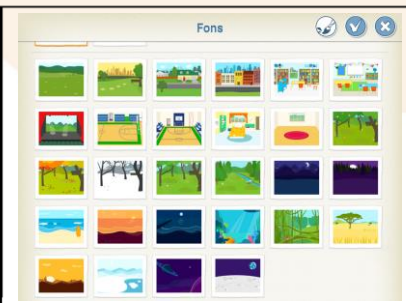
**AJUDA**  Si no recordes com funciona  
ScratchJr, clica [aquí](#) i mira el vídeo.



3- Imagina com vols que sigui la teva història o joc.



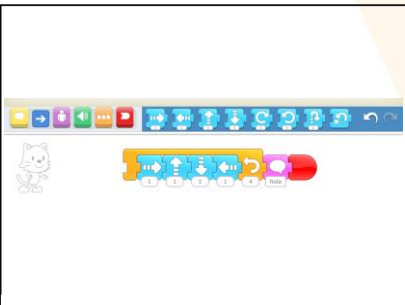
4- Dissenya l'escenari de la teva història.



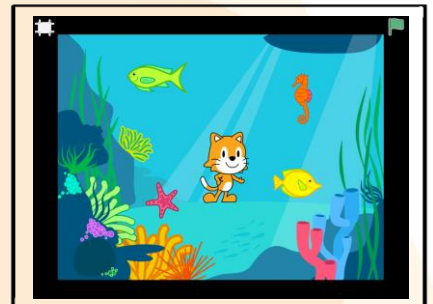
5- Dissenya els personatges.



6- Programa les accions que vols que facin els personatges i els elements de la història.



7- Visualitza la teva història o joc i enregistra-la gravant la pantalla.



Google Classroom

8- Penja la gravació de pantalla al Classroom i comparteix la teva història amb els teus companys i companyes.



## Juga i comparteix

Fes una foto o dibuixa el teu producte.

Comparteix-la a Padlet/Google Classroom.

He compartit el meu projecte amb...



## Reflexiona

Tria una de les següents preguntes i redacta la teva resposta.

1. Ha estat difícil crear l'escenari i els personatges del teu projecte?
2. T'ha semblat fàcil programar?
3. Què és el que més t'ha agradat?

Quantes estrelles li dones al teu ....?  
Pinta-les!





# Taller a l'escola



## Imagina

Como t'imagines el procés/resultat del teu projecte? Dibuixa'l.

Diagram illustrating the creative process cycle: IMAGINE (lightbulb) → REFLECT (cloud) → SHARE (hand) → PLAY (play button) → CREATE (hand with pencil and gears) → IMAGINE (lightbulb).

## Reflexiona

Escull una de les següents preguntes i desenvolupa la seva resposta.

1. Ha estat difícil crear l'escenari i els personatges del teu projecte?
2. T'ha semblat fàcil programar?
3. Què és el que més t'ha agradat?

Quantes estrelles li dones al teu  
....?  
Pinta-les!



Blank grid for writing the response.