



FAIG

cesire



Generalitat
de Catalunya

Escola de Narradors Digitals

Institut Salvador Sunyer i Aimeric - Salt

b7008407@xtec.cat

ESO 1r Cicle

Tecnologia i Comunicació

Tecnologies Maker

Eines manuals

Programació

Durada

entre 35 i 50 hores

Pòsít del projecte

Que els alumnes aprenguin a crear una història, fent servir diferents tècniques de disseny analògic i digital, redactant textos escrits i orals en català, castellà i anglès; i analitzant aspectes de funcionament de l'economia del món que els ajudin a conscienciar-se de les desigualtats que es generen en el seu entorn. Tot allò, participant en una investigació de la Universitat de Girona, sobre com aprenen els alumnes amb les tecnologies.

Pregunta essencial, repte o servei

Com podem ajudar a la UDG en el seu estudi sobre educació i tecnologia?

Descripció del projecte

L'alumnat rep la visita de dos investigadors, que estan fent un estudi sobre com aprenen els adolescents amb la tecnologia. Les proposen crear una història amb Scratch i presentar-la davant d'altres investigadors a la UdG. L'alumnat tria la temàtica de la història, escollint un ODS. Li dona forma, creant personatges, diàlegs, fins a tenir la història escrita. A continuació converteix les paraules en imatges amb el storyboard. En Scratch, elabora la història, amb personatges creats i dibuixats de manera real i virtual. I per últim, exposa el seu procés d'aprenentatge.

Reflexió de les persones implicades

He gaudit de la visita a la UdG, m'ha impressionat molt poder contar la nostra història a professors i alumnes de la Universitat de Girona (Una alumna). El procés d'aprenentatge dels alumnes ha sigut molt interessant, com han evolucionat en el seu treball en grup i com ho han explicat durant les seves presentacions (Un projectista). Em sembla molt inspirador veure l'evolució dels alumnes, com han superat les seves dificultats, i la naturalitat amb la

qual ens ho han explicat. (Una investigadora).



Generalitat
de Catalunya