

Sessió 4: Entra a ScratchJr!

Idees poderoses de la informàtica	Maquinari/Programari
Idees poderoses d'alfabetització	Eines de comunicació i llenguatge
PTD	Creació de continguts, Construir comunitat, Comunicació, Eleccions de conducta, Col·laboració, Creativitat
Paleta de virtuts	Equitat, Curiositat, Ment oberta, Generositat, Optimisme
Els infants seran capaços de...	<ul style="list-style-type: none"> ● Obrir l'aplicació ScratchJr en un dispositiu. ● Navegar pels conceptes bàsics de la interfície ScratchJr. ● Desar el projecte. Posar-hi un nom.
Vocabulari	<ul style="list-style-type: none"> ● Vocabulari de la interfície: <ul style="list-style-type: none"> ○ Escenari: on passen les coses a ScratchJr, on hi ha els personatges. ○ Programa: blocs d'ScratchJr encaixats. ○ Àrea de Programació: és on s'escriuen els programes amb les instruccions d'ScratchJr. ○ Menú de blocs: on es troben els blocs o instruccions d'ScratchJr. ● Maquinari: els objectes físics que utilitzem quan treballem amb ordinadors, com ara el mateix ordinador, la tauleta, el teclat o el ratolí. ● Programari: els programes informàtics que fem servir quan fem servir ordinadors, com ara l'aplicació ScratchJr.
Preparació del mestre/a	<ul style="list-style-type: none"> ● Llegir la planificació de la sessió. ● Informar-se sobre les persones que apareixen a la presentació Fotografies de programadors i tenir-la preparada per projectar-la. ● Memoritzar la lletra de la cançó per recollir i provar de reproduir-la per tenir-ho tot a punt per al final de la sessió. ● Familiaritzar-se amb la pàgina web: ScratchJr Interface Guide. Obrir-la a l'ordinador per projectar-la.
<p>Iniciació</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Qui és un Programador? (Temps estimat: 5 minuts) <ul style="list-style-type: none"> ○ Mostra que els programadors poden ser molt diferents pel que fa a gènere, raça, ètnia, edat, etc.; a través de les imatges del document (pots incloure una foto teva). 	

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - K © [2020 - 2025] DevTech Research Group. Some Rights Reserved.

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - K is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

This license requires that reusers give credit to the creator. You may distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, but must license the modified material under identical terms and indicate what has changed from the original. You may not use or adapt this work for commercial purposes.

- Pregunta als infants: “Què creieu que tenen en comú aquestes persones?”
- Resposta: tots són programadors.
- Explica que “avui totes i tots us convertireu en programadores i programadors!”.

Obrir el cercle

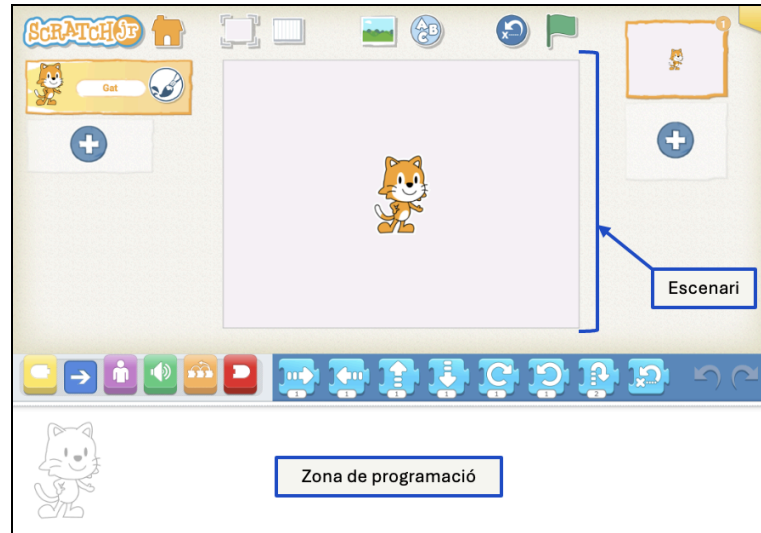
- **Introduir ScratchJr** (*Temps estimat: 10 minuts*)
 - Explica que quan utilitzem ordinadors, fem servir tant el **maquinari** (els dispositius, els perifèrics, les coses que es poden tocar) com el **programari** (els programes informàtics, en aquest cas, l'aplicació ScratchJr).
 - Recordeu, tots plegats, com fer servir correctament la tauleta o el chromebook (amb seguretat, fent servir les dues mans).
 - Mostra als nens i nenes com obrir ScratchJr i crear un projecte.
 1. Obre l'App ScratchJr.



2. Toca el signe més per obrir un projecte nou a “Els meus projectes”.



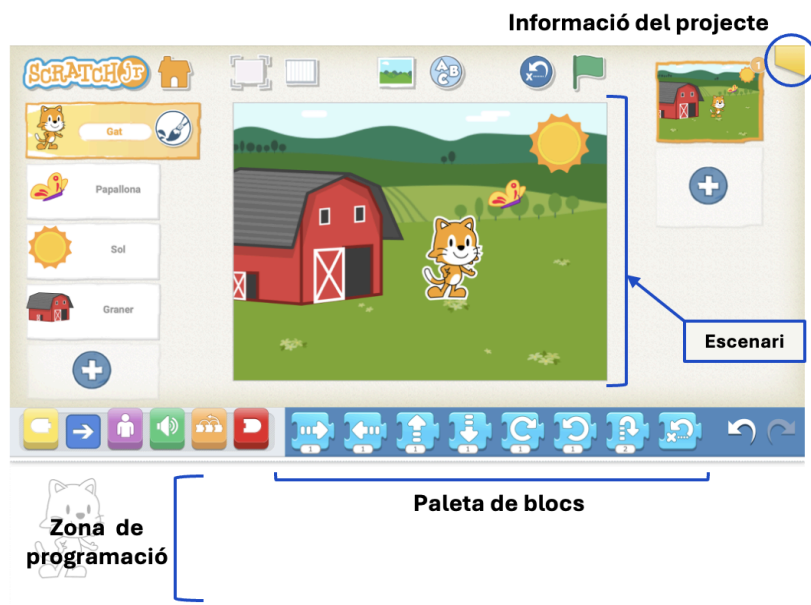
3. Mostra als infants l'**escenari** (on passa l'acció i hi ha els personatges), el menú de blocs (on hi ha els blocs) i l'àrea de programació (on podem posar les instruccions, ben ordenades, que faran fer coses al personatge).



Temps d'ScratchJr

Estructura del repte:

- **Explora ScratchJr** (*Temps estimat: 10 minuts*)
 - Explora ScratchJr amb els infants, i a mesura que descobreixin les diferents parts del programa, introdueix el vocabulari propi de la plataforma (escenari, zona o àrea de programació, programa, etc.). Utilitza la [guia de la interfície d'ScratchJr](#) per ensenyar les parts més importants de la interfície.

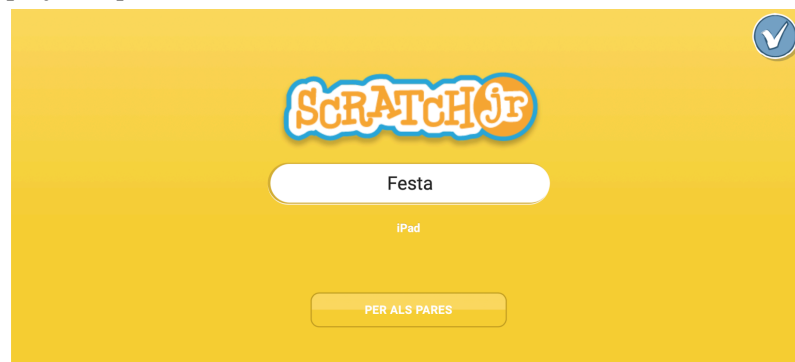


- **Guardar projectes** (*Temps estimat: 10 minuts*)
 - Guia als infants per tal que puguin desar un projecte amb un nom mitjançant els passos següents:

1. Obriu el projecte que voleu compartir.
2. Toqueu el rectangle groc a l'extrem superior dret de la pantalla per veure la informació del projecte.



3. Escriviu un nom per a aquest projecte. Per exemple: “Festa”. Si els alumnes encara no tenen assolida la lectoescriptura, pots convidar-los a escriure alguna cosa senzilla, com ara el seu nom, i canviar el nom del projecte quan el rebis.



Explorar:

- **Joc lliure** (*Temps estimat: 5 minuts*)
 - Els infants juguen i exploren lliurement la interfície d'ScratchJr.
 - Utilitzant l'estratègia “pensar-per-parelles-ensenyar”, demana als infants que reflexionin sobre el que han après. Per parelles, hauran d'explicar-se els uns als altres alguna cosa nova sobre l'aplicació fent ús de la tauleta. Recorda'ls la importància d'escoltar als companys.

Tancar el cercle

- **Nous descobriments** (*Temps estimat: 5 minuts*)

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - K © [2020 - 2025] DevTech Research Group. Some Rights Reserved.

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - K is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

This license requires that reusers give credit to the creator. You may distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, but must license the modified material under identical terms and indicate what has changed from the original. You may not use or adapt this work for commercial purposes.

- Tothom comparteix amb la classe una cosa nova que ha descobert amb ScratchJr (sense repetir-se)!
- Presenta la [“Cançó per recollir”](#) i explica on guardar les tauletes després d'utilitzar-les.

[Amb el ritme de Itsy Bitsy Spider](#)

*Apaguem les nostres tauletes i les guardem
Ens ho hem passat tan bé, però ja hem acabat per avui
Fem servir les dues mans i caminant en lloc de córrer
Guardem les nostres tauletes i ara la cançó s'ha acabat.*