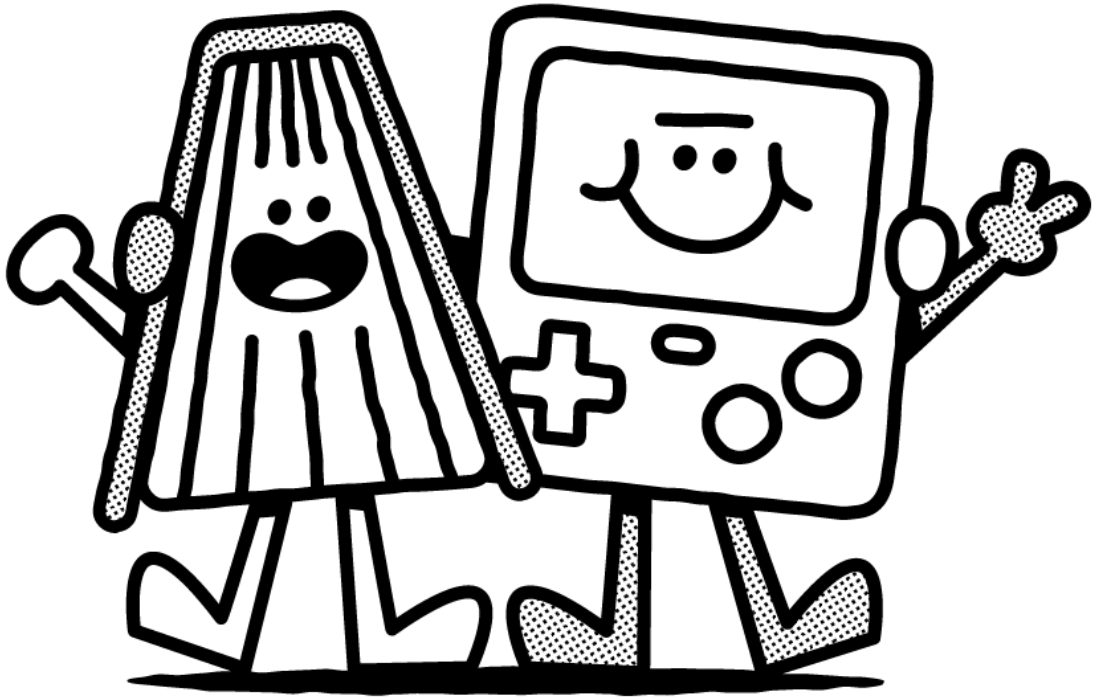
biblio*[tech]*

Descobrim els videojocs i personalitzem un Pong amb *MakeCode Arcade*.



FUNDACIÓ BOFILL
EQUITAT DIGITAL
Finançat per la Unió Europea NextGenerationEU
GOBIERNO DE ESPAÑA MINISTERIO DE TRABAJO Y ECONOMÍA SOCIAL
Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia
Next Generation Catalunya
Generalitat de Catalunya

© Fundació Jaume Bofill, 2023
Girona, 34 08010
Barcelona
fbofill@fbofill.cat
fundaciobofill.cat

Redacció de continguts / Make and Learn
Revisió de continguts / Escuela21 i Tàndem LIJ Coop
Coordinació de continguts / Marta Alfonsea
Direcció de continguts / Héctor Gardó
Disseny gràfic / Sonia Fernández
Edició / Fundació Bofill



Creiem que el coneixement s'ha de compartir. Per això fem servir una llicència Creative Commons Reconeixement 4.0 Internacional (CC BY 4.0). Us animem a copiar, redistribuir, remesclar o transformar i crear a partir del material per a qualsevol finalitat els continguts propis d'aquesta publicació, inclosa la comercial. Només us demanem que en reconegueu l'autoria de la creació original.

Informació bàsica de l'activitat	
Títol	Descobrim els videojocs i personalitzem un PONG amb *MakeCode Arcade*
Descripció de l'activitat	L'alumnat descobreix un videojoc clàssic com és el Pong. Els i les alumnes proven el joc del Pong fet amb la plataforma *Make Code Arcade,* i descobreixen com està fet per dins.
Resposta **informal a la pregunta** "Què és el fa que aquesta activitat sigui èpica/memorable?"	Personalitzarem els videojocs que ens agraden i donem vida a nous personatges i escenaris!

Descobrim els videojocs i personalitzem un Pong amb *MakeCode Arcade*	
Temporalització	60 min
Organització de l'alumnat	Individual
Desenvolupament de l'activitat	**1. Presentem a l'alumnat un joc clàssic, el Pong**. Per fer-ho accedim a l'enllaç i ens trobem amb el simulador: https://arcade.makecode.com/S44383-61625-94263-36911 **2. Personalitzem el joc**: Un cop han tingut l'oportunitat de jugar amb el simulador arriba el moment de modificar algunes parts claus del joc perquè l'alumnat pugui veure les seves idees a les consoles. Per fer-ho han de clicar al botó *EDICIÓ*. Això els hi permet veure les opcions de disseny (pilota, barres, fons) i la programació per blocs. S'anima a l'alumnat a provar de modificar alguna característica de disseny (color pilota /barres) i de programació (velocitat de la pilota) i comprovar després el seu resultat.
Objectius de l'activitat (entre 3 i 5).	1. Descobrir els videojocs fets amb *Make Code Arcade*. 2. Definir canvis de disseny i programació. 3. Provar els canvis realitzats en un programa.
Materials que es necessiten per a desenvolupar-la (llistat).	● Ordinador per al docent ● Projector ● Ordinadors per a l'alumnat
Recursos: links, referències, exemples	● *Make Code Arcade:* https://arcade.makecode.com/ ● Videojoc Pong: https://arcade.makecode.com/S44383-61625-94263-36911