



Scratch: Pensament Creatiu a l'Aula.

Mòdul 2

Marc Teòric i Preparació del Curs



Scratch: Pensament Creatiu a l'Aula.

Mòdul 2: Primeres Passes amb Scratch

- **Objectius:**

En aquest mòdul descobrirem la interfície de treball i provarem alguns dels **blocs bàsics**. Realitzarem els **programes d'exemple** de les pràctiques bàsiques d'Scratch per veure les diferents possibilitats que ens ofereix el programa.

- **Activitats:**

Realitzar les activitats proposades amb les pràctiques bàsiques d'Scratch.

Crear un programa partint de les idees de les pràctiques bàsiques d'Scratch.

- **Avaluació:**

Lliurar les tasques proposades.

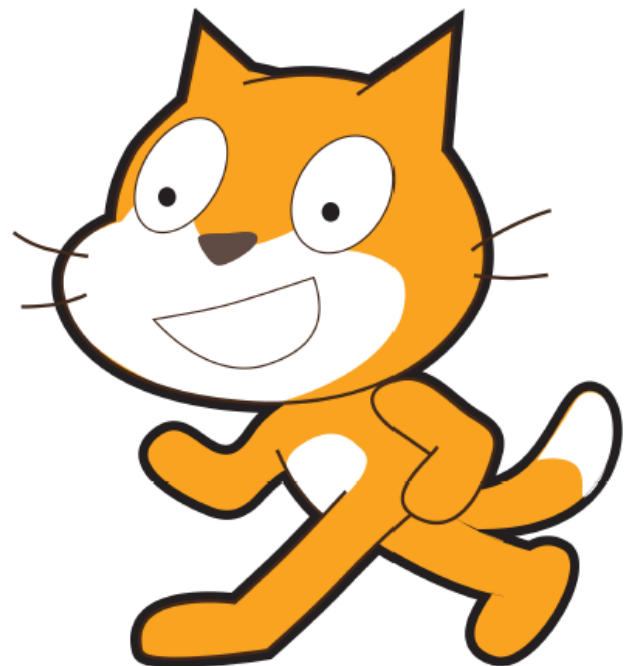
Lliurar un programa on es vegin recollides les idees de com a mínim 3 de les pràctiques bàsiques d'Scratch.



Scratch: Pensament Creatiu a l'Aula.

Índex:

- [1. Descobrint l'entorn de treball](#)
- [2. Un programa senzill](#)
- [3. Compartir un projecte](#)
- [4. Les pràctiques bàsiques](#)
- [5. Avaluació](#)





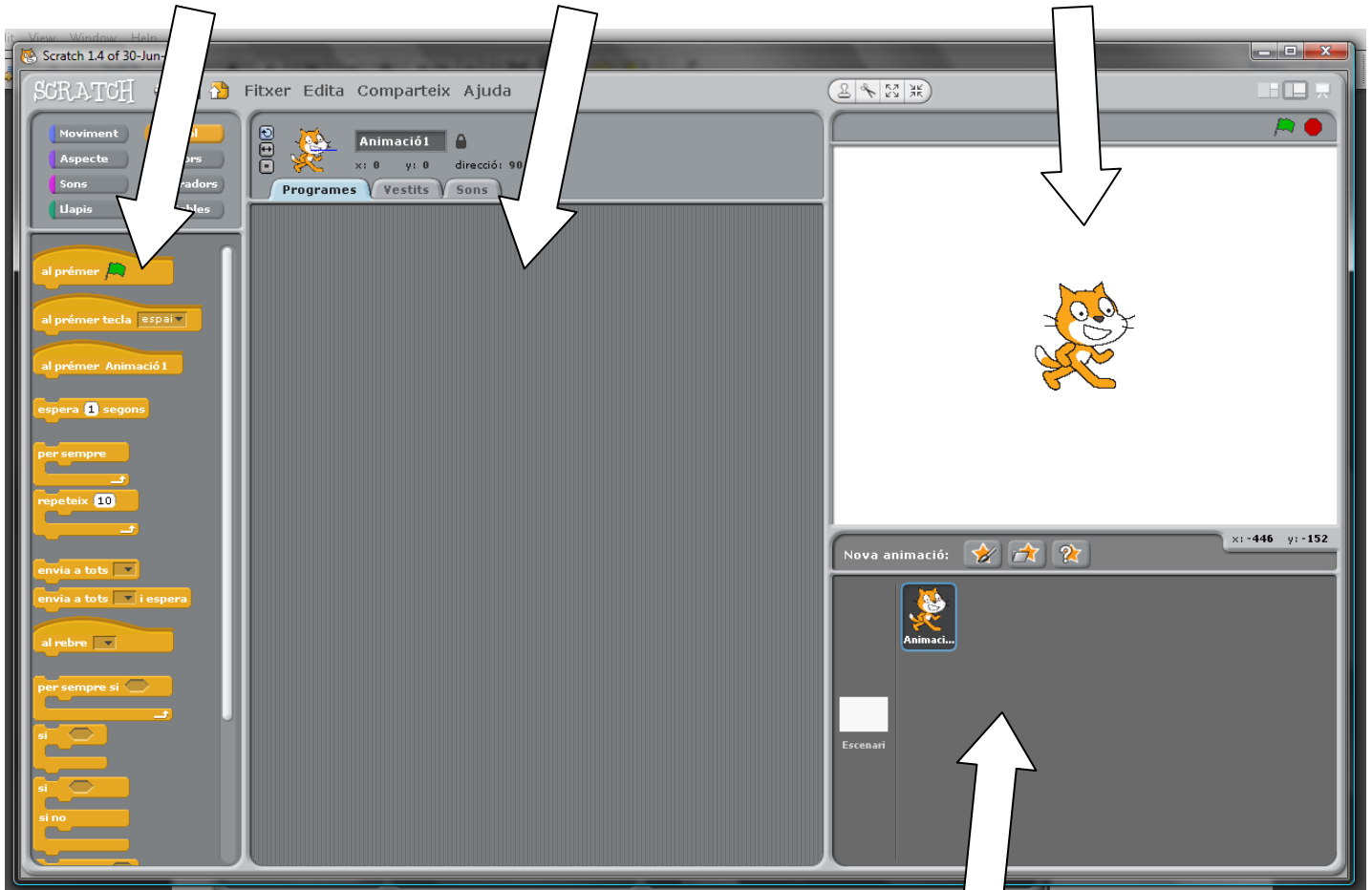
Scratch: Pensament Creatiu a l'Aula.

1. Descobrint l'entorn de treball:

La zona de blocs

La zona de programes

L'escenari



La zona dels personatges



Scratch: Pensament Creatiu a l'Aula.

La zona de blocs:



Classificats en **8 grups**, en aquesta zona es troben les diferents peces o blocs que podem fer servir per a programar els nostres personatges.

Fixeu-vos que **tenen diferents encaixos**: algunes es podran apilar a sobre de les altres.

Moveu-vos pels 8 espais. Si feu doble-clic sobre els blocs, actuaran sobre el personatge que hi ha seleccionat (Si no heu tocat res, serà el gat)



Scratch: Pensament Creatiu a l'Aula.

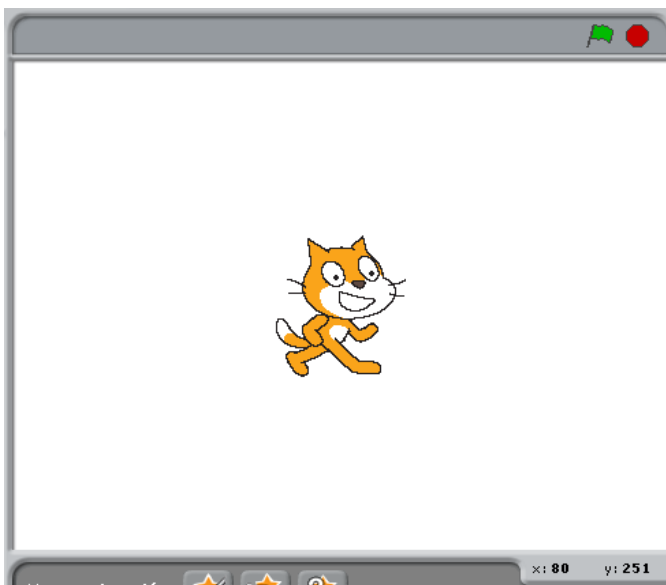
La zona de programes:



Si arrossegueu blocs en aquesta zona, **programareu** el vostre personatge. Fixeu-vos que li podeu canviar el **nom** i la **manera que té de girar** per l'escenari (els tres botons del costat del gat). Aquesta zona té tres pestanyes:

- Programes**: on hi aniran els blocs.
- Vestits**: diferents dibuixos per un mateix personatge.
- Sons**: per associar un so al personatge (podeu triar els de mostra o gravar-los)

L'escenari:



L'escenari és la zona on passa tot el què programem.

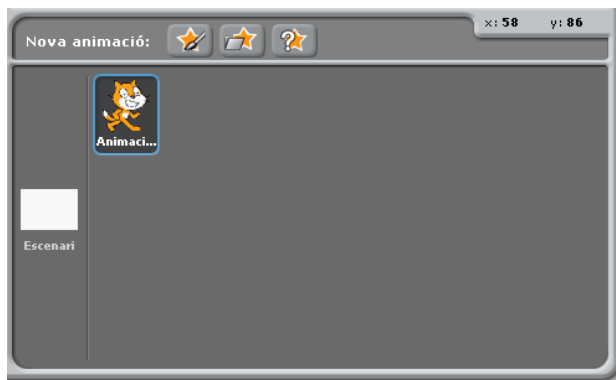
A dalt a l'esquerra tenim botons per copiar un personatge, eliminar-lo o canviar-li la mida. També podem canviar el mode de visualització amb els botons de la dreta.

La **bandera verda** serveix per indicar al programa que ha de **començar**, com si es tractes del botó "play" d'un DVD o l'"start" d'un videojoc.



Scratch: Pensament Creatiu a l'Aula.

La zona dels personatges:



A la zona de personatges hi trobarem tots els elements que haguem creat.

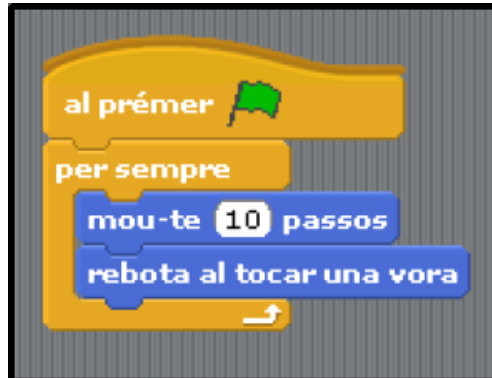
En podem dibuixar de nous, triar-ne d'una carpeta o bé fer que el programa en triï un a l'atzar.

També podem canviar i crear nous fons, clicant sobre la icona escenari. Fixeu-vos que cada personatge té la seva pròpia programació.



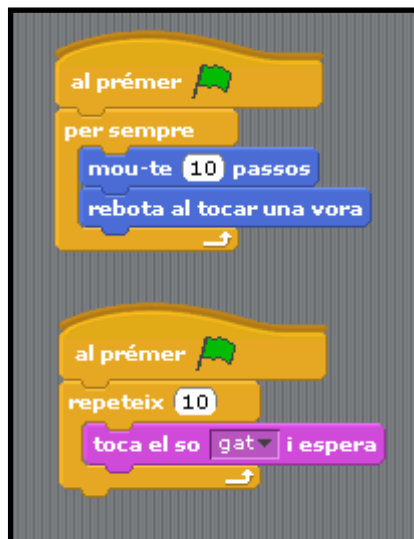
Scratch: Pensament Creatiu a l'Aula.

2. Un programa senzill:



Proveu d'afegir aquests blocs a la **zona de programes** i **premeu la bandera verda**.

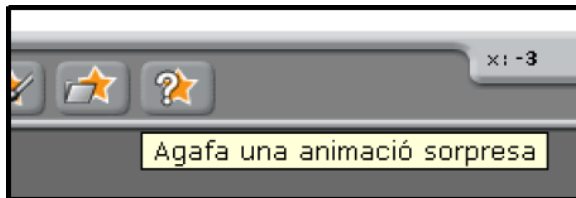
Si el gat es posa de cap per avall, recordeu que podeu anar a la zona de programes i canviar la manera de girar.



Podeu **afegir un altre conjunt de blocs** i tots dos s'executaran alhora. Això s'anomena **programació en paral·lel**.



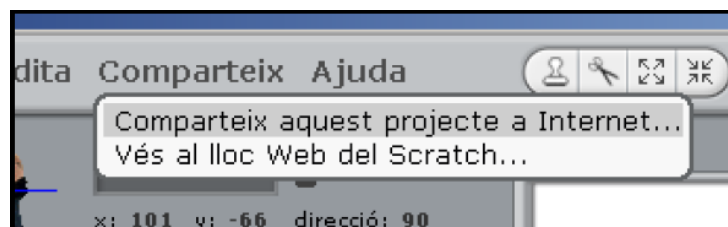
Scratch: Pensament Creatiu a l'Aula.



Dibuixeu, seleccioneu o demaneu una **nova animació** a l'atzar i programeu-la. **Premeu la bandera verda i veureu com tot s'executa alhora.**

3. Compartir un projecte:

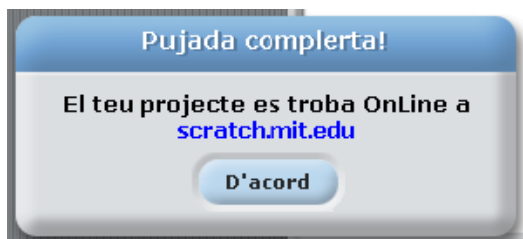
Imagineu que esteu molt contents amb el vostre programa i el voleu compartir amb la resta del món. A la barra superior, trobareu l'opció "**Comparteix**". També podeu fer clic al disquet per desar-ne una còpia al vostre ordinador o llapis de memòria.





Scratch: Pensament Creatiu a l'Aula.

Introduïu les **vostres dades de registre de la web d'Scratch** (Veure Mòdul 1).
Poseu-hi un nom i si voleu podeu completar la informació opcional.
Feu clic a **"D'acord"**.
Si tot ha anat bé rebreu el missatge de **"Pujada Completa!"**
Fent clic a l'enllaç anireu a la vostra galeria principal.



Puja al servidor Scratch (scratch.mit.edu)

Nom d'usuari del teu compte al lloc web Scratch:

Contrasenya: [Crear compte](#)

Nom del projecte:

Notes del projecte:

Etiquetes:

☐ Animació	☐ Música
☐ Art	☐ Simulació
☐ Joc	☐ Història

Més etiquetes:

☒ Comprimeix imatges i sons

Feu clic al **projecte** i **copieu l'adreça** que us apareixerà a dalt del navegador.

Aquesta és l'adreça que m'haureu de passar a mi per poder veure els projectes que feu!





Scratch: Pensament Creatiu a l'Aula.

4. Les pràctiques bàsiques:

Les **pràctiques bàsiques** són un conjunt de fitxes que podeu imprimir o simplement seguir des de l'ordinador. Ofereixen la possibilitat de **començar a programar sense saber-ne gens**.

Al moodle trobareu 12 pràctiques bàsiques que haureu de fer i entregar a través de les tasques.

5. Avaluació:

Per superar aquest mòdul heu de:

- Fer les 12 pràctiques bàsiques i entregar-les a través de les tasques.
- Crear un programa amb Scratch seguint les idees de com a mínim 3 pràctiques bàsiques.
- Penjar el projecte a la web d'Scratch
- Copiar l'enllaç del projecte i penjar-lo al moodle per poder-lo revisar.
- *Opcionalment, podeu provar blocs que no surtin a les fitxes però que hàgiu descobert com funcionen*