

ESPAI GAMER AULA D'ACOLLIDA

Institut Roseta Mauri

VOLEM AJUDAR ALS NOSTRES COMPANYS NOUINGUTS DE L'AULA D'ACOLLIDA!

Hem iniciat la creació d'un banc de recursos (jocs) amb Scratch per ajudar als companys nouvinguts a aprendre la llengua catalana i les nostres tradicions d'una forma diferent!

LET'S GO!




Temàtica Sant Jordi Temàtica Nadal



Espai gamer d'aula d'acollida

Institut Roseta Mauri - Reus

faig@iesrosetamauri.org

ESO 1r Cicle

Tecnologia i Comunicació

Tecnologies Maker

Programació

Durada

entre 10 i 25 hores

Propòsit del projecte

Que l'alumnat de 2n d'ESO dissenyi jocs educatius en Scratch per facilitar l'aprenentatge del català a l'alumnat nouvingut de l'aula d'acollida. El projecte dona resposta a una necessitat real del centre: afavorir la inclusió i la comunicació entre iguals a través de la creació digital. Els jocs, basats en tradicions, cultura i patrimoni catalans, permeten desenvolupar competències digitals i creatives alhora que apropen els dos col·lectius i promouen el treball cooperatiu.

Pregunta essencial, repte o servei

Com podem ajudar l'alumnat de l'aula d'acollida a aprendre català d'una manera motivadora i significativa?

Descripció del projecte

El projecte parteix de la necessitat de facilitar l'aprenentatge del català a l'alumnat nouvingut que assisteix a l'aula d'acollida de l'institut. Organitzat en equips, l'alumnat de 2n d'ESO dissenya i crea jocs educatius per treballar la llengua a partir de les tradicions, la cultura i el patrimoni catalans. Els productes finals donen resposta a una necessitat real del centre i afavoreixen la inclusió, l'aprenentatge entre iguals, la creativitat i el treball cooperatiu.

Creació d'obres o productes

Aquest projecte dona lloc a la creació de jocs educatius amb Scratch a partir dels continguts treballats a la matèria de programació. Els jocs tenen la finalitat d'afavorir l'aprenentatge del català de l'alumnat de l'aula d'acollida i estan vinculats a la llengua i a les tradicions catalanes, com Sant Jordi o la celebració del Nadal. Durant el procés, l'alumnat dissenya, programa i prova els jocs, i els millora a partir de la retroacció rebuda

fins a obtenir un producte final funcional, útil i significatiu.

Reflexió de les persones implicades

L'alumnat afirma que "ha estat una experiència molt bona i motivadora poder crear jocs per ajudar els companys de l'aula d'acollida a aprendre català. Ens ha agradat treballar amb Scratch i veure com els nostres jocs funcionen i poden ser útils per a altres persones." El professorat valora que "el projecte ha afavorit la integració de l'alumnat nouvingut i ha reforçat la cohesió de grup. S'ha observat una major implicació, cooperació i motivació, i la programació a la creació de jocs ha engrescat molt l'alumnat."



Generalitat de Catalunya
Departament d'Educació
Institut Roseta Mauri