

L'Scratch a l'aula (II)

Citilab 2013

[L'Scratch a l'aula \(I\) Citilab 2012](#)
L'Scratch a l'aula (II) Citilab 2013

Autor: Joan Carles Hierro Arques

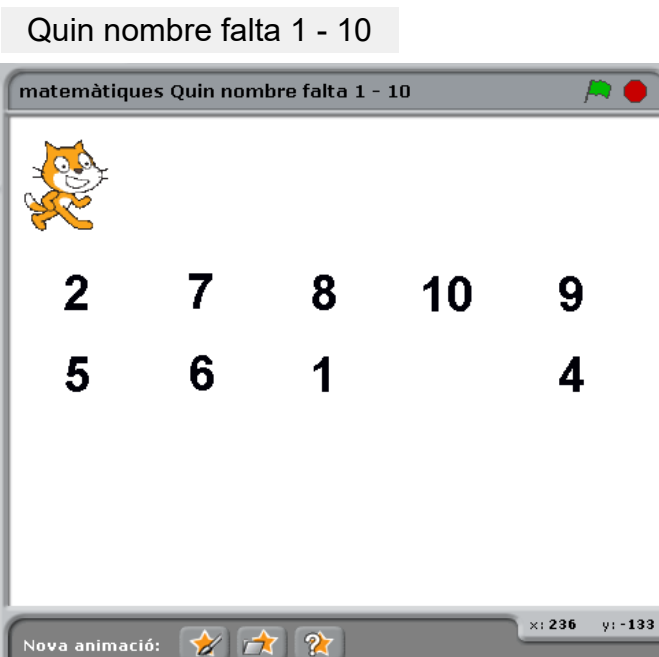
Amb Scratch es poden fer activitats interactives per ser aplicades a l'aula i d'aquesta manera fer d'Scratch un recurs més per a la docència.

A continuació es mostren algunes imatges representatives d'aquesta aplicabilitat a l'aula:



Aquesta activitat té per objectiu escriure la lletra que manca de la paraula mostrada en el requadre vermell (variable).

Després d'escriure la resposta s'avalua i es presenta una altra paraula, amb possibilitat de tornar de repetir la pregunta o no (en funció de la resposta). La presentació de les paraules són aleatòries no repetitives.



Aquesta activitat té objectiu dir quin nombre manca de l'1 al deu. Cada vegada que es fa clic a la barra d'espai es mostra una nova mostra de nombres on en manca un. Una altra versió d'activitat es podria no mostran amagan dos nombres. En fer clic a la barra d'espai es mostra el nombre que hi manca dintre d'una quadre de color verd. La mateixa activitat podria servir per fer-ho amb lletres (sèries alfabètiques).

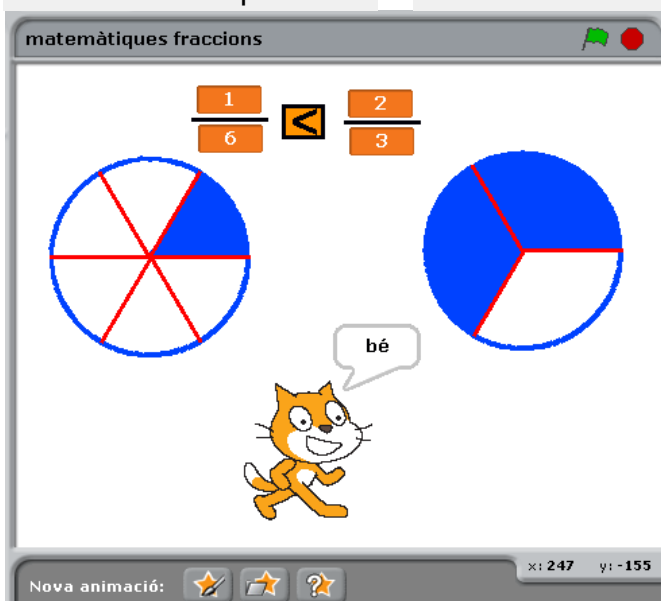
mcd euclides



Aquesta activitat té por objectiu escriure el màxim comú divisor (mcd) de dos nombres aleatòries. L'activitat porta una comptador per expressar en quants intents s'ha aconseguit respondre bé.

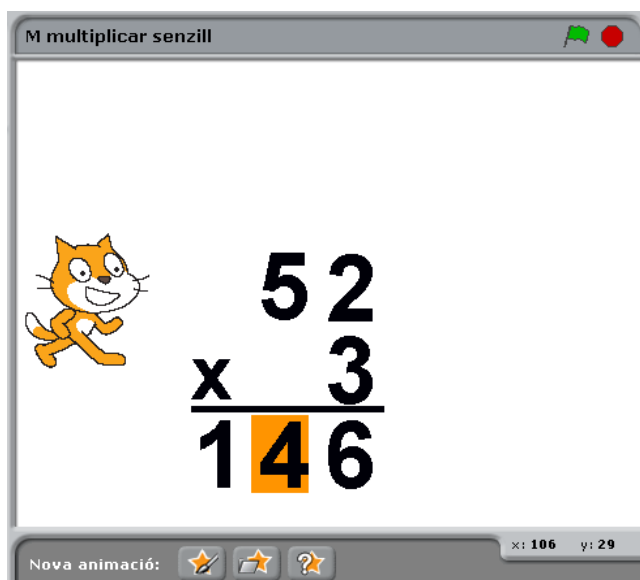
fraccions comparatiu

fraccions sumar i gràfics (2)

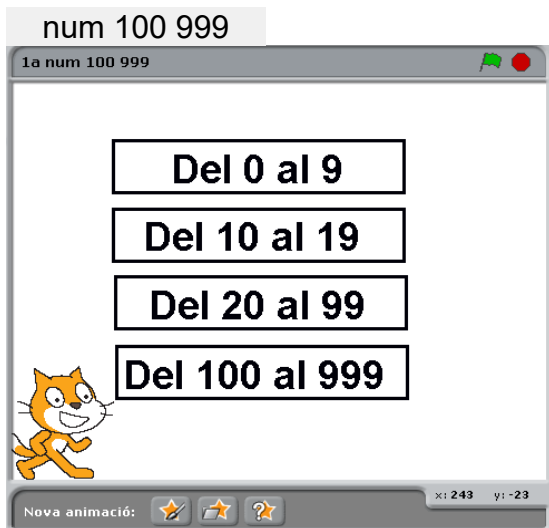


En fer clic a la barra d'espai es mostren dues fraccions on cal anar fent clics a l'operador de comparador fins mostra el comparador que es cregui adient. Després en fer clic a al tecla G es mostren gràficament les fraccions per comprovar la solució.

multiplicar senzill



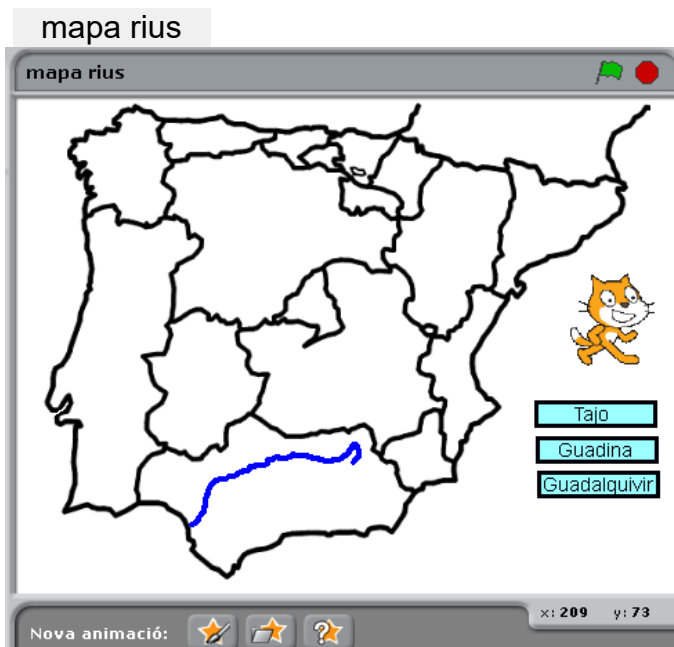
Aquesta activitat té por objectiu practicar senzilles multiplicacions. Cada vegada que es fa clic a la barra d'espai es mostra una nova multiplicació. Fent clic a la tecla C s'avalua i en cas que hagi algun nombre de la solució que no estigui bé es mostra ressaltat com es mostra en la imatge.



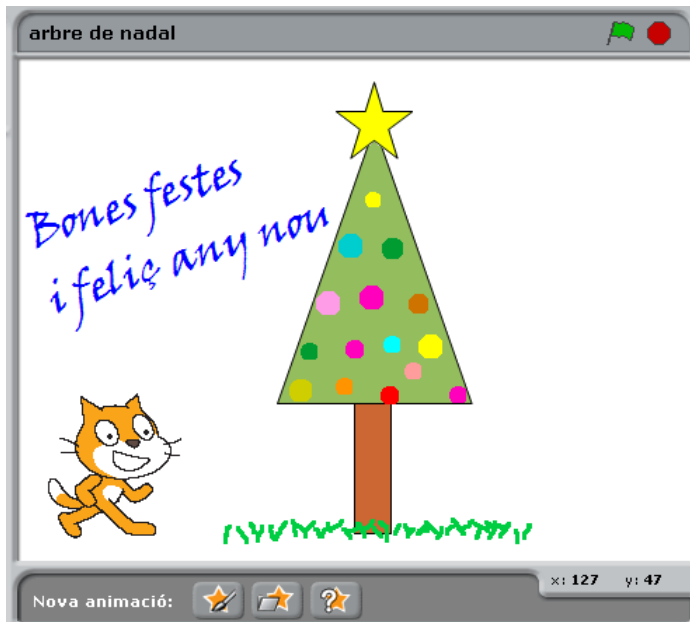
Aquesta senzilla activitat serveix per practicar oralment els nombre del 0 al 999 en funció dels nombres que s'estiguin treballant.



Aquesta activitat serveix per distingir els rius de cada xarxa fluvial.

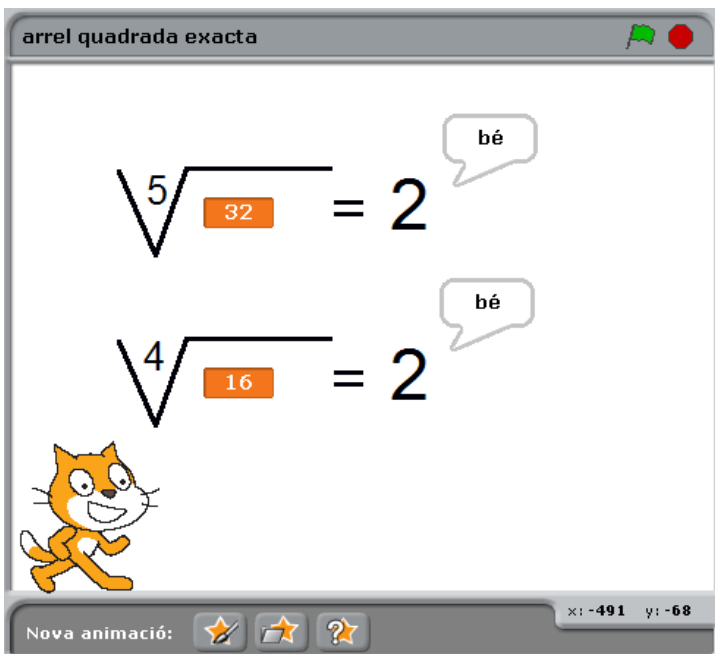


Aquesta activitat serveix per veure de manera individual el recorregut dinàmic del riu (del naixement fins la desembocadura)



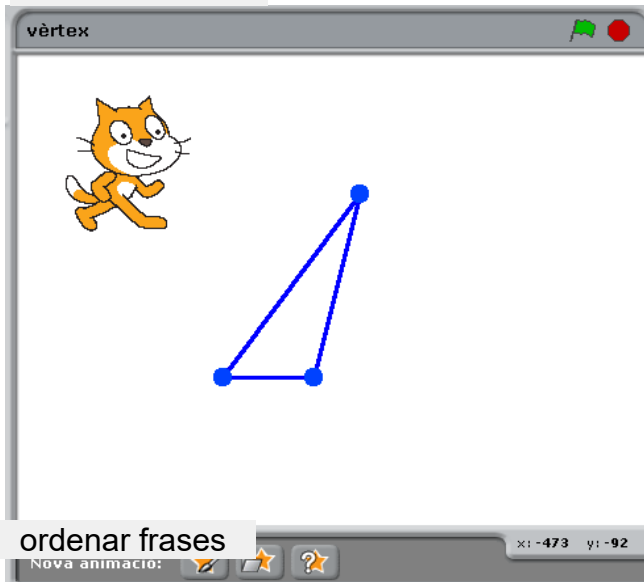
L'objectiu d'aquesta activitat és fer una felicitació nadalenca. L'activitat s'inicia mostrant de mica en mica la imatge de baix cap a dalt a la vegada que s'escolta la melodia de Santa Nit amb la flauta. Els diferents components de la imatge es van mostrant de mica en mica i al final es mostra el text de Bones festes i feliç any nou.

arrel quadrada exacta



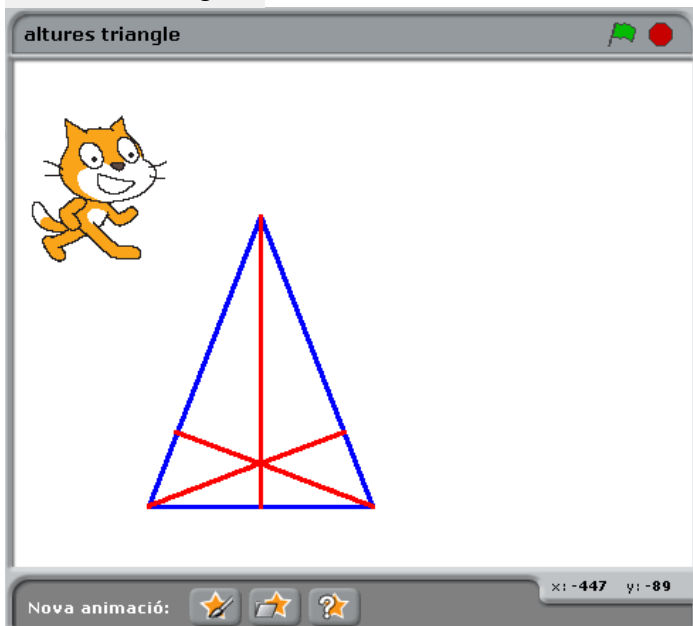
En aquesta activitat l'índex varia aleatòriament de 2 a 6 i el radicant és un nombre aleatori. En cas que l'índex sigui 2 llavors no es mostra. L'activitat està pensada perquè el resultat sempre sigui un nombre d'una xifra que el gatet avaluarà en escriure'l. És com fer servir el bloc pregunta (de sensors) però sense fer-lo servir.

vèrtex



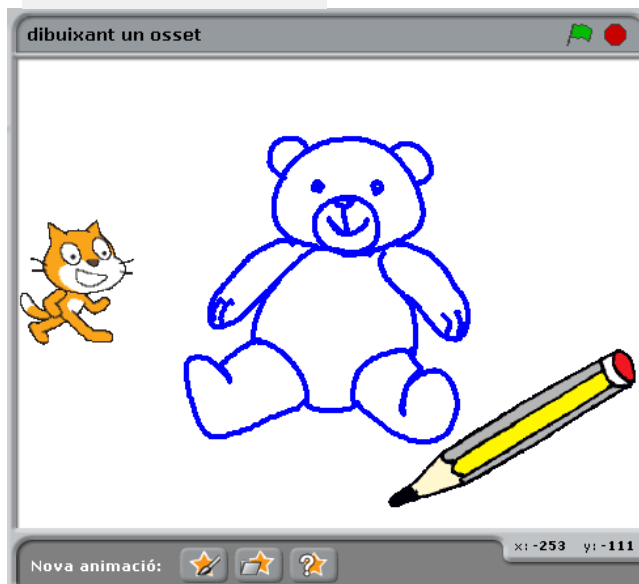
L'objectiu d'aquesta activitat és mostrar els vèrtexs d'un triangle de mides aleatòries.

altures triangle



En fer clic a la barra d'espai es mostra cada vegada un triangle de diferents mesures i es mostren les seves altures.

dibuixant un osset






Aquesta activitat serveix per reproduir un dibuix.

ordenar frases

llenguatge ordenar frases 2

les potes delanteres són més llargues que les potes de darrera. El seu pelatge és de color groc amb taques grans de color marró. La girafa és un mamífer. Té quatre potes, una cua curta, un coll llarg i

-
-
-
-
-
-

Nova animació:   


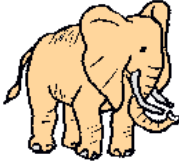
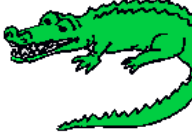



x: -860 y: -127




L'objectiu d'aquesta activitat és ordenar les frases d'un text que es presenta amb les frases desordenades. Es pot fer una variant on mostrar diferents textos.

preguntar i llegir.sb

classificar animals

M medi natural animals relacionar

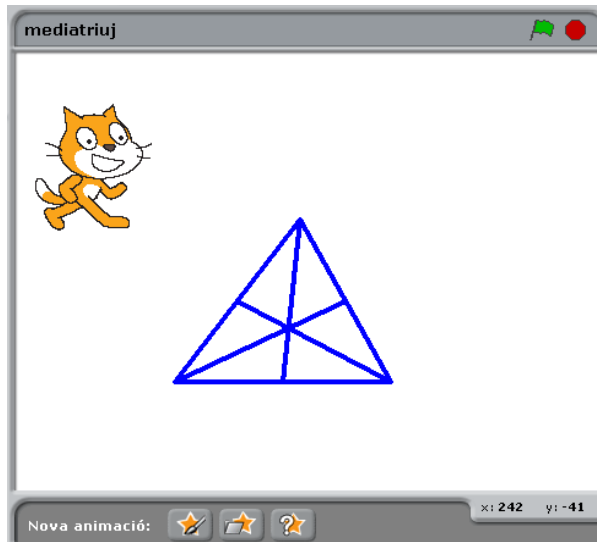
| | | |
|---|--|---|
|  gos |  elefant |  cocodril |
|  girafa |  cavall |  gat |

Nova animació:   

x: 249 y: -196

En aquesta activitat es relacionen els noms dels animals amb la seves corresponents imatges.

baricentre



En aquesta activitat es presenten diferents triangles amb els seus baricentres.



En aquesta activitat es contesta a la pregunta fent clic al nombre ordinal que corresponent.

euros



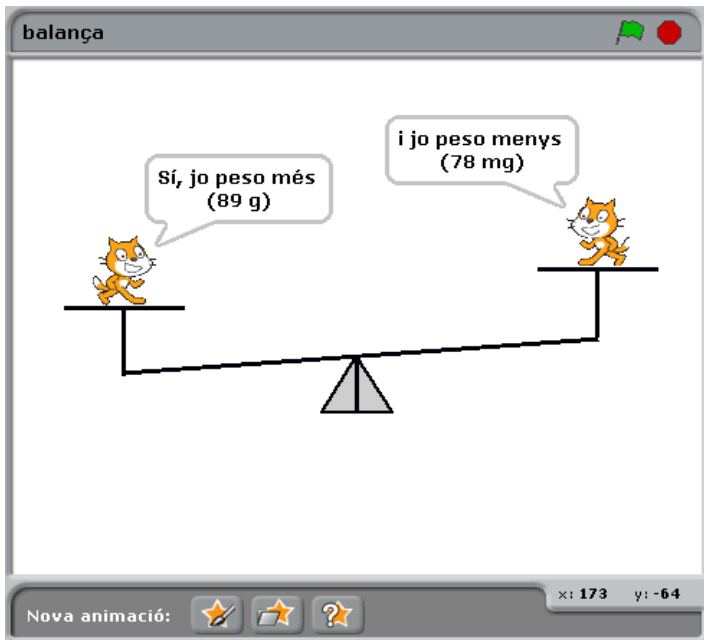
En aquesta activitat es mostra un objecte aleatori (llibreta, llapis, goma ...) i unes monedes aleatòries de cèntims d'euro. Llavors es pregunta si ha suficient diner per comprar l'objecte. Si n'hi prou es pregunta quants cèntims sobran; si no, es pregunta quants cèntims hi mancaran.

euros



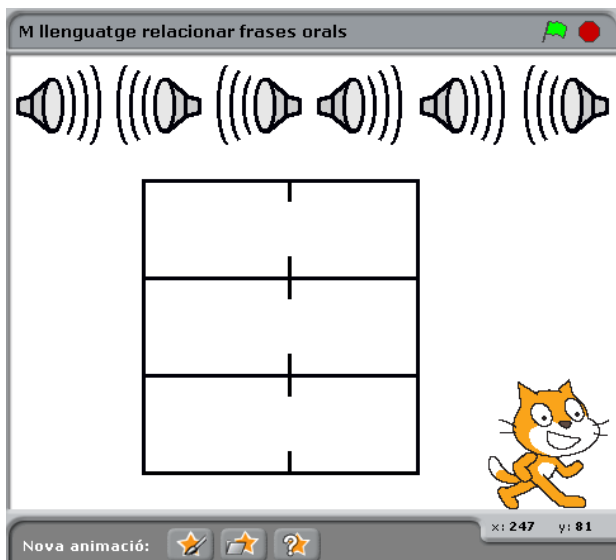
L'objectiu d'aquesta activitat és sumar quants euros es mostren. Els euros mostrats són aleatoris.

pes



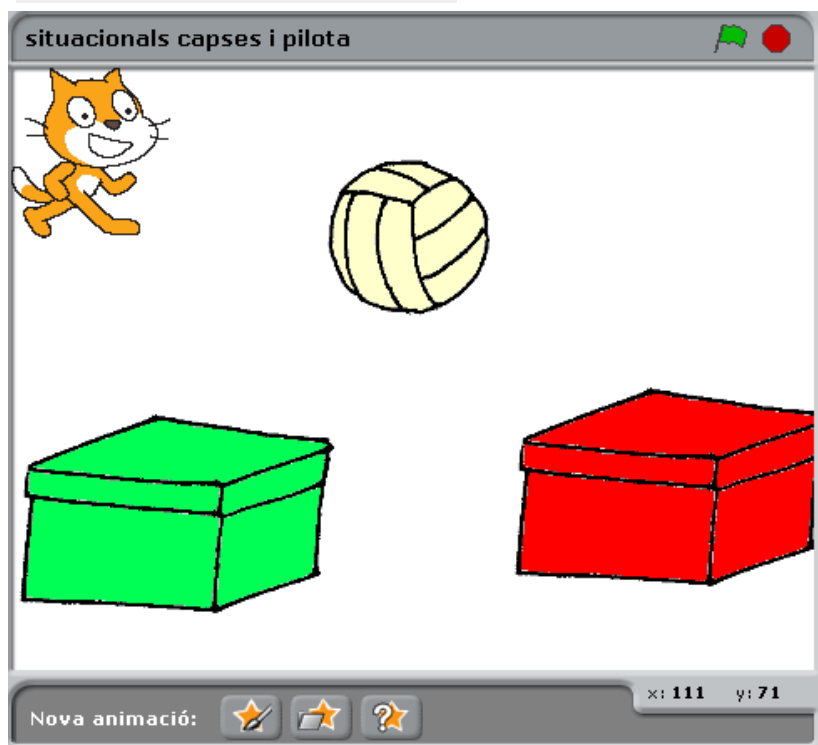
En aquesta activitat es mostren de manera aleatòria dues unitats de pes (kg, hg, dag, g ...) i es fa clic al gatet que representi més pes.

aparellar frases orals



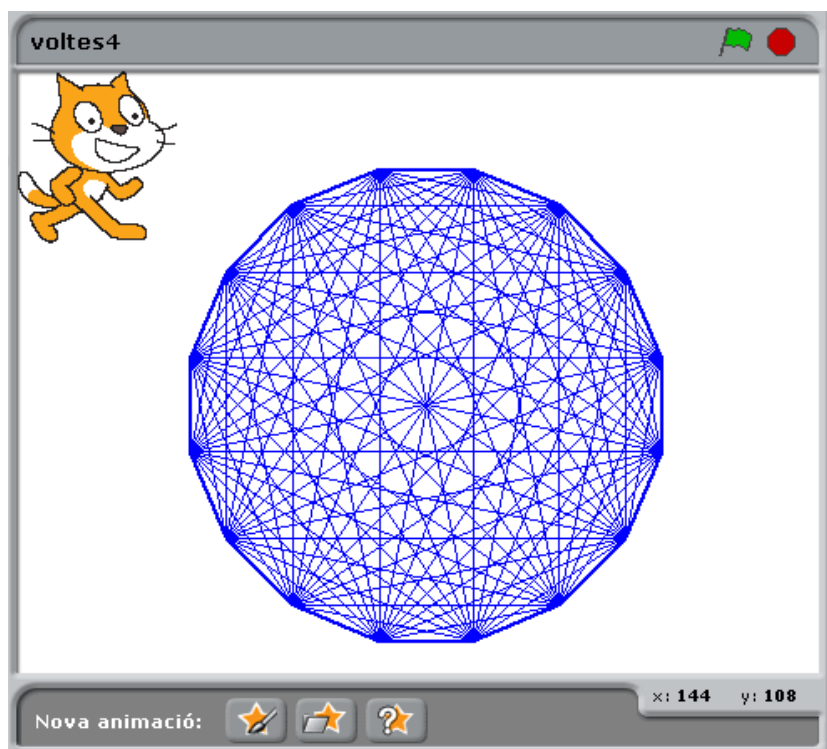
L'objectiu d'aquesta activitat és clicar les icones de so, escoltar les preguntes i respostes i aparellar-les.

situacionals capses i pilota



Amb aquesta activitat es treballen conceptes de davant, darrera, al costat, al mig, a sota i damunt.

voltes




Amb aquesta activitat es treballen conceptes de davant, darrera, al costat, al mig, a sota i damunt.




angles 1

4a angles 1

marge d'error 20

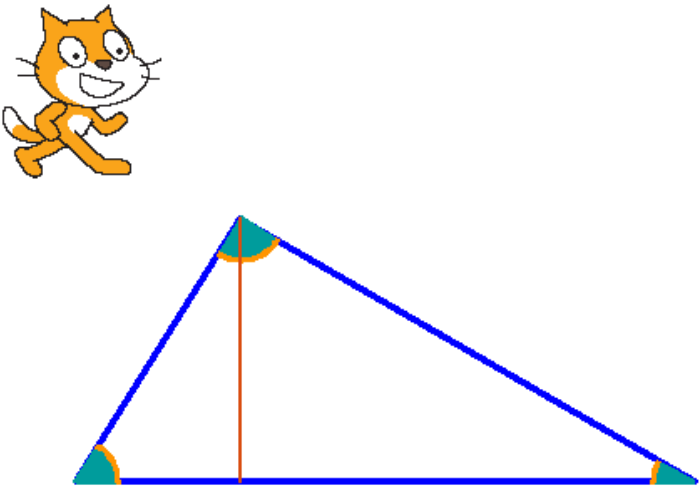
Quants graus té l'angle format, tenint en compte el marge d'error indicat?






Nova animació:    x: 193 y: -86

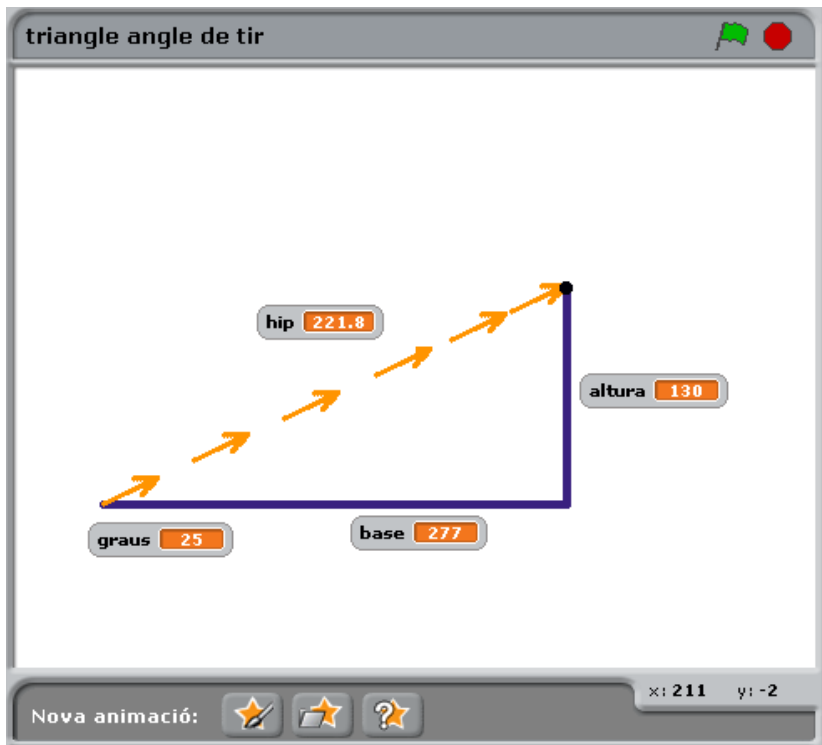
triangle angles altura i costats

triangle angles altura i costats

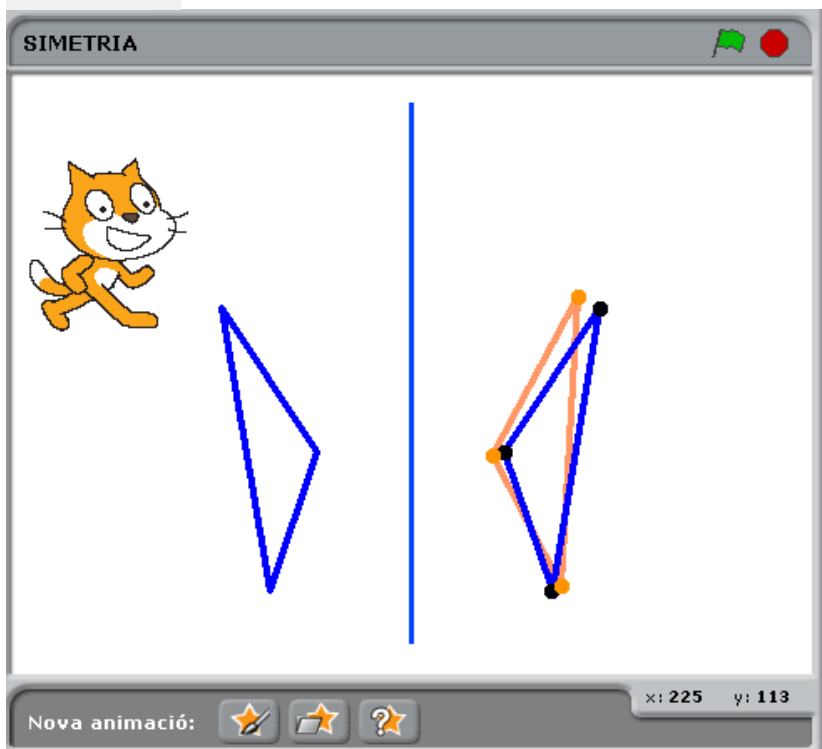


Nova animació:    x: 107 y: 24

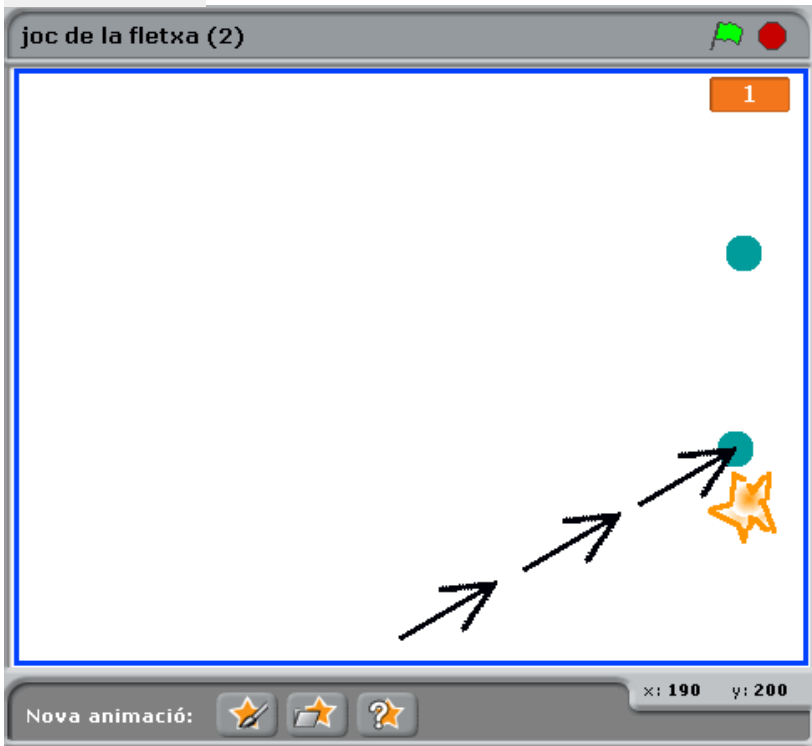
angle 2



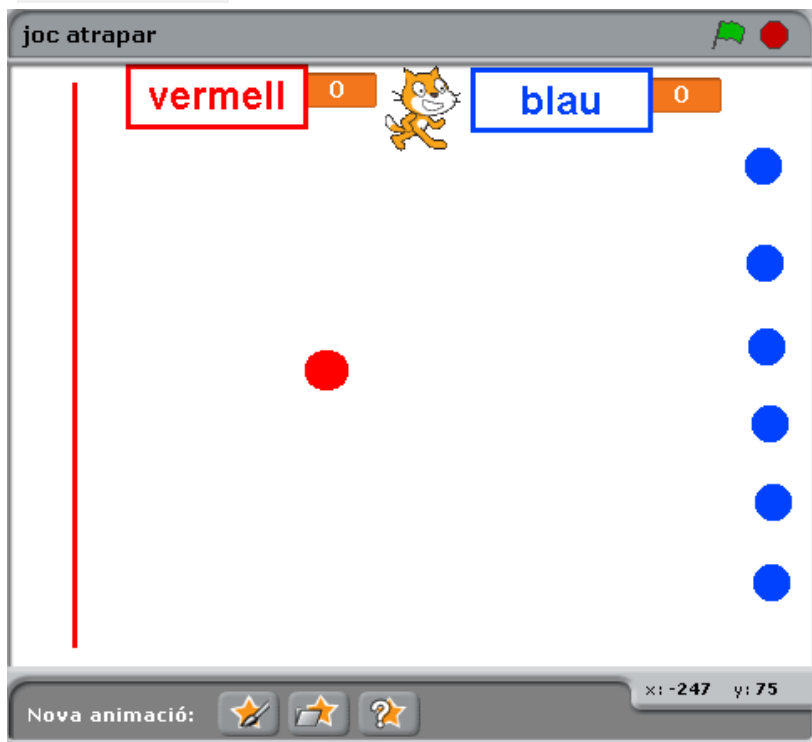
simetria



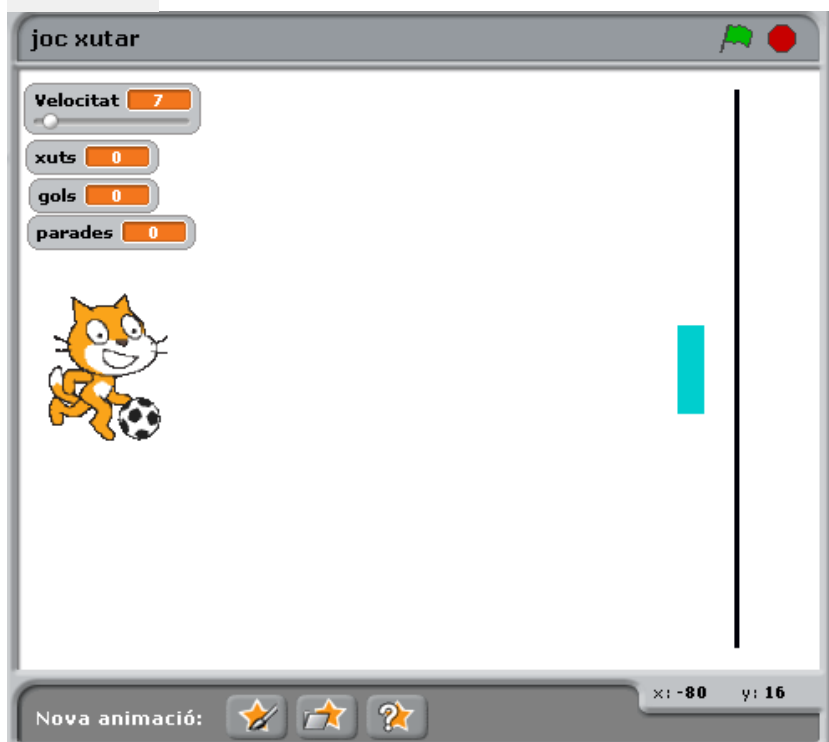
joc fletxa



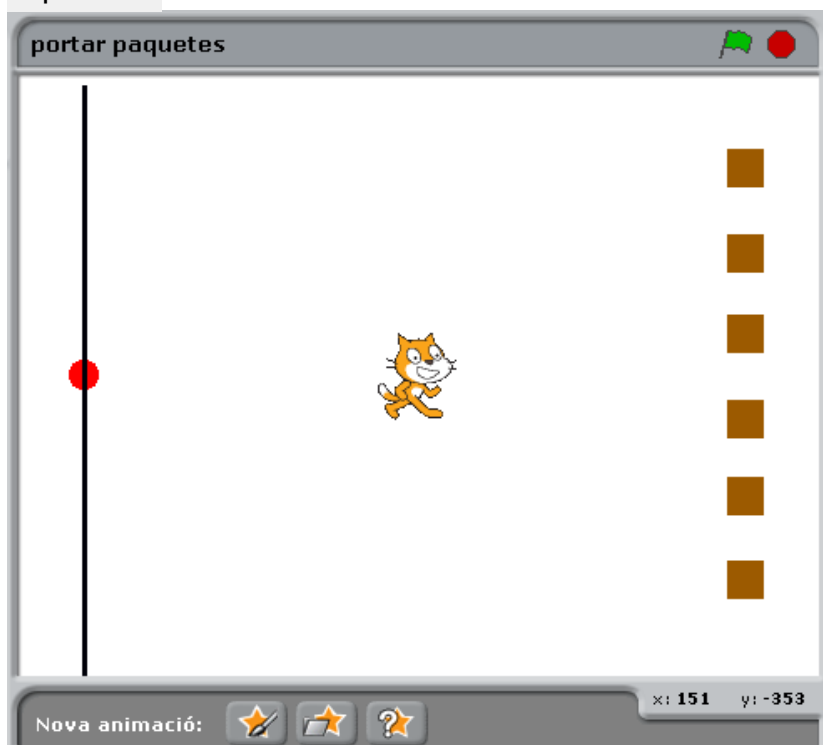
joc atrapar



xutar



portar



mapa 2

