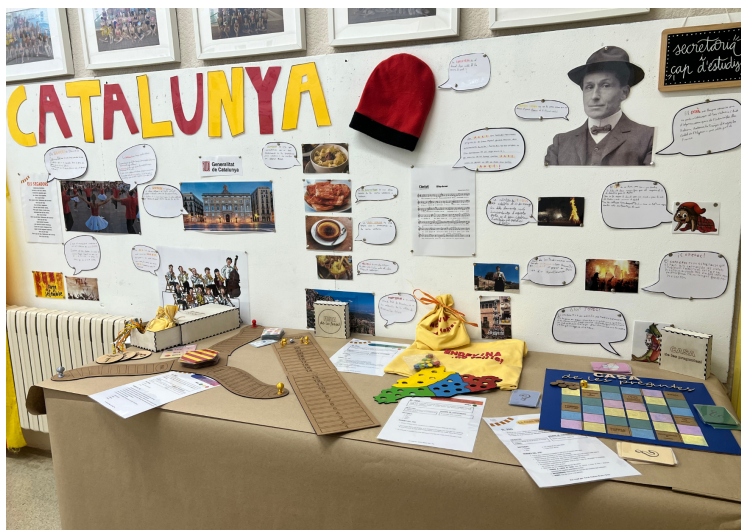




Juguem per la llengua

Escola Quermany - Pals

escolaquermany@xtec.cat

Primària 2n Cicle

Tecnologia i Comunicació

Drets humans i equitat

Tecnologies Maker

Tall làser

Impressió 3D

Cosit

Durada

entre 35 i 50 hores

Propòsit del projecte

Que l'alumnat es conscienciï sobre la diversitat lingüística de Catalunya, fent-los reflexionar sobre la importància de conèixer i fomentar l'ús del català com a element clau per a la cohesió social i la preservació de la identitat cultural, per preservar la llengua. I que es sentin empoderats per fer parelles lingüístiques utilitzant els jocs didàctics elaborats a l'espai maker.

Pregunta essencial, repte o servei

Tothom que viu a Catalunya parla català?

Descripció del projecte

Els infants investiguen símbols, institucions, mapes i personatges catalans, així com la llengua catalana i la seva oficialitat. A partir d'aquesta recerca, dissenyen jocs de taula didàctics per promoure l'ús del català de manera lúdica. Com a tancament del projecte, organitzen unes jornades de jocs de taula obertes a les famílies de l'escola, fomentant l'aprenentatge i l'ús compartit de la llengua catalana dins la comunitat educativa.

Creació d'obres o productes

Construir amb les màquines de l'aula FaigLab jocs de taula per aprendre i millorar a parlar català. Organització d'un esdeveniment de jornades per la llengua on convidem a la comunitat educativa a jugar als jocs de taula.

Reflexió de les persones implicades

Durant aquest projecte hem descobert diferents aspectes de Catalunya: el territori, les tradicions, la llengua i la cultura que ens envolta. Hem après a valorar la riquesa del nostre entorn i com aquest forma part de la nostra identitat. Elaborant jocs per compartir el català amb altres persones, hem entès la importància de preservar i difondre la llengua com a eina de comunicació i cohesió. Ha estat un projecte que ens ha connectat amb qui som i amb el lloc on vivim.

