

PROJECTE FEM JOCS

Què és el que es pretén?

1. La informàtica i la creació de jocs com a mitjà

Presentar la informàtica i la creació tant de jocs com d'aplicacions com a **eines interdisciplinàries** que aporten un **coneixement transversal** més enllà de les pròpies matèries concretes, és a dir, que es pot utilitzar com a mitjà enriquidor que ens ofereix un **valor afegit** a l'hora d'impartir la resta de les disciplines

2. El repte de les noves tecnologies a espais socials i la família

Adoptar una **posició de referència** sobre l'ús de les noves tecnologies en el nostre marc social augmentant els **reptes** i proporcionant **altres possibilitats** a les noves generacions mentre **compartim un espai tecnològic i lúdic** plegats tot proposant fites abastables i assolibles mentre fomentem el pensament creatiu, l'emocional i el pràctic

3. Els valors i els nous recursos per a la docència

Dotar als nostres joves de **recursos intel·lectuals, crítics i discursius** centrats en valors ètics: **la cultura de l'esforç, el treball en equip, la responsabilitat i l'assoliment de les fites proposades** tot programant aplicacions concretes per a necessitats particulars que conformin un *corpus docent* –i a mida– no existent en el mercat en un projecte interactiu i globalitzador. El projecte pretén també apropar als educadors i als pares aquest món, d'una manera senzilla, on, **aprendre a programar a través dels jocs**, serà una de les prioritats

4. Aproximar-nos a la comunitat educativa

Apropar a la comunitat educativa dels centres docents i a d'altres espais formatius els sistemes informàtics cercant **ampliar les seves possibilitats** de la mà d'aplicacions que afavoreixin entorns amables i lúdics, on es puguin tractar els conceptes més bàsics d'aquesta programació mentre acompanyem i motivem al jovent en el seu procés de desenvolupament

5. La millora continua en l'aprenentatge

Potenciar la **millora continuada en l'aprenentatge** acumulatiu de la informàtica partint del marc tecnològic dels últims anys i desenvolupar projectes concrets, no atesos en les matèries acadèmiques, estenent **espais d'interacció i continuïtat** en una **xarxa social, pública i gratuïta** amb la posada en funcionament d'un centre de recursos permanent

6. El videojoc com a eina formadora

Implantació i aprenentatge de la lògica computacional amb programaris com ara **Scratch, Game Maker, Construct** o **LMMS** doncs, a l'hora d'enfrontar-se al repte de dissenyar un videojoc, trobem un conjunt de components que han de ser integrats de manera correcta per aconseguir un resultat final amb seqüències lògiques que **estructuraran el nostre pensament** tot esbrinant una solució que ens portarà a entendre millor la interacció entre tots els recursos perquè, per a nosaltres, és sinònim d'aprenentatge. Cal veure que per desenvolupar un videojoc haurem d'utilitzar diversos programes i comptar amb altres persones a fi d'integrar aspectes com ara gràfics o música atenent a la teoria estructural dels mateixos, la tipologia, els diferents nivells o les habilitats necessàries per tal de superar-los