

# Índex

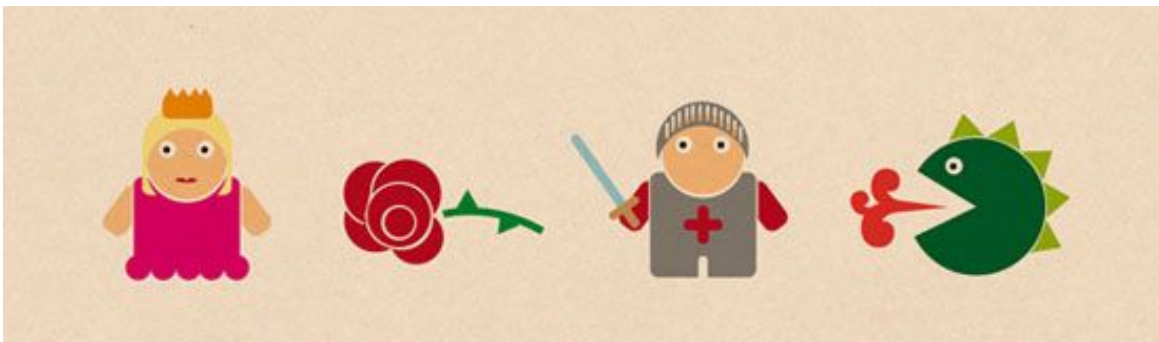
---

1. Introducció
2. Centre d'interès
3. Planificació
4. Seqüència d'activitats
5. Avaluació

# 1. Introducció

*“Conta la veu popular que la llegenda de Sant Jordi, el Drac i la Princesa a Catalunya s'esdevingué a la vila de Montblanc temps ha. El Drac era el més poderós dels Dracs ja que podia moure's pel cel, per la terra i per l'aigua. I la Princesa era la més Princesa de totes car era la mateixa filla del Rei. El terror que el Drac imposava era terrible...”*

Segur que coneixes la història i el final de la llegenda de Sant Jordi, però... T'atreveixes a canviar-la? A crear la teva pròpia versió de la llegenda? I... A fer-ne una adaptació en format digital? Fes història!



## 2. Centre d'interès

El vostre repte és fer un conte adaptant la llegenda de Sant Jordi. Aquest conte el realitzareu amb un programa que ja coneixeu, l'Scratch, un entorn de programació visual per blocs que permet crear històries, jocs i animacions i compartir-les amb altres persones d'arreu del món.

El conte ha de tenir una extensió aproximada d'un minut, un mínim de tres personatges (la Princesa, en Sant Jordi i el Drac) i s'ha de desenvolupar com a mínim en dos escenaris diferents.

La feina es dividirà en tres etapes diferenciades:

- Pensar quina serà la vostra versió de la llegenda i elaborar-ne un guió.
- Realitzar un guió il·lustrat (storyboard), crear els personatges i escenaris.
- Programar la història amb Scratch.

Quan els contes estiguin acabats farem un concurs per escollir-ne el que més agrada. Els millors de cada grup classe els exposarem a la biblioteca Pompeu Fabra.

### 3. Planificació

Aquest calendari us ajudarà a tenir les tasques acabades en els terminis previstos:

TASCA	DURADA	ORGANITZACIÓ	MATÈRIA
ACTIVITAT 0	20 minuts	Individual	Matemàtiques/Tecnologia
ACTIVITAT 1	2 hores	Grup base	Llengua Catalana
ACTIVITAT 2	2 hores	Grup base / parelles	Visual i Plàstica
ACTIVITATS 3 i 4	6 hores	Parelles	Matemàtiques/Tecnologia

### 4. Seqüència d'activitats

#### Activitat 0. Introducció al projecte

En què consisteix aquest projecte? Explicació de la metodologia de treball i dels objectius del projecte.

#### Activitat 1. Pensar i elaborar el guió de la història

A partir de l'explicació prèvia que han rebut els grups d'alumnes , elaborar un guió amb diàleg entre els personatges que formen part de la història.

Activitat prèvia:

- Hem de pensar quins personatges triem per la nostra llegenda inventada. Hi ha d'haver entre tres i quatre personatges.
- Hem de pensar i escriure una breu llegenda de Sant Jordi aprofitant el que s'ha treballat a classe sobre la narració, per tant hem d'escriure la llegenda tenint en compte el plantejament, el nus i el desenllaç.

Resultat final:

- Un cop redactada la llegenda li donem forma de diàleg entre els personatges escollits.
- Podem incloure alguna part que sigui narrada, és a dir com si ho expliqués un narrador extern ( l'aplicació permet gravar la veu ).
- Un cop elaborats els diàlegs passar-los a net.

## Activitat 2. STORYBOARD. Crear els personatges i els escenaris

### Què farem?

#### Obligatori:

A partir de la narració fer l'storyboard (estructura cooperativa 1,2,4)

Un alumne del grup dibuixarà el drac.

#### Voluntari:

Dibuixar altres personatges o els seus vestits.

Dibuixar escenaris.

Importar de internet o de l'ordinador escenaris, personatges, sons, música.

### Què s'avaluarà:

#### Storyboard:

- La lògica en la tria dels moments clau a representar per entendre la història.
- Que estigui fet de tal manera que sigui útil a l'hora de passar a programar.
- Que s'entengui.
- Que s'ompli tot el que es demana: escenari, personatges, què passa, què diuen.
- La qualitat gràfica del dibuix. (que hi hagi un esforç, que no estigui fet de qualsevol manera)
- Que sigui correcte en ortografia (faltes)

#### Drac:

- L'originalitat del personatge (forma, color...)
- La destresa gràfica del dibuix.
- Que estigui cuidat, treballat,
- Si té detalls. Però sense excés.

El grau d'elaboració.

La presentació pulcra i acurada de tot plegat

#### Treball cooperatiu:

- La participació de tots els membres del grup (1,2,4)

### Activitat 3. Programar el conte amb Scratch

A programar!



Aquesta part del projecte la realitzareu per parelles. Cadascuna de les dues parelles del grup base haurà de realitzar la meitat del conte.

Heu de tenir en compte que el conte no pot ser interactiu, és a dir, un cop s'inicia la bandera verda (inici) l'usuari no pot interactuar amb la història i aquesta ha de transcórrer amb normalitat fins al final.

En el següent enllaç podeu trobar una guia que us ajudarà a que la vostra història cobri vida. Hi podreu trobar suggeriments molt interessants de blocs de comandament: diversos efectes de moviment, mostrar personatges, canviar vestits, fer aparèixer escenaris, crear converses, sons, etc.

<http://www.scratchcatala.com/wp-content/uploads/2017/01/Targeta-Historia-Scratch.pdf>

(també podeu trobar aquesta guia al suro de la matèria de Tecnologia amb el nom "TARGETA: CREA UNA HISTÒRIA".)

Un cop acabades les dues parts del conte les parelles convertiran el conte a format vídeo i ajuntaran les dues part en un vídeo que serà el producte final del grup base.

Així doncs s'hauran d'entregar dos documents:

- Grup Base: el vídeo final.
- Parella: l'arxiu d'Scratch de la seva meitat del projecte.

### Activitat 4. Avaluar i compartir el resultat final

Un cop acabat el projecte cada grup classe farà un visionat dels 4/5 videos finals dels grups base. Posteriorment es farà una votació per escollir el vídeo que més agrada i que serà el representant del grup classe. Els cinc vídeos finalistes, un per cada grup classe (A, B, C, D i E) seran projectats a la biblioteca Pompeu Fabra.

## 5. Avaluació

FASES DEL PROCÉS	QUÈ S'AVALUA?	COM S'AVALUA?	VALOR
<b>Treball en equip:</b> per aconseguir un bon conte cal saber treballar en equip, participar i ajudar.	Es valorarà la participació, la cooperació, la crítica, el respecte i la gestió del temps i del material.	<b>Graella de seguiment de treball diari, personal i de grup:</b>  L'observació de diària de l'equip docent servirà per a establir la nota de l'actitud en aquest projecte. Els alumnes també avaluaran el seu treball diari (autoavaluació) i el dels seus companys de grup (coavaluació).  <b>Nota individual</b>	30 %
<b>Activitat 1.</b> Pensar i elaborar el guió de la història.	Text narratiu i diàlegs.	Des de la matèria de Llengua Catalana es valorarà la feina feta a partir de les tasques proposades al treball.  <b>Nota de grup</b>	15 %
<b>Activitat 2.</b> Storyboard. Crear els personatges i els escenaris.	Guió il·lustrat. Estètica dels personatges i escenaris.	Des de la matèria de Visual i Plàstica es valorarà la feina feta a partir de les tasques proposades.  <b>Nota de grup i nota de parella</b>	15 %
<b>Activitat 3.</b> Programar el conte amb Scratch.	Resultat final. Programació del conte i varietat de blocs utilitzats.	Des de les matèries de Matemàtiques i Tecnologia es valorarà el resultat final i les estructures de programació utilitzades en Scratch.  <b>Nota de grup i nota de parella</b>	40 %
<b>Activitat 4.</b> Compartir el resultat final.	Escollir el millor projecte de cada grup classe.		

La nota obtinguda en aquest projecte s'incorporarà a les matèries de Llengua Catalana, Visual i Plàstica, Matemàtiques i Tecnologia. El professor responsable de cada matèria en valorarà el pes en funció de la resta d'activitats avaluades durant el tercer trimestre.

## Graella de seguiment de treball diari, personal i de grup:

Al final de cada sessió els alumnes avaluaran el seu treball (AUTOAVALUACIÓ). El professor o professors responsables faran el mateix amb la feina feta pels membres del grup.

A qui s'avalua?	Alumne 1:		Alumne 2:		Alumne 3:		Alumne 4:	
Qui avalua?	Autoavaluació	Professor	Autoavaluació	Professor	Autoavaluació	Professor	Autoavaluació	Professor
Sessió 1								
Sessió 2								
Sessió 3								
Sessió 4								
Sessió 5								
Sessió 6								
Sessió 7								
Sessió 8								
Final								

Críteris	Expert (4)	Avançat (3)	Aprenent (2)	Novell (1)
<b>Participació</b>	Participa tota l'estona i està al cas de les tasques que ha de fer.	...	...	No participa, perd el temps o treballa en coses que no venen al cas.
<b>Cooperació</b>	Sempre tracta els i les altres amb respecte i comparteix la carrega del treball d'una manera justa.	...	...	Sovint no tracta els altres amb respecte i no assumeix la seva part del treball.





