

Scratch Jr. - Cicle Inicial



"Scratch Jr.", el logotip i el gat de Scratch són marques registrades de l'Institut de Tecnologia de Massachusetts (MIT).

Recurs didàctic per a docents i alumnes de primària

Paula Pacho Ruiz
Mentoria Digital 4.0 de l'Alt Penedès

Programa finançat pel Ministeri d'Educació, Formació Professional i Esports, amb el suport de la Generalitat de Catalunya



Código Escuela 4.0



Scratch Jr.- Cicle Inicial 2025 per Paula Pacho Ruiz, mentora digital 4.0 de l'Alt Penedès. Està sota la llicència CC BY-NC-SA 4.0. Podeu copiar, distribuir i adaptar l'obra sempre que se'n reconegui l'autoria, no se'n faci un ús comercial, i les obres derivades es distribueixin sota la mateixa llicència.



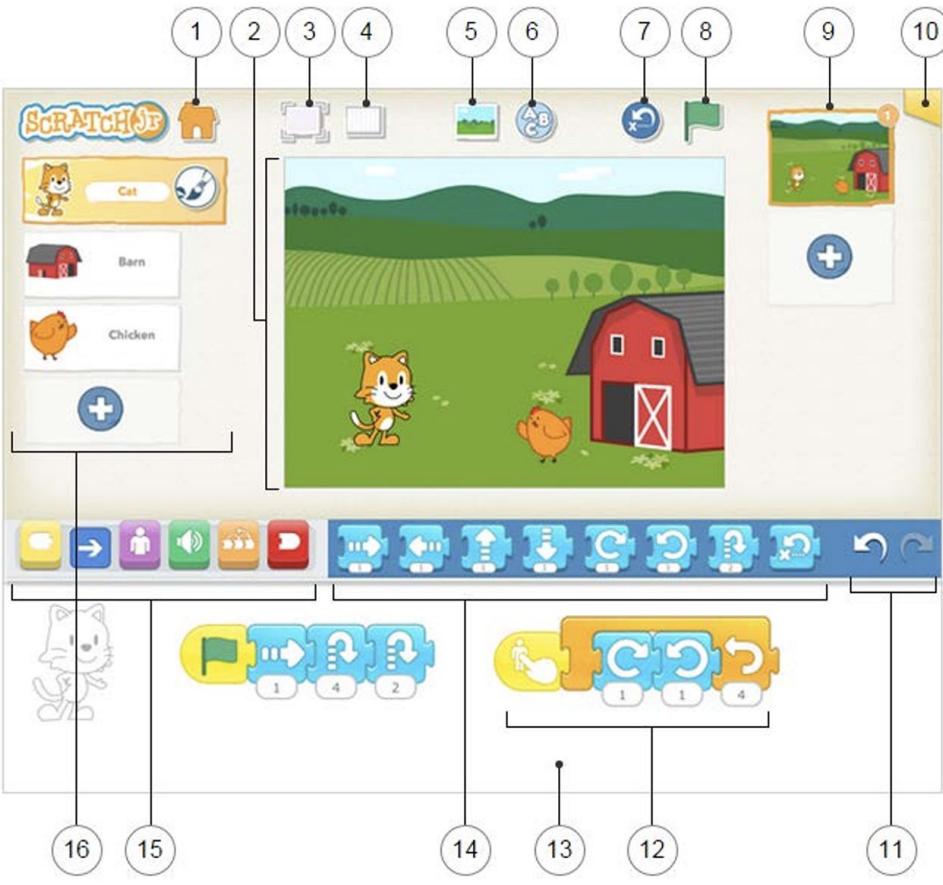
Objectius

1. Introducció de la programació en blocs en format horitzontal.
2. Identificar quan s'està programant els personatges i quan l'escenari.
3. Seleccionar els blocs adequats per a cada instrucció.
4. Elaboració d'una història programada en Scratch Jr. que compleixi els requisits definits.



Índex

1. Interfície
2. Blocs
3. Reptes
4. Activitat final
5. Avaluació
6. Webgrafia
7. Més recursos



Font: <https://www.scratchjr.org/learn/interface>

Interfície



1 | Guardar

Desa el projecte actual i surt a la pàgina d'inici.

2 | Escenari

Aquí és on té lloc l'acció del projecte. Per esborrar un personatge, mantén premut.

3 | Mode presentació

Amplia l'escenari a la pantalla completa.

4 | Quadrícula

Habilita (i deshabilita) la quadrícula de coordenades x i y.

5 | Canvia el fons

Selecciona o crea una imatge de fons per a l'escenari.

6 | Afegeix text

Escriu títols i etiquetes a l'escenari.

7 | Restableix personatges

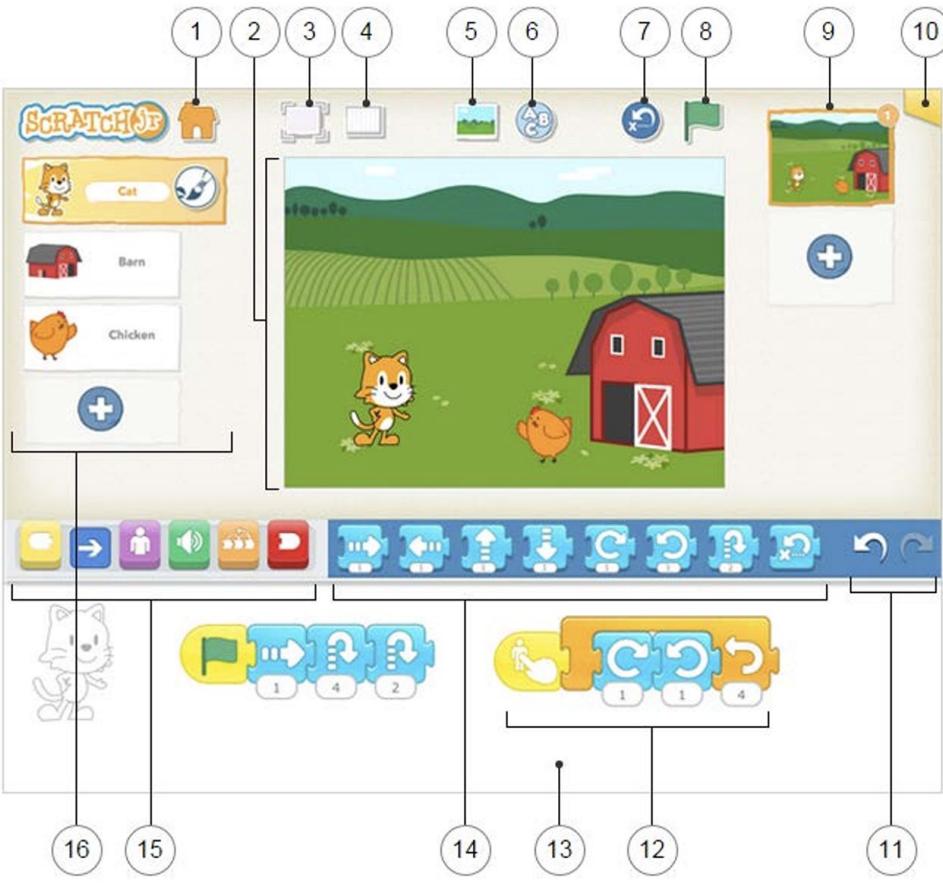
Torna a situar a tots els personatges en les seves posicions inicials dins l'escenari.

(Per establir noves posicions d'inici, arrossegà els personatges fins al lloc desitjat.)

8 | Bandera verda

Prem aquí per iniciar totes les seqüències de programació que comencin amb el bloc "Quan la bandera verda es premi".





Font: <https://www.scratchjr.org/learn/interface>



Interfície

9 | Pàgines

Selecciona entre les pàgines del projecte — o prem el símbol "més" per afegir una nova pàgina. Cada pàgina té el seu conjunt de personatges i fons. Per esborrar una pàgina, premeu i mantingueu-la premuda. Per ordenar les pàgines arrossegala a les noves posicions.

10 | Informació del projecte

Canvia el títol del projecte, mira quan va ser creat i comparteix-lo (si ho permet el teu dispositiu).

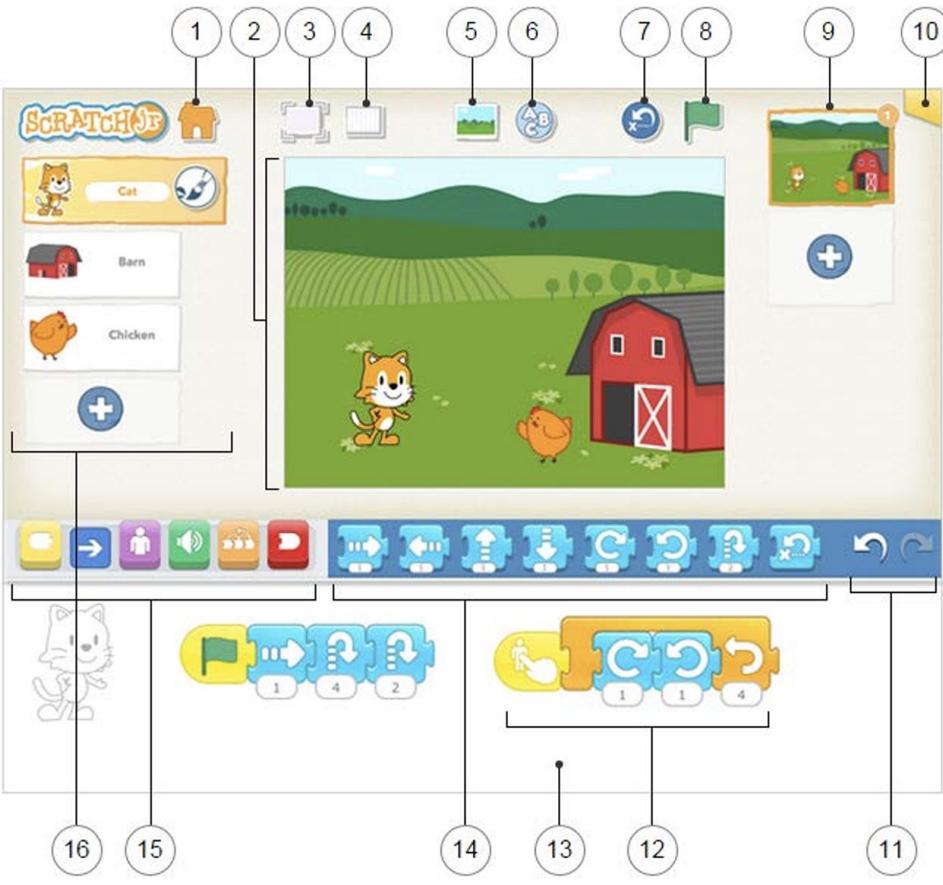
11 | Desfés i refés

Si cometeu un error, premeu Desfer per tornar enrere i anular l'última acció. Premeu Refer per anular l'última acció de desfer.

12 | Seqüència d'instruccions

Encaixa els blocs per crear una seqüència d'instruccions que digui al personatge allò que ha de fer. Prem a qualsevol lloc de la seqüència per executar-la. Per eliminar un bloc o una seqüència d'instruccions, arrossegala's fora de l'àrea de programació. Per copiar un bloc o una seqüència d'instruccions d'un personatge a un altre, arrossegala fins a la icona del personatge.





Font: <https://www.scratchjr.org/learn/interface>



Interfície

13 | Zona de programació

Aquí és on es connecten els blocs de programació per crear seqüències d'instruccions que diguin al personatge què ha de fer.

14 | Conjunt de blocs

Aquest és el menú dels blocs de programació. Arrossegà un bloc a l'àrea de programació i després prem sobre ell per veure què fa.

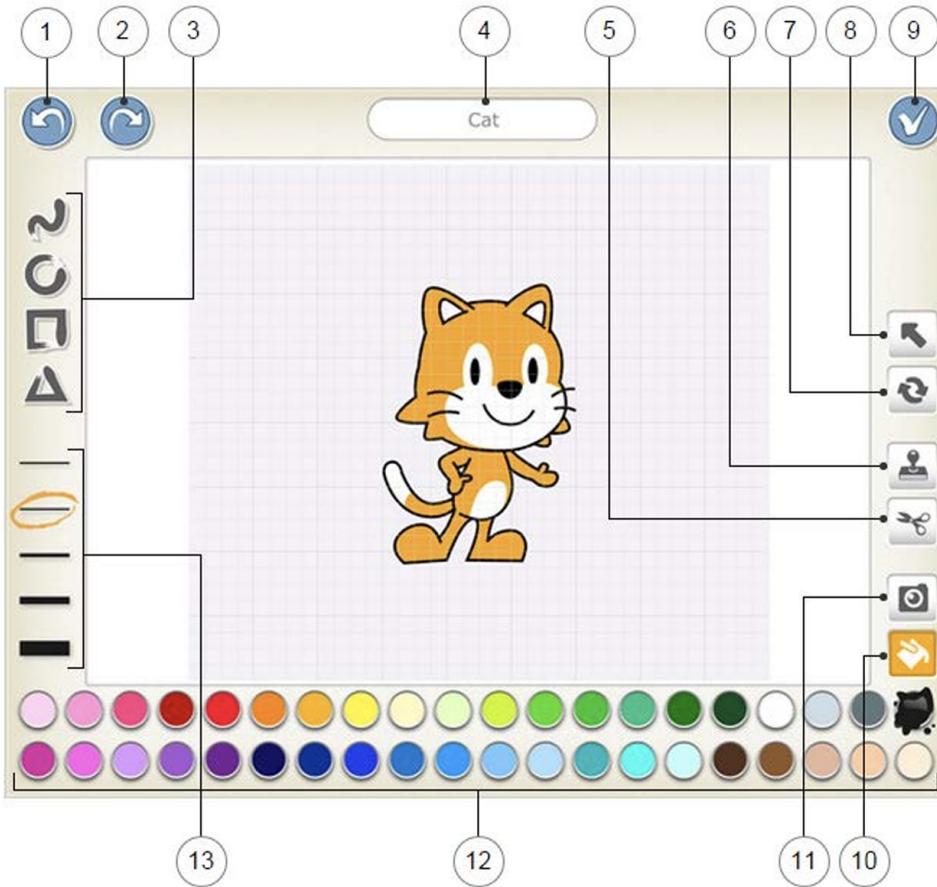
15 | Categories de blocs

Aquí és on podem seleccionar una categoria de blocs de programació: blocs d'esdeveniments (grocs), de moviment (blaus), d'aspecte (liles), de so (verds), de control (taronges) i de finalització (vermells).

16 | Personatges

Selecciona entre els personatges del projecte — o prem el símbol més per afegir-ne un de nou. Una vegada seleccionat un personatge, pots editar les seves seqüències de programació, premer al seu nom per canviar-ne el nom o premer al pinzell per editar-ne la imatge. Per esborrar un personatge, mantén premut. Per copiar un personatge a una altra pàgina, arrossegà'l a la miniatura de la pàgina desitjada.





Font: <https://www.scratchjr.org/learn/interface>



Interfície

1 | Desfés

Desfà els canvis més recents.

2 | Refés

Anul·la l'última acció de desfer.

3 | Forma

Escull una forma per dibuixar: línia, cercle/el·ipse, rectangle o triangle.

4 | Nom del personatge

Edita el nom del personatge.

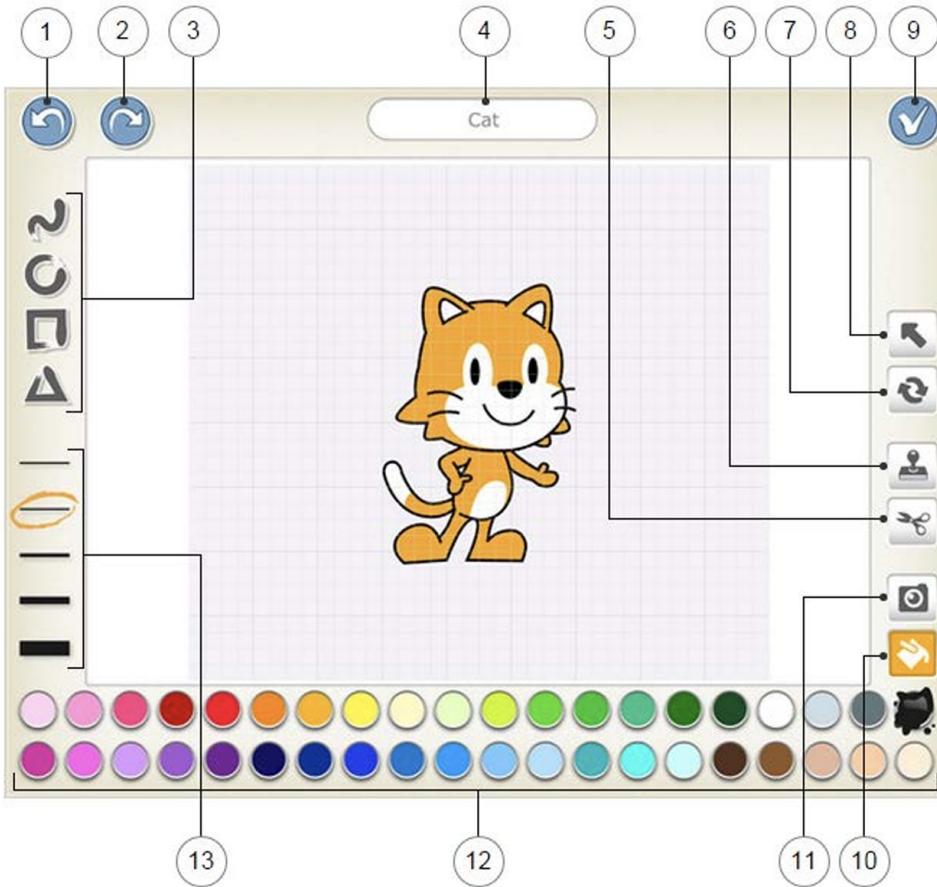
5 | Retalla

Després de seleccionar l'eina per retallar, prem sobre un personatge o una forma per eliminar-lo de l'espai de dibuix.

6 | Duplica

Després de seleccionar l'eina per duplicar, prem sobre un personatge o forma per fer-ne una còpia.





Font: <https://www.scratchjr.org/learn/interface>



Interfície

7 | Gira

Després de seleccionar l'eina per girar, pots fer girar un personatge o forma al voltant del seu centre.

8 | Arrossegaa

Després de seleccionar l'eina per arrosseggar, pots arrosseggar un personatge per l'àrea de dibuix. Si prems sobre una forma, podràs editar-la arrossegant els punts que apareixen.

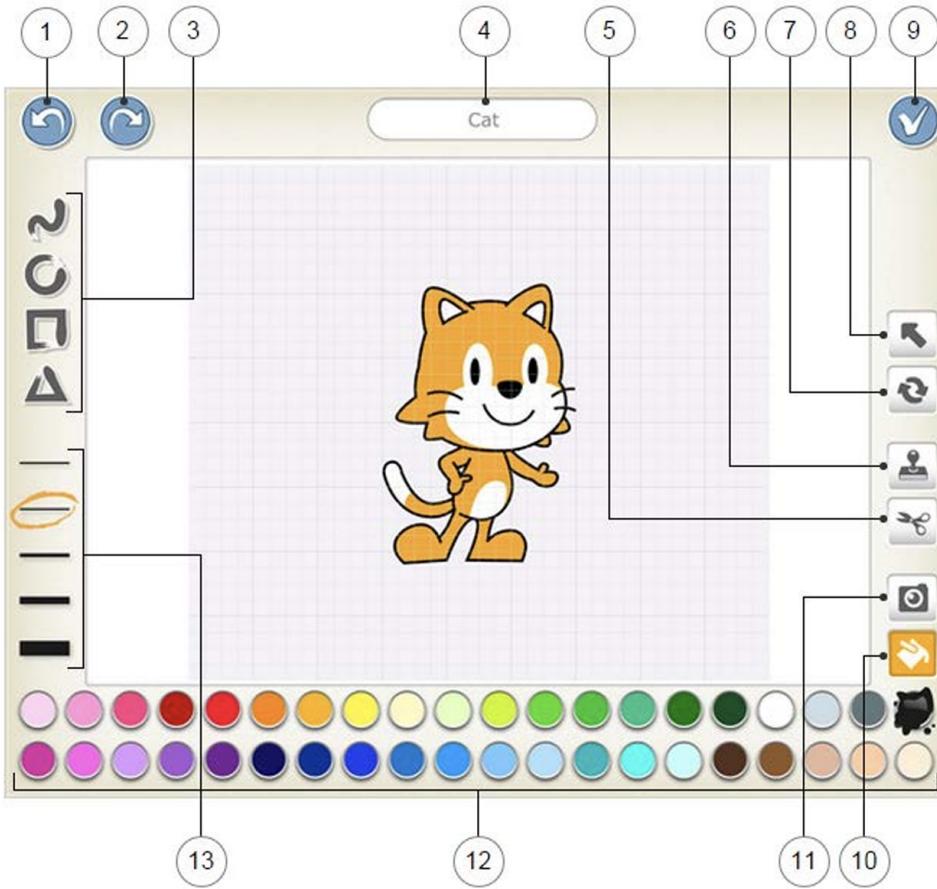
9 | Desa

Desa els canvis i surt de l'editor de pintura.

10 | Omple

Després de seleccionar l'eina per omplir, prem sobre qualsevol secció d'un personatge o forma per omplir-lo amb el color seleccionat.





Font: <https://www.scratchjr.org/learn/interface>



Interfície

11 | Càmera

Després de seleccionar l'eina de la càmera, prem sobre qualsevol secció d'un personatge o forma i després prem el botó de la càmera per omplir aquella secció amb una foto feta amb la càmera del dispositiu.

12 | Color

Selecciona un color nou per utilitzar-lo per dibuixar i pintar formes.

13 | Amplada de la línia

Canvia l'amplada de les línies de les formes que estiguis dibuixant.



Scratch Jr. - Explicació dels blocs



Blocs d'esdeveniments



Comença quan la bandera verda es premi



Comença en contacte amb un altre personatge



Comença en prémer



Comença amb missatge



Envia un missatge

Blocs de moviment



Mou-te a la dreta



Mou-te amunt



Gira a la dreta
12 = 1 volta



Gira a l'esquerra
12 = 1 volta



Salta



Torna a l'inici



Mou-te a l'esquerra



Mou-te avall



Scratch Jr. - Explicació dels blocs



Blocs d'aspecte



Parla



Creix



Enconeix



Mida original



Mostra



Amaga

Blocs de control

Blocs de so



Pop



Reprodu
eix so
gravat



Espera



Atura



Repeteix



Estableix velocitat

Blocs de finalització



Finalitza



Repeteix per sempre



Vés a la pàgina



font: <https://www.scratchjr.org/learn/blocks>

Programa finançat pel Ministeri d'Educació, Formació Professional i Esports, amb el suport de la Generalitat de Catalunya



Código Escuela 4.0



Scratch Jr.- Cicle Inicial 2025 per [Paula Pacho Ruiz](#), mentora digital 4.0 de l'Alt Penedès. Està sota la llicència CC BY-NC-SA 4.0. Podeu copiar, distribuir i adaptar l'obra sempre que se'n reconegui l'autoria, no se'n faci un ús comercial, i les obres derivades es distribueixin sota la mateixa llicència.

Documentació Scratch Jr.

Trucs i consells:

<https://www.scratchjr.org/learn/tips>

Pòster per imprimir en A3:

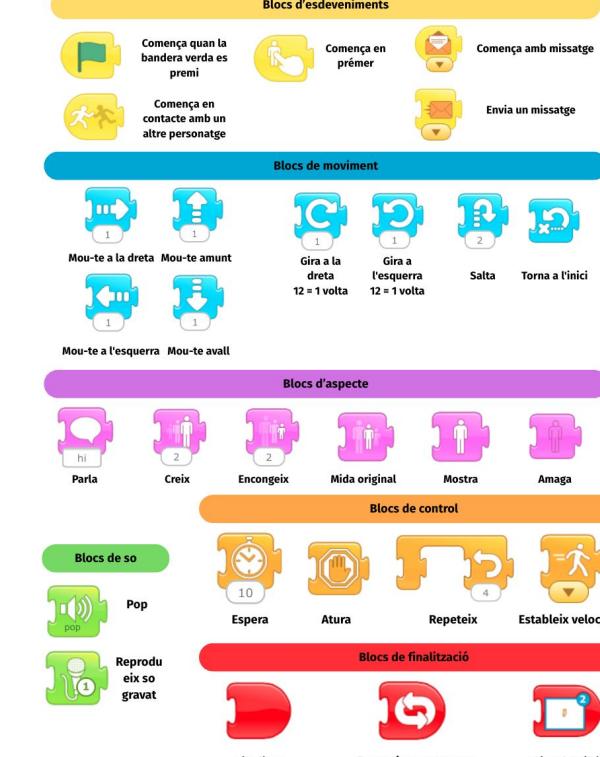
https://drive.google.com/file/d/1y9FZ5aRuADN_Dq_BTtz1KJ1-i88ighNCz/view?usp=sharing

Reptes per imprimir:

<https://drive.google.com/drive/folders/1BQXiFmhoLPxFaeejMzk3KQ5cSWv2RPTs?usp=sharing>

Cartes A8 amb els blocs per imprimir:

<https://drive.google.com/file/d/13IBUoYyJ4NBt2GYkdOGx1ZioDTfj7sD-/view?usp=sharing>



Font: <https://www.scratchjr.org/learn/blocks>.





Descripció de l'activitat

★ PROJECTE SCRATCH JR: CREA LA TEVA GRAN HISTÒRIA!



Abans de tot hem de familiaritzar-nos amb la programació en blocs horizontals i el programa Scratch Jr.

Comencem amb els Reptes!

Les icones indiquen el nivell per al qual està pensada l'activitat



[Scratch Jr.- Cicle Inicial](#) 2025 per [Paula Pacho Ruiz](#), mentora digital 4.0 de l'Alt Penedès. Està sota la llicència CC BY-NC-SA 4.0. Podeu copiar, distribuir i adaptar l'obra sempre que se'n reconegui l'autoria, no se'n faci un ús comercial, i les obres derivades es distribueixin sota la mateixa llicència.

Repte 1

TRAVESSAR LA CIUTAT

1

TRIA EL FONS

1



NOU FONS

2



3



OK

2

TRIA EL PERSONATGE

1



PER ESBORRAR EL GAT
(FES CLIC I MANTÉN PRESSIONAT)

2



NOU
PERSONATGE

3



4



OK

3

CANVIA LA MIDA DEL PERSONATGE
I POSA'L AL LLOC D'INICI

1



ENCONGEIX

2

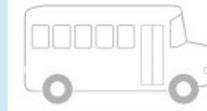


ARROSSEGUA
L'AUTOBÚS A
LA CANTONADA
INFERIOR
ESQUERRA

4

CREA EL PROGRAMA

1



2



UTILITZA LA QUADRÍCULA PER A
CALCULAR QUANTES PASSES S'HA DE
MOURE L'AUTOBÚS

3



PROVA-HO

5



CLICA LA
BANDERA VERDA



6

EXPLORA UNA MICA MÉS ENLLÀ



- COM FARIES PERQUÈ L'AUTOBÚS NOMÉS TRAVESSI FINS AL MIG DE LA PANTALLA?
- QUÈ PASSARIA SI EN LA VORERA APAREGUÉS UN MAG, UN DRAC O UN ELEFANT?



Font:

<https://projectes.xtec.cat/pensament-computacional/inici/programacio/scratchjr2/>

Repte 2

LA CURSA

1

TRIA EL FONS

1



NOU FONS

2



3



OK

2

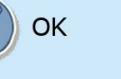
TRIA ELS PERSONATGES

NOUS PERSONATGES

1



+



OK

2



+

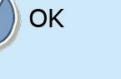


OK

3



+



OK



PER ESBORRAR EL GAT
(FES CLIC I MANTÉN
PRESSIONAT)

3

POSA'LS AL LLOC D'INICI



POSICIONA ELS PERSONATGES
ARROSSEGANT-LOS DES DEL
CENTRE DE LA PANTALLA A ON
VULGUÏS QUE COMENCIN

4

CREA ELS PROGRAMES

1



2



3

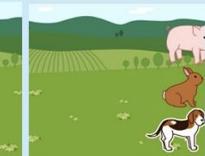
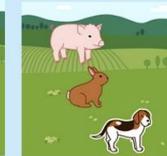
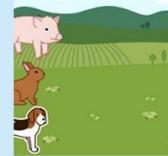


5

PROVA-HO



CLICA LA
BANDERA VERDA



6

EXPLORA UNA MICA MÉS ENLLÀ

- QUINS ALTRES PROGRAMES POTS FER AMB ELS BLOCS DE MOVIMENT?
- SI NO TROBES ELS PERSONATGES O EL FONS QUE ESTÀS BUSCANT, CREA'N UN DE NOU!



Repte 3

LA POSTA DE SOL

1

TRIA EL FONS

1



NOU FONS

2



3

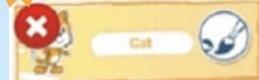


OK

2

TRIA EL PERSONATGE

1



PER ESBORRAR EL GAT
(FES CLIC I MANTÉN PRESSIONAT)

2



NOU
PERSONATGE

3



4



OK

3

MOU EL PERSONATGE AL LLOC D'INICI



POSICIONEU EL SOL
ARROSSEGANT-LO
DES DEL CENTRE DE
LA PANTALLA

4

CREA EL PROGRAMA



5

PROVA-HO



CLICA LA
BANDERA VERDA



6

EXPLORA UNA MICA MÉS ENLLÀ

- POTS AFEGIR ALGUNS ANIMALS EN AQUEST PARC?
- POTS FER QUE ELS ANIMALS DESAPAREGUIN QUAN EL SOL ES PON?



DEV TECH GROUP

Universitat
de Girona
I+D+i

Escola Veïnat
I+D+i

Programa finançat pel Minister d'Educació, Formació Professional i Esports, amb el suport de la Generalitat de Catalunya
Código Escuela 4.0

Generalitat
de Catalunya



Font:

<https://projectes.xtec.cat/pensament-computacional/inici/programacio/scratchjr2/>

Repte 4

BOSC FANTASMAGÒRIC

1 TRIA EL FONS

1 NOU FONS 2 3 OK

2 TRIA ELS PERSONATGES

NOUS PERSONATGES

1 + OK 2 + OK 3 + OK

4

PER ESBORRAR EL GAT (FES CLIC I MANTÉN PRESSIONAT)

3 ESCRIU UN TÍTOL I CANVIA DE COLOR

1 AFEGEIX TEXT 2 CANVIA DE COLOR 3 BOSC FANTASMAGÒRIC

4 CREA ELS PROGRAMES

1 2 3 4

5 PROVA-HO

CLICA ELS PERSONATGES →

Bosc fantasmagòric

6 EXPLORA UNA MICA MÉS ENLLÀ

POTS FER QUE EL RATPENAT VOLI DONANT UNA VOLTA COMPLETA?

INVENTA UNA ESCENA FANTASMAGÒRICA AFEGINT-HI ELS TEUS PROPIS PERSONATGES!

SCRATCHJr

DEVTECH RESEARCH GROUP Universitat de Girona Escola Veinat Programa finançat pel Ministeri d'Educació, Formació Professional i Esport, amb el suport de la Generalitat de Catalunya Código Escuela 4.0 Generalitat de Catalunya



Font:
<https://projectes.xtec.cat/pensament-computacional/inici/programacio/scratchjr2/>

Repte 5



Font:

<https://projectes.xtec.cat/pensament-computacional/inici/programacio/scratchjr2/>

BOTAR LA PILOTA DE BÀSQUET

1

TRIA EL FONS

1



2



3



2

TRIA EL PERSONATGE

1



NOU PERSONATGE

2



3



3

MOU EL PERSONATGE AL LLOC D'INICI



POSICIONEU EL GAT I LA PILOTA ARROSSEGANT-LOS DES DEL CENTRE DE LA PANTALLA

4

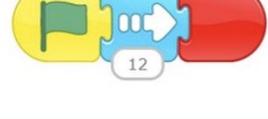
CREA ELS PROGRAMES

LA PILOTA TÉ DOS PROGRAMES I EL GAT NOMÉS EN TÉ UN

1

QUAN ES CLIQUI LA BANDERA VERDA S'EXECUTEN TOTS 3 PROGRAMES AL MATEIX TEMPS

2



5

PROVA-HO

CLICA LA BANDERA VERDA



6

EXPLORA UNA MICA MÉS ENLLÀ



- POTS FER QUE EL GAT LLENCI LA PILOTA A LA CISTELLA?
- QUÈ MÉS POTS FER AMB DOS PERSONATGES QUE ES MOUEN AL MATEIX TEMPS?

Repte 6

FER BALLAR ELS PERSONATGES

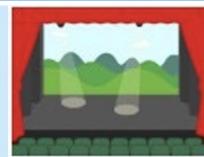
1

TRIA EL FONS

1



2



3



2

TRIA ELS PERSONATGES

NOUS PERSONATGES

1



OK

3

2



OK



PER ESBORRAR E L
GAT (FES CLIC I
MANTÉN PRESSIONAT)

3

MOU ELS PERSONATGES AL LLOC D'INICI



POSICIONA ELS PERSONATGES
ARROSSEGANT-LOS DES DEL
CENTRE DE LA PANTALLA

4

CREA ELS PROGRAMES

1

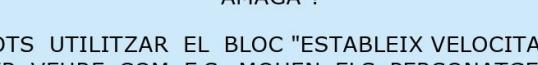
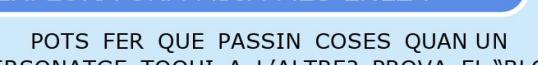


2



5

CLICA LA
BANDERA VERDA



6

EXPLORA UNA MICA MÉS ENLLÀ

- POTS FER QUE PASSIN COSES QUAN UN PERSONATGE TOQUI A L'ALTRE? PROVA EL "BLOC AMAGA"!
- POTS UTILITZAR EL BLOC "ESTABLEIX VELOCITAT" PER VEURE COM ES MOUEN ELS PERSONATGES?



Repte 7

SALUDAR

1

TRIA EL FONS

1



NOU FONS

2



NOU FONS

3



OK

2

TRIA EL PERSONATGE

1



NOU
PERSONATGE

2



OK

3

MOU ELS PERSONATGES AL LLOC D'INICI



POSICIONA ELS PERSONATGES ARROSSEGANT-LOS DES DEL CENTRE DE LA PANTALLA

4

CREA ELS PROGRAMES

1



"HOLA GOS!"

2



"GUAU ! GUAU !"

5

PROVA-HO



CLICA LA BANDERA
VERDA



6

EXPLORA UNA MICA MÉS ENLLÀ

- PER QUÈ CREUS QUE EL PROGRAMA ES REPETEIX PER SEMPRE?
- QUÈ POTS CANVIAR PERQUÈ EL PROGRAMA NO ES REPETEIXI PER SEMPRE?



Font:

<https://projectes.xtec.cat/pensament-computacional/inici/programacio/scratchjr2/>



SCRATCHJR

DEVTECH

RESEARCH
GROUP

Universitat
de Girona

UdG

Escola Veïnat

Programa finançat pel Minister d'Educació, Formació Professional i Esport, amb el suport de la Generalitat de Catalunya

Código Escuela 4.0

Generalitat
de Catalunya

Repte 8

AMICS QUE PARLEN

1

TRIA EL FONS

1



2



3



2

TRIA 4 PERSONATGES

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

3

4

1

2

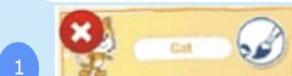
Repte 9

QUAN EL SOL SE'N VA, SURT LA LLUNA

1 TRIA EL PROJECTE "LA POSTA DE SOL"



2 CREA UNA PÀGINA NOVA I AFEGEIX EL PERSONATGE DE LA LLUNA



NOVA PÀGINA

PER ESBORRAR EL GAT
(FES CLIC I MANTÉN PRESSIONAT)



NOU PERSONATGE



OK

3 TRIA I EDITA EL FONS



NOU FONS



SELECCIONA L'EINA DE RETALLAR I TOCA LA LLUNA PER ELIMINAR-LA



EDITAR



RETALLAR

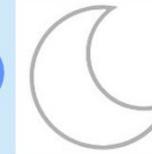
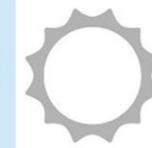


4

CREA ELS PROGRAMES

EL PROGRAMA DEL SOL A LA PRIMERA PÀGINA

1



I EL PROGRAMA DE LA LLUNA A LA SEGONA PÀGINA

2



5

PROVA-HO



CLICA LA BANDERA VERDA

6

EXPLORA UNA MICA MÉS ENLLÀ

- ARA QUE SAPS COM FER NOVES PÀGINES, POTSES FER UN PROJECTE QUE TINGUI 3 O 4 PÀGINES?
- QUÈ SUCCEIX QUAN ARROSSEGUES UN PERSONATGE D'UNA PÀGINA A UNA ALTRA?



Activitat Final: Requisits



En parelles o de forma individual heu de crear una història amb els següents requisits:

- Escenari amb títol i canvi de color
- Mínim apareguin 2 Personatges
- Blocs de canviar Mida + Amagar/Mostrar
- Blocs de moviment (Endavant, Enrere, Amunt i Avall, Saltar, Girar)
- Mínim un bloc de Repetició

Per organitzar les idees podeu fer servir aquesta fitxa impresa:

<https://blocs.xtec.cat/roboticapau/files/2022/08/CREA-LA-TEVA-ACTIVITAT-SCRATCH-JR.pdf>

Activitat Final: Rúbrica



Criteri d'Avaluació	1 - Necessita Millora (NM)	2 - Adequat (A)	3 - Notable (N)	4 - Excel·lent (E)	Puntuació
1. Títol amb Canvi de Color	El projecte no inclou un títol amb un color diferent del negre			El projecte inclou un títol amb un color diferent del negre	/4
2. Ús dels 2 Personatges	El projecte utilitza només un personatge o no n'utilitza cap.	El projecte inclou dos personatges diferents que apareixen a la pantalla.	Els dos personatges estan ben integrats en la història i cada un té assignada una seqüència de programació pròpia.	Els dos personatges interactuen de manera coordinada i compleixen funcions narratives clares.	/4
3. Canvi de Mida + Amagar/Mostrar	El projecte no inclou cap bloc de Canviar Mida, Amagar o Mostrar.	S'ha utilitzat almenys un dels blocs (Mida O Amagar/Mostrar) de forma aïllada en un dels personatges.	S'han utilitzat els tres blocs (Mida, Amagar i Mostrar) per crear un efecte de transformació o aparició/desaparició en un dels personatges.	La combinació de Canviar Mida i Amagar/Mostrar amb un bloc de Temps d'Espera crea una transició fluida i intencionada en la narració.	/4

Activitat Final: Rúbrica



Criteri d'Avaluació	1 - Necessita Millora (NM)	2 - Adequat (A)	3 - Notable (N)	4 - Excel·lent (E)	Puntuació
4. Blocs de Moviment Complet	El projecte utilitza només un o dos tipus de moviment (p. ex., només Endavant).	S'han utilitzat almenys tres tipus de moviment del llistat: Endavant/Enrere i Saltar (o Girar).	S'han utilitzat un mínim de cinc blocs de moviment diferents del llistat: Endavant, Enrere, Saltar i Girar (almenys un dels dos girs).	S'han utilitzat correctament tots els tipus de moviment (Endavant/Enrere, Amunt/Avall, Saltar, Girar) de forma combinada i amb valors numèrics variats per aconseguir un moviment ric i creatiu.	/4
5. Bloc de Repetició (Loop)	El projecte no utilitza cap bloc taronja de Repetició.	S'ha utilitzat el bloc de Repetició per fer que una acció (p. ex., un so o un pas) es repeteixi dues vegades.	El bloc de Repetició s'ha utilitzat de forma correcta (amb un mínim de 3 repeticions) per crear una seqüència de moviment o so més llarga.	El bloc de Repetició es fa servir de manera funcional per optimitzar el codi (evitant repetir blocs manualment) i el nombre de repetitions (més de 3) aporta un valor afegit a l'animació (p. ex., un ball o un viatge).	/4
Puntuació Total					/20

Programa finançat pel Ministeri d'Educació, Formació Professional i Esports, amb el suport de la Generalitat de Catalunya



Código Escuela 4.0



Scratch Jr.- Cicle Inicial 2025 per [Paula Pacho Ruiz](#), mentora digital 4.0 de l'Alt Penedès. Està sota la llicència CC BY-NC-SA 4.0. Podeu copiar, distribuir i adaptar l'obra sempre que se'n reconegui l'autoria, no se'n faci un ús comercial, i les obres derivades es distribueixin sota la mateixa llicència.

Activitat Final: Requisits



En parelles o de forma individual heu de crear una història amb els següents requisits:

- Títol amb canvi de color
- 3 Personatges (1 dels personatges ha d'estar editat per l'alumne/a)
- Blocs de parlar i enviar diversos missatges als personatges indicant el color del sobre en el bloc rebre i enviar.
- Bloc de Repetició
- Canvi d'escenari

Per organitzar les idees podeu fer servir aquesta fitxa impresa:

<https://blocs.xtec.cat/roboticapau/files/2022/08/CREA-LA-TEVA-ACTIVITAT-SCRATCH-JR.pdf>

Activitat Final: Rúbrica



Criteri d'Avaluació	1 - Necesita Millora (NM)	2 - Adequat (A)	3 - Notable (N)	4 - Excel·lent (E)	Puntuació
1. Títol amb Canvi de Color	El projecte no inclou títol o no s'ha aplicat cap efecte en clicar-hi.	El projecte té un títol i s'ha aplicat correctament el bloc de Canviar Color (o un altre efecte similar) al títol o al fons.	A més del canvi de color, s'utilitza el bloc Enviar Missatge de forma correcta per iniciar la primera escena de la història.	El títol és atractiu, el canvi de color és efectiu i s'ha combinat amb un bloc de So o un Bloc d'Esperar per crear una introducció fluida.	/4
2. 3 Personatges (1 Editat)	El projecte té menys de 3 personatges o cap d'ells ha estat editat.	El projecte inclou 3 personatges, però el personatge editat només té un canvi de color o un retoc mínim.	Els 3 personatges estan presents i un d'ells ha estat editat significativament (canvi de forma, addició d'elements, etc.) per l'alumne/a.	Tots 3 personatges estan ben integrats en la història, el personatge editat és original i tots tenen seqüències de codi assignades.	/4
3. Blocs de Parlar i Comunicació de Missatges	No s'han utilitzat blocs de Parlar o només s'ha utilitzat un bloc de missatge simple i sense colors.	S'han utilitzat blocs de Parlar en almenys 2 personatges i s'ha utilitzat un parell d'Enviar/Rebre Missatge (un únic color).	Els personatges utilitzen el bloc Parlar per narrar la història i s'han fet servir dos colors de sobres diferents per a la comunicació entre 2 o 3 personatges.	La història avança de forma lògica gràcies a lús de més de dos colors de sobres diferents, assegurant una comunicació precisa entre tots els personatges.	/4

Programa finançat pel Ministeri d'Educació, Formació Professional i Esports, amb el suport de la Generalitat de Catalunya



Código Escuela 4.0



Scratch Jr.- Cicle Inicial 2025 per [Paula Pacho Ruiz](#), mentora digital 4.0 de l'Alt Penedès. Està sota la llicència CC BY-NC-SA 4.0. Podeu copiar, distribuir i adaptar l'obra sempre que se'n reconegui l'autoria, no se'n faci un ús comercial, i les obres derivades es distribueixin sota la mateixa llicència.

Activitat Final: Rúbrica



Criteri d'Avaluació	1 - Necessita Millora (NM)	2 - Adequat (A)	3 - Notable (N)	4 - Excel·lent (E)	Puntuació
4. Bloc de Repetició (Loop)	El projecte no utilitza cap bloc taronja de Repetició.	S'ha utilitzat el bloc de Repetició per fer que una acció (p. ex., un so o un pas) es repeteixi 2 vegades en un personatge.	El bloc de Repetició s'ha utilitzat de forma correcta (amb un mínim de 3 repeticions) per crear una animació o un efecte visual/sonor recurrent en la història.	S'ha aplicat la Repetició en més d'un personatge o el Bloc de Repetició Infinit per a un element d'escenari, aportant un valor creatiu a l'escena.	/4
5. Canvi d'Escenari (Fons)	El projecte es desenvolupa en una única pàgina sense canvi de fons.	El projecte té 2 pàgines o més, però el canvi d'escenari és aleatori i no es coordina amb la narració.	El canvi d'escenari s'ha implementat correctament utilitzant el bloc Anar a la Pàgina i aquest canvi és coherent amb el desenvolupament de la història.	La història utilitza múltiples escenaris (més de 3 pàgines) i el canvi de fons es produceix mitjançant un Enviar Missatge coordinat o amb un Final de Programa per assegurar una transició fluida.	/4
Puntuació Total					/20

Webgrafia

- Scratch Web: <https://www.scratchjr.org/learn/interface>
- Interfície Scratch: <https://www.scratchjr.org/learn/interface>
- Reptes:
https://projectes.xtec.cat/pensament-computacional/inici/programacio/scratchjr_2/
- Cartes A8: https://blocs.xtec.cat/roboticapere/files/2019/12/blocks_CAT.pdf

Més recursos

- Guia per elaborar un projecte amb Scratch Jr.:
https://blocs.xtec.cat/roboticasalvador/files/2021/12/Guia-projecte-scratch-jr_compressed.pdf
- Fitxa imprimible per crear nous projectes:
<https://blocs.xtec.cat/roboticapau/files/2022/08/CREA-LA-TEVA-ACTIVITAT-SCRATCH-JR.pdf>