

Una entrevista animada: juguem a entrevistar en Moussa

Descripció

La seqüència didàctica desplega els diferents objectius d'aprenentatge al voltant de l'àmbit lingüístic i del tecnològic. Els primers relacionats amb el gènere periodístic de l'entrevista, i els segons amb els del llenguatge de programació Scratch.

El producte final de la seqüència és la creació d'una entrevista animada utilitzant la programació amb Scratch.

Àmbit lingüístic

La seqüència s'organitza en dues fases, la primera treballa en profunditat l'entrevista, partint d'un exemple de La contra de la Vanguardia. L'explotació didàctica d'aquesta entrevista ens permet treballar aquest gènere periodístic, però també els continguts i els valors que ens transmet el personatge entrevistat. El bagatge i les vivències de Moussa Ag Assarid aportaran a l'alumnat una mirada que anirà contrastant les diferents maneres de viure i d'interpretar el món que tenen les societats d'orient i d'occident.

En la segona fase s'utilitzen tots els aprenentatges per preparar un storyboard de l'entrevista que serà el material de base per a la programació amb Scratch de l'entrevista animada: **Juguem a entrevistar en Moussa.**

Àmbit tecnològic

Es parteix d'una seqüència tipus, ja programada amb Scratch, sobre la qual es duran a terme les modificacions necessàries en el codi de programació per poder-la transformar en l'animació del storyboard creat per cada grup de treball. Hi ha cinc aspectes bàsics de la programació amb Scratch que es treballen en cadascuna de les quatre seqüències en què s'ha dividit l'entrevista: els personatges (estàtics i animats), els fons de pantalla, els diàlegs entre personatges, la música (i els sons) i els missatges.

Es tracta d'una activitat d'autoaprenentatge. L'alumnat aprèn a fer totes les modificacions sobre el programa inicial seguint les instruccions del tutorial de l'activitat on, a banda d'aprendre com realitzar les modificacions esmentades, també s'ofereixen tutorials d'edició d'imatges a través de Gimp, d'edició de so, així com instruccions sobre com baixar-se el programari necessari per realitzar l'activitat o com pujar activitats a Scratch 2.0 web.

Objectius d'aprenentatge

- Produir una entrevista animada i interactiva amb Scratch a partir de la lectura d'una entrevista publicada a l'apartat *La contra* de La Vanguardia.
- Comprendre, interpretar i valorar el contingut d'una entrevista.
- Llegir de manera comprensiva i expressiva d'una entrevista.
- Reconèixer les característiques pròpies del gènere textual de l'entrevista.
- Identificar, a partir de la lectura, els trets rellevants del personatge entrevistat i fer-ne una breu descripció.
- Conèixer i elaborar un storyboard per planificar les escenes amb espais, personatges, temps, i diàlegs que formaran part de cada seqüència de l'entrevista animada amb Scratch.
- Iniciar-se en la utilització de l'entorn de programació Scratch basat en blocs.
- Aprendre a editar imatges digitals fent servir programari específic.
- Gestionar l'autoaprenentatge seguint una relació d'instruccions.
- Aprendre a treballar de manera col·laborativa i eficaç, fent que l'alumnat autoreguli el seu procés d'aprenentatge.
- Fomentar valors entre l'alumnat a partir del coneixement de les tradicions del poble bereber a través de les vivències i experiències del personatge entrevistat.

Contextualització de la seqüència didàctica

Vindran un grup de nois i noies d'origen berber a fer una visita al nostre centre i volem preparar una benvinguda. Cada classe els farà un regal relacionat amb la seva cultura.

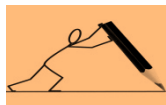
La nostra classe haurà d'elaborar una història animada sobre Moussa Ag Assarid, escriptor tuareg, defensor de la cultura berber aprenent a programar amb Scratch

Producte final

Elaboració d'una entrevista animada i interactiva, programada amb Scratch, a partir de la lectura d'una entrevista feta, per La Vanguardia, a Moussa Ag Assarid.

Projecció

Visualització de l'animació durant l'acte de benvinguda als nois i noies berbers.



Orientacions per a la dinamització de l'activitat a l'aula i material per a l'alumnat

Activitat 1 Quina experiència en tinc?

1.1 Mira la imatge, després recorda alguna animació que hagi vist o fet, i fes-te les preguntes següents: Què és per a mi una animació? Quines paraules em vénen a la memòria?



Seqüència de cinc imatges d'una cabra trobada a un bol de fang de 5000 anys d'antiguitat Xahr-i Sokhta (Iran)



1.2 Has sentit o has llegit alguna entrevista? Com és una entrevista?

Activitat 2

Llegim l'entrevista feta a Moussa Ag Assarid publicada a la Contra del diari La Vanguardia.



2.1 Activitats prèvies a la lectura. Fem hipòtesis!

Mira el text, els dibuixos, els títols, les negretes, etc. Què creus que ens explicarà aquesta història? Com ens l'explica? (3')

Recollim a la pissarra les idees relacionades amb el contingut i amb la forma.

2.2 Activitats durant la lectura. Comprovem les hipòtesis!

Preparem la lectura. Lectura per parelles

2.2.1 En parelles prepareu la lectura. Feu dues lectures, en la primera un farà de Moussa i l'altre del periodista Victor-M Amela, i en la segona intercanvieu els personatges. (Podeu enregistrar la vostra lectura i després escoltar-la per detectar els errors i millorar-los)

2.2.2 Mentre aneu llegint, marqueu aquelles paraules o expressions que us cridin l'atenció, tant aquelles que no compregueu el significat, com aquelles frases que us agradin i expressin tot allò que valora en Moussa de la seva cultura.



Escriviu-les en *post-its* colors diferents. Trieu un color per les paraules o expressions que no entengueu i en un altre color les que us agradin i expressin els valors d'en Moussa. Aneu-les enganxant a les cartolines que trobareu a l'aula. (tecnologies digitals: podem construir també uns pòster digitals, ex: padlet)

Llegim per a tot el grup

Repartim-nos l'entrevista i en parelles (un fa de periodista i l'altre de Moussa) la llegim en veu alta per a tota la classe, de manera que tots puguem llegir.

2.3 Activitats després de la lectura. Què hem après?

2.3.1 Després d'haver llegit l'entrevista amb tot el grup classe i d'haver compartit amb tots els companys allò que ens ha cridat l'atenció, ara, ens cal recollir tot allò que hem après d'aquesta lectura i que ens servirà per comprovar les hipòtesis inicials

Amb la mateixa parella, omplim la taula següent. (Utilitzeu les plantilles 1 i 2)

Relacionades amb el contingut En Moussa i les tradicions del seu poble				Relacionades amb la forma El gènere textual de l'entrevista			
Com viu el poble berber? Què destaca en Moussa en relació als 4 temes següents:				Comprovem com és una entrevista?			
El meu poble tuareg i jo	La vida al desert	El meu aprenentatge	Dos mons diferents	Qui intervé?	Com es fa?	Per què es fa?	Quines parts té?

2.4 De la lectura a l'animació. Juguem a entrevistar en Moussa.

Ara ja estem preparats per dissenyar la nostra entrevista animada sobre en Moussa. Sabem què és una entrevista, i coneixem en Moussa, les seves vivències i experiències.

2.4.1 Com és en Moussa físicament? Com és en Víctor-M Amela?

Agafeu les fitxes marcades amb un  i feu l'activitat que us proposem per descriure els personatges principals, els secundaris i l'espai.

Un cop acabada l'activitat triarem d'entre tots els Moussa i tots els Víctor-M Amela, aquells que ens agradin més i els utilitzarem tots quan programem l'animació amb Scratch. (Aquesta activitat és opcional. Es poden utilitzar aquests dos personatges, i l'escena inicial o final que ja estan preparades. Les trobareu a l'enllaç següent: <https://scratch.mit.edu/projects/104437278/>)

2.4.2 En grups de tres triarem i animarem un dels 4 temes

Durant l'entrevista, en Moussa va parlant sobre diferents aspectes relacionats amb el poble berber; la vida al desert; la seva formació, el contrast entre Orient i O

ccident. Aquests temes els heu treballat a la plantilla .

Farem grups de tres i cada grup triarà un d'aquests temes: *El meu poble i jo; la vida al desert; el meu aprenentatge; dos mons diferents*. La informació que heu recollit a la plantilla 1 us servirà per triar el tema. Cal assegurar que els quatre temes surten escollits.

2.4.3 Enganxem en un DIN-A4 la nostra selecció. (activitat opcional)

Un cop format el grup i triat el tema, seleccioneu aquelles intervencions (pregunta i resposta) de l'entrevista relacionades amb el tema que heu escollit.

Us donem l'entrevista tallada perquè pugueu triar les intervencions amb les quals treballareu. Després ja podreu començar a preparar les escenes de l'animació.

2.4.4 Rellegiu la vostra part i subratlleu les paraules d'en Moussa que continguin les idees principals, us serviran més endavant per escriure uns diàlegs. Recolliu-les en aquest espai:

2.4.5 Elaborem el nostre storyboard.



Què és un storyboard? Cerquem informació. Cerquem imatges.

2.4.6 Instruccions generals per muntar l'storyboard

Tot seguit us presentem un quadre amb les instruccions que heu de seguir per elaborar el vostre storyboard. A la primera columna hi trobareu allò que heu de fer, i a la segona com ho heu de fer i quina plantilla heu d'utilitzar, que us ajudarà a crear les escenes de la vostra entrevista.

Què hem de fer?	On ho hem de fer?
1- Cada tema esdevindrà una seqüència que tindrà 3 escenes que heu de planificar en grup.	➤ Utilitzarem una plantilla per grup: <i>Planificació de la seqüència</i>
2- Un cop planificada la seqüència, cada membre serà l'encarregat de dissenyar una escena. Per a cadascuna d'elles cal: • Dibuixar una imatge de fons. • Una imatge que vulguem animar (personatge, objecte o símbol), Escriure un diàleg (3 bafarades màxim per escena). • Escriure una frase del text per incorporar a cada escena que prèviament heu triat amb el grup.	➤ Plantilla A: Preparem les escenes per a l'Scratch. ➤ Triar del text o de l'apartat 2.2.2 una frase que expressi allò que valora en Moussa.

2.4.6 Preparem l'entrevista animada amb Scratch

Aprendrem a utilitzar un entorn de programació basat en blocs: en aquest apartat, animareu la seqüència de l'entrevista corresponent al storyboard que ha dissenyat el vostre grup de treball. Per fer-ho, utilitzareu l'entorn gràfic de programació Scratch.

1. Obriu l'editor offline d'Scratch 2.0.
2. Descarregueu en el següent [enllaç](#) l'arxiu ZIP que conté els arxius necessaris (d'Scratch, imatges, de música...) per realitzar l'activitat.
3. Seguiu el tutorial per descomprimir la carpeta (o extreure els arxius) i deseu-la a l'escriptori. La carpeta es descomprimirà amb el nom Scratch 2016.
4. Dins la carpeta Scratch2016, aneu a Scratch2016/Projecte i obriu l'arxiu **Scratch 2016_S?.SB2** segons la seqüència que us hagi estat assignada (aquest arxiu és l'activitat ja programada).
5. Feu click a l'opció «Tutorials», que trobareu en el menú horitzontal superior del [tutorial](#).
6. Accediu a l'opció corresponent a la seqüència del vostre grup de treball i seguiu les instruccions. Veureu que, per cada seqüència, hi ha cinc tutorials diferents,

que es corresponen a les passes necessàries per muntar la vostra seqüència animada:

- Aparença del Moussa
 - Aparença del 2n personatge de la seqüència
 - Afegir música
 - Afegir el fons de pantalla
 - Afegir els diàlegs
 - Crear caixes de diàleg
 - I els personatges animats? A l'apartat «Altres» trobareu com crear i incloure personatges animats
7. Com carregar la vostra seqüència a Scratch 2.0 web? Un cop realitzades les sis passes anteriors, haureu completat la vostra seqüència. Per poder-la compartir amb la resta de companys i companyes seguiu les passes que s'indiquen al tutorial: <https://scratch2016blog.wordpress.com>