

Recurs Gratuït

Cantant amb la castanyera

1. Descripció

Ajudem la castanyera a recol·lectar 15 castanyes de la muntanya. Compte! Algunes castanyes s'han fet malbé i ens poden fer perdre castanyes en bones condicions. Aquesta proposta ens permet treballar una celebració de la tardor, tot dotant a l'alumnat de cicle inicial de l'oportunitat de personalitzar un programa de *Scratch* i jugar amb aquest.

2. Temporització

Aquesta proposta té una durada aproximada d'una hora.

3. Agrupament

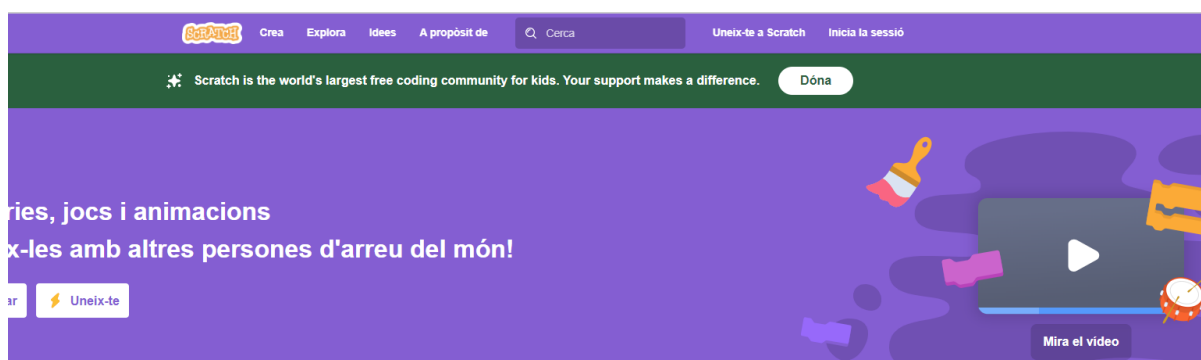
Es recomana treballar amb tot el grup classe la cançó de la castanyada i de forma individual la proposta de joc.

4. Activitat

Preparació:

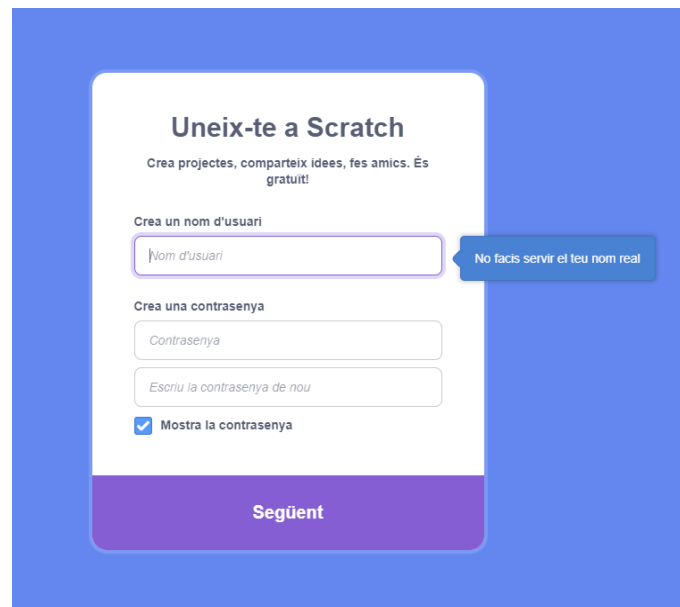
Per aquesta activitat recomanem que tant el docent com cada grup de treball tingui el seu propi compte d'*Scratch*, aquest però, no és imprescindible. Per crear un compte:

PAS 1. Accedim a scratch.mit.edu.



Cantant amb la castanyera

PAS 2. Cliquem a “Uneix-te a Scratch” per crear un compte personal.



The image shows the Scratch account creation interface. It has a blue background with a white form in the center. The form is titled "Uneix-te a Scratch" and includes the text "Crea projectes, comparteix idees, fes amics. És gratuït!". Below this, there are three sections: "Crea un nom d'usuari" with a text input field containing "Nom d'usuari" and a blue tooltip that says "No facis servir el teu nom real"; "Crea una contrasenya" with two text input fields, the first containing "Contrasenya" and the second containing "Escriu la contrasenya de nou"; and a checkbox labeled "Mostra la contrasenya" which is checked. At the bottom of the form is a purple button labeled "Següent".

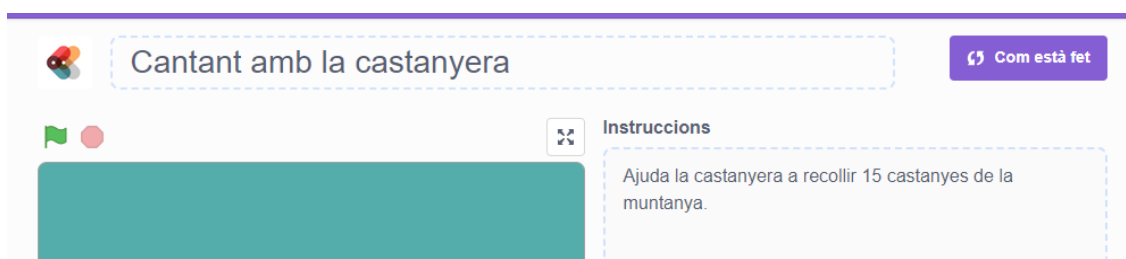
PAS 3. Cliquem al següent enllaç un cop creat el compte:

<https://scratch.mit.edu/projects/906453964>

PAS 4. Des d'aquesta pantalla podem jugar, només ens cal **clicar sobre la bandera verda** per posar el programa a punt. És molt important provar el programa abans de la sessió amb l'alumnat, d'aquesta forma ens assegurem que entenem el seu funcionament i l'experiència que tindrà l'alumnat en jugar amb aquesta proposta.

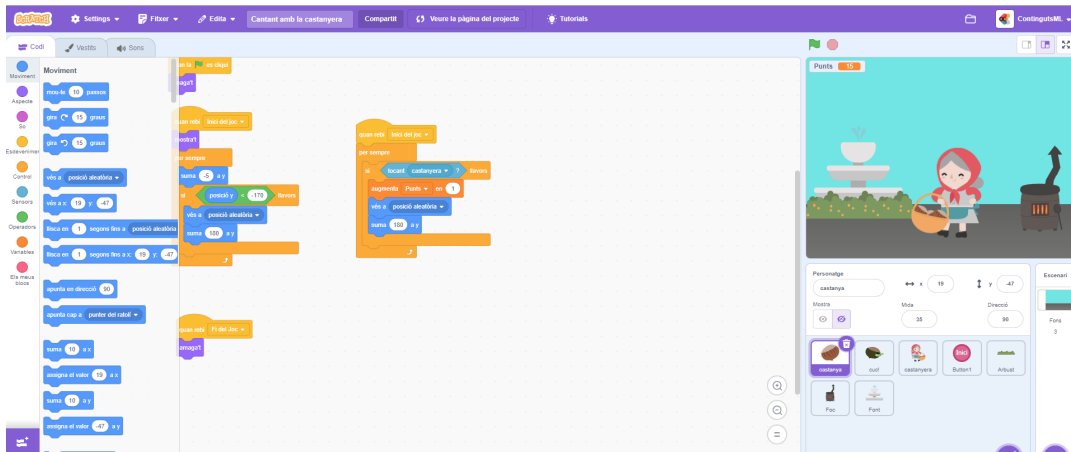
Per aquesta activitat proposem gravar la cançó de la castanyera com a grup classe, podem realitzar aquesta gravació des d'*Scratch* de la següent forma:

PAS 1. Cliquem al botó “**Com està fet**”, el trobem a la part superior dreta de la pantalla del joc. D'aquesta forma accedirem a l'entorn de programació.



Recurs Gratuït

Cantant amb la castanyera



PAS 2. Cliquem la pestanya **Sons**.



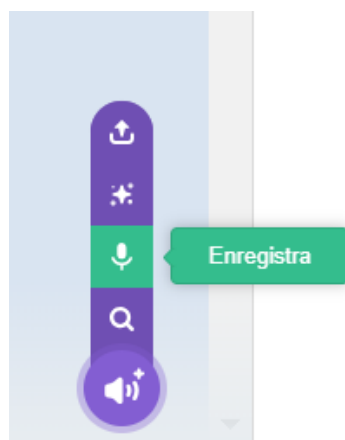
PAS 3. Col·loquem el ratolí sobre el símbol de l'altaveu **SENSE** clicar-hi.



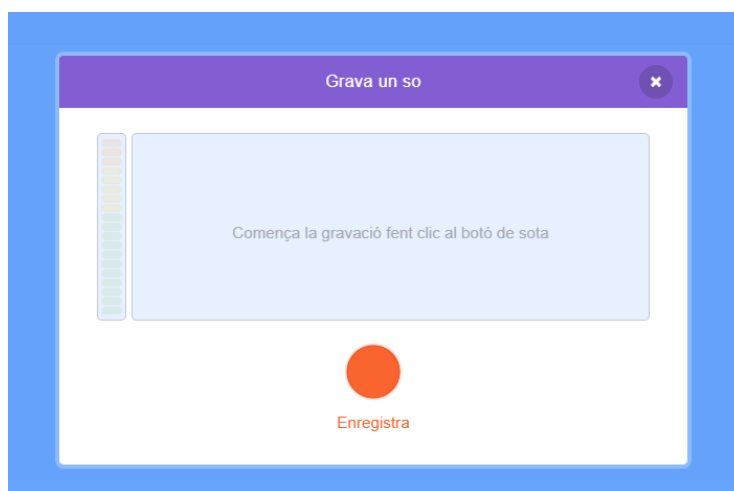
Recurs Gratuït

Cantant amb la castanyera

PAS 4. Triem l'opció enregistrar.



PAS 5. Iniciem la gravació tot clicant en el botó taronja.



El programa base ja disposa de la cançó de la Castanyada. Per modificar la cançó existent per la versió gravada amb el grup classe hem de dur a terme les següents accions:

PAS 1. Cliquem el nom de la gravació i el modifiquem per un que sigui fàcil de reconèixer com per exemple "Castanyera classe",

Recurs Gratuït

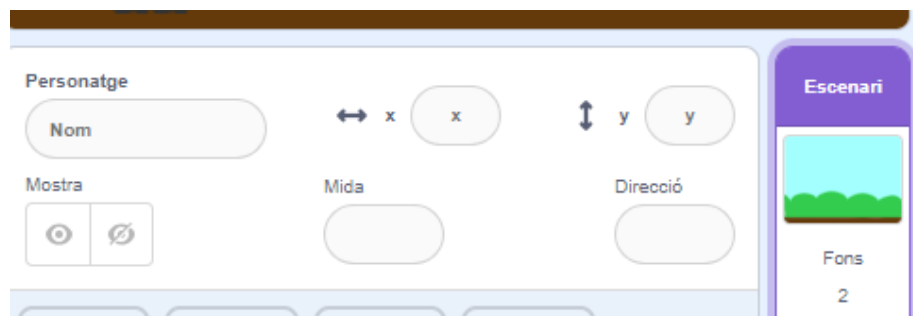
Cantant amb la castanyera



PAS 2. Tornem a la pestanya de **Codi**.



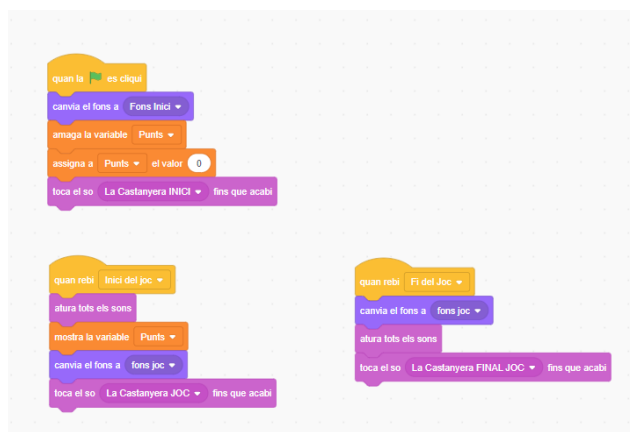
PAS 3. Seleccionem l'apartat escenari tot fent clic sobre el fons.



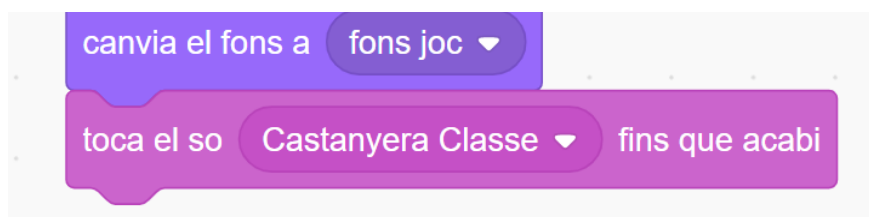
Trobarem els blocs de programació associats al fons:

Recurs Gratuït

Cantant amb la castanyera

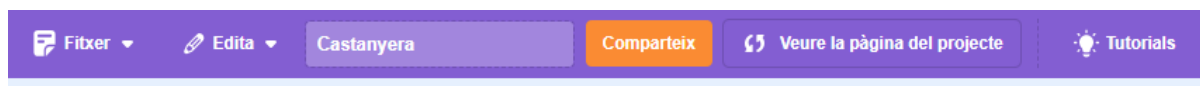


PAS 4. Localitzem els blocs sota el missatge “**Inici de joc**” i modifiquem el bloc “**toca el so**”. Per fer-ho cliquem sobre la fletxa del desplegable i seleccionem el so que hem gravat com a classe “**Castanyera Classe**”.



Finalment, per poder guardar el **NOSTRE** projecte i compartir-ho amb l’alumnat perquè puguin jugar hem de desar-ho.

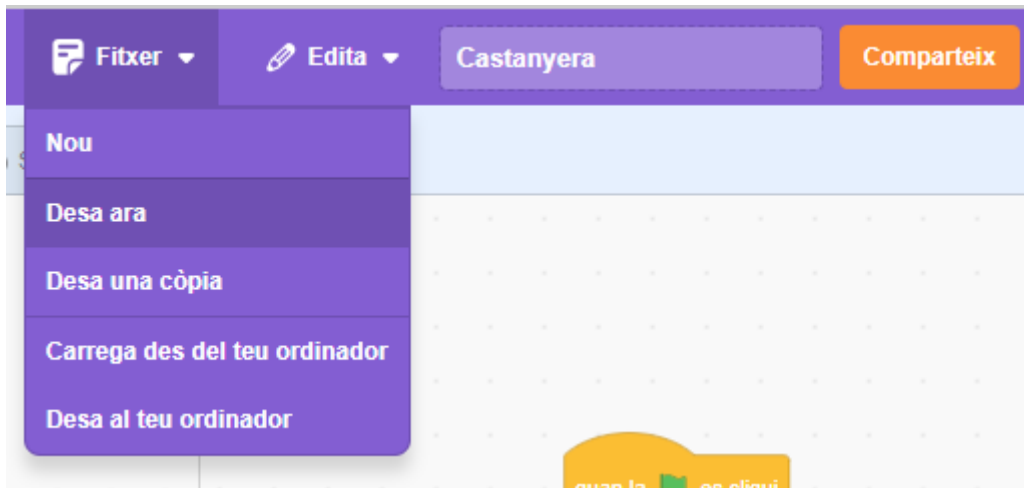
PAS 1. Cliquem la pestanya **Fitxer**.



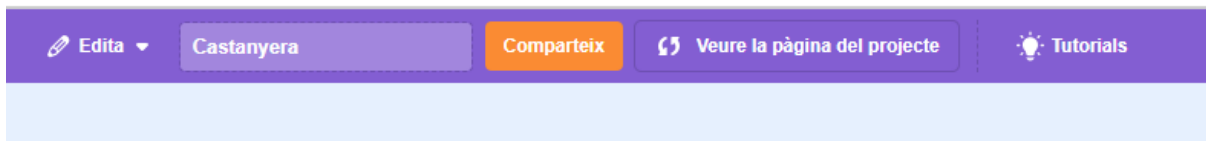
Recurs Gratuït

Cantant amb la castanyera

PAS 2. Seleccionem l'opció **Desa**:



PAS 3. Cliquem la pestanya **Comparteix**.

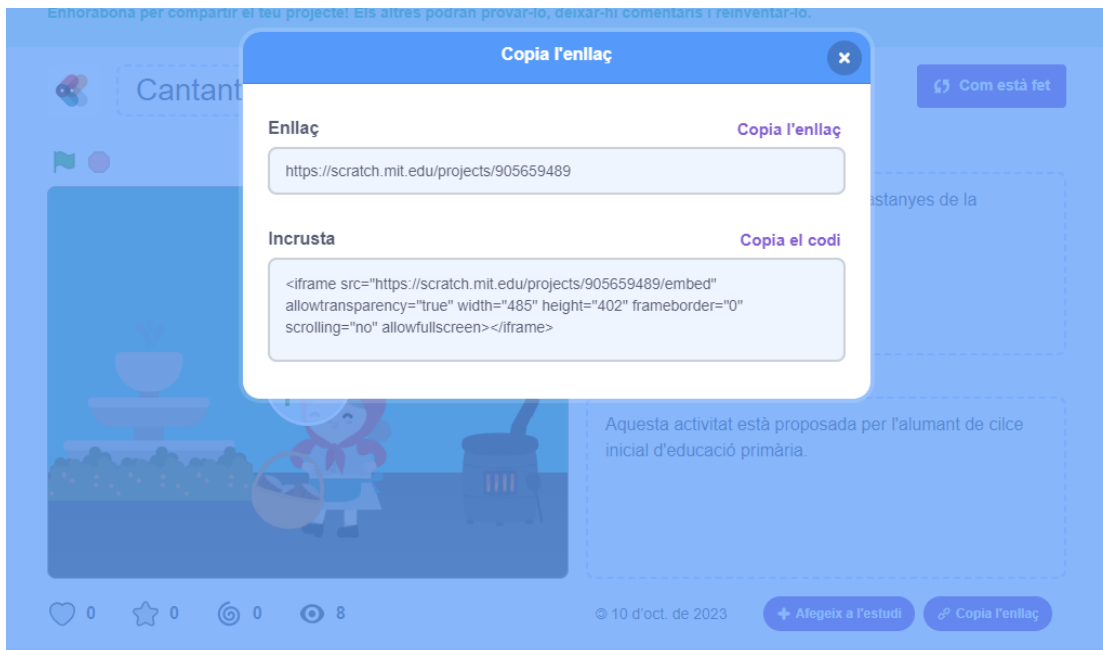


PAS 4. Rebrem el missatge de confirmació i podrem compartir l'enllaç del joc:



Cantant amb la castanyera

PAS 5. En l'opció **Copia enllaç** trobem l'adreça per compartir el programa.



Desenvolupament de la sessió a l'aula:

Comencem activant els coneixements previs sobre la tardor i la tradició de la castanyada, amb preguntes com:

- Com estan els arbres?
- A quina estació estem donant la benvinguda?
- Què passa a la natura quan arriba la tardor?
- Com ho notem nosaltres?
- Quin és el menjar típic de la tardor?
- Què són les castanyes?
- Què és la castanyada? Quan se celebra?
- Heu vist mai una castanyera? i un Castanyer?

Després de parlar sobre la castanyera expliquem a l'alumnat que hem preparat un joc sobre la castanyada. I per fer-ho nostre hem de gravar la cançó de la castanyada.

Presentem la cançó i la cantem com a grup:

Cantant amb la castanyera

La Castanyera

Quan ve el temps de collir castanyes

La castanyera, la castanyera

Ven castanyes de la muntanya

A la plaça de la ciutat

La camisa li va petita

La faldilla li fa campana

Les sabates li fan cloc-cloc

I al ballar sempre gira així

Sona la música

La-rai-la, la-la, la-le-ro

Sona la música

La-rai-la, la-rai-la-ro



Un cop hem practicat la cançó la gravem, podem fer-ho des de l'entorn *Scratch* o fent servir un dispositiu mòbil per després importar la pista.

Amb el programa personalitzat presentem a l'alumnat el joc. Aquest és compatible amb tauletes i dispositius mòbils. Per fer-ho escrivim en el navegador del dispositiu l'enllaç de *Scratch*.

En aquest joc ajudarem la Castanyera a recollir **15** castanyes a la muntanya, hem de prestar molta atenció perquè algunes castanyes s'han fet malbé i si les posem al cistell perdrem una de bona! A la part superior esquerra de la pantalla trobarem el **recompte de punts**. Per moure a la castanyera hem de clicar sobre les fletxes.

Aquest programa és totalment personalitzable, podem trobar més opcions de personalització en les següents propostes i adaptar-les a les necessitats del nostre alumnat.

- **Personalitzant el nostre joc.**
- **Recol·lectem castanyes.**