



Quin és l'escut què ens representa?

**Projecte 2n
d'ESO Curs
2024-2025**

Introducció

Definir una identitat és un dels grans reptes als quals ens hem d'enfrontar les persones al llarg de la vida. Qui som? Com ens percebem? Quina imatge volem transmetre al món exterior? O, com ens afecten els ímputs exteriors? Aquestes són qüestions que tothom ha d'afrontar en un moment o altre de la vida, i que adquireixen una importància major a partir de l'adolescència.

Al llarg d'aquest projecte, es convida a l'alumnat a reflexionar sobre aquestes qüestions, aprofitant els escuts heràldics com a element relacionat amb la identitat.

Objectius

- Reflexionar sobre alguns trets que defineixen la nostra identitat
- Dissenyar un escut

Competències treballades

Competències específiques de l'àmbit tecnològic (Tecnologia):

CE 5: Emprar les eines digitals de disseny i fabricació, adaptant-les i configurant-les a les necessitats tot aplicant els coneixements interdisciplinaris, per a una producció més eficient i sostenible. criteris d'avaluació 5.1 i 5.3.

Competències específiques de l'àmbit lingüístic (llengua catalana i literatura):

CE 3: Produir textos orals i multimodals amb coherència, claredat i registre adequats, atenent les convencions pròpies dels diferents gèneres discursius i participar en interaccions orals variades, amb autonomia, per expressar idees, sentiments i conceptes, construir coneixement i establir vincles personals. Criteris d'avaluació 3.1 i 3.2

Competències transversals

Competència digital (CD):

CD 2: Gestionar i utilitzar el propi entorn personal digital d'aprenentatge permanent per construir nou coneixement i crear continguts digitals, mitjançant estratègies de tractament de la informació i l'ús de diferents eines digitals, seleccionant i configurant la més adequada en funció de la tasca i de les necessitats en cada ocasió. Criteri d'avaluació 2.2

CD4: Identificar riscos i adoptar mesures en l'ús de les tecnologies digitals per protegir els dispositius, les dades personals, la salut i el medi ambient i per prendre consciència de la importància i necessitat de fer un ús crític, legal, segur, saludable i sostenible d'aquestes tecnologies. Criteri d'avaluació 4.3

Competència emprenedora (CE):

CE3. Desenvolupar el procés de creació d'idees i solucions valuoses i prendre decisions, de manera raonada, utilitzant estratègies àgils de planificació i gestió i reflexionant sobre el procés realitzat i el resultat obtingut, per dur a terme el procés de creació de prototips innovadors i de valor, considerant l'experiència com una oportunitat per aprendre. Criteri d'avaluació 3.1

Desenvolupament

Fase inicial - individual:

En aquesta fase inicial, l'alumnat havia de dissenyar, a mà, un escut que fos representatiu de la seva personalitat. Per fer-ho, primer va triar tres o quatre elements que el representessin, després va associar cada element a una forma i un color per, finalment, ajuntar-los donant forma a l'escut, que va explicar breument davant la classe.

Fase d'investigació i disseny - grupal:

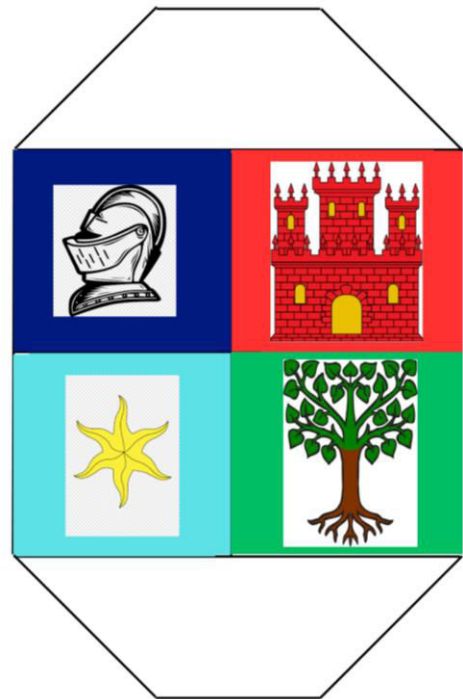
L'alumnat és va ajuntar per grups i va assignar 4 rols: portaveu, supervisor/supervisora, secretari/secretària i encarregat/encarregada del lloc de treball. A continuació, van treballar un

dossier amb continguts i activitats relacionats amb l'heràldica i van buscar el significat del seus cognoms. Amb aquests coneixements van dissenyar un escut amb el programa informàtic GIMP/Canva.

Fase final - Qui veurà l'escut?

Abans de compartir l'escut, l'alumnat va buscar informació sobre què és la ciberseguretat. Després, van compartir-lo i van donar breument la seva opinió sobre què el shi havien transmès els escuts de la resta de grups, per poder comparar si el missatge que havia arribat era el missatge que volien transmetre inicialment. En la majoria de casos, s'havia tergiversat part de la informació.

En acabat, es va votar quin havia de ser l'escut que representés a cada grup classe. Abans, però, cada grup va haver de fer campanya a favor de la seva proposta, defensant-la mitjançant una exposició oral en grups.



Avaluació del projecte

Aquest projecte s'ha avaluat a partir de les evidències recollides durant tot el procés.

Les competències de l'àmbit lingüístic s'han avaluat tant en la breu explicació inicial de l'escut com en la exposició per grups. Les competències de l'àmbit tecnològic s'avaluen a partir del disseny de l'escut fet amb GIMP/Canva (5.1) i de l'ús del Drive per comunicar el que transmet l'escut de la resta de grups (5.3). La competència digital s'ha avaluat a partir del dossier d'heràldica i el disseny de l'escut amb GIMP/Canva (CD 2) i l'activitat sobre ciberseguretat (CD4). La competència emprenedora s'ha avaluat amb l'activitat

inicial i també es treballa amb l'assignació de rols diferents als membres de cada grup.

Valoració final del projecte

En general es considera que el projecte té parts que estan bé però ha estat massa dilatat en el temps i ha tingut poca relació amb altres assignatures. A l'alumnat li ha agradat alguna de les activitats, però han trobat el projecte massa llarg.

Durant aquest projecte, i també durant la resta del curs, l'alumnat en ocasions va massa ràpid perquè no treballen gaire les activitats mentres que en altres ocasions van massa lents, ja que no aprofiten el temps per treballar a l'aula. En altres paraules, no es prenen l'assignatura prou seriosament.

Propostes de millora

- Plantejar el disseny de l'escut com una activitat més creativa que no pas de l'àmbit tecnològic, de manera que l'alumnat pugui dissenyar a mà l'escut. (La idea inicial era fer-ho amb GIMP per tal de generar una activitat avaluable per a tecnologia, però l'alumnat no sabia fer anar el programa i la docent de tecnologia va decidir que podien fer el disseny amb Canva).

- Vincular el disseny de l'escut grupal a signes d'identitat que caracteritzin a tot el grup (similar a l'activitat inicial) en comptes de amb els cognoms dels membres de l'equip.

-Per aquest projecte, però també durant la resta de curs, es marcaran molt més els ritmes. Si a l'alumnat no li dóna temps a acabar les tasques, hauran de continuar a casa. Si les acaben massa ràpid, hauran de repassar-les, ja que pujarà el nivell d'exigència en cas que estiguin malgastant el temps.

-Respecte a l'activitat de "què ens transmeten aquests escuts" , es proposa fer-ho a partir d'un formulari, que faci el propi alumnat. Així treballen competències digitals i també serà més fàcil treure conclusions.

Equip de projectes 2024-2025

Seqüenciació

Sessió 1 04/12	Activitat inicial individual (dibuix a mà d'un escut a través d'activitats seqüencials)
Sessió 2 10/12	Visualització d'un fragment del programa Està Passant (de la secció "Cutrescut"), acabar explicacions en veu alta de l'activitat inicial, formació dels grups i assignació dels rols dintre de l'equip.
Sessió 3 11/12	Llegir i subratllar el dossier d'heràldica, i començar les activitats.
Sessió 4 17/12	Continuar les activitats del dossier d'heràldica.
Sessió 5 18/12	Acabar el dossier d'heràldica, fer l'activitat de ciberseguretat i començar el disseny de l'escut per grups.
* A partir d'aquí, només es destinaran dues hores setmanals a projectes, ja que durant la segona hora del dimarts es farà carpeta d'aprenentatge i durant la segona hora del dimecres es farà lectura.	
Sessió 6 8/01	Continuar amb el disseny de l'escut per grups.
Sessió 7 14 /01	Compartir els escuts amb la resta de la classe els escuts ja dissenyats. Escriure què transmeten els escuts de cada grup i comparar-ho amb la idea original que tenia el grup.
Sessió 8 15/01	Acabar l'activitat "que representen aquests ecuts"
Sessió 9 21/01	Preparar una exposició individual sobre perquè el seu escut hauria de ser l'escollit per representar tota la classe.
Sessió 10 28/01	Continuar preparant l'exposició.
Sessió 11 29/01	Acabar totes les tasques pendents.
Sessió 12 04/02	Fer les exposicions orals
Sessió 13 05/02	Acabar les exposicions i votar quin és l'escut que representa a tota la classe.

