



# INICIACIÓ A L' SCRATCH

HÉCTOR CAÑETE EGEA

TALLER INFORMÀTICA  
Cicle Superior  
Escola Ferrer i Guàrdia  
El Masnou



## QUÈ APRENDREM?

Conèixer què és l' SCRATCH

La intenció és observar diferents jocs realitzats amb SCRATCH per l' alumnat de cicle superior per saber fins on podem arribar.

Crear un usuari a la web d' SCRATCH

## QUAN?

La durada serà de 45 minuts aproximadament.

## ON?

Aula informàtica, un ordinador per alumne.

## COM?

Observarem de manera conjunta les següents webs:

<http://scratch.mit.edu/studios/343199/>

<http://scratch.mit.edu/studios/69555/projects>

Cal que observem detingudament com estan programats i cal anar treient conclusions de com està fet.

Ara ens dirigirem a la web d' SCRATCH i crearem un usuari seguint les passes que indica la mateixa pàgina. L' usuari sempre seguirà la següent estructura: "nom\_ferre-  
guardia" i la contrasenya serà: "elnostrenom+l' any actual".

Per finalitzar, dins de la web SCRATCH, jugarem a jocs realitzats amb aquest programa. Per fer-ho només caldrà escriure "jocs" en la zona de recerca.

## AVALUACIÓ

Ser què és l' SCRATCH i per a què serveix?

He sigut capaç de crear el meu propi usuari?

Conec com cercar diferents projectes en la web?





### QUÈ APRENDREM?

Saber què és el fons.

Moure el personatge per la pantalla

Programar la direcció en un personatge.

Programar la posició d'un personatge

### QUAN?

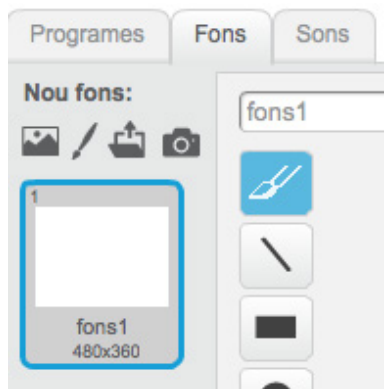
La durada serà de 70 minuts aproximadament.

### ON?

Aula informàtica, un ordinador per alumne.

### COM?

1. Tenim al gatet en mig de la pantalla i el fons és blanc. A continuació variarem el fons de pantalla.



· Al clicar a la pestanya fons ens apareixen varies icones.

· Escriu en un document que significa cada icona i envia-ho via mail al teu mestre.

· Fes varies proves però de moment deixa el fons blanc.

2. Ara començarem a programar. Primer de tot farem que el gatet es mogui quan premem la bandera verda.

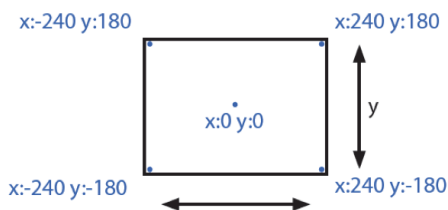
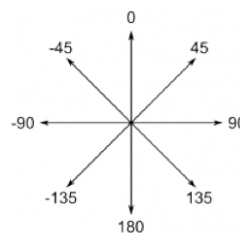




Haurem de començar familiaritzar-nos amb les següents icones.



3. Abans de començar cal tenir molt clar com entén l' SCRATCH la direcció que volem que prengui el nostre personatge. M'explico, per nosaltres és fàcil: dreta, esquerra, amunt i avall. Però fixeu-vos amb la imatge:



4. I com diem al programa a on volem que es col·loqui el nostre personatge? Imagineu què és tracta d'una pantalla rectangular de 240 quadrats (píxels) per 180 quadrats (píxels). Així que...

## AVALUACIÓ

Què significa cada icona de la pestanya fons?

Ets capaç de moure el gatet cada cop que premem la bandera verda?

Ubica el gatet en una posició concreta i fes que es mogui cap a la direcció que hagi decidit.

Comparteix el projecte i envia link al mestre (veure com compartir)

## COMPARTIR PROJECTE

1. Clicar a compartir després copiar enllaç que apareix al "incrustar"





### QUÈ APRENDREM?

Crear nous personatges  
Modificar el nostre personatge.

### QUAN?

La durada serà de 70 minuts aproximadament.

### ON?

Aula informàtica, un ordinador per alumne.

### COM?

1. Cal clicar el personatge del quadre de personatges, seguidament prémer la pestanya "vestits"

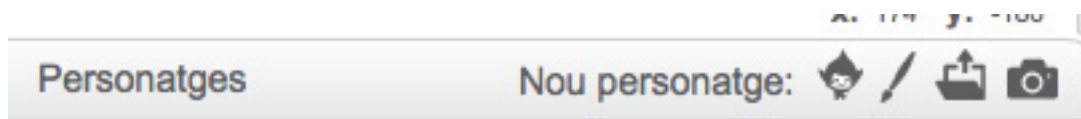


2. Ara provarem les següents icones. Haureu d'esbrinar que significa cada una i escriure-ho en un editor de textos.

Ho guardarem a la nostre carpeta T:.



3. El personatge del gatet és un exemple de personatge però podem trobar-ne de diferents. Escolliu-ne 4 fent clic a la icona del "duendecillo" i deixeu-los a la pantalla. Comparteix la feina i envia link al mestre



HÉCTOR CAÑETE EGEA





4. Esbrineu que vol dir cada icona de creació de personatges i ho escriviu en l' anterior document.

5. Ara fixeu-vos en la icona del pinzell, al prémer es crea una pantalla d'edició d'imatge. Us adonareu que és molt semblant al programa PAINT que hem treballat durant el cicle inicial i mitjà.



6. Dibuixeu un personatge que sigui una rodona vermella.

7. Ara inventeu el vostre propi personatge.

### AVALUACIÓ

Sóc capaç d'escollir diferents personatges predeterminats.

Ser crear un nou personatge dibuixant-lo jo mateix.

Puc utilitzar una foto com a personatge.

Amplio i clono personatges.





## QUÈ APRENDREM?

Figures geomètriques

## QUAN?

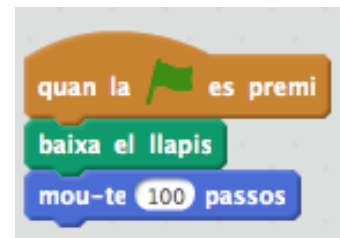
La durada serà de 70 minuts aproximadament.

## ON?

Aula informàtica, un ordinador per alumne.

## COM?

1. Una funció que pot fer el nostre personatge és la de dibuixar. Mou el personatge en línia recte i afegeix el bloc de "baixar llapis".



2. Ara construirem un quadrat seguint les instruccions que trobarem a continuació:

3. Ara prova de dibuixar un rectangle qualsevol altre figura geomètrica, comparteix-la i envia el link al teu mestre.



## AVALUACIÓ

Puc dibuixar línies utilitzant el personatge com si fos un llapis.

Cal usar els angles per poder dibuixar figures geomètriques.

HÉCTOR CAÑETE EGEA





## QUÈ APRENDREM?

Moure el nostre personatge de manera continuada.  
Usar el bloc de control

## QUAN?

La durada serà de 70 minuts aproximadament.

## ON?

Aula informàtica, un ordinador per alumne.

## COM?

1. La nostra intenció es marejar al nostre personatge. Farem que giri contínuament sense parar. Per tal d'aconseguir-ho ens haurem de fixar amb aquests controls:



2. Ara intenta afegir el següent comentari: "M'estic marejant!"

## AVALUACIÓ

Entenc el control "per sempre"  
Sóc capaç de fer parlar al nostre personatge







## QUÈ APRENDREM?

Moure el nostre personatge amb les fletxes del teclat

## QUAN?

La durada serà de 30 minuts aproximadament.

## ON?

Aula informàtica, un ordinador per alumne.

## COM?

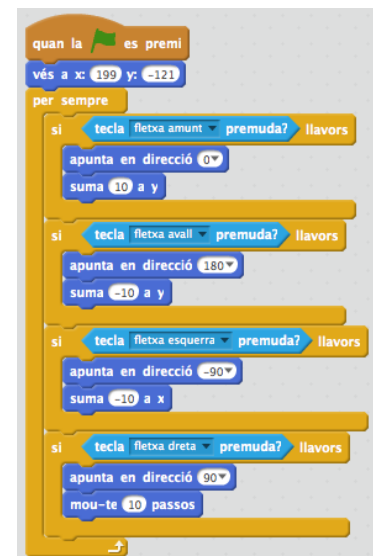
1. La nostra intenció és poder moure el personatge amb les fletxes del teclat. Per fer-ho haurem de trobar la instrucció "al prémer la tecla: amunt, avall, esquerra i dreta". L'has trobat? Una pista...  
Què creus que ha de passar al prémer la fletxa dreta?



2. A continuació us mostro una altra manera de fer-ho més complicada, potser us dóna alguna idea:

## AVALUACIÓ

El personatge es mou per la pantalla amb les fletxes del teclat.



HÉCTOR CAÑETE EGEA





## QUÈ APRENDREM?

Afegir condicions (si passa això llavors passa alguna cosa)

## QUAN?

La durada serà de 50 minuts aproximadament.

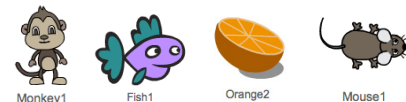
## ON?

Aula informàtica, un ordinador per alumne.

## COM?

1. Iniciarem l'activitat amb el projecte anterior, on el gat es movia al prémer les fletxes de direcció del teclat. La intenció és donar de menjar al gat diferents aliments i que el gat digui si li agrada o no.

2. Primer de tot haurem de crear varis personatges (sessió 3) que siguin aliments.



3. Caldrà canviar el tamany dels aliments i distribuir-los per la pantalla.



4. Si ens fixem cada personatge té el seu nom propi. Haurem de trobar la manera que el gat digui "m'agrada o no m'agrada al tocar l'aliment.



5. Comparteix.

## AVALUACIÓ

El personatge es mou per la pantalla amb les fletxes del teclat.  
Afegeixo condicions al personatge





## QUÈ APRENDREM?

Fer un joc

## QUAN?

La durada serà de 90 minuts aproximadament.

## ON?

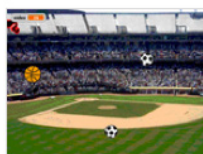
Aula informàtica, un ordinador per alumne.

## COM?

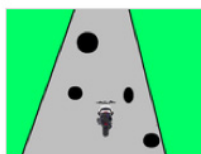
1. Amb tot el que hem après ara crearem el nostre propi joc. Observeu els diferents exemples que trobeu a la sessió 1. Sigueu originals!



**Salts**  
per alisanch



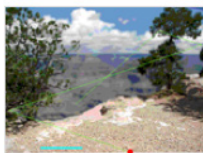
**scratch el fantasma**  
per alisanch



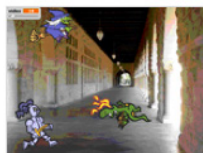
**guzzi javi**  
per alisanch



**els monstres bojós**  
per alisanch



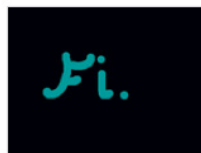
**la bola**  
per alisanch



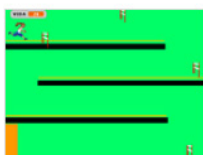
**El cavaller**  
per alisanch



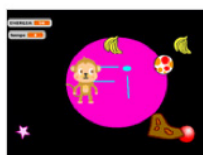
**Camí del ovni**  
per alisanch



**la casa de Paula**  
per alisanch



**la cursa interminable**  
per alisanch



**el mico menja platans**  
per alisanch



**el conill puntitas**  
per alisanch



**El laberint del cranc**  
per alisanch

## AVALUACIÓ

Puc jugar al meu joc i compartir-ho.

HÉCTOR CAÑETE EGEA



---

# INICIACIÓ A L' SCRATCH

---



## WEBGRAFIA

<https://sites.google.com/a/collaso.net/programem/scratch-ens-organitzem>

<https://sites.google.com/site/tutorialscratch/home>

<http://www.eduteka.org/modulos.php?catx=9&idSubX=280&ida=937&art=1>  
<http://www.eduteka.org/curriculo2/Herramientas.php?codMat=16>

<https://www.scribd.com/doc/26078900/ProgramaciOn-Con-Scratch>

<https://es.scribd.com/doc/76916638/Computacion-Creativa-con-Scratch>

HÉCTOR CAÑETE EGEA

---

TALLER INFORMÀTICA  
Cicle Superior  
Escola Ferrer i Guàrdia  
El Masnou

---





---

TALLER INFORMÀTICA  
Cicle Superior  
Escola Ferrer i Guàrdia  
El Masnou

---

HÉCTOR CAÑETE EGEA