

GRUP:

TALLER CREEM LA NOSTRA PRÒPIA ANIMACIÓ AMB SCRATCHJR

MATERIALS/ESPAI :

- Aula d'informàtica amb dispositius electrònics (tauletes o ordinadors) amb l'aplicació ScratchJr i altaveus.
- Pantalla per a mostrar exemples d'animació creades i realitzar l'explicació.

OBJECTIUS:

- Introduir als alumnes al món de l'animació digital a través de ScratchJR, relacionant-ho amb el centenari de la TV.
- Desenvolupar la creativitat i el pensament lògic mitjançant la programació visual per blocs.
- Fomentar el treball col·laboratiu.

COMPETÈNCIES CLAU:

- C.digital: aprenentatge de l'ús de dispositius electrònics i aplicacions bàsiques de programació.
- C. en com. ling: desenvolupament d'habilitats comunicatives mitjançant la narració d'una història animada.
- C. aprendre a aprendre: promoció de la resol. de problemes i l'aprenentatge autònom.
- C. social: cooperació i respecte.
- C. consciència i expressions culturals: relació amb la història de la TV com a part de la cultura audiovisual.

SABERS BÀSICS:

- Expressió i com. a través del llenguatge verbal, corporal i gràfic.
 - Iniciació en el pensament lògic, raonament i resolució de problemes senzills.
 - Treball en equip, respecte i col·laboració.
-
- Introducció a conceptes bàsics de programació.
 - Creació i representació de continguts mitjançant eines digitals.

ESTRUCTURA DE LA SESSIÓ I ADAPTACIONS:

- Introducció (15 min): breu explicació sobre el centenari de la TV i com s'utilitzarà ScratchJR per crear una animació.
- Disseny (50 min): l'alumnat treballarà en grups xicotets, hauran de decidir quin serà el contingut de la seua animació, crear personatges i escenes, fer-los moure, afegir diàlegs i efectes sonors... Les mestres anirem guiant amb explicacions senzilles sobre com utilitzar els blocs per fer que els personatges es moguen i interaccionen.
- Projecte i reflexió (15 min): presentar les animacions.

ADAPTACIONS:

- Suport visual i auditiu (presentació visual, explicacions detallades).
- Grups heterogenis.
- Adaptació al ritme: donar més temps quan siga necessari.

CRITERIS D'AVUACIÓ:

- Participació activa en el treball en equip.
- Creativitat en la creació dels personatges i les escenes animades.
- Comprensió bàsica de la programació: habilitat per utilitzar els blocs per seqüenciar moviments de manera lògica.

GRUP:

TALLER

Fem la nostra figura amb disseny 3d

MATERIALS/ESPAI :

- Aula d'informàtica amb ordinadors.
- Pantalla per a mostrar com podem dur a terme l'activitat

OBJECTIUS:

- Introduir als alumnes en el moviment DIY i en el disseny 3d.
- Desenvolupar la creativitat i el pensament lògic matemàtic i espacial mitjançant el programa Tinkercad.
- Fomentar el treball col·laboratiu.

COMPETÈNCIES CLAU:

- C.digital: aprenentatge de l'ús de dispositius electrònics i aplicacions bàsiques de programació.
- C. en com. ling: desenvolupament de l'escolta activa i la comprensió de normes orals.
- C. aprendre a aprendre: promoció de la resol. de problemes i l'aprenentatge autònom.
- C. social: cooperació i respecte.
- C. consciència i expressions culturals: relació amb la història de la TV com a part de la cultura audiovisual.

SABERS BÀSICS:

- Nocions matemàtiques bàsiques: mesures, plans, formes geomètriques bàsiques.
 - Iniciació en el pensament lògic, raonament i resolució de problemes senzills.
 - Treball en equip, respecte i col·laboració.
-
- Introducció a conceptes bàsics de programació.
 - Creació i representació de continguts mitjançant eines digitals.

ESTRUCTURA DE LA SESSIÓ I ADAPTACIONS:

- Introducció (15 min): breu explicació sobre el centenari de la TV i com funciona una impressora 3-d.
- Disseny (50 min): l'alumnat treballarà en parelles seguint les instruccions dels mestres per tal de poder dissenyar un objecte 3d que serà entregat com a premi en altre taller posterior.
- Exploració: (15 minuts) temps per a que aquells alumnes que tinguen necessiten puguin explorar ferramentes i eines de Tinkercad.

ADAPTACIONS:

- Suport visual i auditiu (presentació visual, explicacions detallades).
- Grups heterogenis.
- Adaptació al ritme: donar més temps quan siga necessari.

CRITERIS D'AVUACIÓ:

- Participació activa en el treball en equip.
- Coneixement i ús de les funcions bàsiques del programa d'impressió 3d.
- Comprensió bàsica dels conceptes matemàtics utilitzats per a poder fer la figura.



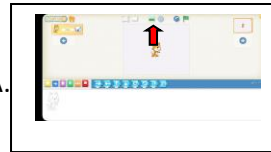
1. UNA VEGADA ENTREM A L'APLICACIÓ, POLSEM EN LA CASETA.



2. PUNXAR EN



3. TRIEM UN PAISSATGE DINS D'AQUESTA CASELLA.



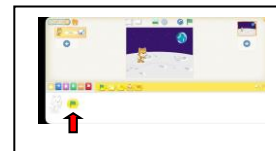
4. LI DONEM A



5. BOTÓ 



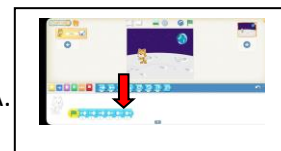
6. ARRASTREM LA BANDERA DE COLOR VERD AL COSTAT DEL GAT.



7. BOTÓ 



8. ARRASTREM LES FLETXES DE MOVIMENT AL COSTAT DE LA BANDERA.



9. BOTÓ 





10. POSEM AL ALTAVEU



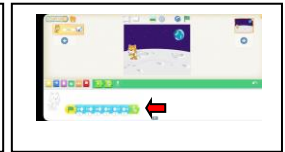
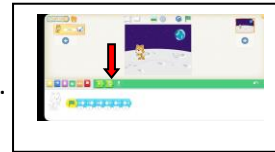
11. BOTÓ 



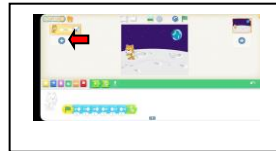
GRAVEM AUDIO I PUNXEM A



12. ARRASTEM L'AUDIO AL COSTAT DE LES FLETXES.



13. POSEM 



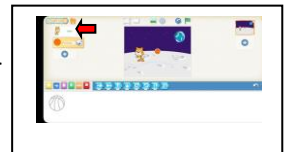
14. TRIEM ALTRE PERSONATGE.



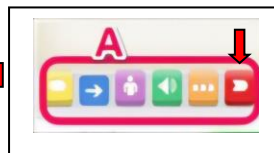
I POSEM



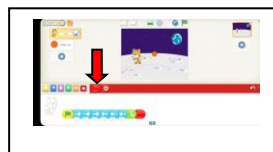
I GAT



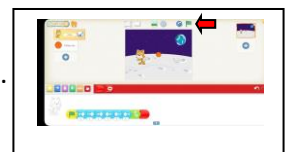
15. BOTÓ 



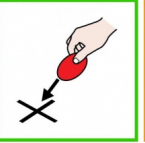
16. ARRASTEM

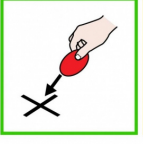
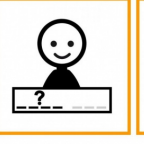
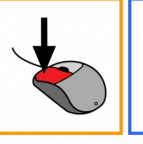
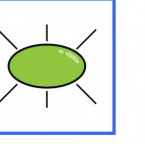


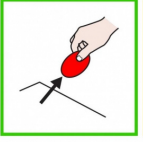
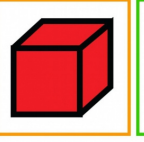
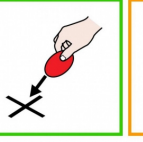
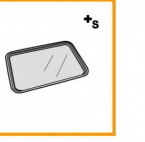
I POSEM BANDERA PER A REPRODUIR.

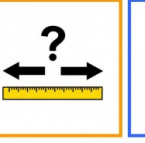
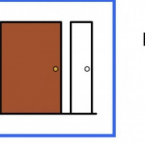


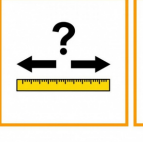
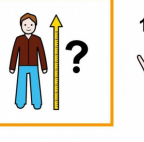
Taller impresora 3D

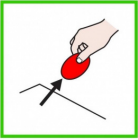
				
CLIC	LOGIN	STUDENT	PONER	CÓDIGO

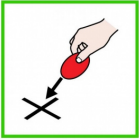
			
PONER	NOMBRE	CLIC	NUEVO

			
COGER	CUBO	PONER	BANDEJA

		100			75
MEDIDA	LARGO	100	MEDIDA	ANCHO	75

		10
MEDIDA	ALTURA	10






COGER
CUBO
PONER
BANDEJA

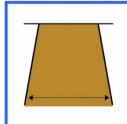



CLIC
TRANSPARENTE




75

MEDIDA
LARGO
75

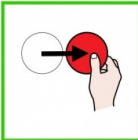
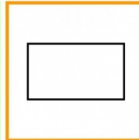
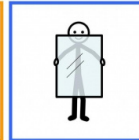
15

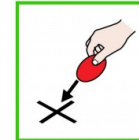
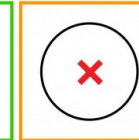
MEDIDA
ANCHO
15




5

MEDIDA
ALTURA
5

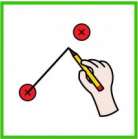
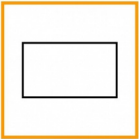



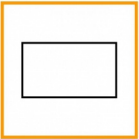
MOVER
RECTÁNGULO
TRANSPARENTE
Y
PONER
CENTRO



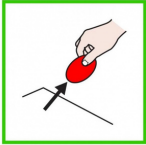

4

BAJAR
MEDIDA
4




UNIR
RECTÁNGULO
Y
RECTÁNGULO
TRANSPARENTE



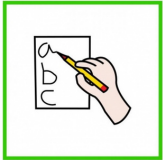
casa

amor

mano

COGER

PALABRA



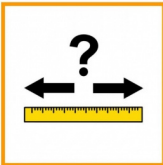
SAFA

PRIX

ESCRIBIR

SAFA

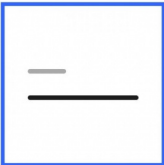
PRIX



casa

amor

mano



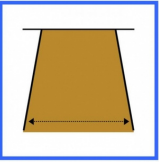
50

MEDIDA

PALABRA

LARGO

50



15

MEDIDA

ANCHO

15

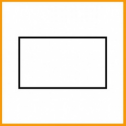
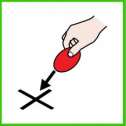


5

MEDIDA

ALTURA

5



PONER

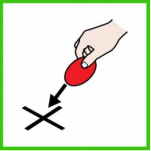
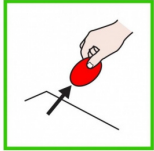
CENTRO

RECTÁNGULO

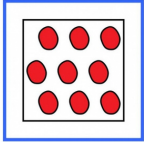


BAJARMEDIDA

33

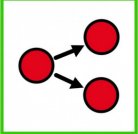


COGERCILINDROPONERBANDEJAS

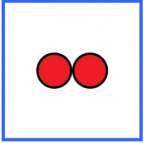
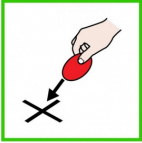


MEDIDATODAS

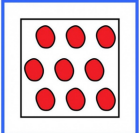
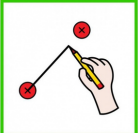
55



DUPLICARCILINDRO



PONERCILINDROSAL LADO DE



UNIRTODO



STEAM



Criteri d'Avaluació	1 (Molt baix)	2 (Baix)	3 (Mitjà)	4 (Alt)	5 (Molt alt)
Participació i col·laboració	No participa ni col·labora amb el grup.	Participa de manera mínima i poques vegades col·labora amb el grup.	Participa i col·labora de manera ocasional amb el grup.	Participa activament i col·labora freqüentment amb el grup.	Participa i col·labora constantment, fomentant la cooperació grupal.
Ús eines bàsiques	No utilitza cap de les eines bàsiques	Utilitza alguna de les eines bàsiques, però amb molt dificultat	Utilitza les eines bàsiques però amb ajuda	Utilitza les eines bàsiques de manera autònoma	Utilitza les eines bàsiques e indaga noves possibilitats
Creativitat de les propostes	No realitza cap proposta	Propostes copiades dels exemples donats	Propostes molt bàsiques i amb molt guia	Propostes bàsiques i adequades a la seva edat	Propostes innovadores amb ús de noves funcions
Respecte per les normes i el grup	No respecta les normes ni els companys.	Poques vegades respecta les normes i els companys.	Respecta de manera bàsica les normes i els companys.	Respecta les normes i els companys majoritàriament.	Demostra un respecte excel·lent per les normes i els companys.



AUTODESK®
TINKERCAD®

STEAM



Crítèri d'Avaluació	1 (Molt baix)	2 (Baix)	3 (Mitjà)	4 (Alt)	5 (Molt alt)
Participació i col·laboració	No participa ni col·labora amb el grup.	Participa de manera mínima i poques vegades col·labora amb el grup.	Participa i col·labora de manera ocasional amb el grup.	Participa activament i col·labora freqüentment amb el grup.	Participa i col·labora constantment, fomentant la cooperació grupal.
Ús eines bàsiques	No utilitza cap de les eines bàsiques	Utilitza alguna de les eines bàsiques, però amb molt dificultat	Utilitza les eines bàsiques però amb ajuda	Utilitza les eines bàsiques de manera autònoma	Utilitza les eines bàsiques e indaga noves possibilitats
Conceptes matemàtics	No comprén ni utilitza els conceptes treballats	Utilitza els conceptes però merament copiant, sense entendre allò què es fa	Compren els conceptes amb molta ajuda	Compren els conceptes i entén el seu ús	Compren els conceptes e intenta realitzar un ús diferent
Respecte per les normes i el grup	No respecta les normes ni els companys.	Poques vegades respecta les normes i els companys.	Respecta de manera bàsica les normes i els companys.	Respecta les normes i els companys majoritàriament.	Demostra un respecte excel·lent per les normes i els companys.