

GENER 2026

DILLUNS

DIMARTS

MIERCOLES

DIJOUS

DIVENDRES



Un nou any és el
començament d'una nova
història:



Fes que siga
inoblidable!



7

QUE
EFECTES
TAN
ESPECIALS!



DEL CINEMA
MUT
A LA IA

14

JORNADA
GASTRONÒMICA

15

DIA DE LA
CROQUETA



DIA DE LA NEU

19

20



22

L'EVOLUCIÓ DE LA
PANTALLA GRAN

23

EDUCACIÓ
MEDIAMBIENTAL

26



27



28



29

DIA DE
LA PAZ

29

CS CamScanner

Ausolan.

Un curs amb art

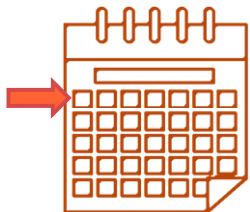




Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER AL OCI I EL TEMPS LLIURE



EDAT:

9 – 12 anys

OBJECTIUS:

- Desenvolupar la psicomotricitat fina.
- Estimular la creativitat.
- Promoure la responsabilitat de les seues tasques.

MATERIAL:

- Fotocopies
- Cartulines
- Tissores
- Pegament

FONAMENTACIÓ:

Comença un nou any i que millor manera d'estrenar-lo que realitzar la següent creació que ens ajudarà a saber el dia en què estem i senyalitzar aquelles dates més importants per a nosaltres.

Sembla més complicat del que és, però veureu que fàcil i divertit, a més de ser un bonic adorn per al nostre escriptori.



BENVINGUT 2026



DESENVOLUPAMENT:

Preparem la base tallant el rectangle de l'annex i retallem en espai en gris (on posarem el cub per a les nostres fotos)

Paral·lelament, retallem la plantilla per a realitzar el poal, pegant les solapes on correspon. En les cares del cub podrem deixar les frases i dibuixos que hi ha o podem pegar alguna foto o dibuix que tinguem a casa. Travessem el poal amb una broqueta i la peguem amb zel per la part de dins de la base (que ja hauréu doblegat, però no acabat de muntar)



Tallem el full d'anotacions amb els mesos de l'any i els fem dos forats, a la mateixa distància que en la base rectangular, al costat de l'espai en el qual hem inclòs el cub. Lliguem, de manera folgada, amb un fil o llana fina, els mesos en l'ordre correcte.



JA TENIM EL NOSTRE SUPER CALENDARI!

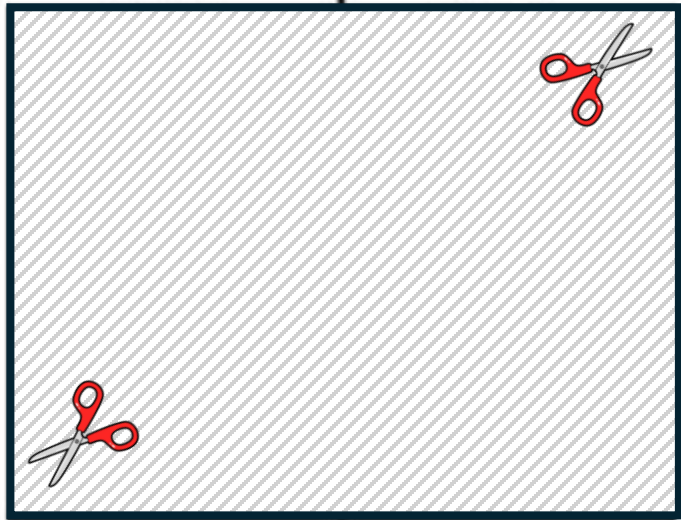
També vos oferim la possibilitat de fer una plantilla d'aniversari, perquè puguem conèixer el dia especial de cada company/a o de la nostra família. VOS ANIMEU A FER-HO AMB L'EQUIP DE

CS CamScanner
Ausolan.





Ausolan.



Amb tu cada dia



CADA DIA
ÉS UNA
NOVA
AVENTURA.

A.



SOMRIU
La teua alegria
IL·LUMINA
EL DIA!

A.



La
imaginació
és el teu
superpoder.

A.



TU FAS
LA
DIFERÈNCIA.

A.



GENÈR			
Dl Dt Dc Dj Dv Ds Dg			
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	
FEBRER			
Dl Dt Dc Dj Dv Ds Dg			
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	
MARÇ			
Dl Dt Dc Dj Dv Ds Dg			
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	
ABRIL			
Dl Dt Dc Dj Dv Ds Dg			
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	
MAIG			
Dl Dt Dc Dj Dv Ds Dg			
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	
JUNY			
Dl Dt Dc Dj Dv Ds Dg			
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	
JULIOL			
Dl Dt Dc Dj Dv Ds Dg			
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	
AGOST			
Dl Dt Dc Dj Dv Ds Dg			
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	
SETEMBRE			
Dl Dt Dc Dj Dv Ds Dg			
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	
OCTUBRE			
Dl Dt Dc Dj Dv Ds Dg			
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	
NOVEMBRE			
Dl Dt Dc Dj Dv Ds Dg			
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	
DESEMBRE			
Dl Dt Dc Dj Dv Ds Dg			
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	



CALENDARI DE ANIVERSARI



Gener

Febrer

Març

Abril

Maig

Juny



Juliol

Agost

Setembre

Octubre

Novembre

Desembre



CS CamScanner

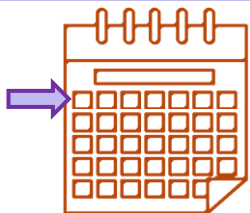
Ausolan.



Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA CIUTADANIA



EDAT:

9 – 12 anys

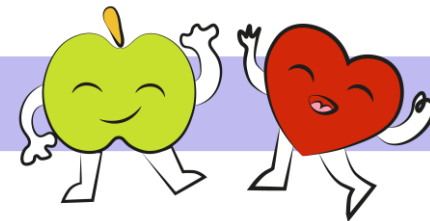
OBJECTIUS:

- Fomentar la creativitat
- Enfortir la pertinença al grup

MATERIAL:

- Cap

CONTINUEM RODANT



FONAMENTACIÓ:

Continuem treballant el meravellós art del CINEMA.

Hi ha tantes i tan variades pel·lícules que necessitaríem mesos i mesos per a conèixer totes les curiositats del cinema.

Les pel·lícules són meravelloses, al fet que sí? Et fan viatjar a mons fantàstics, conèixer llocs inimaginables, fer amistats per a tota la vida i riure i plorar quasi en el mateix moment.

No hi ha un número exacte, però s'estima que existeixen **centenars de milers a milions de pel·lícules**, fins a 4 milions d'obres, incloent-hi arxius no teatrals i perdent-se moltes pel·lícules antigues.

Encara que les xifres varien molt, és una quantitat enorme i en constant creixement, amb centenars de milers o milions de pel·lícules al llarg de la història del cinema.

DESENVOLUPAMENT:

Ens convertirem en autèntics cinèfils!

Un cinèfil és com un súper fan del cinema: algú que estima tant les pel·lícules que no sols les mira, sinó que també pensa en com es fan, qui les dirigeix i quines històries ens volen contar, gaudint de cada detall com un detectiu d'històries i emocions.

No és només veure per veure, sinó entendre la màgia darrere de la pantalla, des dels actors fins a la música, i sentir que aquestes històries són importants per a la seua vida.

Ara ens toca a nosaltres crear una pel·lícula que ens arribe al cor, que ens faça distraure als nostres companys i companyes i deixar volar la seua imaginació. Però serà molt més difícil, la crearem amb cinema mut! Recordeu que les prealgueres pel·lícules no tenien veu ni color?

Primer de tot, hem de crear el guió i saber sobre què tractarà per a després interpretar-la però tot amb mímica. Després, hauran de donar la seua opinió i esbrinar de què es tractava: era de por?, de riure?, que passava realment?

Si no se'ns ocorre un guió original, podem representar alguna pel·lícula que coneguem i que els nostres companys/as endevinen quin és (no es tracta de fer-los el títol amb mímica, sinó de representar alguna escena coneguda)



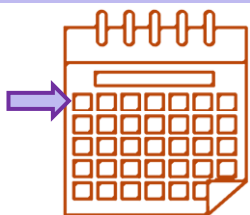
CS CamScanner
Ausolan.



Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA CIUTADANIA



EDAT:

9 – 12 anys

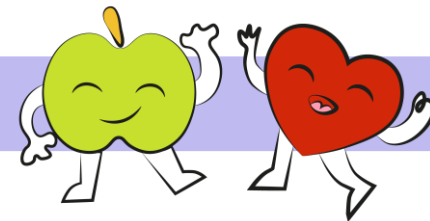
OBJECTIUS:

- Celebrar la diversitat
- Animar a les persones a ser elles mateixes.
- Promoure l'acceptació i el respecte.

MATERIAL:

- Plantilles
- Dau o folis reutilitzables

DIA DE LA GENT PECULIAR



FONAMENTACIÓ:

El 10 de gener se celebra el Dia Mundial de la Gent Peculiar, un qualificatiu que se li posa a la persona quan els seus pensaments i els seus actes són bastant diferents al comú.

És cert que tots som diferents, però hi ha persones que marquen la diferència i ressalten en la seua manera de pensar, sentir i actuar. Potser són un poc extravagants, o potser, la peculiaritat la porten per dins, però la veritat és que aquestes persones solen ser la diana de tota mena de crítiques sense motiu. Cada persona té les seues raons i la seua història vital, que marquen la seua personalitat, i no cal prejudicar a ningú per ser un poc diferent.

Si et sents així, felicitats, hui és el teu dia. I si creus que el rar és el veí o un conegut, no el jutges sense abans conèixer-lo de veritat. Qui sap, pot ser que hages encara molt a aprendre.

DESENVOLUPAMENT:

Aprofitant que ve la celebració del dia de la gent peculiar tractarem de crear al més peculiar dels actors i actrius. Si! Aquesta persona que, depenent del guió que li toque, pot ser la més tímida de les persones o el/la més graciosa/o de la peli.

Els actors i les actrius han d'adaptar-se al paper que els toque interpretar i ser totalment creïbles; són com a camaleons que s'adapten a l'entorn que els envolta.

Ara veurem si eres capaç de detectar la personalitat de les següents persones.

Trenquem 10 paperets i els numerem de l'1 al cinc, dues vegades. Els dobleguem en 2 munts diferents (també podem usar 2 daus, però el nombre 6 no es tindrà en quanta, podem usar-ho de comodí per a triar el nombre que vulguem)

Un dels números que isca equivaldrà a la columna i l'altre a la fila i, una vegada seleccionat el personatge, sempre respectant i valorant les diferències, direm 3 qualitats o característiques que pensem que aquesta persona té.

També podem complicar-ho un poc més: triem la combinació i, definint les seues peculiaritats, els companys/as han d'endevinar de qui estem parlant.



CS CamScanner
Ausolan



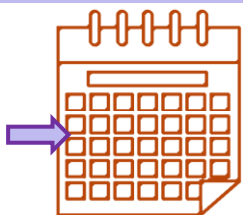
	1	2	3	4	5
1					
2					
3					
4					
5					



Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA CIUTADANIA



EDAT:

9 – 12 anys

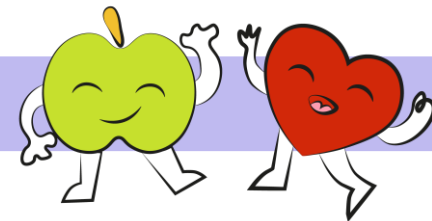
OBJECTIUS:

- Aprendre els fonaments de l'animació
- fomentant la **creativitat** creant animacions simples, i explorar l'observació **sensorial** amb un joguet òptic

MATERIAL:

- Plantilles
- Cartó
- Llapis

EFECTES ESPECIALS: CREANT L'IMPOSSIBLE



FONAMENTACIÓ:

Els **efectes especials** són els **trucs de màgia** que s'usen en les pel·lícules perquè vegem coses que no existeixen en la vida real: dracs, explosions gegants, o a un superheroï volent.

Avui dia, s'usa molt la tecnologia per a realitzar les pel·lícules de cinema més taquilleres.

Segur que has vist darrere dels actors una paret de color verd brillant. Això es diu Croma. En l'ordinador, s'esborra aquest color i es posa qualsevol cosa en el seu lloc: un volcà en erupció, una ciutat futurista o l'espai exterior...

Un altre efecte especial molt conegut és per al moviment: Un actor es posa un vestit especial amb moltes boletes. Una càmera especial grava com es mou l'actor, i després un ordinador converteix aquests moviments en un personatge digital, com un àlien o un monstre! (Un exemple famós és Gollum en El Senyor dels Anells).

Personatges 3D: Tot el que veus en les pel·lícules de Pixar, Disney o DreamWorks (com Toy Story o Frozen) està fet completament per ordinador. Són models 3D que els artistes animen, fent-los semblar vius!

El cinema és un art que no para d'inventar nous trucs. De les fotos ràpides de fa més de 100 anys hem arribat a mons complets creats en una computadora.

DESENVOLUPAMENT:

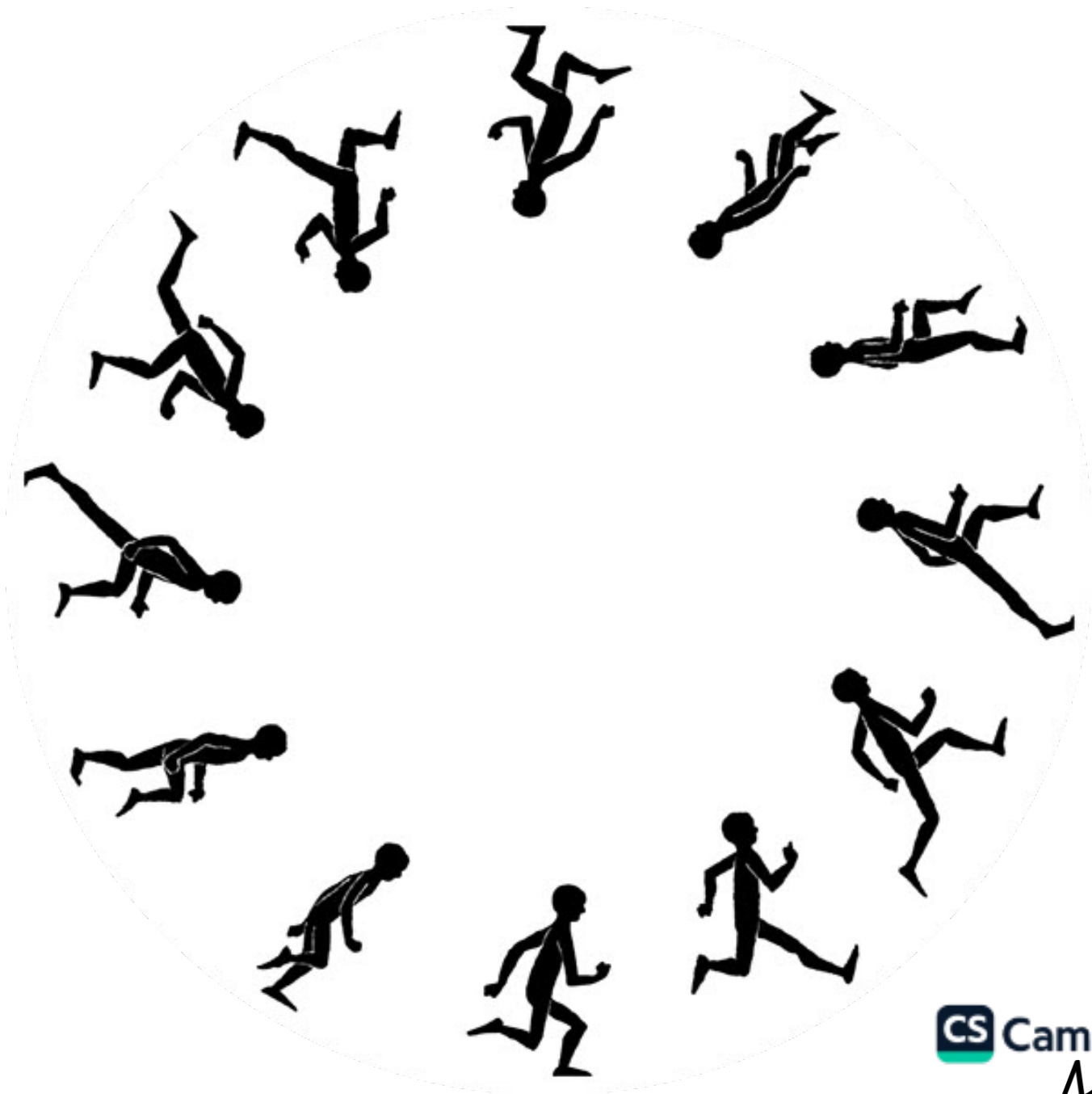
Crearem els nostres propis efectes especials.

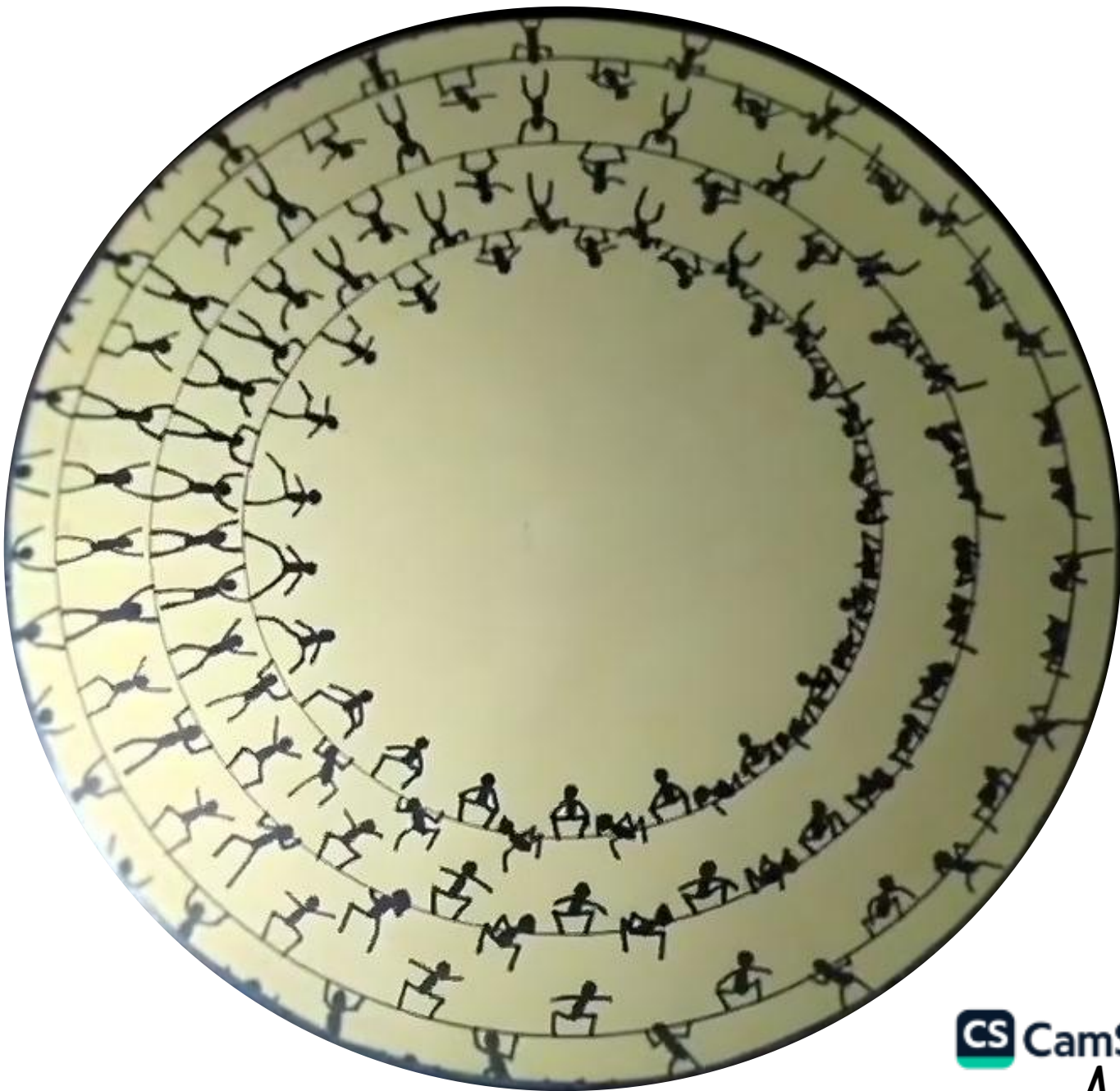
Serà molt divertit perquè serem capaços de veure la màgia que es pot crear visualment amb poc... per a això crearem el nostre propi **fenaquistoscopi**.

Es tracta d'un joguet òptic precursor del cinema, inventat per Joseph Plateau en 1832, que crea la **il·lusió de moviment** a partir d'una seqüència de dibuixos en un disc giratori. En girar el disc, les imatges fixes se succeeixen tan ràpid que el cervell les percep com una sola imatge animada, un principi fonamental del cinema actual.

1. Dibuixa un cercle gran en un cartó o cartolina i retalla'l.
2. Dibuixa l'animació: en cada segment, dibuixa un personatge o figura en una posa lleugerament distinta. En avançar de segment en segment, el dibuix ha de representar un moviment continu (com saltar, ballar o girar). Pots utilitzar les plantilles que us oferim o dibuixar una cosa similar.
3. Fes una xicoteta creu en el centre del cercle per a poder girar-lo després.
4. Col·loca un llapis o escuradents en el centre i gira el disc ràpidament veuràs l'animació en moviment!

Després, seríem capaços de conèixer diferents pel·lícules en les quals s'utilitzen efectes especials i quin tipus d'efectes van usar per a crear-les?







SERIES CAPAÇ DE NOMENAR PEL·LICLES QUE HAGEN UTILITZAT AQUESTS EFECTES?

EFFECTE

COM ES FA?

PEL·LÍCULA FAMOSA

Maquetes

Es construeixen ciutats o naus espacials en **grandària xicoteta** (com a joguets molt detallats) perquè semblen gegants en la pantalla.

King Kong (1933)

Stop-Motion

Es mou un ninot o figura **sol una miqueta** alhora, se li pren una foto, i després es repeteix. En ajuntar totes les fotos, sembla que es mou només!

Pel·lícules amb esquelets o criatures antigues:

Maquillatge

Usen làtex, espuma i altres materials per a fer **ferides falses**, o per a convertir a una persona en un monstre, un ancià o un àlien.

Pel·lícules de terror:

Animatrònics

Són robots (com els de *Jurassic Park*) que es mouen amb motors i cables perquè semblen animals o criatures vives molt realistes.

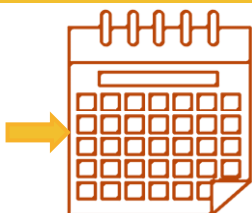
Tauró, E.T.



Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA SOSTENIBILITAT



EDAT:

9 – 12 anys

OBJECTIUS:

- Desenvolupar la psicomotricitat fina
- Fomentar la creativitat

MATERIAL:

- Fotocòpies
- Zel o precinte
- Tisores i colors

13 DE GENER: DIA DEL STICKER



FONAMENTACIÓ:

El 13 de gener se celebra una data molt curiosa i peculiar, dedicada a tota mena de figures autoadhesives. Se celebra el **Dia del Sticker**. Així que gaudeix col·locant stickers a tot arreu Pega a la teua llibreta! Pega en el teu armari! Pega en la teua bicicleta! Pega en el teu món!

Un **sticker**, també conegut com a **adhesiu** o **calcomania**, consisteix en textos o imatges impreses o serigrafiades sobre una làmina de vinil o paper, la part posterior del qual està coberta amb una fina capa d'adhesiu.

Aquest terme prové de la paraula **stick**, que significa **pegar**. S'utilitzen per a la decoració d'interiors i exteriors, superfícies i objectes.

DESENVOLUPAMENT:

1 Dibuixa i acoloreix el disseny

Dibuixa o elegis el disseny que desitges en un full de paper.

Acoloreix el dibuix amb marcadors, crayones o pintures.

Si ho desitges, repassa el contorn amb un marcador negre o estilògraf per a ressaltar-lo i guiar el tall.

2. Prepara la base i el plàstic

Retalla un tros de cinta adhesiva transparent de la grandària del teu dibuix i pega'l en un full de paper perquè no es moga.

Col·loca el teu disseny retallat sobre aquesta cinta.

3. Cobreix i segella l'sticker.

Col·loca un altre tros de cinta adhesiva per damunt, cobrint completament el dibuix.

Assegura't que les vores de les cintes s'unisquen per a segellar el disseny.

Pressiona bé per a evitar bombolles d'aire.

4. Retalla i usa el teu sticker

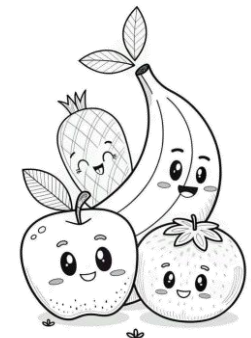
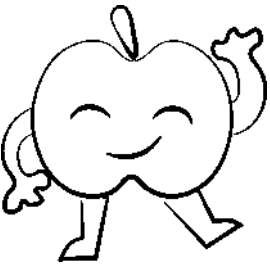
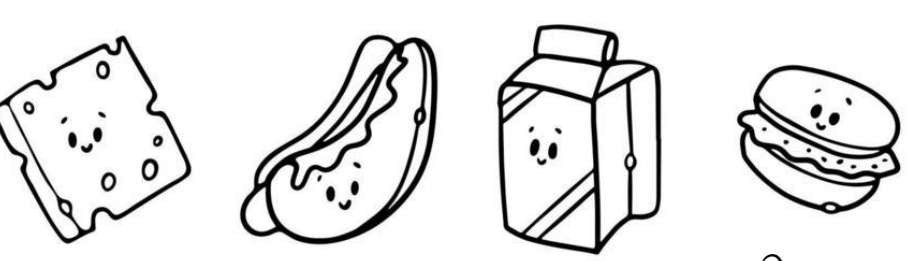
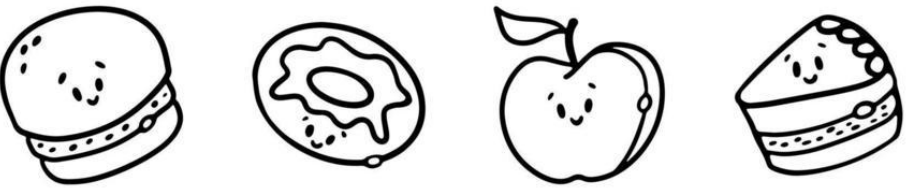
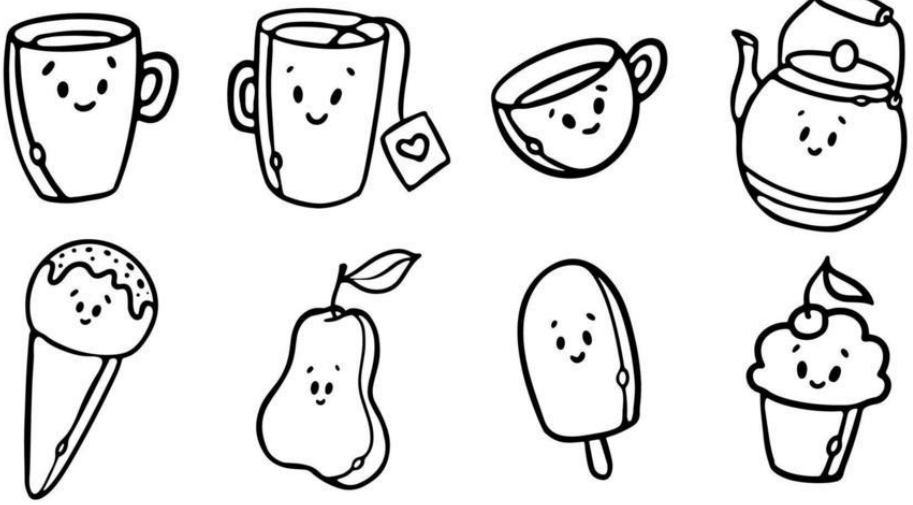
Retalla el disseny, deixant un marge de cinta adhesiva al voltant del teu dibuix. Aquest marge és important perquè l'sticker siga durador i no es pegue el dibuix sol.

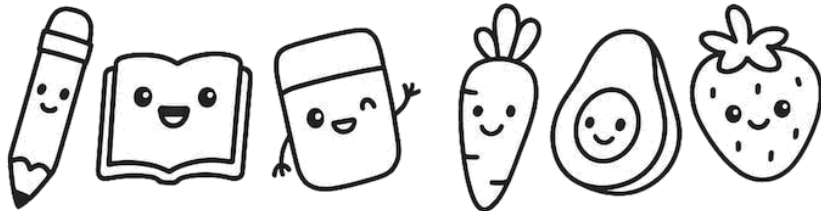
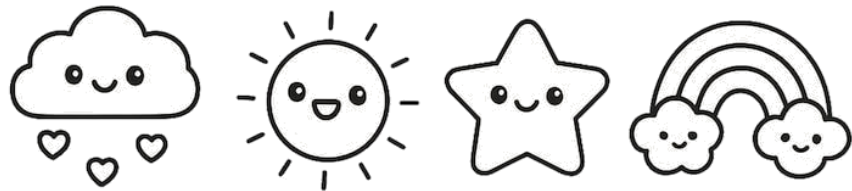
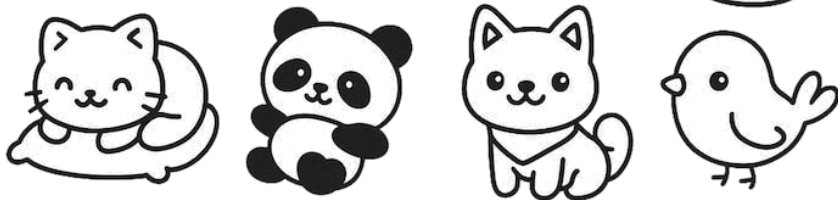
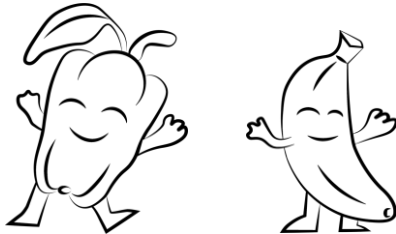
Enlaira la part posterior del paper i pega el teu nou sticker on vulgues.

Us deixem un parell de dibuixos graciosos perquè pugueu acolorir i convertir-los en stickers. També podeu deixar volar la vostra imaginació.



CS CamScanner
Ausolan.







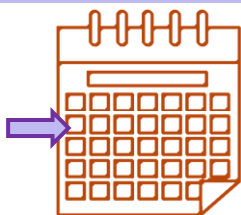
CS CamScanner



Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA CIUTADANIA



EDAT:

9 – 12 anys

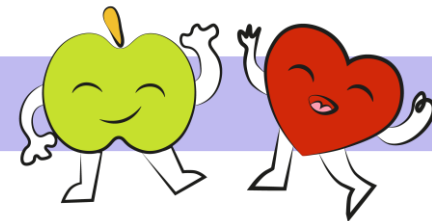
OBJECTIUS:

- Conèixer l'evolució de les tecnologies
- Fomentar la companyonia
- Passar una estona divertida

MATERIAL:

- cap

IA



FONAMENTACIÓ:

Imagina que tens un robot o un joguet molt, molt intel·ligent. No és un joguet qualsevol, és un joguet que pot **aprendre** i **pensar** un poc com nosaltres!

La **Intel·ligència Artificial** (o "IA") és com un cervell súper especial que li posem a les computadores, als robots i a alguns aparells.

Quan els majors cerquen coses en internet, la IA els ajuda a trobar el que necessiten molt ràpid. Fins i tot en alguns cotxes moderns, la IA ajuda al fet que el cotxe veja si hi ha altres cotxes a prop o si s'està eixint del carril, així que condueix més segur!

Així que, la Intel·ligència Artificial és com un cervell súper especial que ajuda les computadores a ser més llestes, i ens fa la vida més fàcil i les pel·lícules molt més emocionants! És com tenir un súper assistent màgic que està aprenent i pensant tot el temps per a nosaltres.

DESENVOLUPAMENT:

Però no ens equivoquem, la IA és molt ràpida aprenent, però necessita que siguem nosaltres els que li diguem com fer-ho.

Així que **el nostre cervell** i la nostra capacitat de decisió i d'actuar, continua sent **la més important**.

Per això, hui jugarem a un divertit joc que segur que coneixem de sobres ("Simon diu..."), però modificat:

Ens convertirem en IA, només un company o companya serà el nostre humà/na. Aleshores, aquesta persona dirà:

- "IA, FES..." i la resta de companys/nyes farem el que ens indiquen (IA fes palmes! – IA ves a peu coix – IA saluda – etc)



Per als més majors, podem complicar-ho un poc més:

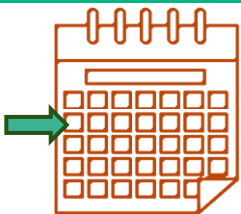
La IA només fa cas al que li dius, no pot veure... Així que mentre donem una indicació, realitzarem una altra distinta i perdran aquells que no han fet el que s'ha dit, però si el vist (perquè sabeu que? allò de "una imatge val més que mil paraules" és cert, tendim a fer el que veiem, no el que escoltem)



Projecte
Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA SALUT



EDAT:

9 – 12 anys

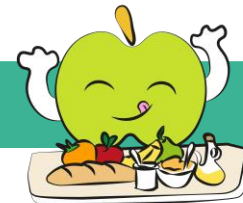
OBJECTIUS:

- Descobrir els gustos dels companys/as
- Conèixer els diferents formats del cinema

MATERIAL:

- Fotocòpies
- Colors

JORNADA GASTRONOMICA: CINEMA- GORIES



FONAMENTACIÓ:

Benvinguts a la nostra Jornada Gastronòmica de Cinema!

Hui el menjador escolar es transforma en una gran pantalla on els sabors i les pel·lícules es troben.

Gaudirem d'un menú molt especial inspirat en plats que apareixen en algunes de nostres pelis favorites.

Cada menjar estarà relacionat amb una pel·lícula infantil coneguda, i durant la jornada parlarem una miqueta de cadascuna: quin personatge la menjava, en quin moment apareix... i per què és tan especial!



DESENVOLUPAMENT:

Segur que pocs de vosaltres han conegut les cassettes de VHS. Aquest era el format en el qual els majors vèiem les pel·lícules a casa. Quan una peli s'estrenava al cinema, havíem d'esperar mooolt temps fins que eixia en format "casolà" i podíem comprar-la o llogar-la en un videoclub per a poder veure-la en la televisió.

Després, va aparèixer el format DVD, en el qual podíem fins i tot veure diverses pel·lícules en un sol disc.

Actualment existeixen centenars de plataformes digitals en les quals es poden veure les pel·lícules quasi immediatament.

Per a aquesta jornada tan especial, crearem les nostres pròpies caratules de les pel·lícules que més ens agraden i dels nostres dibuixos favorits.

Per a això, decorarem el menjador amb la nostra filmoteca favorita: els títols de les pel·lícules més fanfarrones que coneixem o sabem que ens agradaran.

També podem crear les portades dels cartells que anuncien les pel·lícules i després els posarem en comú per a saber els gustos dels nostres companys i companyes.

Potser descobrim pelis que no coneixíem i es convertisquen en les nostres favorites!

Per a finalitzar la sessió, jugarem a un divertit joc, el **Cinema-gories**: un joc d'agudesa mental i velocitat on els jugadors competeixen per a nomenar elements relacionats amb el món del cinema que comencen amb una lletra específica, seguint categories predefinides. Mentre més originals siguem les teues respostes, més punts obtindràs!

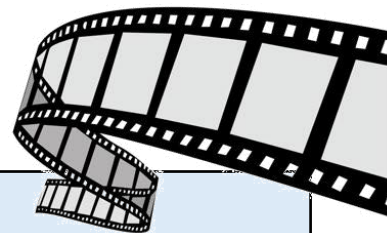


LA FILMOTECA DE



LA FILMOTECA DE





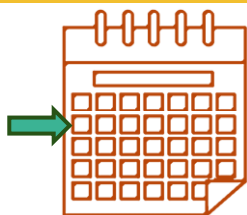
CINEMA- GORIES	LLETRA				
CATEGORIA					
Títol d'una Pel·lícula					
Actor o Actriu Famós					
Gènere Cinematogràfic					
Personatge Secundari					
Objecte o decoració icònica de Cinema					
Banda Sonora o Cançó de Pel·lícula					
País on es va ambientar la Pel·lícula					
Malvat o Antagonista				 CamScanner™	



Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA SALUT



EDAT:

9 – 12 anys

OBJECTIUS:

- Fomentar actituds de col·laboració, amabilitat i resolució pacífica de conflictes.
- Mostrar la importància de tractar bé a altres persones, acceptar la diversitat i escoltar amb empatia.

MATERIAL:

- Conte

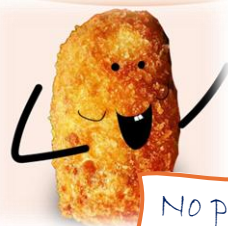
16 de gener: DIA DE LA CROQUETA



FONAMENTACIÓ:

El 16 de gener se celebra el **Dia Internacional de la Croqueta**, una data instaurada en 2015 per una agència per a un restaurant especialitzat en croquetes. Aquesta iniciativa es va tornar viral i es va convertir en una celebració global en la qual restaurants, bars i llars fan homenatge a aquest plat, experimentant amb diferents receptes i ingredients.

El 16 de gener s'ha convertit en un dia per a destacar la **diversitat i creativitat** de les croquetes, que van des de les tradicionals de pernil fins a versions innovadores amb xocolata, tòfona o marisc.



No pots agradar-li a tothom...
NO ERES UNA CROQUETA!

DESENVOLUPAMENT:

La principal característica de les croquetes és que poden crear-se milers de combinacions delicioses i, sobretot, utilitzant aliments que ens hagen sobrat a l'hora de fer altres receptes: la carn i verdura de l'olla, els trossets de pernil que es queden per tallar perquè són molt xicotets, etc.

Realitzarem una xicoteta lectura en la qual l'autoestima, el respecte i les segones oportunitats són la base del conte. Després, realitzarem algunes activitats de conscienciació:

- Demanem als xiquets/tes que pensen en el seu "**Ingredient Secret**", la qualitat que els fa únics, com les llavors de sèsam de Cruspina: "Quina qualitat tens que és només teua? (Per exemple: Soc molt divertit/a, soc molt bon/a amic/amiga, soc molt creatiu/a, soc ràpid/a, soc molt amable).", "Si fores una croqueta, quin sabor o color especial tindries?"
- **El Banquet del Respecte (Diferències i Opinions):** Una vegada que tots tinguen el seu "Ingredient Secret", comparteixen en veu alta amb el grup. **Regla d'Or (El Respecte):** "Escoltarem amb respecte. Tal vegada el meu company és diferent de mi, i tal vegada jo prefereix un sabor de croqueta diferent, però **totes les qualitats són increïbles i vàlides!**" Després que un xiqueta/o compartisca la seua qualitat, els altres aplaudirem per a mostrar que **respecten i celebren** aquesta diferència.

Mireu al vostre voltant! Si tots fórem iguals, el món seria un plat molt avorrit. Però som un **Gran Plat de Croquetes Úniques i Especials!** Gràcies a les nostres diferències, aquest món és més cruixent, més acolorit i molt més deliciós. **Recordeu, no heu d'agradar-li a tothom, només heu d'agradar-vos a vosaltres mateixos.**



LA CROQUETA QUE SOMIAVA AMB SER ÚNICA

En una cuina màgica on els aliments parlaven i les forquetes ballaven, vivia una croqueta molt especial anomenada **Cruspina**.

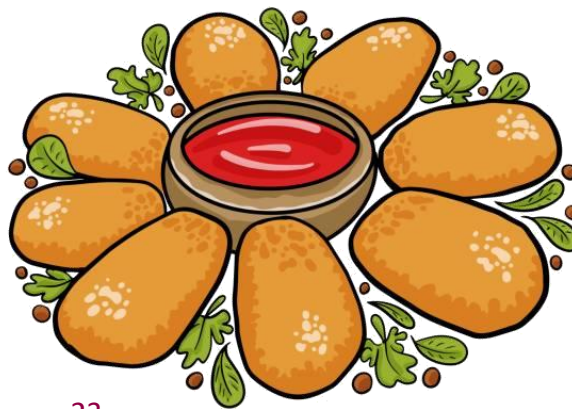
Cruspina no era redona com la majoria de les seues amigues; era un poc allargada i tenia un arrebossat cruixent de llavors de sèsam, mentre que les altres eren daurades i llises.

Des que era una xicoteta porció de beixamel, Cruspina somiava amb ser la **croqueta favorita** de tots els xiquets del món.

Un dia, va escoltar una de les croquetes redones, anomenada Redondina, sospirar: "Ai, és tan difícil! Sempre hi ha algú que prefereix la croqueta de pernil, i un altre que només vol la de pollastre. **No som una croqueta màgica; no podem agradar-li a tothom**".

A Cruspina se li va encongir el cor. "Però jo vull agradar-li a tots!", va pensar amb tristesa. Si no era redona, i no era de pernil ni de pollastre... seria prou bona?

Va començar a intentar canviar: es va estrènyer per a ser més redona, es va amagar en el plat perquè ningú vera les seues llavors de sèsam... però no funcionava.





Un matí, el savi i bigotut Xef Cocinillas, el creador de totes les delícies, la va veure amagada darrere d'un cogombret.

- Cruspina, quins feixos ací? - va preguntar el Xef amb dolçor.

Cruspina va sospirar, deixant escapar un xicotet tros de beixamel:

- Xef, crec que no soc una croqueta adequada. Soc diferent, i em tem que, si soc diferent, a ningú li agradarà el meu sabor. Vull ser com Redondina, que és més clàssica.

El Xef Cocinillas va riure suaument:

- Cruspina, saps per què et vaig fer amb llavors de sèsam i de forma allargada? **Perquè així eres única!** Cada xiquet en el món és diferent. Alguns estimen el clàssic, i altres estimen provar coses noves. La teua diferència no és una debilitat, és el teu **súper-poder de sabor!**

El Xef va continuar, assenyalant un plat ple de diferents menjars:

- Mira al teu voltant. L'ensalada és menys important perquè no és una sopa? El pastís de formatge és menys deliciosa perquè no és un flam? Clar que no! La bellesa d'aquest món, Cruspina, és que **hi ha espai i gust per a tots.**





En aquest moment, un xiquet xicotet es va acostar a la taula i va mirar el plat de croquetes. El primer xiquet va dir: - "Que riques les redones! M'encanten les de pernil. Són les meues favorites!"

Un altre xiquet va dir: - "A mi no m'agraden les de pernil. Jo preferisc les de pollastre!"

Però el tercer xiquet, un xicotet anomenat Lucas, va assenyalar a Cruspina i va exclamar amb alegria:

- "Mami, mira aquesta! **M'encanta que tinga llavors!** Es veu molt cruixent i divertida! Vull provar aquesta croqueta única!"

Cruspina va sentir una calor deliciosa que no era de l'oli, sinó del seu interior. Lucas no volia la croqueta clàssica; volia la seua!

El Xef Cocinillas li va fer l'ullet a Cruspina:

- Veus, la meua xicoteta i única Cruspina.

Lucas respecta que les altres croquetes els agraden als seus amics, però ell respecta el seu propi gust i prefereix la teua!

Respectar l'opinió dels altres no significa canviar qui eres.





Cruspina va entendre:

Autoestima: Ella era perfecta tal com era, amb les seues llavors i la seua forma allargada. Ser diferent era la seua major virtut.

Respecte a les Diferències: Havia de respectar que hi haguera xiquets que preferiren la croqueta redona de pernil. No passava res! El seu valor no depenia del gust dels altres.

Respecte a les Opinions: El xiquet que va dir "no m'agrada el pernil" no estava equivocat. Simplement tenia un gust diferent, i això estava bé!

Des d'aquest dia, Cruspina es va posar en el centre del plat, orgullosa del seu arrebossat de sèsam. Sabia que, encara que **no podia agradar-li a tothom** (perquè no hi ha una sola croqueta perfecta), sempre hi hauria algú que l'estimaria per ser just com era: **una croqueta cruixent, única i especial!**

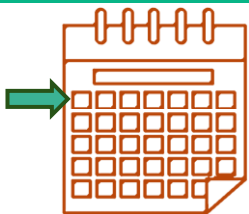




Projecte
Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA SALUT



EDAT:

9-12 anys

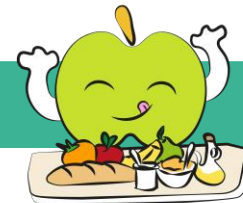
OBJECTIUS:

- Enfortir el pensament lògic.
- Desenvolupar habilitats de raonament.

MATERIAL:

- Baralla annexa

BARALLA D'HIVERN



FONAMENTACIÓ:

Qui va dir que els jocs de cartes només es juguen en una taula? En la següent activitat, us portem fins a un paisatge completament congelat. Celebrarem el dia de la neu, amb una simpàtica baixara d'elements hivernals. Sens dubte ens transportarà a aquest paisatge tan especial que ens deixa la neu.

L'objectiu principal és enfortir habilitats com el raonament lògic, la resolució de problemes, la presa de decisions i l'anticipació estratègica. La intenció és crear un ambient lúdic, tan divertit que els participants ni s'adonen que estan exercitant la seua ment.

Us comptem a continuació diversos jocs tradicionals de la baralla espanyola.



DESENVOLUPAMENT:

Les baralles de cartes ofereixen un munt de possibilitats per a tractar conceptes matemàtics. Molts jocs de cartes tradicionals que hem usat per a divertir-nos ens posen en contacte amb el concepte de número, el comptatge, etc.

Us deixem diversos jocs per a gaudir d'una vesprada on l'observació i l'estratègia seran necessàries per a jugar.

Repartim les cartes, i que comence la diversió!

El cinquet: es reparteixen les cartes als jugadors i cal anar construint les sèries numèriques (els pals) a poc a poc començant pel número 5 (per tant, les anirem formant cap avant o cap arrere). Es juga per torns i si, quan ens toca, no podem col·locar cap carta, passem torn.

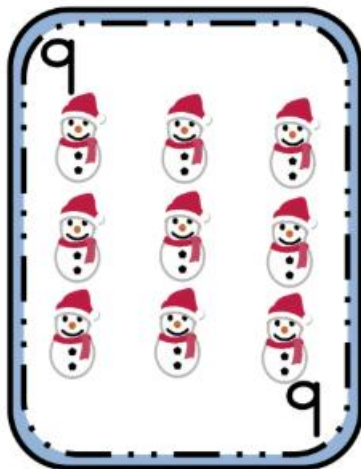
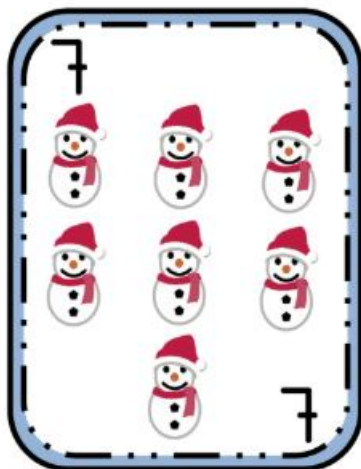
La carta més alta: es juga per parelles. Anem traient cartes de la pila i gana la mà el que tinga el número major.

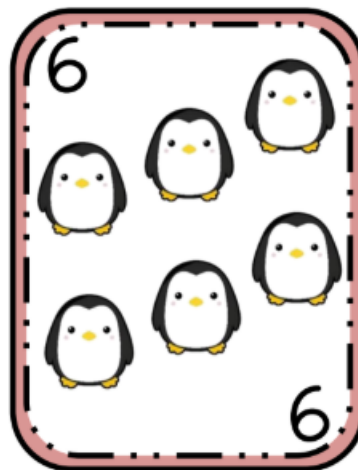
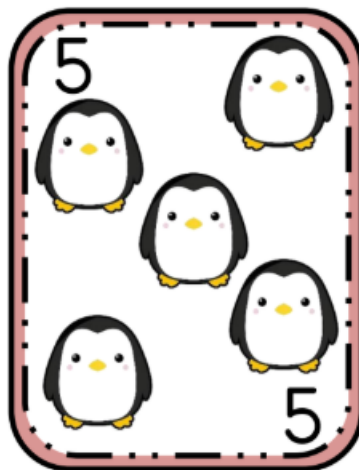
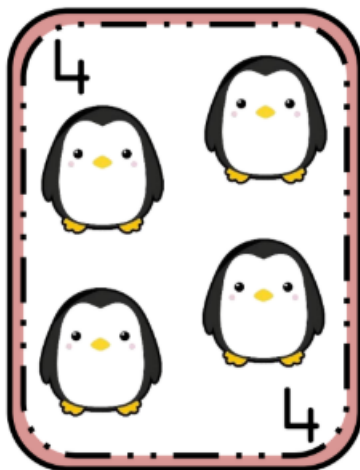
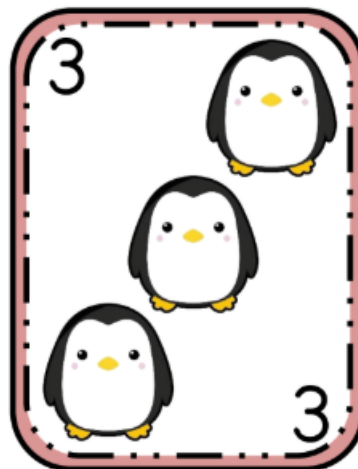
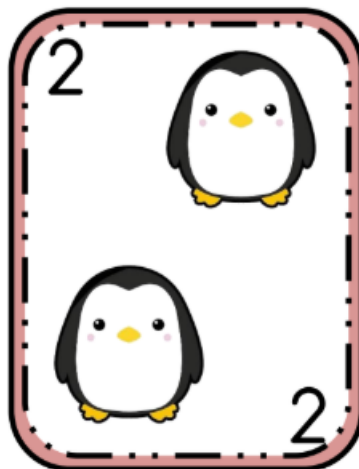
El rellotge: Hem d'aconseguir quedar-nos sense cartes. Per a això, anem comptant de l'1 al 10 mentre traiem cartes. En el moment que coincidisca el número dit amb el número de la nostra carta, ens emportem totes les cartes del centre.

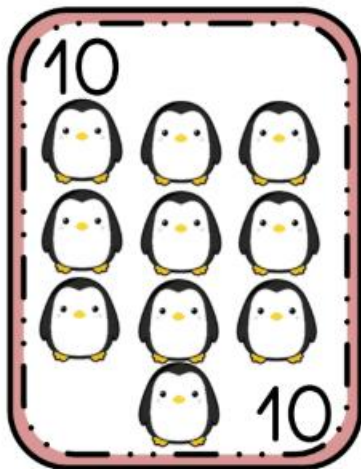
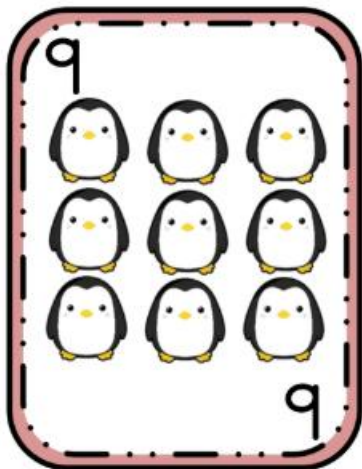
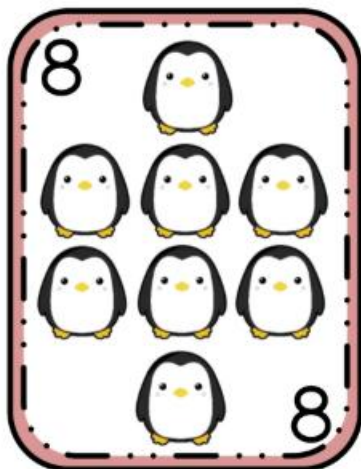
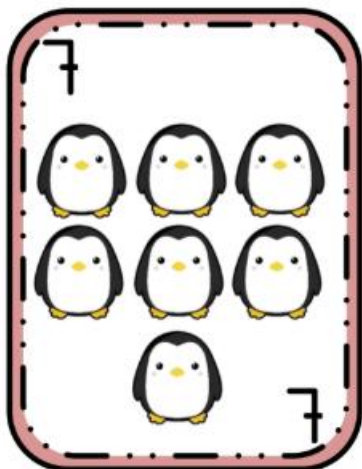


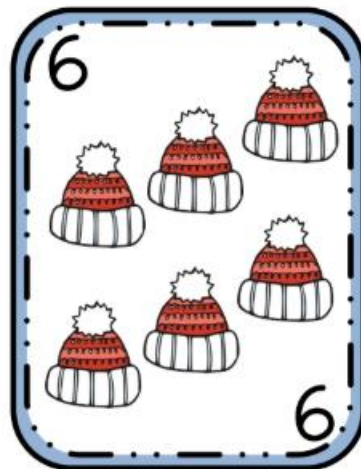
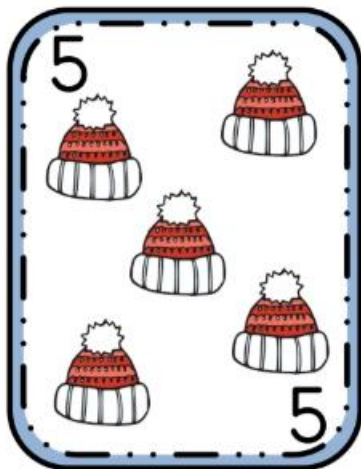
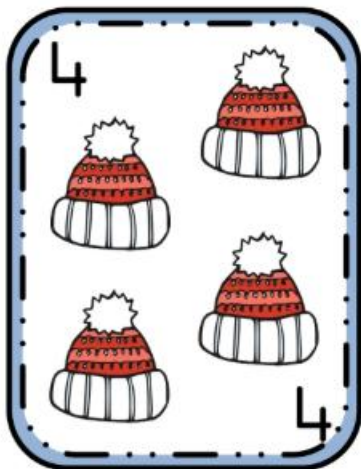
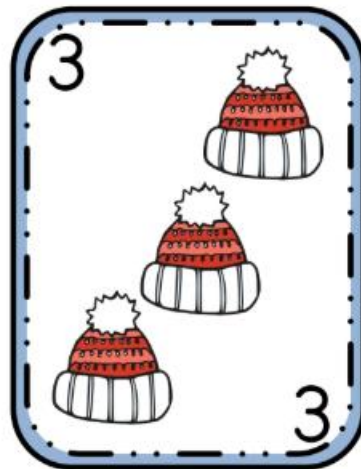
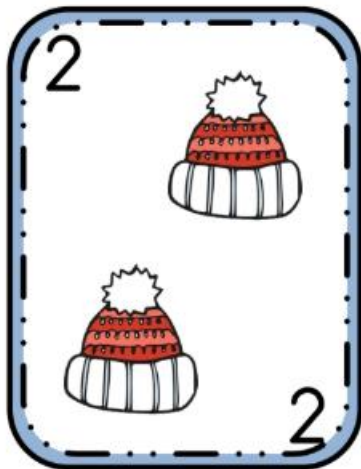
CS CamScanner
Ausolan.

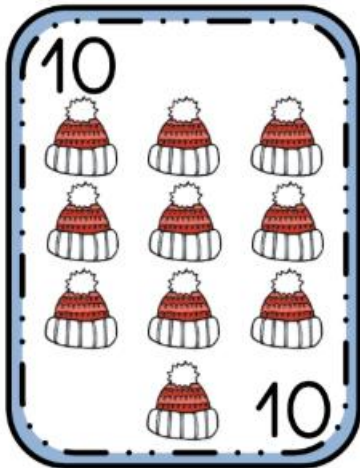
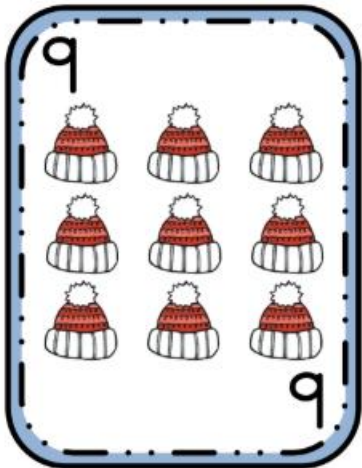
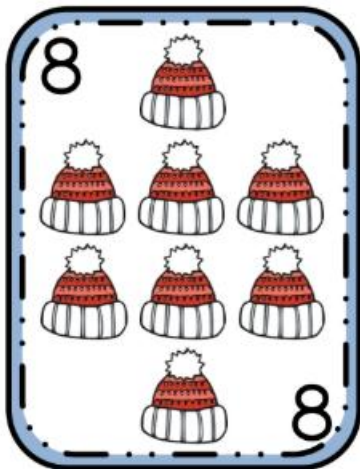
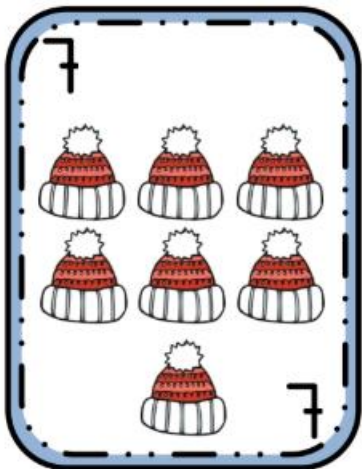


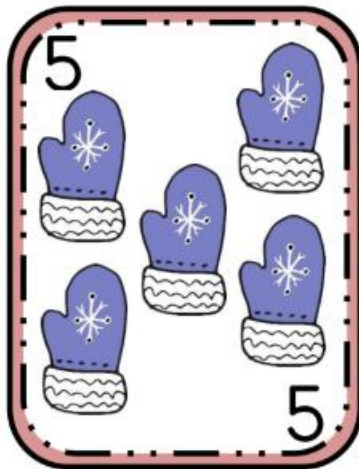
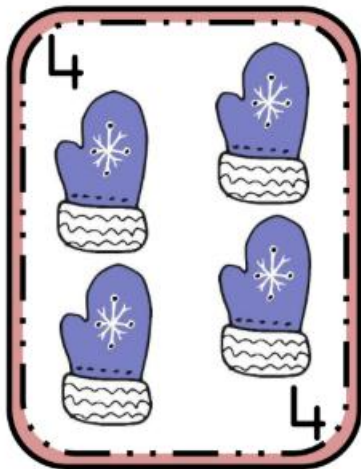
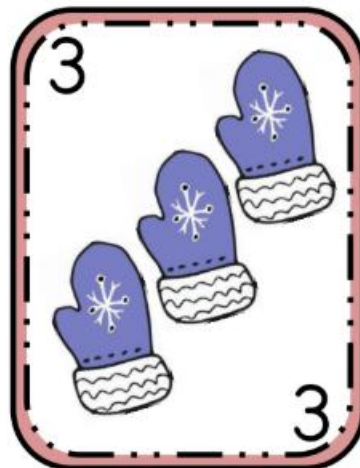


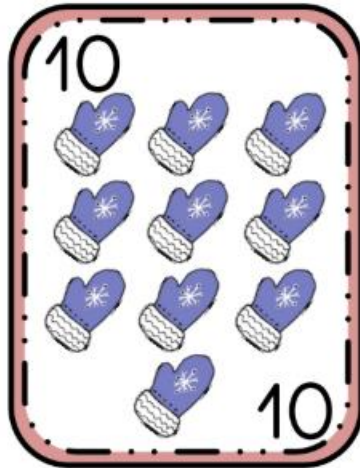
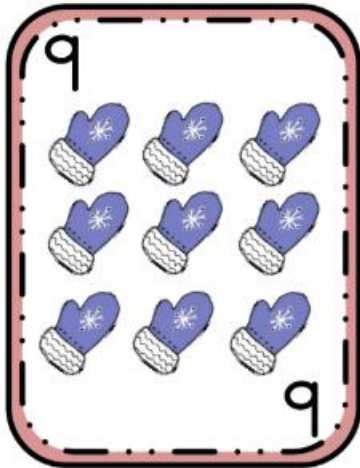
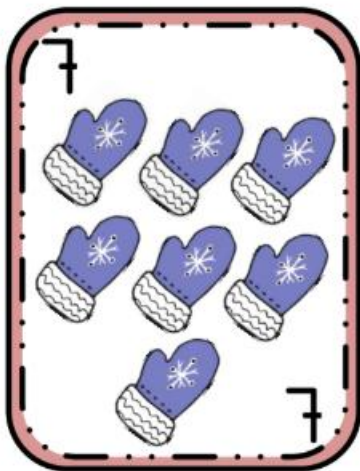










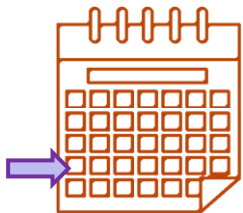




Projecte
Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA CIUTADANIA



EDAT:

9-12 anys

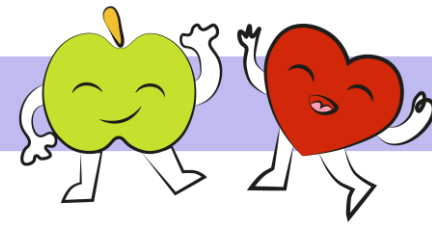
OBJECTIUS:

- Fomentar el gust per la lectura.
- Desenvolupar la comprensió lectora.

MATERIAL:

- Conte

DESCONNECTATS



FONAMENTACIÓ:

Aprofitant que aquest mes continuem treballant el mes del cinema, cerquem convertir la lectura en una experiència multisensorial, divertida i significativa, on les i els xiquets i les xiquetes puguin veure la història amb els ulls i amb la imaginació.

Si pensem en el nostre dia a dia, quantes **pantalles** ens envolten? El mòbil, la tauleta, la televisió... Són finestres màgiques que ens porten històries, **cinema**, i ens connecten amb amics a través de les **xarxes socials**. Sembla que estem més a prop que mai, però a vegades, estar hiperconnectats digitalment fa que ens *desconnectem* del que passa al nostre voltant, de la naturalesa, o fins i tot de les persones que tenim just al costat.

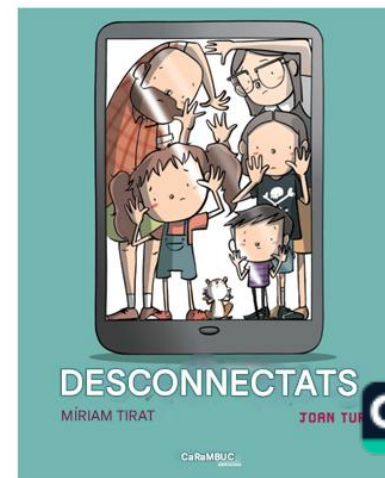
El conte Desconnectats aborda amb humor i proximitat el desafiament amb el qual ens trobem, conviure amb la tecnologia sense perdre el contacte humà, un tema que connecta directament amb la vida quotidiana dels xiquets i les xiquetes. A través les seues pàgines senzilles i entretingudes, ens brinda oportunitats per a reflexionar sobre l'ús equilibrat dels dispositius electrònics i la importància del joc, la creativitat i la convivència real.

DESENVOLUPAMENT:

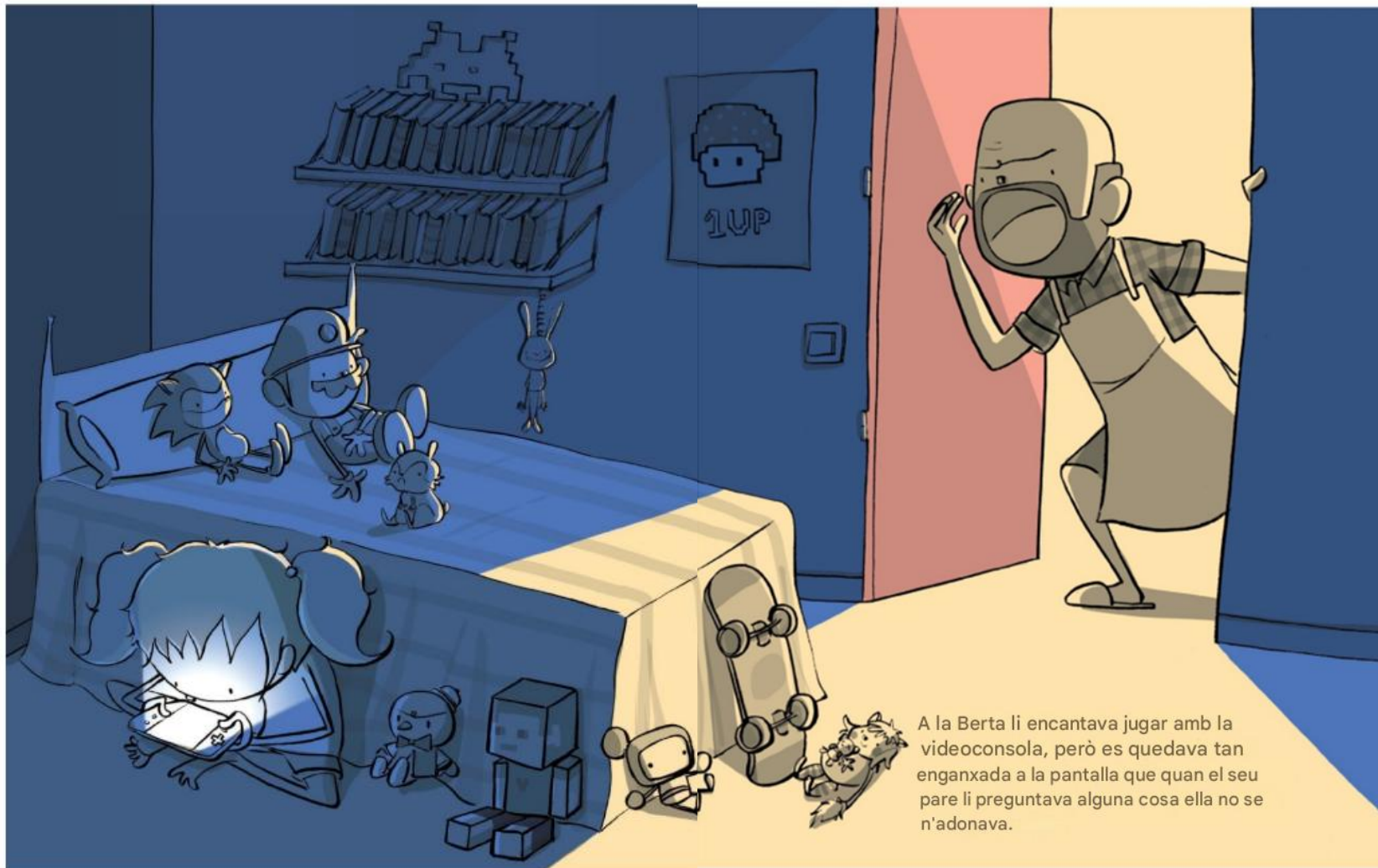
Després de la lectura, treballarem el conte amb elements del cinema. Aquesta idea permet enriquir l'experiència lectora des de dues perspectives. El cinema com a eina de visualització i creació i El cinema com a art que desperta emocions i connecta amb el públic i El cinema com a art que desperta emocions i connecta amb el públic:.

Per a això, podem treballar escenes del conte com si foren fragments d'una pel·lícula, convidant als participants a imaginar plans, sons, gestos i moviments de càmera. Aquesta relació potencia la comprensió lectora en traduir les paraules del text en imatges mentals, tal com ho fa el llenguatge audiovisual.

Igual que una bona pel·lícula, la lectura compartida del conte cerca generar riures, sorpresa, suspens i empatia. Aquest enfocament converteix l'experiència en una cosa memorable i atractiu per als participants, els qui poden identificar-se amb els personatges i divertir-se mentre lliguen.



CS CamScanner
Ausolan.



A la Berta li encantava jugar amb la videoconsola, però es quedava tan enganxada a la pantalla que quan el seu pare li preguntava alguna cosa ella no se n'adonava.



Al seu germà gran, Pau, li agradava molt parlar amb els amics pel mòbil, però passava tant de temps amb el telèfon que no parava atenció al seu voltant.



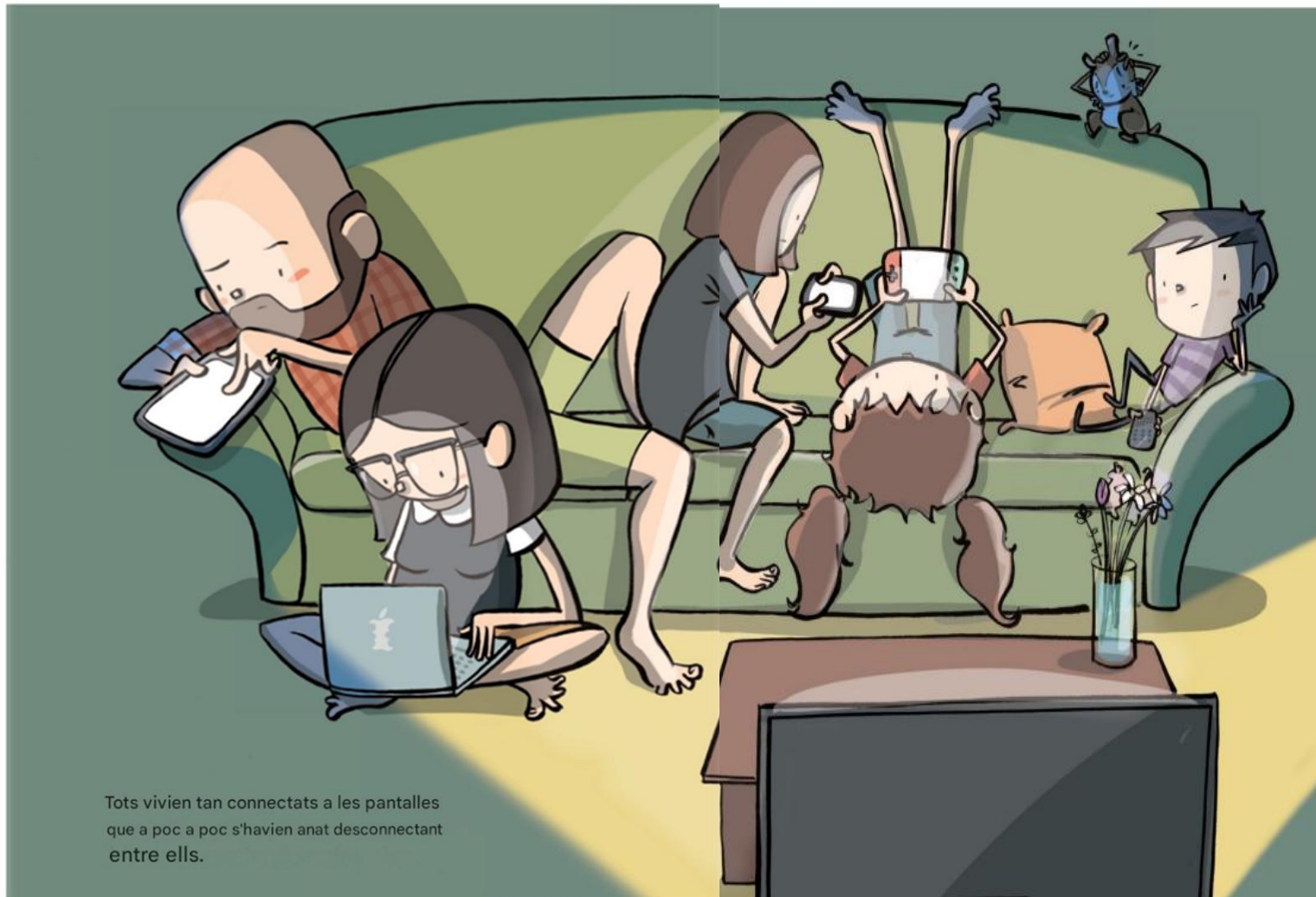
El més petit, Gael, adorava veure dibuixos a la tele, però quan la seva mare li deia que l'havien d'apagar li explotava el volcà que duia a dins.



Ells no eren els únics enganxats a les pantalles. El seu pare, Fèlix, es passava hores amb la tauleta seguint l'actualitat, i quan la Berta li ensenyava algun dibuix que havia fet, ell ni tan sols ho veia.



La Júlia, la seva mare, es passava el dia enviant missatges i fent videoconferències de feina. Li agradava molt que un ordinador o un mòbil pogués tenir tantes utilitats, però sovint estava absent i els seus fills li havien de cridar l'atenció per aconseguir que els fes cas.



Tots vivien tan connectats a les pantalles
que a poc a poc s'havien anat desconnectant
entre ells.



Un dia, Fèlix i Júlia es van adonar de la situació: allò no podia seguir així. Van reunir tothom al menjador i van dir:

-Vam passar massa temps davant de les pantalles i ens hem desconnectat. Us demanem disculpes per no haver estat conscients fins ara. A partir d'avui mateix les apagarem fins a nou avís.





Al principi tothom notava
l'absència d'alguna cosa i sovint
apareixia el mal humor. Estaven tan
acostumats a mirar pantalles que sense
elles no sabien què fer.



Però amb el temps, van començar a jugar més i a jugar més junts.

Van començar a imaginar i muntar cabanes. Júlia va tornar a dibuixar i, amb ella, tots els altres. Fèlix va tornar a llegir i, amb ell, van tornar els contes de mitja tarda.



De mica en mica van començar
a connectar tots una altra vegada.





Un dia, tots plegats, van acordar de quina manera tornarien a utilitzar les pantalles. A partir d'ara hi hauria uns límits que tots haurien de respectar per no oblidar mai que el més important, sempre, era no tornar a desconnectar-se ni d'ells mateixos, ni tampoc com a família.



PER A LA FAMÍLIA:

♥ Vivim en un món tecnològic i hiperconnectat. Gestionar pantalles de manera responsable i conscient de vegades no resulta fàcil, especialment perquè és un món molt nou i que avança de forma molt ràpida.

♥ Les pantalles són addictives: en la desconexió trobem sovint l'evasió del que ens remou o ens preocupa. Per això hem de parar esment i no oblidar que la tecnologia ha de ser una eina, no un refugi.

♥ Als nens i nenes els atrau tant com als adults, però com més gran és el temps que passen davant d'una pantalla, més es redueix la creativitat, la imaginació i el joc, pilars essencials per a un desenvolupament òptim.

♥ Per això és tan important que mares i pares marquem límits clars, conscients i fermes (sense enuigs ni estridències) a l'ús de les pantalles, i els primers que han d'assumir aquests límits som nosaltres mateixos. L'exemple i la coherència són essencials per a l'aprenentatge de bons hàbits entre els nostres fills i les nostres filles.

♥ Les criatures necessiten la nostra mirada, necessiten sentir-se vistos. Les pantalles ens desconnecten, ens fan viure més absents, i això és precisament allò que farà que tinguin comportaments que no ens agraden per poder cridar la nostra atenció. Abans d'enfadar-te, pregunta't: què tracta de dir-me que jo no he sabut escoltar?

♥ Un bon ús de les pantalles ens aportarà totes les coses positives per a les quals van ser creades i, alhora, ens permetrà seguir connectats a nosaltres mateixos i a les persones que ens envolten.

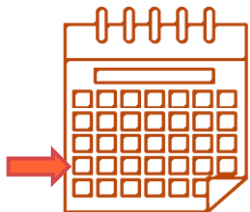
FELIÇ CONNEXIÓ!



Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER AL OCI I EL TEMPS LLIURE



EDAT:

9-12 anys

OBJECTIUS:

- Fomentar el creixement mutu.
- Treballar la connexió

MATERIAL:

- Gots de plàstic

CONNECTATS



FONAMENTACIÓ:

Continuem la setmana posant-nos en acció, amb un entrenament intensiu. El cinema és la fàbrica d'històries més antiga de l'era moderna. Però en l'actualitat les xarxes socials són l'autopista de distribució d'històries més ràpid que existeix. El cinema i les xarxes socials comparteixen alguna cosa més que la pantalla, tots dos són una eina de comunicació.

Parlem molt d'estar connectats. Estem connectats al wifi, connectats al mòbil, connectats a les xarxes socials... Les xarxes socials diuen que tenim centenars d'amics, milions de seguidors, un univers de gent a un clic.



DESENVOLUPAMENT:

Aquesta activitat parteix de la idea que la connexió real requereix atenció, contacte, sincronització i confiança. Per a això formarem un cercle i donar un got de plàstic a cada integrant. Han de sostenir el seu got juntament amb el del seu company del costat amb el seu dit índex. Això i sostenir un obligarà el grup a coordinar-se, mirar-se, regular la seua força i respectar els ritmes dels altres.

Si un es mou massa ràpid, cau; si un no està atent, es perd la connexió; si tots cooperen... la xarxa funciona!

El monitor o monitora donarà, per exemple, les següents indicacions:

- Caminar molt lentament cap a un costat del cercle sense que caiguen els gots, després cap a l'altre,
- Baixar una miqueta, pujar una miqueta,
- Mirar a la persona de davant mentre es mouen...

La clau ací és sentir-se grup, riure quan cau un got i tornar a intentar-lo. També podem fer la dinàmica amb diferents nivells de dificultat. Us comptem a continuació algunes idees.

I per a tancar aquesta sessió amb bon sabor, us deixem un annex molt especial. Un espai on podran crear la seua pròpia xarxa de connexió i confiança. Continuem teixint vincles segurs i de confiança.



CS CamScanner
Ausolan.



◆ Nivell 1 – Calfament divertit

Tres passos a la dreta!

Acatxar-se un poc!

Estiren-se cap amunt com si cercaren wifi!

Gir sobre vosaltres mateixos!

Somriure obligatori!

Canvi de posició, ho fareu caminant cap a dins i cap a fora del cercle!

◆ Nivell 2 – Moviments un poc més complexos

Esquat suau i a dalt!

Tocar el sòl amb una mà mentre l'altra sosté el got!

Caminar amb els ulls semi tancats!

Tots cap arrere!

Un, dos, tres... salt xicotet!





◆ Nivell 3 – Reptes cooperatius

El got ha de pujar per damunt dels vostres caps... però sense que se solte!

Ara tots baixen al sòl alhora.

Canvien de parella sense que caiguen els gots.

Càmera lenta total... com un vídeo en slow motion.

Cada vegada que un got cau, el monitor pot fer broma, Error de connexió! Reiniciant la xarxa humana!



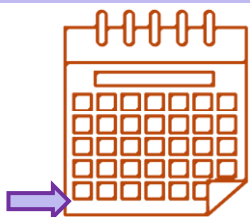




Projecte
Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA CIUTADANIA



EDAT:

9-12 anys

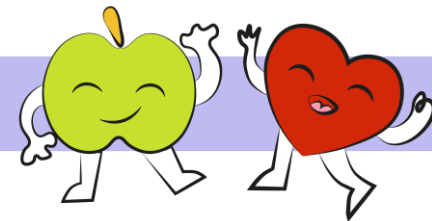
OBJECTIUS:

- Gaudir d'un moment lúdic.
- Fomentar l'atenció.

MATERIAL:

- Enllaç youtube
- Annexos

ELS GÈNERES DE CINEMA



FONAMENTACIÓ:

El cinema és una experiència audiovisual completa. Tant la música com els efectes de so, juga un paper fonamental, sovint més important que el diàleg o la trama complexa, per diverses raons. Creen ambient i emocions. Abans d'entendre una història complexa, els xiquets i xiquetes senten les emocions que transmet la música. Una música alegre els indica que és un moment feliç; un so fort els alerta d'emoció o acció. Guien l'atenció: Els sons i la música dirigeixen la mirada del xiquet cap a on ha de centrar-se l'acció en la pantalla. El lladruc d'un gos ens diu que mirem a l'animal, encara que no estiga en primer pla.

També ajuden a la classificació de gèneres, uns certs sons són universals. El rugit d'un lleó pertany a les pel·lícules d'animals; els riures pertanyen a les comèdies. Els sons són les "pistes" que els xiquets usen per a començar a classificar els tipus de pel·lícules que veuen.

DESENVOLUPAMENT:

Avui, en el menjador... ens convertim en detectius del cinema! Però ull, no investigarem escenes, ni actors, ni efectes especials... Investigarem música!

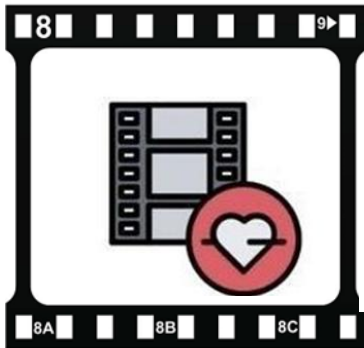
Cada cançó ve directament d'una pel·lícula famosa. El vostre repte serà descobrir: De quin gènere cinematogràfic podria ser aquesta música? Pot sonar una cosa misteriosa... o molt ràpid... o potser tan còmic que us entren ganes de riure. Cada pista musical és un senyal, com si la banda sonora fora un missatge secret que només els millors detectius poden desxifrar. Així que, quan comence la música.. Obrim bé les orelles! Ens quedem en silenci! Ens preparam per a endevinar!

Després d'escoltar un breu fragment, els participants hauran d'alçar el cartell amb la resposta que creguen correcta.

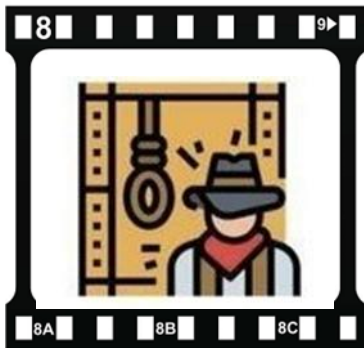
Per a fer-ho més divertit, podem jugar per grups i incloure una ronda de moviment. Podem convidar a representar amb gestos alguna escena típica del gènere escoltat.



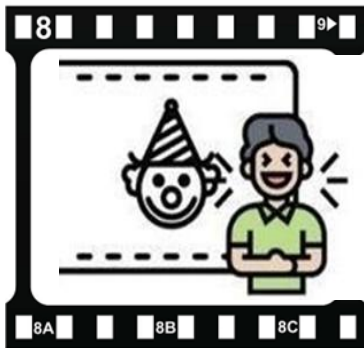
CS CamScanner
Ausolan.



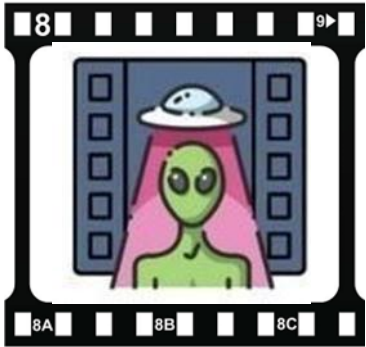
<https://youtu.be/cxz7nz69opg?si=dorjfirda9qavdi8>



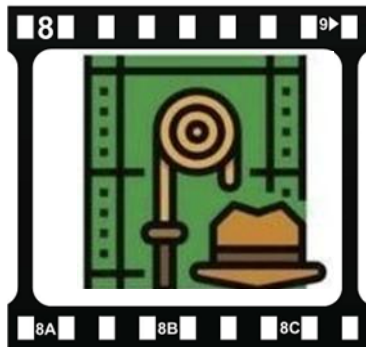
<https://youtu.be/rx7nhix7v5m?si=wmsezlxmlk1mrwce6>



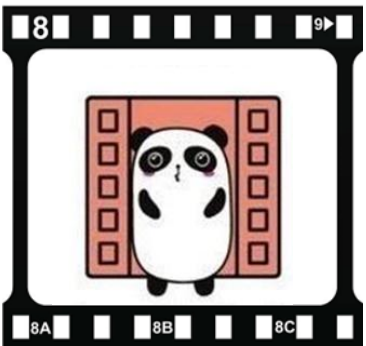
<https://youtu.be/rge5kdqifda?si=zadfdtaxtrrtdvzk>



<https://youtu.be/yvggct0ay-w?si=bxsfym0udqqp0tqk>



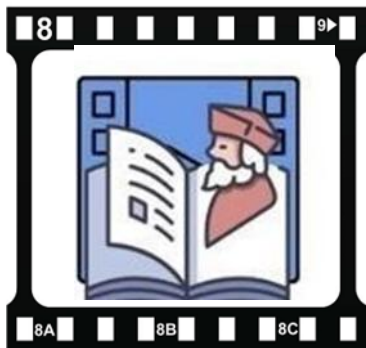
<https://youtu.be/o5tunf5oeo8?si=qrisorplvc5-k8zv>



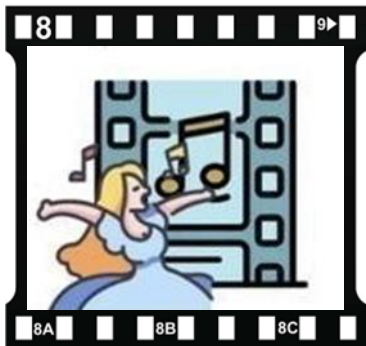
<https://youtu.be/wdpv86sajns?si=3nxytyu8k3gpgsa1>



<https://youtu.be/tmobbgmu63i?si=wfptocxlqpicieq3>



<https://youtu.be/45fbvrnamec?si=uyfsvc7vxjdrco80>



https://youtu.be/mooj0tsdjro?si=ibc17oyjisycahn_





CIÈNCIA-FICCIÓ



FETS
REALS



DIBUIXOS
ANIMATS



¿?



¿?



¿?

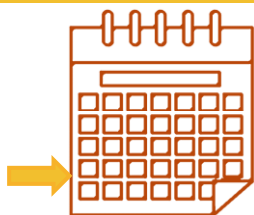




Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA SOSTENIBILITAT



EDAT:

9-12 anys

OBJECTIUS:

- Impulsar a l'alumnat a l'acció.
- Afavorir el desenvolupament d'anades.
- Desenvolupar la creativitat.

MATERIAL:

- Cartó.
- Cartó.
- Llapis de colors o retoladors, periòdics

LA MEUA ESCOLA IDEAL



FONAMENTACIÓ:

Encara que la matriculació en l'ensenyament primari als països en desenvolupament ha aconseguit el 91%, 57 milions de xiquets i xiquetes segueixen sense escolaritzar.

L'educació és fonamental per a fomentar la tolerància entre les persones, i contribueix a crear societats més justes i pacífiques.

Com seria una escola ideal?

En la següent activitat us proposem desenvolupar el vostre potencial creatiu per a dissenyar i construir de manera sostenible una maqueta que represente un col·legi on capiem tots/as". Per a això tindrem en compte l'ODS "EDUCACIÓ DE QUALITAT", l'objectiu principal de la qual és aconseguir una educació universal. Necessitarem a més de la nostra creativitat, molta empatia.

DESENVOLUPAMENT:

El primer serà crear grups de treball. D'aquesta manera segur que salen més idees. Perquè ens siga més fàcil crear, podeu recolzar-vos en les contestacions de les següents preguntes:

- Com és el teu col·legi ideal per fora? I per dins?
- Quines assignatures tindria?
- Quin lema tindria?
- Com serien els mestres/as?
- On es trobaria?

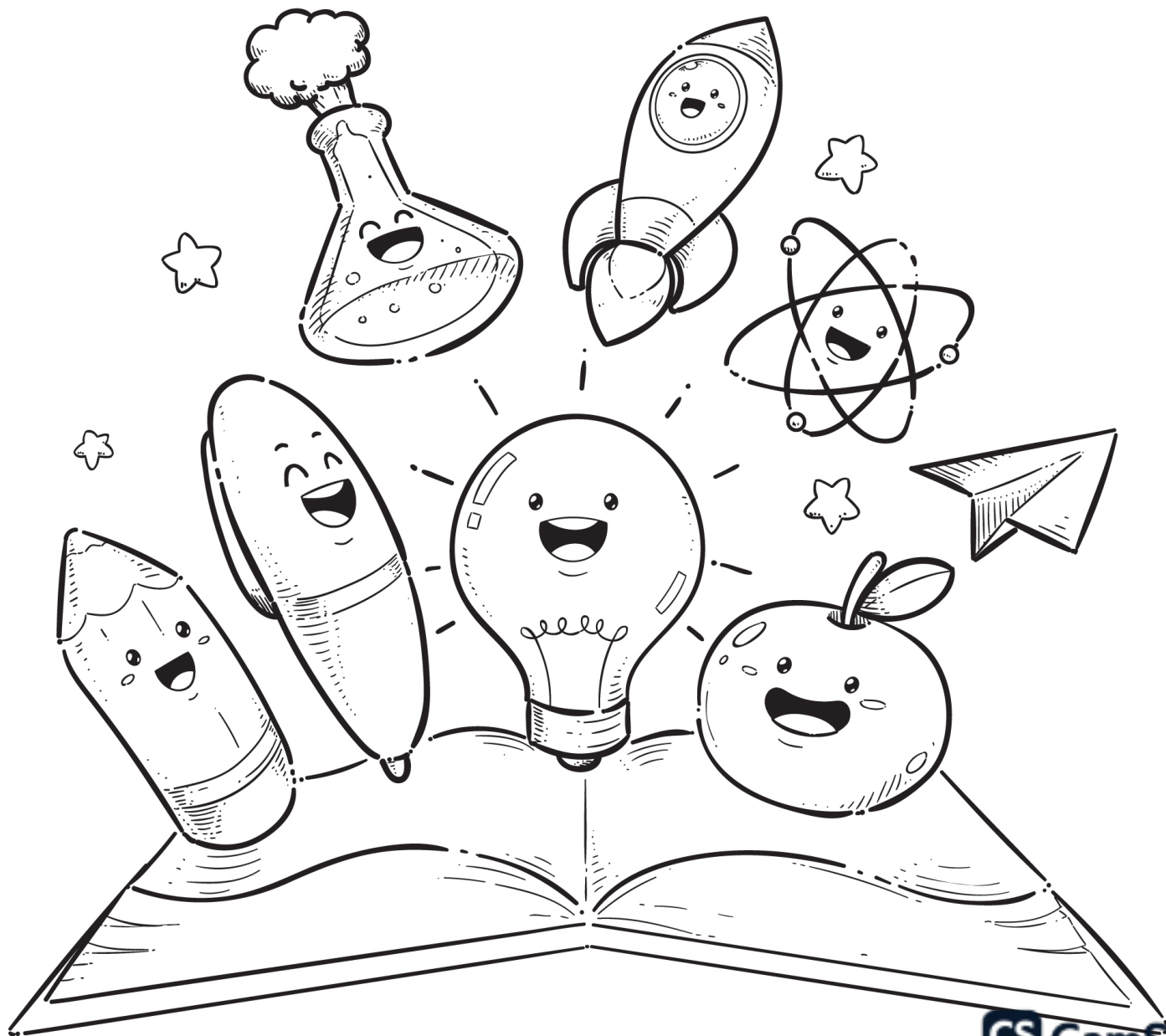


Una vegada tinguem la idea arreplegada, serà el moment de crear-la amb el material reciclat.

Recorda que el nostre col·legi ha de garantir una educació inclusiva, equitativa i de qualitat. Ha d'estar consolidat sobre els valors d'igualtat i aprenentatge per a tots/as.



CS CamScanner
Ausolan.





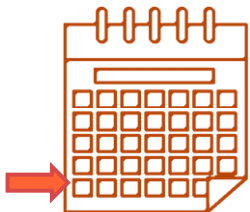




Projecte
Educatiu



EDUCACIÓ PER AL OCI I EL TEMPS
LLIURE



EDAT:

9-12 anys

OBJECTIUS:

- Fomentar la creativitat i l'expressió escrita.
- Reconèixer la relació entre cinema i videojocs com a mitjans audiovisuals narratius.

MATERIAL:

- Annex Qui és qui?
- Paper
- Llapis o Boli
- Retoladors

CREA UNA HISTÒRIA



FONAMENTACIÓ:

Si pensem en Pac-Man, probablement ens ve al capdavant un senyor redó, groc i amb molta fam corrent per un laberint mentre quatre fantasmes de colors el persegueixen com si estigueren en una pel·lícula d'acció. I precisament ací està la clau: encara que Pac-Man va nàixer com un videojoc simple, funciona com una pel·lícula en miniatura. Cada partida és una escena amb persecucions, girs inesperats, herois, malvats, tensió, humor.

En el fons, Pac-Man i el cinema parlen el mateix idioma, el llenguatge de les històries. Els videojocs, igual que les pel·lícules, combinen personatges amb personalitat, escenaris recognoscibles i accions que avancen una trama.

Per això, convidar a les i els xiquets i xiquetes a crear la seua pròpia història usant a Pac-Man i els seus fantasmagòrics amics és una oportunitat fantàstica perquè descobrisquen que la narrativa està a tot arreu, fins i tot on no sembla haver-la.

DESENVOLUPAMENT:

En convertir aquests personatges clàssics en protagonistes d'una història inventada, els participants exercitaran la creativitat, aprendran a organitzar idees i es familiaritzen amb les estructures narratives que també usen les pel·lícules: inici, conflicte, desenvolupament i desenllaç.

És una manera divertida d'unir dos mons que els encanten, el cinema i els videojocs. És interessant que puguem veure que tots dos poden ser eines educatives poderoses... i molt entretingudes!

Per a la presentació dels de personatges, us hem preparat un annex amb la descripció de cada personatge de Pac-Man.

Per a la creació de la història, cada grup haurà de descriure una història curta utilitzant almenys quatre personatges de l'annex. La història ha de complir els següents punts:

1. Tenir inici, desenvolupament i final.
2. Incorporar elements narratius comuns en cinema i videojocs: missió, conflicte, tensió o gir.
3. Incloure descripcions visuals que permeten imaginar la història com una pel·lícula o com un videojoc cinematogràfic.

Us deixem per ací, alguna idea de disparadors creatius i una sorpresa final:

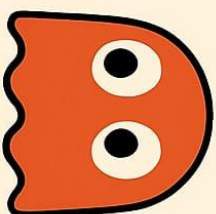
- Pac-Man descobreix que els fantasmes no són el que semblen.
- Una misteriosa clivella en el laberint connecta el món de Pac-Man amb un altre univers...

QUI ÉS QUI



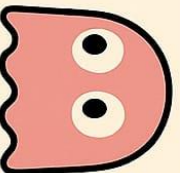
PAC-MAN

Color: Groc
Rol: Protagonista
Objectiu: Menjar tots els punts del laberint sense ser atrapat
Habilitat especial: En menjar una bola de poder, pot devorar els fantasmes temporalment.



BLINKY

Color: Roig
Personalitat: Agressiu
Malnom: «Shadow»
Comportament: Persegueix directament Pac-Man. A mesura que avança la partida, es torna més ràpid



PINKY

Color: Rosa
Personalitat: Estratègica
Malnom: «Speedy»
Comportament: Intenta emboscar Pac-Man col·locant-se per davant d'ell



BOLLES DE PODER

Descripció:
Punts grans situats a les cantonades
Efecte: Els fantasmes es tornen blaus i vulnerables durant uns segons



CLYDE

Color: Taronja
Personalitat: Despistat
Malnom: «Pokey»



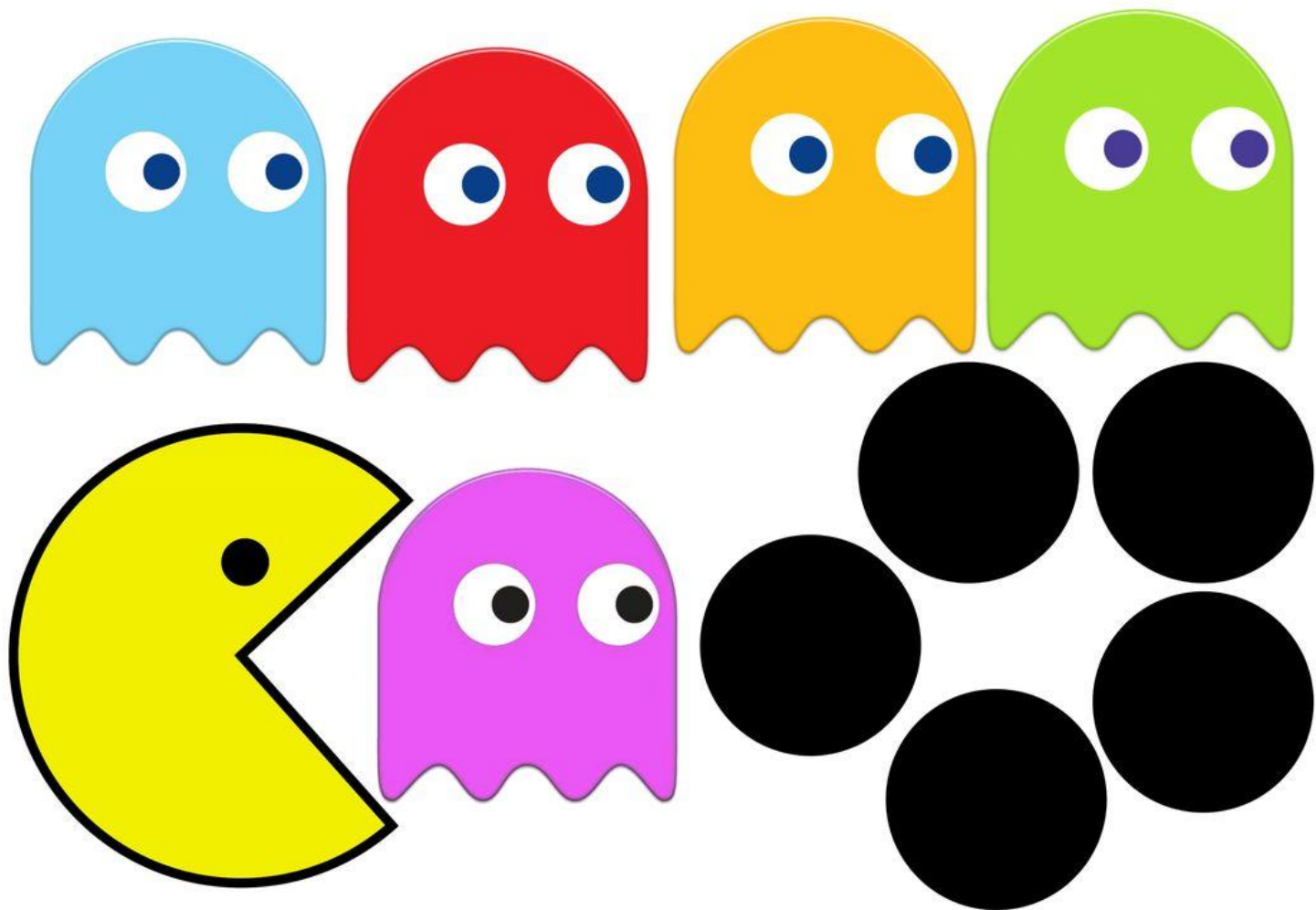
FRUITES OBJECTES BONUS

Descripció:
Aparixen temporalment al laberint i donen punts extra



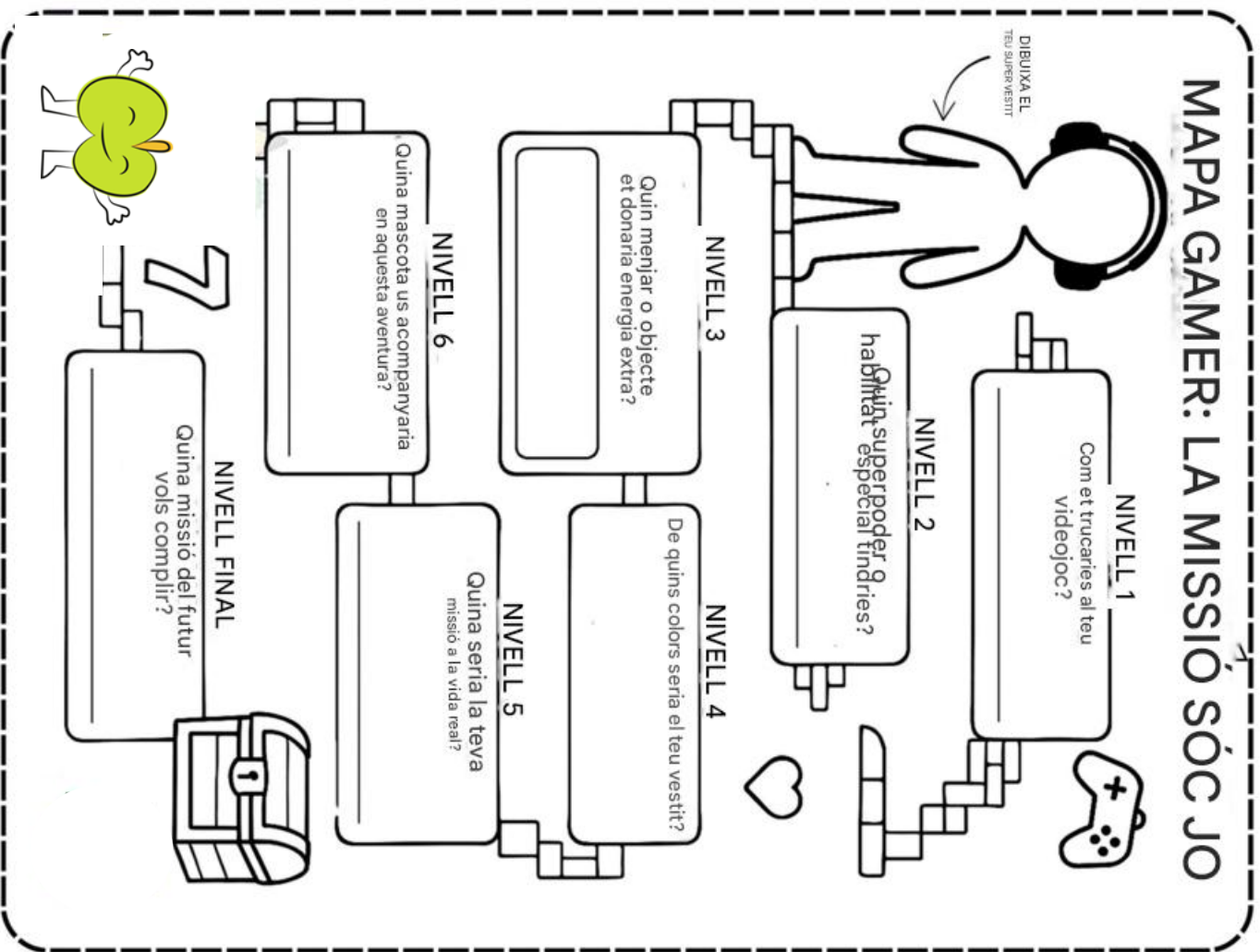


CREA UNA HISTÒRIA





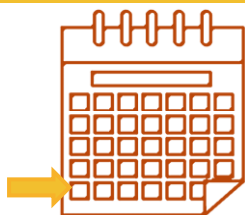
MAPA GAMER: LA MISSIÓ SÒC JO





Projecte
Educatiu

EDUCACIÓ PER A LA SOSTENIBILITAT



EDAT:

9-12 anys

OBJECTIUS:

- Fomentar l'atenció.
- Treballar equip.

MATERIAL:

- Annexos lletres.

PAC-LLETRES



FONAMENTACIÓ:

Avui descobrirem una història molt senzilla i alhora curiosa, així que atenció que comencem.

Pac-Man és un dels videojocs més famosos i volguts de la història. Va ser creat al Japó en 1980 per un dissenyador anomenat Toru Iwatani, que volia inventar un joc divertit per a totes les persones, no sols per als qui ja jugaven a videojocs. Per a inspirar-se, Iwatani va observar una cosa molt senzilla: una pizza amb una porció menys. En veure la forma redona amb la boca oberta, va imaginar un personatge simpàtic i fàcil de reconèixer. Així va nàixer Pac-Man, un cercle groc que sempre té gana i recorre laberints cercant pilotetes per a menjar-les. En el joc, Pac-Man es mou per un laberint mentre uns fantasmes de colors el persegueixen. Cada fantasma té una personalitat diferent: un és valent, un altre és tímid, un altre és ràpid... Però si Pac-Man menja una boleta especial, pot tornar-se forta per un moment i espantar ell als fantasmes. La idea del creador era que el joc fora alegre, ple de colors i de moviment, i que fera venir ganes de jugar sense necessitat de barallar o competir massa.

DESENVOLUPAMENT:

Avui jugarem a un joc inspirat en un personatge molt famós del món dels videojocs la història dels quals us acabem de contar, Pac-Man.

Aquesta aventura pot començar así,...Sabeu qui és Pac-Man? És un personatge redó i groc que va per un laberint cercant boletes mentre uns fantasmes de colors el persegueixen. Li encanta explorar, moure's molt i cercar coses per tot l'escenari. Igual que Pac-Man que recorre el seu laberint després del seu objectiu, avui vosaltres i vosaltres recorrereu el pati cercant el vostre. Però, en lloc de boletes, cercareu lletres amagades en els vostres companys i companyes per a formar paraules.

El primer que farem és repartir les lletres a l'atzar. Assegurant-nos d'incloure suficients vocals en la partida. És important repartir-les si que els participants les vegen.

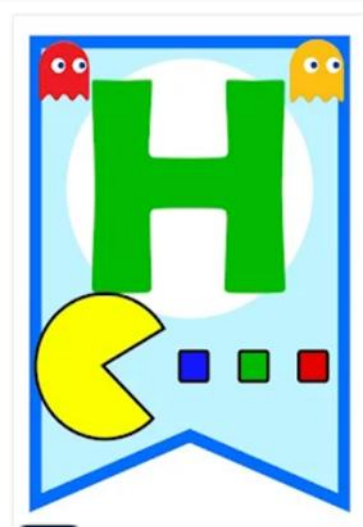
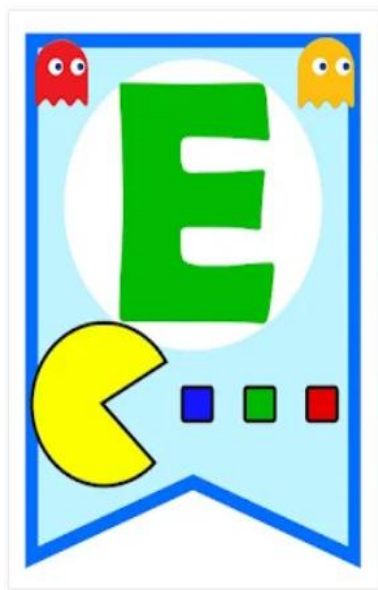
Per a començar, reunirem el grup i explicarem que cadascun té una lletra secreta. Quan donem el senyal, hauran de cercar companys i companyes que, juntament amb les seues lletres, formen una paraula vàlida. Quan creguen tenir una paraula, hauran de col·locar-se en fila en l'ordre correcte i llegir-la en veu alta.

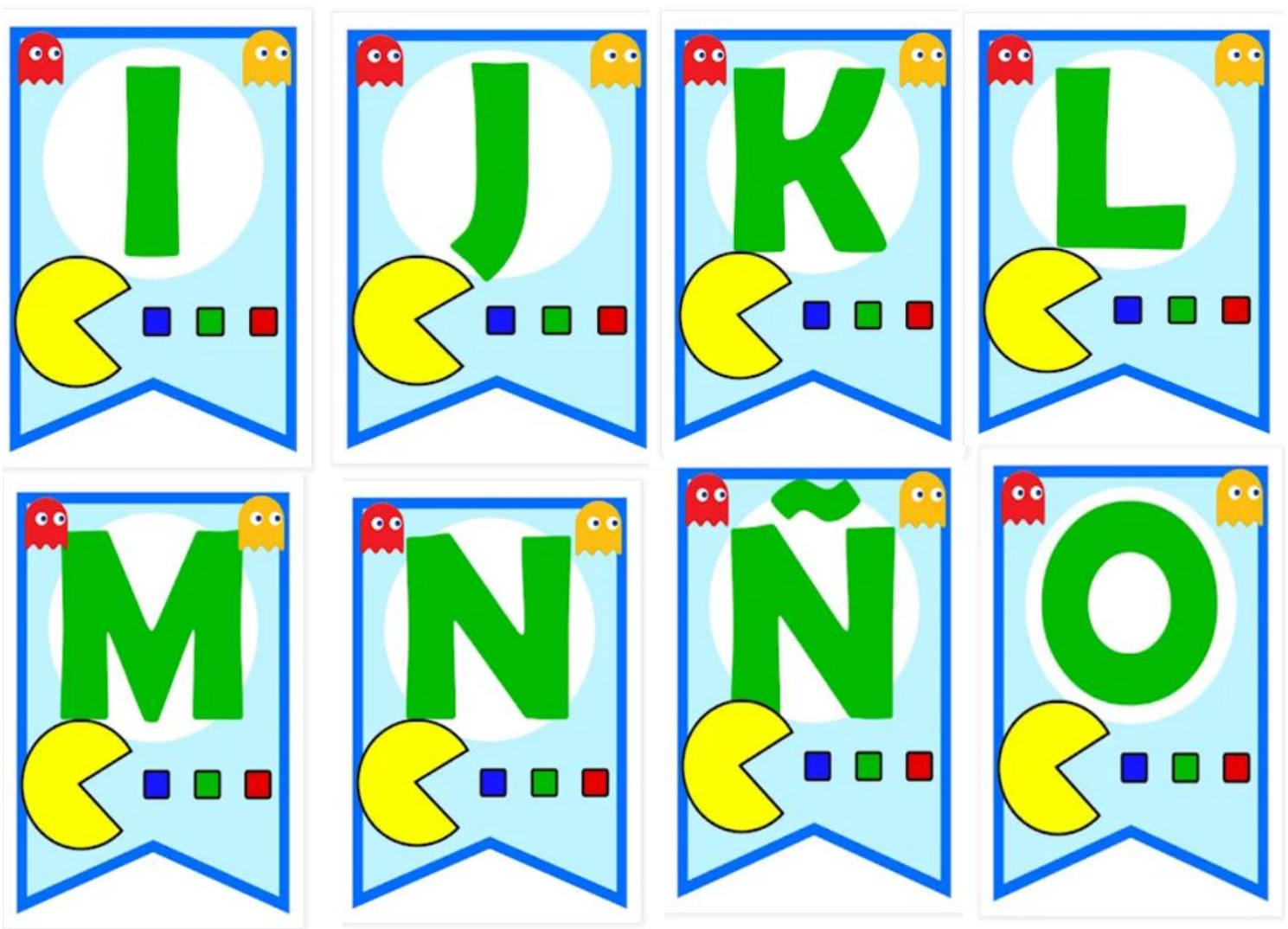
Aquest joc ens ajudarà a aprendre i a col·laborar en equip mentre ens movem i ens divertim, igual que si estiguérem dins d'un videojoc.

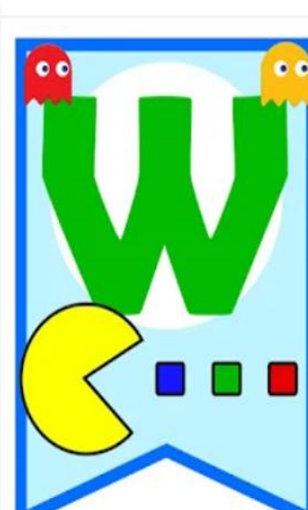
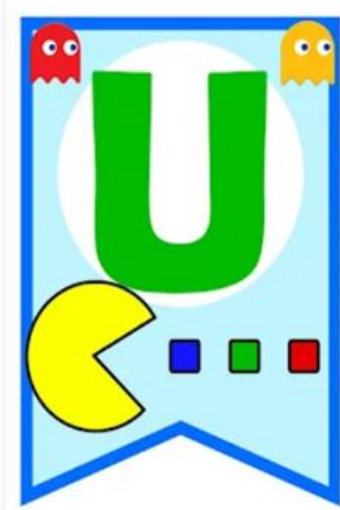
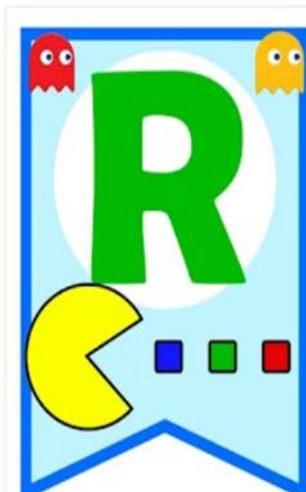
Preparats i preparades per a convertir-nos en xicotets Pac-Man exploradors?

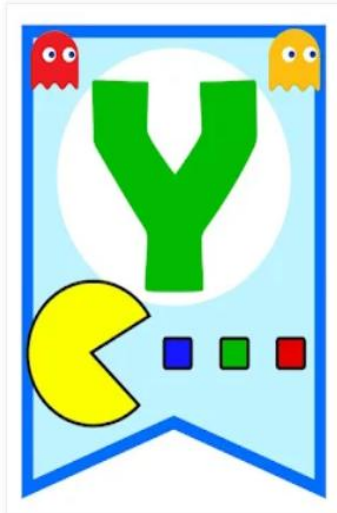
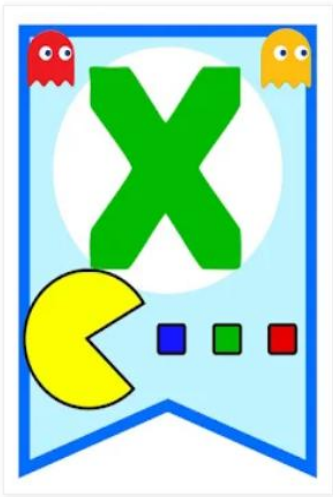
Perquè comencem!









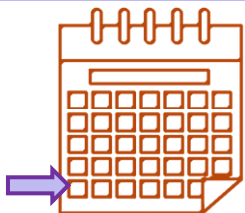




Projecte
Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA CIUTADANIA



EDAT:

9-12 anys

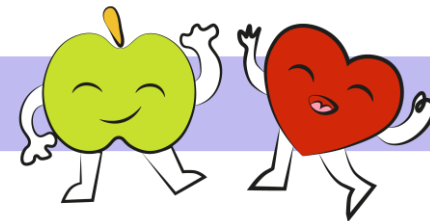
OBJECTIUS:

- Conscienciar sobre la cura del medi ambient.

MATERIAL:

- Annexos bingo

ODS 13 ACCIÓ PEL CLIMA



FONAMENTACIÓ:

El dia 26 de gener se celebra el Dia Mundial de l'Educació Ambiental. Ens acompanyeu en aquesta celebració?

L'ODS 13 – Acció pel Clima ens convida a actuar per a protegir el nostre planeta enfront del canvi climàtic, promovent hàbits responsables i la cura de l'entorn. És fonamental iniciar aquest aprenentatge des d'experiències simples i significatives que permeten als xiquets i les xiquetes comprendre que les seues accions diàries també tenen un impacte positiu.

13 ACCIÓ
PEL CLIMA



DESENVOLUPAMENT:

L'activitat del Bingo de les Cures de la Terra comença amb una breu conversa inicial en la qual el monitor o monitora convida al grup a reflexionar sobre com les nostres accions quotidianes influeixen en el clima i en la salut del planeta.

A partir d'aquesta sensibilització, ens repartirem a cada participant una targeta de bingo amb diferents accions ecològiques, com apagar les llums en eixir, reutilitzar una botella, plantar una llavor, separar residus correctament o tractar amb respecte l'entorn natural. Cada targeta conté una combinació diferent per a fomentar l'atenció i la participació.

A mesura que el monitor o monitora va anunciant aquestes accions, podem generar xicotetes pauses per a comentar exemples reals de l'aula o de la llar, de manera que es reforce la comprensió de cada gest i el seu impacte positiu en el clima.

La dinàmica continua fins que algú complete una fila, columna o diagonal, moment en el qual crida Bingo de la Terra!



CS CamScanner
Ausolan.









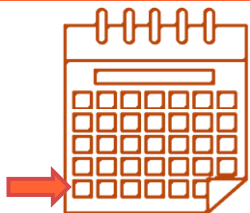




Projecte
Educatiu



EDUCACIÓ PER AL OCI I EL TEMPS
LLIURE



EDAT:

9-12 anys

OBJECTIUS:

- Comprendre les diferents perspectives.
- Fomentar les habilitats comunicatives.

MATERIAL:

- Annex il·lustració

RESOLUCIÓ DE CONFLICTES



FONAMENTACIÓ:

Benvinguts a una activitat una mica desafiadora! Avui celebrem el Dia de la Pau amb un desafiament visual que ens recordarà per què a vegades costa tant posar-nos d'acord. El que cadascun veu no sempre coincideix amb el que veuen els altres, i aquesta diferència de mirades és justament el punt de partida per a construir pau. La pau no s'aconsegueix només evitant conflictes, sinó aprenent a comprendre altres perspectives. El nostre desafiament visual simbolitza aquesta idea, cada ull interpreta el món a la seua manera. I el cinema ens el demostra constantment. Moltes pel·lícules ens ensenyen que canviar la perspectiva pot transformar una història completa. Igual que un director o directora tria un enquadrament distint per a comptar alguna cosa, nosaltres també podem triar mirar des d'un altre angle per a entendre millor als altres. Avui us convidem a obrir la ment, a observar amb atenció i a descobrir com la diversitat de mirades pot convertir-se en el primer pas cap al diàleg, el respecte i la pau.

DESENVOLUPAMENT:

El monitor o la monitora inicia l'activitat explicant que la percepció és un filtre personal de la realitat. Es mostrarà una imatge amb dues possibles interpretacions i es demanarà als participants que l'observen en silenci, sense compartir encara la seua opinió.

Tindran un moment per a anotar la seua primera impressió (ànec o conill). Després, formaran parelles o xicotets grups per a compartir quina figura van veure primer. L'objectiu no és decidir qui té raó, sinó explicar com van interpretar la imatge. Es fomentarà un intercanvi respectuós i es guiarà al grup per a identificar elements comuns, com una mateixa línia pot veure's com a pic o orella.

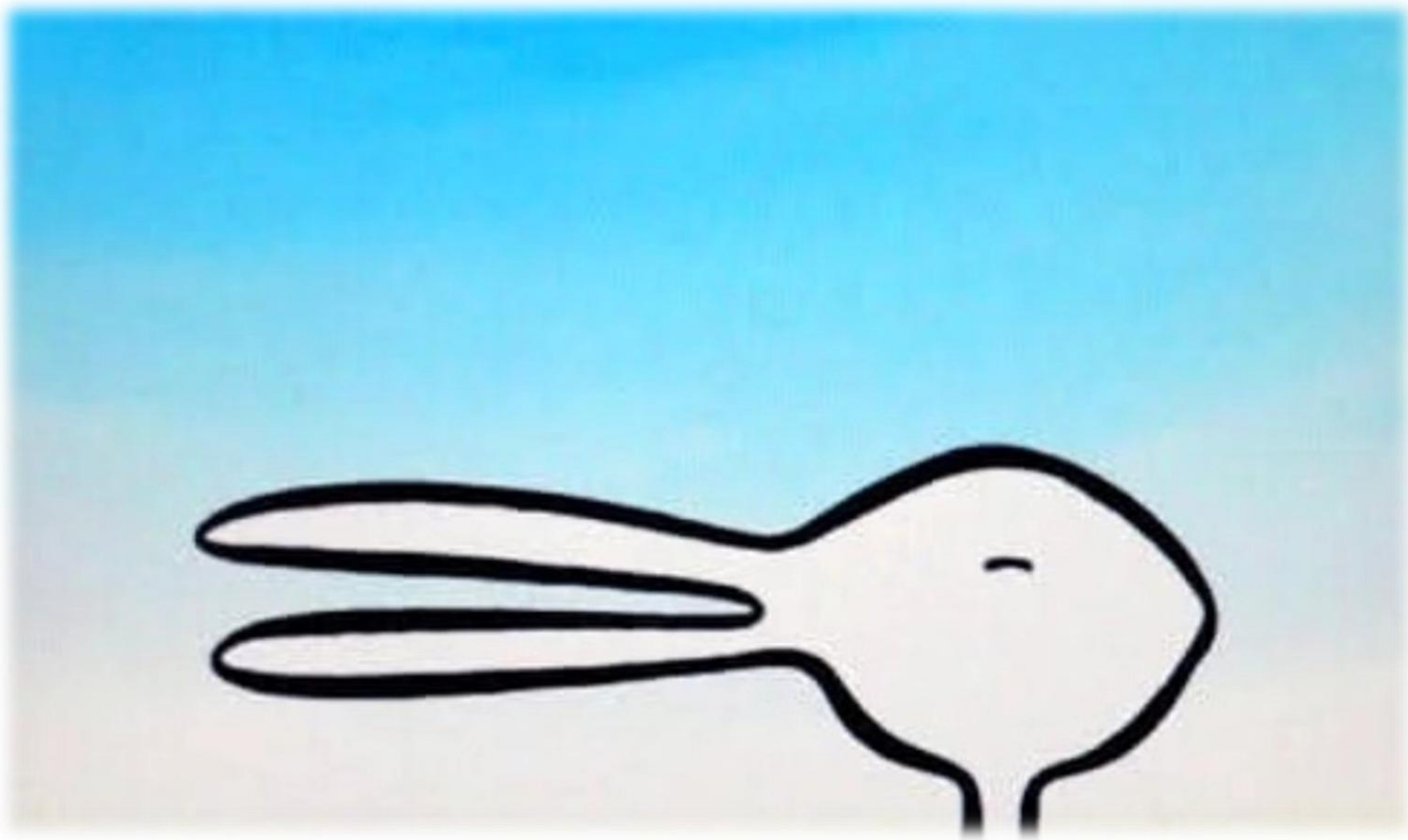
Després, es plantejaran algunes preguntes Per què va costar veure l'altra figura a l'inici? Què van necessitar per a identificar la segona imatge? Com es relaciona això amb els desacords quotidians?

És important treballar els conceptes com l'escolta activa per a entendre abans de respondre. I l'empatia, intentar veure des de la mirada de l'altre.

Finalment, es recordarà que la imatge és ambigua i totes dues interpretacions són vàlides. Idea central de l'activitat, és entendre que els conflictes no sempre són xocs de veritats, sinó de percepcions distintes d'una mateixa realitat.



Ausolan.

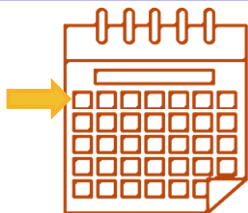




Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA SOSTENIBILITAT



EDAT:

9-12 anys

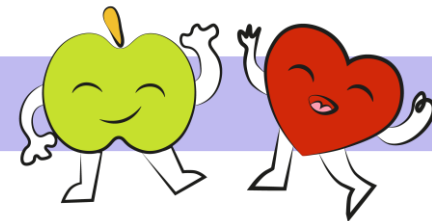
OBJECTIUS:

- Fomentar la creativitat.
- Treballar la no violència.

MATERIAL:

- Annexos diccionari
- Tisores
- Anella, corda o llana

CLAUER DE LA PAU



FONAMENTACIÓ:

El 30 DE GENER se celebra el Dia de la Pau, dedicat a commemorar en els centres educatius una cultura de NO VIOLÈNCIA I PAU.

L'educació en i per a la tolerància, la solidaritat, la concòrdia, el respecte als Drets Humans, la no-violència i la pau són motius per a recordar el 30 de gener. És en el **Dia de la Pau** on volem declarar-nos defensors de la pau i entesa entre persones de distinta procedència i modes de pensar en els nostres centres educatius.

En aquest dia se celebra l'aniversari de la mort del Mahatma **Gandhi** (l'Índia, 1869-1948), líder pacifista que va defensar i va promoure la no violència i la resistència pacífica enfront de la injustícia i que va ser assassinat per defensar aquestes idees.

Una educació inspirada en una cultura de no violència i pau permet al nostre alumnat adquirir coneixements, actituds i competències que reforcen el seu desenvolupament com a ciutadans globals crítics i compromesos amb els seus drets i els d'altres persones.

DESENVOLUPAMENT:

Avui crearem un clauer molt especial que ens recordarà tots els dies la importància de la pau, l'amistat i la bona convivència. Cada clauer tindrà cinc paraules, una per cada vocal, que ens ajudaran a reflexionar i actuar per a un món més amable.

Per a la creació del clauer lliurarem a cada participant les cinc targetes amb les paraules i el seu significat. Cada targeta representa una vocal i conté la paraula que comença amb aquesta vocal. Una definició breu de la paraula. I una o dues preguntes per a reflexionar sobre com aplicar-la en la seua vida. Els participants poden decorar cada targeta amb dibuixos o símbols relacionats amb la paraula.

Una vegada ho tinguem decorat, toca muntar-ho. Per a això perforarem les les targetes i les unirem amb una anella per a formar el clauer.

Podem fer el tancament de l'activitat amb alguna reflexió o xicotet debat.

Què significa aquesta paraula per a tu? Com pots practicar-la a l'escola o a casa?

Una altra opció és que cada participant compartisca la seua paraula favorita o l'acció de pau que més li agradaria practicar. No ens oblidem de destacar que el clauer és un recordatori simbòlic que poden portar amb si tots els dies.





EL NOSTRE DICCIONARI



per la **PAU**

@entre_tea

AJUDAR A UNA ALTRA PERSONA SIGNIFICA CONTRIBUIR, EN UN MOMENT DETERMINAT, A QUÈ AQUESTA PERSONA ACONSEGUEIXI UN OBJECTIU O UNA META. L'AJUDA POT SORGIR EN MOMENTS DIFÍCILS I DOLENTS O EN MOMENTS BONS I BONICS.



@entre_tea

Explica'ns quan has necessitat ajuda i qui t'ha ajudat a assolir allò que volies.



AJUDA





L'EMPATIA ÉS LA CAPACITAT DE POSAR-NOS EN EL LLOC DE L'ALTRA PERSONA I APROXIMAR-NOS AL QUE ESTÀ SENTINT. D'AQUESTA FORMA, PODREM AJUDAR I ACTUAR DE FORMA MÉS ADEQUADA

@entre__tea



Explica'ns si sols empatitzar amb la gent del teu voltant.



En quins moments has experimentat l'empatia?

EMPATIA





LA INCLUSIÓ ÉS UNA SITUACIÓ SOCIAL EN LA QUAL TOTES LES PERSONES FORMEN PART D'UN MATEIX GRUP SENSE IMPORTAR LES SEVES CARACTERÍSTIQUES, PROCEDÈNCIA O CULTURA

@entre__tea



Explica'ns si coneixies que era la inclusió.



Creus que la inclusió és important en la societat?



Alguna vegada has viscut moments en el que has experimentat la inclusió?

iNCLUSIÓ





UNA OPORTUNITAT ÉS UN MOMENT PRECÍS EN EL QUAL PODEM FER ALGUNA COSA QUE, SEGURAMENT, ENS PORTARÀ BONES CONSEQÜÈNCIES.

@entre__tea

Explica'ns quines oportunitats has tingut últimament.



Creus que tot el món té les mateixes oportunitats?

Quines oportunitats tenim en les nostres mans per contribuir a la pau social?



Has donat alguna oportunitat a algun amic alguna vegada?



OPORTUNITAT



LA UNIÓ ÉS L'ACCIÓ DE AJUNTAR ELEMENTS. LES PERSONES ENS PODEM UNIR TAMBÉ PER TENIR MÉS FORÇA DAVANT ALGUNS ESDEVENIMENTS CONCRETS.

@entre__tea

Explica'ns si sents unió amb els teus amics o amigues.



Creus que la unió entre les persones és positiva?

En algun moment t'has unit a algú per aconseguir un objectiu?



Si no existís la unió, com seria tot?



Com s'obté la unió entre les persones?

UNIÓ





LES MEVES ACCIONS

per la **PAU**



puic ajudar...



per empatitzar...



contribuir a la inclusió quan...



ofereixo oportunitats sin...



formento la unió quan...

@entre_tea



LES MEVES ACCIONS

per la **PAU**



puic ajudar...



per empatitzar...



contribuir a la inclusió quan...



ofereixo oportunitats sin...



fomento la unió quan...

@entre__tea