

Fes el teu joc i porta'l al teu mòbil

Amb la realització d'aquest taller es dóna la possibilitat de què els alumnes de ESO puguin tenir un primer contacte amb el món de la informàtica.

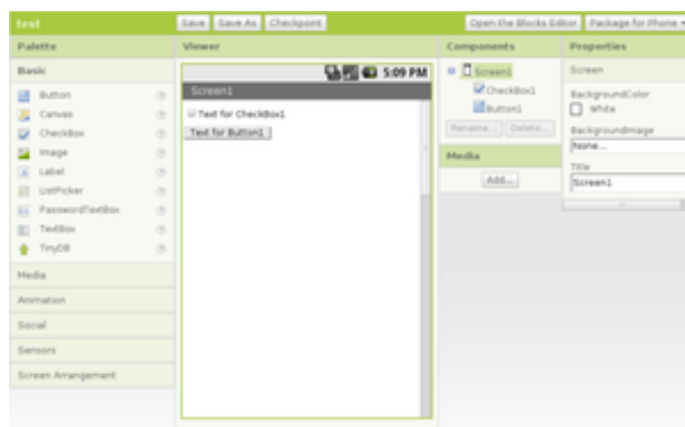
S'utilitza una aplicació anomenada APP Inventor, desenvolupat del MIT a partir d'un llenguatge de programació de blocs (anomenat Open Blocks), que és simbòlic i assequible als seus coneixements. En alguns centres ja utilitzen un llenguatge de programació molt similar, el Scratch, encara que amb altres finalitats. A més, aquest llenguatge de programació té similituds amb l'utilitzat amb els robots Lego, que ja s'ha vist que són capaços d'aprendre ràpidament i valoren positivament l'activitat.

Amb això, podrien programar les seves pròpies aplicacions i utilitzar-les en el seu mòbil. Com que l'eina APP Inventor es pot trobar de forma gratuïta a Internet, els que ho desitgin, podrien continuar el treball a casa. Encara que fossin aplicacions molt simples, adquiririen coneixements de programació, agilitat mental i podrien deixar anar la seva imaginació proposant aplicacions ben curioses.

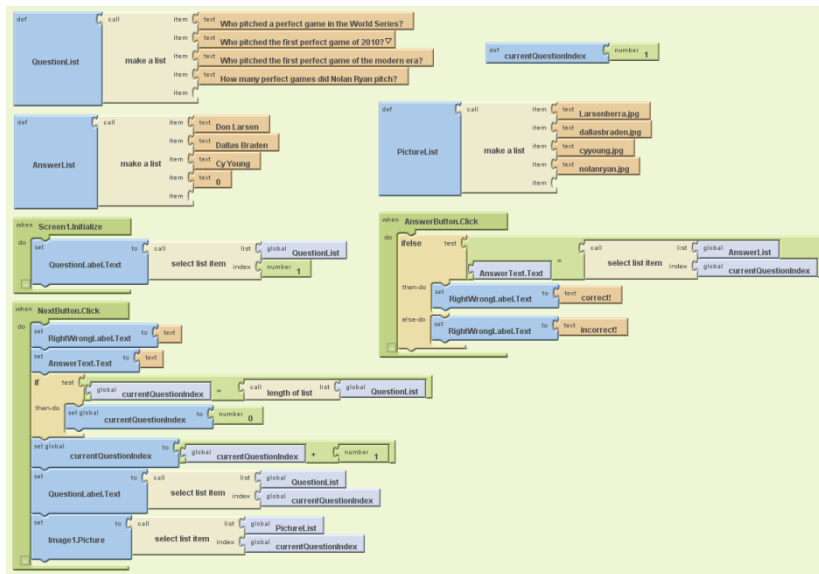
Objectius

Aquest taller pretén apropar el món de la informàtica als estudiants que encara no tenen excessius coneixements tècnics. Cal tenir una certa habilitat, però d'una manera fàcil i intuïtiva, es poden crear programes que s'acabin convertint en una aplicació que es pugui utilitzar des de qualsevol mòbil Android.

D'una manera més concreta, podríem dir que primer s'aprendrà a programar amb blocs (un llenguatge molt similar a Scratch). Un cop fet el programa, mitjançant l'App Inventor, podrem utilitzar la nostra creació en el nostre mòbil.



Aspecte de l'aplicació App Inventor



Exemple de programació amb l'App Inventor

Amb aquest taller, també s'aconsegueix que els estudiants desenvolupin la seva imaginació i creativitat a l'hora de programar l'aplicació, que pot arribar a fer coses ben originals. A la vegada, desenvolupen la seva lògica, habilitats per a la programació i també aprenen a abordar un problema de manera ordenada.

Mètode

Es disposa d'un laboratori amb 10 llocs de treball equipats amb un ordinador que ja té instal·lada l'aplicació necessària. Els tallers s'organitzen en grups de 2 o màxim 3 alumnes per lloc de treball.

El mètode emprat per a la realització d'aquest taller es basa molt en l'aprenentatge autònom, donant recolzament a aquells grups que més ho requereixin, per tal de poder avançar tots els grups en paral·lel al llarg del taller. Si alguns alumnes aprenen més ràpid, poden avançar més i desenvolupar programes amb més complexitat.

Concretament es segueixen els següents passos:

- Abans d'anar al taller, els estudiants poden treballar a l'aula amb el seu professor, aprenent el funcionament d'algun llenguatge de programació de blocs. Podria ser el mateix APP Inventor o el Scratch si ja l'han utilitzat.
- Els alumnes hauran de dur el seu mòbil preparat per treballar. Prèviament s'haurà enviat als centres el manual corresponent.
- En arribar al laboratori el dia de la sessió, es distribueixen els alumnes entre els llocs de treball i se'ls mostra l'aplicació informàtica que hauran d'utilitzar.
- Al principi es repassa el funcionament del llenguatge de programació i se'ls mostren alguns exemples de programes simples que funcionen correctament.

- Després haurien de realitzar i, els que ho desitgin, modificar o ampliar aquests programes per tal que facin el què ells vulguin. Si ho veuen viable, poden iniciar programes nous a iniciativa pròpia.

Durada

El taller té una durada aproximada de 3 hores.

Quantitat d'assistents

La quantitat màxima d'assistents és de 30 estudiants