



# *Aprenentatge a casa*

## Aprendrem...

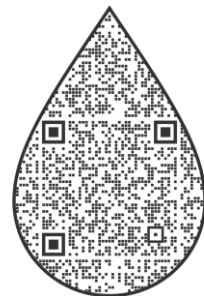
- A triar llibres que il·lustrin la natura.
- A redescobrir les paraules i la seva textura, colors, formes, moviments etc.
- A representar els elements naturals mitjançant diferents formes d'art.
- A planificar la nostra feina i treballar de manera autònoma.

## Connexions

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



[https://www.youtube.com/watch?v=wpDv1rYFqTQ&ab\\_channel=JoyfulLearningforYoungMinds](https://www.youtube.com/watch?v=wpDv1rYFqTQ&ab_channel=JoyfulLearningforYoungMinds)



### Sabies que...?

Els oceans són enormes àrees d'aigua salada.  
Al voltant d'un 70% de la superfície de la terra està coberta per 🌊. Per això, la terra també s'anomena el planeta blau.



## Prepara't!

Arreplega els materials i estris que necessitaràs

### Materials

- 1. Capsa de sabates
- 2. Paper de diferents textures i colors
- 3. Sorra i petxines
- 4. Pintures, retoladors i cola
- 5. Dispositiu amb accés a Scratch

*Indica els materials que ja tens*

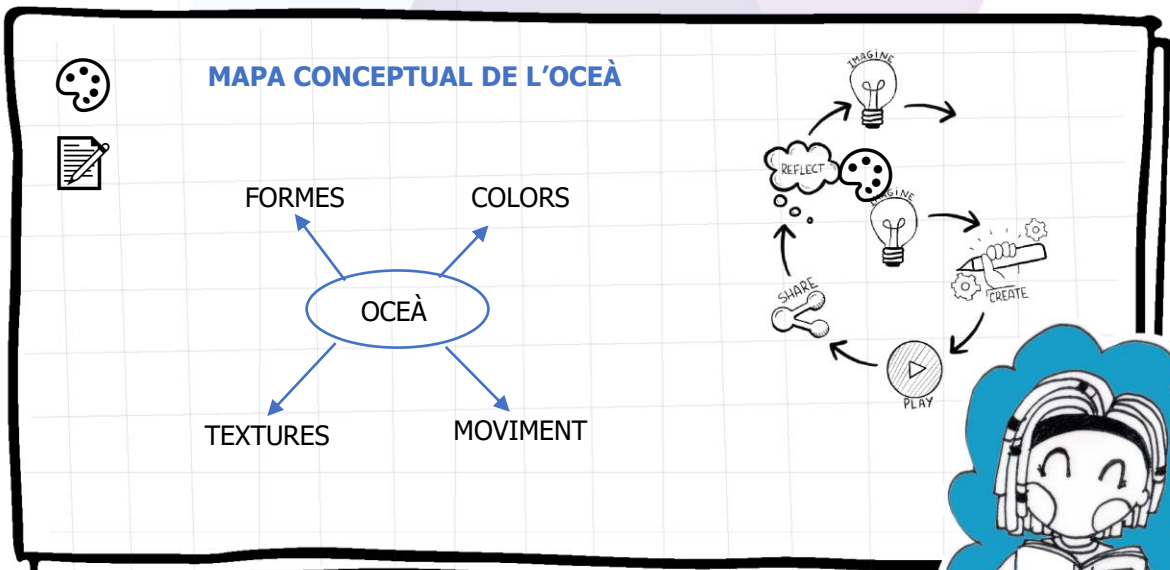


Et falta algun material?  
Per quin el podries substituir?  
N'utilitzaràs d'altres per decorar?  
Escriu-los.

*Altres materials*

## Imagina

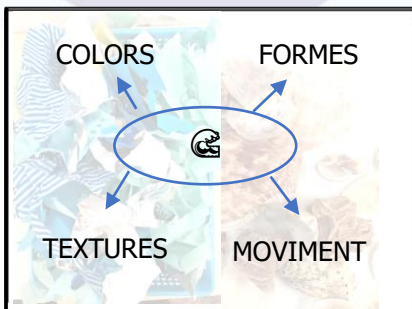
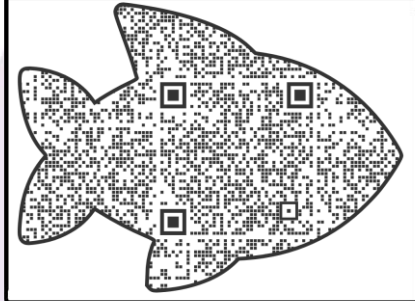
Completa el següent mapa conceptual.



# Crea!

Segueix les instruccions i demana ajuda a un adult, quan sigui necessari.

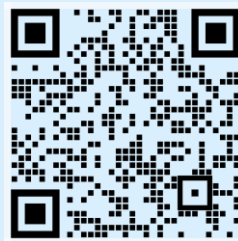
1- Escanegeu el codi QR per seguir el vídeo pas a pas.



2- Penseu en les paraules del vostre mapa conceptual de l'oceà. **Com podríeu representar-les amb aquests materials?**

Feu una mirada a altres llibres relacionats amb l'oceà o una petita investigació a internet per inspirar-vos.

3- Emboliqueu la capsa de sabates amb papers de colors i pinteu la part de dins combinant els colors del vostre mapa conceptual.



**Sabíeu tots els noms?**

Escanegeu el codi QR per aprendre'n alguns més.

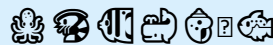


4- Afegiu sorra i altres elements de l'oceà com petxines. Incorporeu paper o tela de diferents colors i textures.

**Fotografieu el vostre oceà (Foto 1).**



5- Podeu incloure vida marina: algues o animals (personatges).



**Fotografieu els vostres personatges d'un en un.**

6. La vostra peixera està acabada!

Enceneu l'ordinador i elimineu el fons de les fotos dels personatges (<https://www.remove.bg/es>).

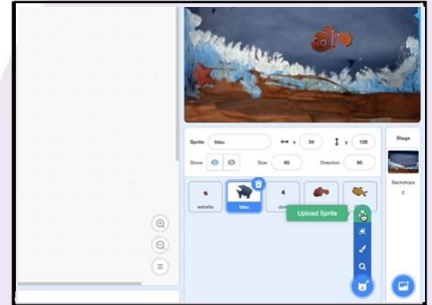


7- Obriu un nou projecte a Scratch:

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



8- Pengeu la vostra Foto 1 com a fons i les dels  
vostres animals o plantes marines com a  
personatges.



9- Programeu els vostres animals perquè nedin a  
la peixera. **Podeu fer que aquest codi sigui  
més eficient?**

10- També els podeu programar per:  
-Tornar a explicar la història: "La Onada" de Suzi Lee.  
-Descriure l'oceà i com us fa sentir.  
-Explicar un record al mar o l'oceà.



Amb aquest bloc de codi:

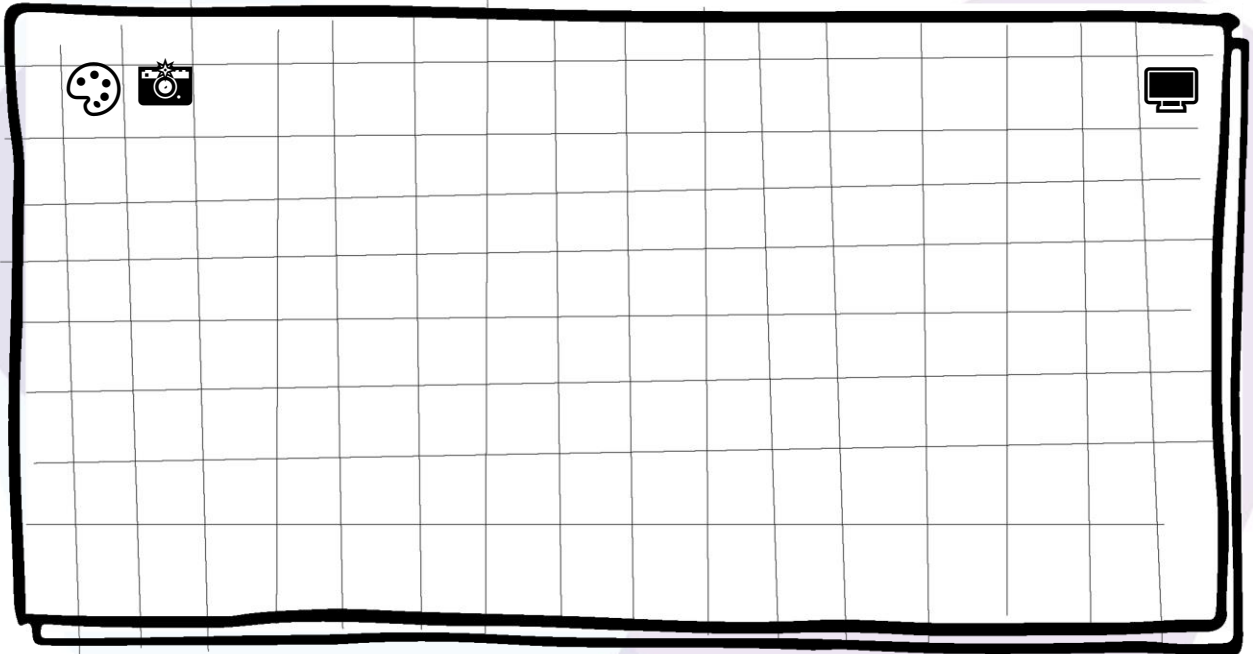
toca el so L'oceà fins que acabi

Pots enregistrar la teva veu.



## Juga i comparteix

Comparteix el teu projecte a l'estudi de Scratch.



He compartit o jugat amb el meu projecte amb...



## Reflexiona

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

1. Escribe una paraula o expressió que hages après amb l'activitat. Comparteix-la amb algú.
2. Explica com has representat alguna de les paraules del mapa conceptual amb colors, textures, formes i el llenguatge de programació Scratch.

Quantes estrelles li dones a la teva  
creativitat? Pinta-les!



A large, stylized graphic in the background consisting of two overlapping, rounded, teardrop-like shapes. The left shape is light blue and the right shape is light purple. Both shapes have a darker, semi-transparent circular area at their top and bottom ends, creating a central intersection. The text 'Taller a l'escola' is centered within this intersection.

# Taller a l'escola





## Imagina

Completa el següent mapa conceptual.

**MAPA CONCEPTUAL DE L'OCEÀ**

FORMES

COLORS

OCEÀ

TEXTURES

MOVIMENT

IMAGINE

REFLECT

SHARE

PLAY

CREATE

## Reflexiona

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

1. Escribe una paraula o expressió que hagi après amb l'activitat. Comparteix-la amb algú.
2. Explica com has representat alguna de les paraules del mapa conceptual amb colors, textures, formes i el llenguatge de programació Scratch.

Quantes estrelles li dones a la teva creativitat? Pinta-les!

