

Annex I

Accedir a MyClassGame

Per tal de configurar MyClassGame, s'ha d'accedir al web www.myclassgame.es i fer clic en "Iniciar sessió / registrar" (veure Fig. 20). És possible registrar un nou compte o iniciar sessió ràpidament si tenim un compte de Google.



Fig. 16 Finestra per iniciar sessió a MyClassGame

Crear una nova classe

Un cop iniciada la sessió, apareixerà la primera pantalla (veure Fig. 21) on es mostren les classes creades (si s'han creat anteriorment).



Fig. 17 Dins del perfil, apareixen les diferents classes a les que es pot accedir o crear de noves

Per crear una nova classe s'ha de seleccionar "NOVA CLASSE" (veure Fig. 22) i es mostraran les opcions de configuració inicials de la classe. S'ha d'afegir un nom i un codi que després els alumnes utilitzaran per identificar i accedir a la classe.



Fig. 18 Creació d'una nova classe per ludificar una activitat

Si s'acostuma a treballar amb l'eina Google Classroom és possible fer una importació dels alumnes de forma directa.

Importar els recursos creats per aquesta unitat didàctica

Tots els recursos que s'han creat per aquesta unitat didàctica es poden importar a la classe creada. Per fer-ho, s'ha de buscar en el menú de l'esquerra l'apartat *Configuració* i seguidament la pestanya *Importar* (veure Fig. 23). En el camp ClassId, s'escriurà el codi de la classe que es vol importar els recursos que en la unitat didàctica d'aquest és **RMp4Y4**.

Seguidament, només quedarà seleccionar quins materials es volen utilitzar com es mostra a la imatge, i fer clic a importar.

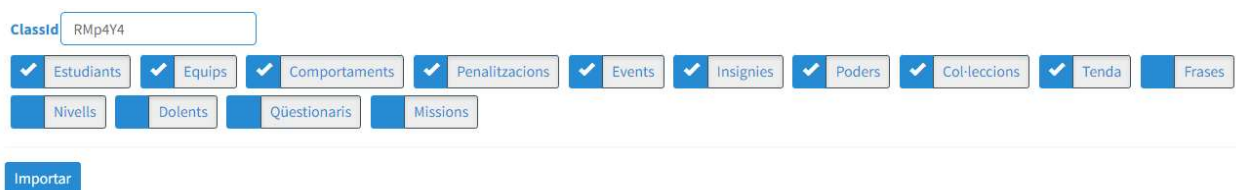


Fig. 19 Importació del material creat en aquesta UD.

Crear els estudiants

Per crear els estudiants de la classe, en el menú de l'esquerra se selecciona *Estudiants*

i seguidament Gestió de classe *GESTIÓ DE CLASSE* i per últim *Nous Estudiants*. Afegint els noms dels alumnes separats per comes, es crearan en poc temps els estudiants de classe.

Un cop creats, es pot accedir al perfil de cada estudiant i afegir una imatge identificativa, un àlies (pot ser relacionat amb la imatge del personatge triat) i el correu electrònic associat.

A sobre del nom de l'estudiant, al passar el ratolí sobre l'apartat Copiar codi (veure Fig. 24), el programa mostrarà el codi únic que té configurat.



Fig. 20 Finestra per crear el perfil d'un nou estudiant



Fig. 21 Exemple de targetes amb els codis dels alumnes

També és possible crear simplement els usuaris, i que siguin els estudiants els encarregats d'afegir la imatge que desitgin (veure Fig. 25).

Crear les targetes amb els codis dels estudiants

Per tal que cada estudiant conegui el seu codi per accedir a MyClassGame, no és necessari copiar cada codi individualment, sinó que el programa és capaç de generar targetes imprimibles pels estudiants.

Per fer-ho, s'ha de seleccionar en el menú l'apartat *Configuració*, accedir a la pestanya *Administració* **ADMINISTRACIÓ** i seleccionar l'opció *Targetes Alumnat* (veure Fig. 26). D'aquesta forma es generaran les targetes com les que es mostren a la imatge, ja preparades per enviar-les per email als estudiants o bé imprimir-les i retallar-les.

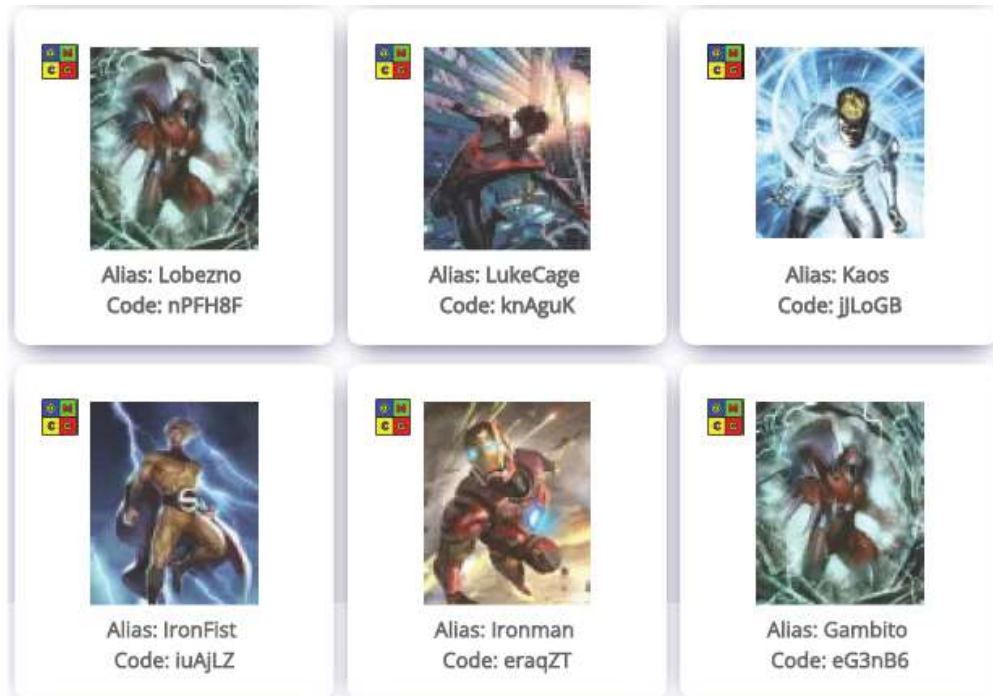


Fig. 22 Exemple de targetes creades pels estudiants, cadascuna amb les dades d'accés

Creació de noves insígnies

Si es vol crear una nova insígnia, s'ha d'accedir al menú i fer clic al botó *Elements de joc* i a la pestanya *Insígnies*. En l'apartat Nova insígnia, només caldrà afegir una imatge, un títol i una descripció. Opcionalment, es poden afegir els punts d'experiència i el nivell necessari per aconseguir-la (veure Fig. 27).

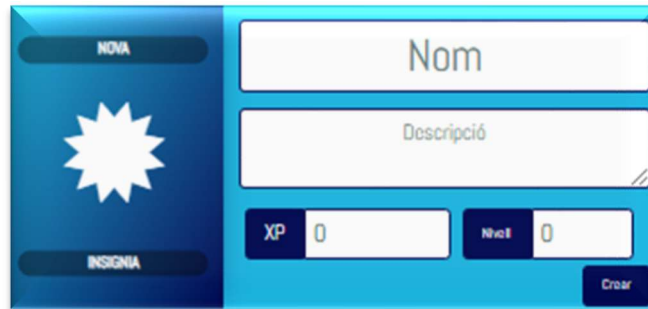


El formulari de creació d'una nova insígnia està dividit en dues columnes. La columna esquerra té un fons blau fosc i conté un botó 'NOVA' a la part superior, una imatge d'una insígnia blanca amb forma d'estel al centre, i un botó 'INSIGNIA' a la part inferior. La columna dreta té un fons blau clar i conté un camp de text 'Nom', un camp de text 'Descripció', dos camps de text 'XP' i 'Nivell' amb el valor '0' a l'interior, i un botó 'Crear' a la part inferior dreta.

Fig. 23 Creació d'una nova insígnia que es vulgui otorgar als alumnes.

Annex II

Afegir una presentació feta amb Genially a MyClassGame

Si el docent vol crear més presentacions amb Genially per aquesta unitat didàctica, és possible afegint el codi HTML. Per fer-ho, s'accedeix al web de Genially (app.genially) i es busca la presentació que es vol afegir. En la part superior, seleccionar *Compartir*  , després *Inserir*  i seleccionar el botó *Copiar* per tal de copiar el codi IFRAME de la presentació.

A continuació obrir MyClassGame, i buscar en el menú el botó *Aventura*. En la pestanya Narrativa, seleccionar *Editar*, *Inserir* i per últim *Mitjans*. S'obrirà una finestra on copiar el codi de la presentació i ja estarà integrada la presentació de Genially a MyClassGame (veure Fig. 28).



Fig. 24 Exemple de com s'afegeix una presentació en Genially en MyClassGame

Integrar les insígnies aconseguides al perfil de l'estudiant

És possible aprofitar la característica d'autoavaluació de test de Genially, per tal d'atorgar una insígnia a l'estudiant i provar que ha vist la presentació i acomplert l'activitat. També es pot fer una automatització per tal que surtin les insígnies aconseguides al perfil de cada estudiant.

Per fer-ho, en MyClassGame s'ha de seleccionar l'apartat *Elements de joc* dins del Menú, i després la pestanya *Insígnies*. A continuació buscar la insígnia que aconseguirà l'estudiant i fer clic al botó HTML que es mostra en la figura (veure Fig. 29).



Fig. 25 Finestra on es pot trobar el codi HTML d'una insígnia



Per inserir el codi HTML copiat, en el *Menú* de Genially s'ha de fer clic en el botó *Inserir*  , després en la pestanya *Altres*  *Altres* i pegar el codi. D'aquesta manera es generarà en la pantalla un apartar interactiu com el de la figura (*veure Fig. 30*), on l'alumne en finalitzar el test escriurà el seu codi personal i rebrà la insígnia aconseguida.



Fig. 26 Finestra que es pot crear per tal que l'alumne rebi automàticament una insígnia

Annex III

Insígnies creades per la unitat didàctica

Per poder dur a terme aquesta unitat didàctica s'han creat quinze insígnies, les quals cada alumnat anirà aconseguint al realitzar les activitats. Aquestes insígnies es poden veure dins MyClassGame, dins l'apartat "Elements de joc" i en la pestanya "Insígnies".

A continuació es mostren **alguns exemples** de les insígnies creades (veure Fig. 31).

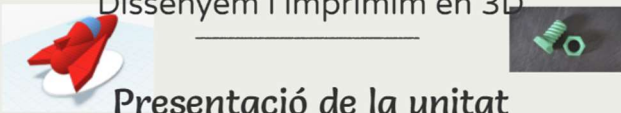

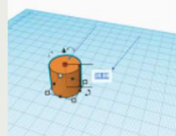
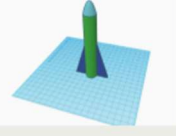

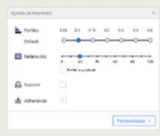
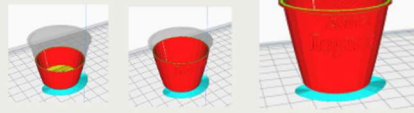

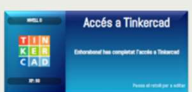



Fig. 27 Insígnies creades per a la unitat didàctica

Annex IV

A continuació es mostren les presentacions en Genially preparades per desenvolupar la unitat didàctica (veure Fig. 32).

Dissenyem i imprimim en 3D. Presentació de la unitat

<p>Dissenyem i imprimim en 3D</p>  <p>Presentació de la unitat</p>  <p>genially</p>	<p>Què veurem?</p>  <p>Aprendrem a:</p>  <ul style="list-style-type: none">• Dissenyar objectes seguint una guia• Dissenyar un objecte original propi <p>genially</p>
<p>Continguts</p>  <p>Processos i transformacions tecnològiques de la vida quotidiana</p> <p>Obtenció de matèries primeres. Transformació industrial en productes elaborats</p> <p>Tècniques utilitzades en el procés de transformació. La fabricació digital.</p> <p>Similituds i diferències entre processos tecnològics.</p> <p>genially</p>	<p>Què veurem?</p>   <ul style="list-style-type: none">• Configurar els paràmetres d'impressió• Imprimir-lo en 3D <p>genially</p>
<p>Què és MyClassGame?</p> <p>És una plataforma que simula un joc de rol, on tindrem un personatge.</p>   <ul style="list-style-type: none">• Al realitzar les proves amb èxit, s'aconsegueixen insígnies.• Aconseguint totes les insígnies de màxima qualificació s'obté la nota màxima. <p>genially</p>	<p>Com ho veurem?</p> <p>Com si juguem a un joc de rol, amb la plataforma</p> <p>MyClassGame</p>  <p>genially</p>

Comencem a veure MyClassGame

· *Pes clic al botó per accedir al web:*
www.myclassgame.es



· *Pulsa el botó iniciar sessió*

INICIAR SESSIÓ / REGISTRAR

genially


Atenció!

El professor també pot otorgar insígnies

-  Positives: alta participació, amabilitat...
-  Negatives: falta de puntualitat...

genially

Fes clic a la classe creada que apareix en la imatge



genially

Selecciona "Codi" per introduir les dades


Iniciar sessió

Email Codi

Alias

Codi

INICIAR SESSIÓ




Alias: Ironman
Code: eraqzT

El professor et facilitarà una targeta com la de la imatge amb les dades d'accés

genially

Ja estàs al teu perfil



Per aconseguir més insígnies, selecciona l'apartat "Aventura" en el menú de l'esquerra

genially

Guarda la teva primera insígnia!

La teva primera insígnia és per accedir al teu perfil de MyClassGame. Per tal guardar-la, introdueix el teu codi d'estudiant

@MyClassGame

Badge API

StudentCode Enviar


genially

Fig. 282 Dissenyem i imprimim en 3D. Presentació

Enllaç de visualització de la presentació:

<https://view.genial.ly/625a9ae3e6e0ac00116b64e0/interactive-content-presentacio-dissenyem-i-imprimim-en-3d>

Introducció a l'eina Tinkercad




INTRODUCCIÓ A L'EINA DE DISSENY: TINKERCAD

Començar

QUÈ ÉS TINKERCAD

El disseny sempre apareix en la indústria, ja sigui per donar forma a les característiques del producte, en la creació d'un logotip o símbol propi, etiqueta, etc.



L'eina Tinkercad serveix per crear dissenys amb infinites possibilitats, de forma gratuïta i en línia, sense necessitat de descarregar un programa.

PRÀCTICA INDIVIDUAL

En aquesta primera pràctica aprendrem a accedir al programa i veure el repositori de recursos



Fes clic a la imatge per accedir al web del programa o accedeix a www.tinkercad.com
Després us heu d'enregistrar per guardar els vostres dissenys.

PRÀCTICA INDIVIDUAL

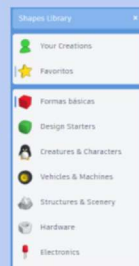
En el panell de l'esquerra, selecciona "Disseny 3D" i "Crear un disseny"



FIGURES PREDISSENYADES

El programa incorpora figures ja fetes, a partir de les quals podem crear els nostres dissenys o fer-ne de nous.

Si fas clic al desplegable que es troba a la dreta, veuràs un menú com el de la imatge. Selecciona "Formes bàsiques"



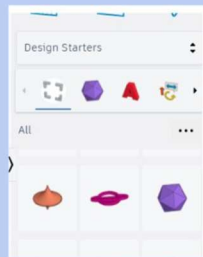
FIGURES PREDISSENYADES

Veuràs una figura que s'anomena Text. Arrosegal·li i situa'l on vulguis dins del teu pla de treball i canvia el text per un del teu gust. Prova a canviar el color i tamany.



DESIGN STARTERS

Torna al menú anterior, selecciona "Design Starters" i arrosegal·li a teu pla de treball una figura que t'agradi. Si navegues cap a baix i selecciones "Més formes" s'obriran més dissenys.



INCORPORA 6 DISSENYYS

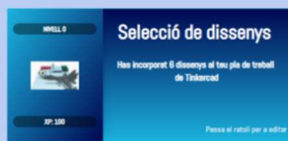
En el mateix menú, selecciona l'apartat "Creatures & characters" i incorpora el que més t'agradi.



Fes el mateix amb els altres 4 apartats, fins a obtenir al teu pla de treball un disseny que t'agradi de cada apartat.

INCORPORA 6 DISSENYYS

Realitza una captura de pantalla, guarda-la en un Docs o Word. Si ho has aconseguit, el professor t'otorgarà la insígnia "Selecció de dissenys"



Realitza el test sobre aquesta activitat



Tinkercad serveix per

Crear dissenys amb infinites possibilitats

Crear dissenys a partir d'altres dissenys

Crear només dissenys de figures simples



Tinkercad és...

Gratuït però s'ha de descarregar

Gratuït i online

No gratuït i online



El menú per cercar dissenys creats es troba a...

La part dreta

La part esquerra

La part superior



Enllaç de visualització de la presentació:
<https://view.genial.ly/625ae73017af9f001157cc12/interactive-content-introduccio-a-leina-de-disseny-tinkercad>

Fig. 293 Introducció a l'eina Tinkercad

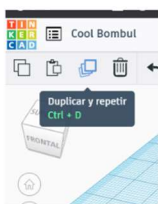
Pràctica inicial. Disseny d'una cadira

<p>Pràctica guiada inicial Disseny d'una cadira amb Tinkercad COMENÇAR</p> 	<p>• EN AQUESTA ACTIVITAT APRENDREM A DOMINAR EL PROGRAMA</p> <p>Realització del disseny d'una cadira</p>  <p>Primer de tot aprendrem a desplaçar-nos a través del pla de treball.</p> <p>A la imatge de la esquerra, hem anomenat 1 al botó esquerre del ratolí, 2 al botó dret i 3 al botó central que fem servir quan apremem la roda del ratolí.</p>
<p>Realització del disseny d'una cadira</p>  <ul style="list-style-type: none"> El botó esquerre (1), et servirà per seleccionar objectes i desplaçar-los pel teu pla de treball. El botó dret (2) et serveix per rotar la visió. I El botó central (3) et servirà per desplaçar-te. <p>La roda et facilitarà fer zoom o allunyar-te. Ara prova tots els botons perquè adquireixis experiència.</p>	<p>Realització del disseny d'una cadira</p>  <p>A la part superior esquerra de la pantalla veuràs un cub que té escrites les diferents vistes del disseny.</p> <p>Fes clic sobre les diferents cares del cub i observa com et situarà perfectament en aquella vista.</p>
<p>Realització del disseny d'una cadira</p>  <p>Busca la figura "cilindre" dins el menú "Formes bàsiques" i arrossega-la al pla de treball, com es mostra a la imatge</p>	<p>Realització del disseny d'una cadira</p>  <p>Selecciona un dels quadrats blancs per canviar la mida del cilindre i fer-lo més petit i més alt, per tal que sigui similar a la pota d'una cadira.</p>

Realització del disseny d'una cadira



En la part superior esquerra, selecciona el botó "Duplicar i repetir" per duplicar la pota i aconseguir les quatre de la cadira.

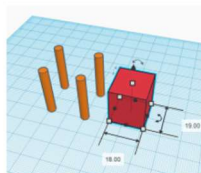


genially

Realització del disseny d'una cadira



Quan tinguis les quatre potes copiades i posicionades, busca la forma "Cub" i arrossega-la al pla de treball.

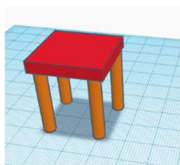


genially

Realització del disseny d'una cadira



Modifica la forma del cub per tal que sigui similar al seient de la cadira, i situa'l. Has de veure'l desde cada vista i modificar-lo per tal que estigui ben dimensionat.

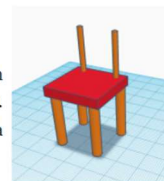


genially

Realització del disseny d'una cadira



Igual que al principi, selecciona un cilindre més i situa'l a dalt del seient. Després copia un igual per fer la estructura com mostra la imatge.

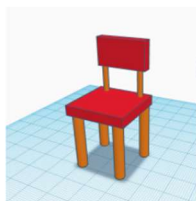


genially

Realització del disseny d'una cadira



Modificant un altre cub, es pot dissenyar la part final. Igual que abans, mira desde diferents vistes per tal que estigui ben dimensionat i no sigui massa gran.

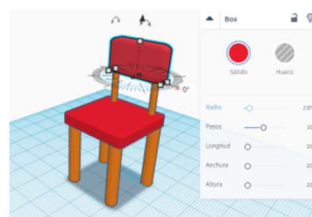


genially

Realització del disseny d'una cadira

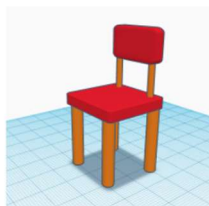


Seleccionant la figura, és possible modificar el paràmetre "Radi" per tal de fer rodones les esquines de les peces que volgüem.



genially

D'aquesta manera, has aconseguit fer el disseny d'una cadira. Afegeix-la al teu informe de Word o Docs per tal que el professor la pugui valorar i otorgar-te una insígnia.



genially

Test 2



Amb el botó 2 (dret del ratolí) quina acció hem realitzat durant la pràctica?



Obrir un menú

Canviar d'objecte

Rotar la vista de la càmera

genially

Per a què serveix la figura de la imatge?

Per seleccionar diferents vistes

Per canviar el color de la peça

Per moure la peça

genially

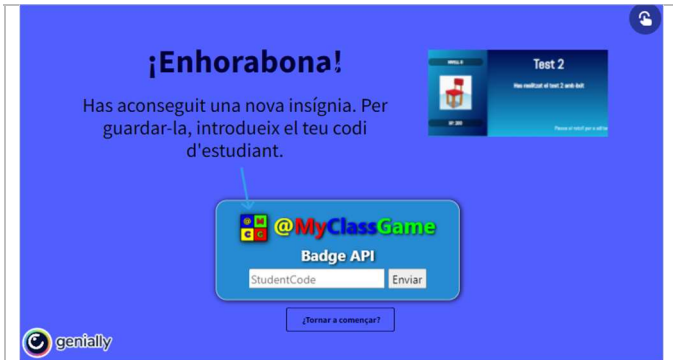
Els objectes que hem utilitzat han estat...

cilindres i rectangles

cilindres i circumferències

cilindres i cubs

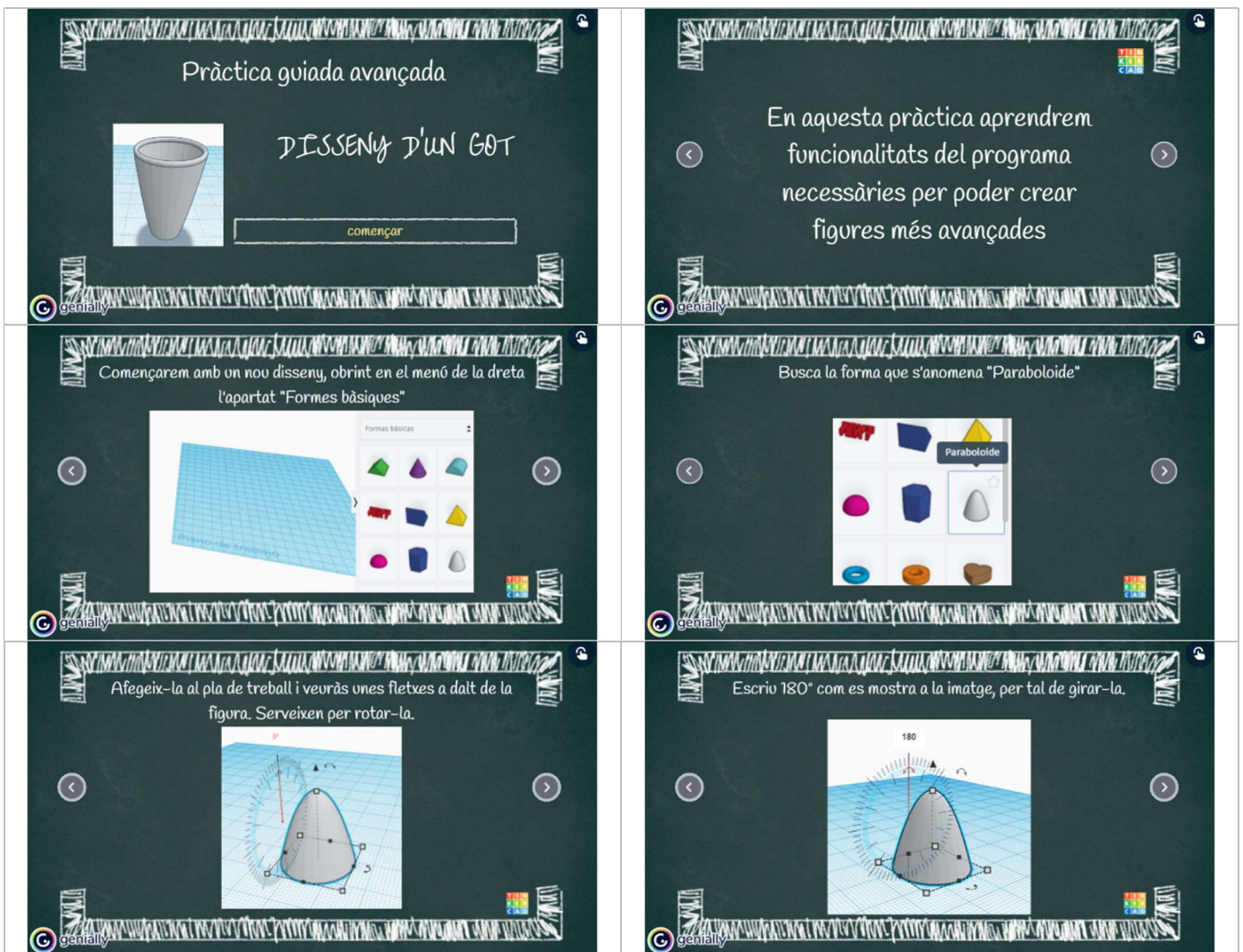
genially



Enllaç de visualització de la presentació:
<https://view.genial.ly/625b3c7ae6e0ac00116ce2e2/interactive-content-practica-guiada-inicial>

Fig. 304 Presentació: Disseny d'una cadira

Pràctica guiada avançada. Disseny d'un got.



Un got ha de tenir una base plana per no caure. Ara aprendrem a crear-la. Arrossegarem al pla de treball la figura "Cub"

La seleccionem i la configurem en el menú com a "Forat" o "Hueco"

Fem el cub més ample i llarg, i el situem a sota del got, en el punt que volem que sigui la base.

Fer clic amb el ratolí i arrossegar per seleccionar les dues figures com es veu en la imatge.

Fer clic en el botó "Agrupar"

D'aquesta manera, es retalla la base i queda una figura amb base plana

Seleccionant el quadrat blanc, el podem fer més alt, de la mida que ens agradi.

Per tal que el got pugui contenir líquid, hem de treure material. Per fer-ho, primer dupliquem la figura seleccionant "Duplicar i repetir"

Podem desplaçar la figura copiada cap a dalt, fent clic i arrossegant la fletxa de color negre. Quedarà com es mostra a la imatge.

Igual que abans, hem de configurar-lo com a "Forat" per tal que al agrupar, tregui material del got.

Al seleccionar "Agrupar", obtindrem un got que ja pot contenir líquid en el seu interior.

Ara farem ús de la opció "Eina pla de treball"

Al haver utilitzat l'eina "Pla de treball", la figura es situarà justament en la part de dalt del got, ni més amunt ni més avall.

Modifica les dimensions d'aquesta figura, canviant els valors del "Radi" i del "Tub", és a dir, de l'exterior i de l'interior.

L'objectiu és otorgar un aspecte real al got, fent rodona la part superior. Al acabar, selecciona totes les parts del got i agrupa-les.

Al acabar obtindràs un got com el de la figura. Afegeix una captura al teu informe en Word o Docs per tal que el professor la pugui avaluar. Continua amb el test 3 per aconseguir la teva insígnia.

Pregunta 1
Amb quina figura s'ha començat a fer el pot?

- Paraboloide
- Con
- Cilindre

Pregunta 2
Per què fem ús d'un cub en el disseny?

- Per fer pla el got a dalt
- Per fer la base plana del got
- Per fer més alt el got

Pregunta 3
Quin botó serveix per fer la base plana del got, si tenim la figura de la imatge.

- Agrupar
- Retallar
- Separar

Pregunta 4
Per a què serveix la figura de la imatge, que has utilitzat en el disseny?

- Per unir les figures
- Per separar les figures
- Per fer una còpia

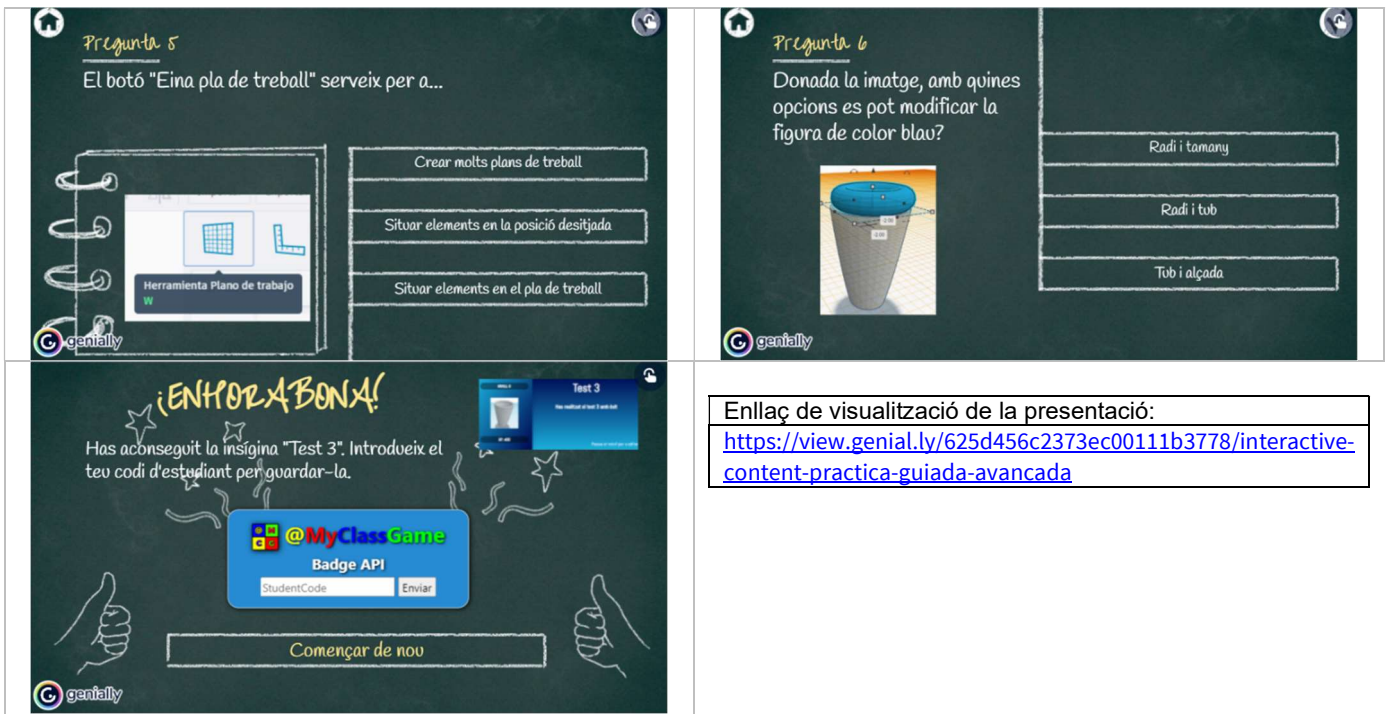


Fig. 315 Disseny d'un got

Pràctica: Creació d'un disseny propi





Fig. 36 Creació d'un disseny propi

Enllaç de visualització de la presentació:

<https://view.genial.ly/625d9959375d25001a0f6861/presentation-practica-creacio-dun-disseny-propri>

