



Unitat de programaicó 4 - Com puc crear històries i jocs amb Scratch?	
Competències específiques	
CE 5 Desenvolupar aplicacions informàtiques en diferents entorns, aplicant els fonaments del pensament computacional per donar resposta a problemes diversos i per simular el comportament de sistemes senzills.	
Criteris d'avaluació	
CA 5.1 Dissenyar solucions a problemes informàtics a través d'algoritmes i diagrames de flux, aplicant els elements i tècniques de programació de manera creativa. • Dissenyar solucions a problemes informàtics a través d'algoritmes i diagrames de flux. • Aplicar els elements i tècniques de programació de manera creativa CA 5.2. Programar aplicacions senzilles per a diferents dispositius, emprant els elements de programació de manera apropiada i aprofitant el recursos que faciliten les diferents eines d'edició disponibles.	
Sabers bàsics	
E. PENSAMENT COMPUTACIONAL • Fonaments de la programació. Programació amb llenguatges de blocs. ○ Fonaments del pensament computacional i de la programació. ○ Programació amb llenguatges basats en blocs. ○ Aplicacions informàtiques senzilles per ordinador i dispositius mòbils. Selecció i utilització per a resoldre tasques quotidianes. • Fonaments de la intel·ligència artificial. ○ Identificació de patrons. ○ Processament de la informació. ○ Automatització de l'aprenentatge. • Presentació i utilització de simuladors per fer dissenys nous o prototips.	
Dinàmica de presa de consciència	
Programar és difícil? → Debat i introducció a la programació per blocs	
Seqüència d'activitats i/o situacions d'aprenentatge	
Sessió	Planificació activitats
1	- Dinàmica inicial - Introducció a Scratch
2	- Blocs bàsics de moviment i esdeveniments
3	- Bucles i estructures repetitives
4	- Animacions



5	- Objectes i escenaris
6	- Operadors
7	- Variables
8 - 9	- Desenvolupament de joc de persecució
10	Presentació i lliurament del joc
Producte final	
Joc de persecució a Scratch	
Mesures d'atenció a les necessitats individuals	
• Adaptació de tasques segons les habilitats de cada alumne. • Supervisió individualitzada durant les sessions.	
Estratègies didàctiques i metodològiques	
• Aprenentatge basat en projectes (ABP) amb producte final. • Metodologies actives • Autoavaluació.	
Materials i recursos	
Materials: - Instruccions joc de persecució Recursos: - Ordinador amb connexió a internet. - Compte de Google Workspace for Education - Scratch	
Avaluació i qualificació	
S'avaluarà a l'alumne mitjançant la observació directa a classe i les qualificacions de les tasques i del producte final.	