



TRAJECTÒRIA DEL CENTRE EDUCATIU EN LA PROMOCIÓ DE L'EDUCACIÓ MEDIÀTICA





TRAJECTÒRIA DE CENTRE EDUCATIU EN LA PROMOCIÓ DE L'EDUCACIÓ MEDIÀTICA

CONTEXT DE LES EXPERIÈNCIES PRESENTADES



El projecte s'ha desenvolupat a l'escola **L'Estació** situada a Sant Feliu de Guíxols, concretament als cursos de tercer i sisè de primària.

Aquest centre educatiu de titularitat pública està situat en un municipi costaner de la comarca del Baix Empordà. Actualment està format per 23.000 habitants. L'escola està ubicada al centre del nucli urbà, a prop de la platja, parcs i comerços.

L'escola pretén seguir les línies pedagògiques recollides al Projecte Educatiu de Centre on s'inclouen:

- Les normes d'organització i funcionament del centre (NOFC).
- El Projecte de Direcció.
- Memòria Anual del centre.
- La Programació general anual (PGA).
- El Projecte lingüístic.
- L'Estratègia Digital de Centre.
- Pla Lector.
- Projectes innovadors que s'impulsen anualment, com és el cas de l'hort.
- Espais d'aprenentatge a educació Infantil i Primària.

Els valors més destacats de l'escola són:

- Escola inclusiva per a tothom, adaptant-se als diferents ritmes i estils d'aprenentatge.
- Equitativa per tal d'atendre les singularitats de cada persona i assegurar la igualtat d'oportunitats.
- Verda, sostenible i compromesa amb el medi ambient.
- Coeducativa
- Participativa i familiar: La comunitat educativa fomenta el contacte diari amb les famílies.
- Intercultural per tal de conèixer i aprendre a conviure amb altres i en altres cultures.
- Innovadora fomentant la formació permanent del professorat per tal d'adequar la metodologia als reptes que planteja la societat actual.

**PREMIS
EDU-CAC**

GANXOKIDS



1 BREU DESCRIPCIÓ DE L'EXPERIÈNCIA

Algunes escoles han portat a terme projectes de ràdio escolar per tal d'incidir en aspectes fonamentals de l'aprenentatge com ara la lectura, l'expressió oral, la dicció, l'entonació, la redacció i l'estructuració d'idees. L'escola l'Estació, amb aquest projecte, ha volgut donar-li un plus incorporant la imatge. Avui en dia hi ha "youtubers" molt coneguts pels nostres alumnes i ells en són consumidors de la seva feina. Fins i tot tenim algun alumne/a que ja té obert el seu propri canal per explicar videojocs o fer animacions. Vam pensar que si els proposàvem obrir un canal de "youtube" seria una proposta motivadora per a què s'engresquessin a participar-hi i nosaltres podríem treballar l'expressió oral, l'expressió escrita i d'altres competències relacionades.

2 ALUMNAT

Aquest projecte es duu a terme a tots els nivells educatius des de l'alumnat d'I5 fins a 6è (un total de 200 alumnes). L'alumnat de cycle superior fa l'edició dels vídeos de la resta de cicles.
Els youtubers són de totes les edats.

3 TEMPORITZACIÓ

L'objectiu d'aquest projecte és que es porti a terme al llarg de tot el curs escolar i tingui continuïtat la resta de cursos escolars. Quinzenalment, cada curs s'encarrega de penjar un vídeo al canal GANXOKIDS.

4 JUSTIFICACIÓ

Una de les tasques més importants en els centres educatius és adquirir l'habilitat del sentit crític i l'anàlisi de la realitat social per a formar futurs ciutadans. L'alfabetització audiovisual davant els mitjans d'informació i dels seus llenguatges marquen una manera d'entendre la vida i condicionen la identitat del nois i noies.

De tots els instruments de comunicació que hi ha a l'escola creiem que el que més s'adapta a aquesta necessitat és el "vídeo" ja que promou aquesta comunicació, facilita la lectura i la comprensió del món on vivim a través de la imatge.

Els vídeos dins un format de "youtuber" per tant, són un element amb moltes possibilitats didàctiques, ja que poden ser una eina motivadora en altres matèries, o bé constituir per si mateixa una matèria.

5

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

Els principals objectius del projecte són:

1. Conèixer els mitjans audiovisuals.
2. Fer servir els mitjans audiovisuals a l'aula.
3. Conèixer les apps d'edició de vídeo: Inshot, Vimo, FilmoraGo, Pocket video.
4. Cercar efectes sonors i animats per inserir analitzant l'impacte que es vol aconseguir en la millora de la producció audiovisual.
5. Treballar a partir d'una pedagogia àgil que fomenti el treball en equips autònoms, amb capacitat de lideratge innovació.
6. Respectar les produccions pròpies i alienes.
7. Ser creatius en els processos d'edició.

6

DESENVOLUPAMENT

L'aula es divideix en diferents grups col·laboratius amb tasques diferents amb un únic objectiu: "Realització del vídeo per pujar al canal GanxoKids".

Hi ha quatre rols diferents: els guionistes, els "youtubers", els filmadors i els editors.

Descripció de les accions:

1. Proposta del tema a tractar. Es fa una pluja d'idees en gran grup.
2. Els guionistes treballen en el tema.
3. Els "youtubers" assagen el guió.
4. Els filmadors enregistren al youtuber amb els dispositius mòbils que es disposa en el centre. Actualment en tenim 12.
5. Els editors editen amb les apps següents: "Pocket Video", "Fimora Go", "InShot", "Vimo".

7

CRITERIS D'AVALUACIÓ

El canal de "GanxoKids ens ha permès:

- Desenvolupar la competència comunicativa: expressió oral, escrita...) a través d'una activitat viscuda i motivadora, que afavoreix el compromís dels alumnes amb el que s'escriu i es difon a través d'un vídeo que veurà molta gent.
- Editar el vídeo en els dispositius mòbils són eines immediates i de fàcil maneig que donen resultats molt bons a punt per pujar a les xarxes socials.
- Aprendre a donar una visió crítica de la societat, dels problemes que tenen els joves.
- Presentar el vídeo com a un recurs per a l'aprenentatge obert i dinàmic que l'alumne/a percep de forma positiva i motivadora.
- Cercar i valorar la informació en diferents entorns: escola, família, ciutat, societat.
- Fomentar el treball en equip i el respecte a la diversitat, la solidaritat i els valors democràtics.

8

PRODUCCIÓ AUDIOVISUAL RESULTANT DE L'EXPERIÈNCIA



9

TRAILER

<https://youtu.be/t6lft39pluM?si=77lpl2ZIMJwyz8wD>

1 BREU DESCRIPCIÓ DE L'EXPERIÈNCIA

Algunes escoles han incorporat eines digitals per millorar la comunicació amb les famílies i fomentar la participació en el procés educatiu.

L'escola ha volgut fer un pas més amb **Seesaw**, una aplicació que permet als alumnes compartir el seu aprenentatge de manera autònoma i interactiva. A través d'un **codi QR** accessible a l'aula, poden publicar continguts sobre el seu dia a dia escolar.

Les famílies, mitjançant **Seesaw Parent**, tenen accés exclusiu al portafoli digital del seu fill/a i poden deixar comentaris escrits o de veu. D'aquesta manera es crea un espai de comunicació dinàmic on alumnes, mestres i famílies es converteixen en protagonistes actius de l'aprenentatge.

2 ALUMNAT

El projecte s'ha desenvolupat amb els infants de 1r de cicle inicial, però està previst implantar-ho a altres cursos.

3 TEMPORITZACIÓ

L'objectiu d'aquest projecte és que es porti a terme al llarg de tot el curs escolar i tingui continuïtat la resta de cursos escolars.

4 JUSTIFICACIÓ

Des de l'escola es buscava una manera actual i efectiva de millorar la comunicació amb les famílies, perquè la seva implicació anés més enllà de les diades assenyalades com Nadal o el final de curs. Es volia que els pares i mares fossin partícips de l'aprenentatge dels seus fills i filles, recuperant la confiança en l'educació, l'escola i els mestres.

I quina millor manera que oferir-los l'oportunitat de conèixer el dia a dia a l'aula i, alhora, expressar la seva opinió? També es volia proporcionar als alumnes una eina que els ajudés a construir i gestionar el seu propi aprenentatge.

Així, s'inicia un canvi metodològic dins les aules on mestres, famílies i alumnes puguin ser, alhora, emissors i receptors de continguts. Aquesta eina poderosa ja existeix, i es diu Seesaw.

5

OBJECTIUS D'APRENTATGE

- **Donar veu** als nostres alumnes.
- Fer visible el seu pensament.
- Fomentar que creïn els seus propis materials.
- Activar l'autoreflexió dels alumnes.
- Potenciar l'**habilitat d'organitzar continguts** i la col·laboració entre ells.
- **Obrir una via de comunicació fora de l'aula**, doncs els seus pares, els altres companys i els mestres podran donar l'opinió del que han publicat.

6

DESENVOLUPAMENT

1. Baixar l'aplicació de Seesaw a tots els dispositius mòbils de l'aula.
2. Generar un compte per crear les classes i introduir el nom dels alumnes. A cada alumne se li adjudica un dibuix.
3. Un cop generada la classe, es genera un codi QR que estarà visible a l'aula perquè en tot moment els alumnes el puguin fer servir per publicar el que creguin oportú.
4. De la mateixa manera, es genera un codi QR que entreguem als pares perquè puguin accedir només al portafoli digital del seu fill/a un cop ells han baixat l'aplicació al seu mòbil.

7

CRITERIS D'AVUACIÓ

- **Expressar i compartir el seu aprenentatge** mitjançant publicacions a Seesaw, fent visible el seu pensament de manera clara i estructurada.
- **Crear i gestionar els seus propis materials digitals**, utilitzant diferents formats (text, àudio, vídeo o imatge) de manera creativa i efectiva.
- **Organitzar els continguts de manera coherent i estructurada**, demostrant capacitat de planificació i reflexió en el procés de creació.
- **Participar activament en la interacció amb la comunitat educativa**, responent i comentant publicacions amb respecte i sentit crític.
- **Fer un ús responsable i autònom de les eines digitals**, demostrant competència en la gestió del seu propi aprenentatge i col·laborant amb els companys.

8

PRODUCCIÓ AUDIOVISUAL RESULTANT DE L'EXPERIÈNCIA

https://docs.google.com/presentation/d/1db949nvpjhm3NLBsaV92xYqBDH4RnhRBXRAvTvU-dY/edit?usp=sharing__

EMOTICONTES



1 BREU DESCRIPCIÓ DE L'EXPERIÈNCIA

L'equip docent presenta els conceptes que es treballaran en l'activitat després d'haver sorgit el tema entre els alumnes.

L'alumnat, havent treballat la narració prèviament i l'estructura que ha de seguir, escullen un conte popular que sigui del seu interès. Agrupats en petits grups, decideixen modificar personatges així com parts de la història.

Una vegada creada, cada alumne assumeix el rol d'un personatge i creen els diàlegs corresponents.

A continuació, enregistren els diàlegs mitjançant dispositius digitals.

Gràcies a dues plataformes d'Intel·ligència Artificial, donen vida als personatges creats amb la seva veu.

- En primer lloc, accedeixen a la plataforma online "Lexica" on escullen la imatge que representarà el personatge de cada alumne/a. El descarreguen a l'ordinador i el pugen a la pàgina web "D-id" conjuntament amb la veu enregistrada. Es genera un vídeo que permet donar vida als personatges creats.

Amb el programa d'edició de vídeo "CapCut" organitzen les diferents escenes de la història.

2 ALUMNAT

Al projecte "Emoticontes" hi treballa tot l'alumnat d'educació primària.

Les classes s'organitzaran en grups de quatre o cinc alumnes, treballant amb l'aprenentatge cooperatiu, on a cada membre se li assignarà un rol o un càrrec a desenvolupar en funció de les seves capacitats.

- L'alumnat de cicle Inicial, treballarà a partir de les faules d'Isop. Cada classe treballarà una fable diferent: La llebre i la tortuga, "El lleó vell i la guineu" i "El lleó i el ratolí".

L'alumnat de cicle superior i cicle mitjà, treballarà a partir de contes tradicionals i populars, fent-ne una adaptació original d'aquests.

3 TEMPORITZACIÓ

L'experiència s'ha dut a terme com un projecte d'escola durant el segon trimestre, amb una durada d'un mes i es reparteix en 8 sessions.

- **Cicle mitjà i superior** duran a terme quatre sessions de mitjos grups de llengua catalana durant dues setmanes. També duran a terme dues sessions per l'enregistrament dels vídeos i finalment dues sessions per a l'edició dels vídeos.
- **Cicle inicial** dedicaran dues sessions de mitjos grups per a la lectura i treball de la fable a nivell oral i escrit. També dues sessions en petits grups de 4 membres per a pensar el diàleg entre els dos animals i escriure'l així com dues sessions per a enregistrar amb l'aplicació els diàlegs que han escrit. Finalment, dedicaran dues sessions per a editar els vídeos.

4 JUSTIFICACIÓ

L'escola L'Estació, com a centre educatiu vol fomentar **l'alfabetització audiovisual** com un llenguatge més, una manera d'entendre la vida i que condiciona la identitat dels nois i noies. Una de les tasques més importants en els centres educatius és adquirir l'habilitat del **sentit crític** i l'**anàlisi de la realitat social** per a formar futurs ciutadans.

L'última tendència en arribar entre els infants i joves ha estat els avatars immersius, és a dir els **Animoji**. S'han popularitzat, gràcies a les xarxes socials, com una de les novetats que han portat alguns dispositius.

Es tracta de la incorporació de la realitat augmentada a la comunicació més personal gràcies al sistema de reconeixement facial. Es crea el personatge a partir de la cara i els moviments de l'usuari del mòbil o la tauleta. A més, s'incorpora també el so, música o sons identificats amb alguna emoció. La nostra escola ha volgut aprofitar la motivació de l'alumnat vers aquestes noves maneres de comunicar-se per aprofundir en la tipologia de textos: els contes.

Per tant, l'objectiu d'aquesta experiència és promoure la creació literària potenciant el treball interdisciplinari des de l'àmbit lingüístic, l'àmbit digital, l'àmbit artístic i l'àmbit d'educació en valors.

5 OBJECTIUS D'APRENENTATGE

- Realitzar una recerca de contes i faules seguint uns criteris que expliquin la diversitat com a contingut educatiu.
- Exposar la validesa de la narració oral amb contes audiovisuals fets amb emojis.
- Elaborar diferents propostes didàctiques on l'eix vertebrador sigui la narració de contes motivant als alumnes amb eines audiovisuals innovadores.
- Participar en converses de grup, pensar, expressar-se i comunicar-se oralment a l'hora d'exposar les seves idees.
- Mostrar interès per les aportacions dels altres i respectar el torn de paraula. Buscar i seleccionar informació sobre els personatges dels contes
- Fer servir els emojis dels personatges com a font d'expressió, creativitat i suport a la descripció dels personatges.
- Gaudir de la lectura del conte amb possibilitat de dos nusos i dos finals diferents.
- Millorar la lectura en veu alta i la vocalització i entonació.
- Participar en el treball cooperatiu amb el grup per argumentar i consensuar.

6 DESENVOLUPAMENT

Aquesta experiència consisteix a reinventar un conte popular amb l'ajuda dels Animoji. Distribuïts en grups cooperatius, cada nivell, escollirà un conte clàssic i decidirà quines parts volen modificar, com el desenvolupament de la trama, el final o el rol dels personatges.

A més, canviarà les característiques físiques i personals dels protagonistes per aportar una nova visió a la història.

Finalment, cada grup presentarà la seva versió a la classe, fomentant la creativitat, el treball cooperatiu i l'ús de la tecnologia en la narració.

7 CRITERIS D'AVALUACIÓ

- Planificar l'escrit d'acord amb la situació comunicativa i el destinatari.
- Revisar el text per millorar-lo i tenir cura de la seva presentació formal en funció de la situació comunicativa.
- Comprendre i valorar textos literaris senzills, adaptats o autèntics, adequats a l'edat.
- Reproduir oralment i reescriure textos literaris senzills per gaudir-ne i fomentar el gaudi dels altres.
- Seleccionar, utilitzar i programar dispositius digitals i les seves funcionalitats d'acord amb les tasques a realitzar.
- Adoptar hàbits d'aprenentatge cooperatiu que promoguin el compromís personal i les actituds de convivència.

8 PRODUCCIÓ AUDIOVISUAL RESULTANT DE L'EXPERIÈNCIA

<https://docs.google.com/presentation/d/1Nsn-4397UaAIUCDeIF5KOcKHmmoQzYnBzhLEaPOw8v0/edit?usp=sharing>

9 TRÀILER

https://drive.google.com/file/d/1qmFjPmXtDK4YYGA1pZ1VLI7ySI0j8EMr/vlew?usp=sharing_

1 BREU DESCRIPCIÓ DE L'EXPERIÈNCIA

En aquest projecte, els alumnes treballaran en grups de quatre per reinventar un conte popular amb l'ajuda de la Intel·ligència Artificial. Primer, escolliran un conte clàssic i decidiran quines parts volen modificar, com el desenvolupament de la trama, el final o el paper dels personatges. A més, canviaran les característiques físiques i personals dels protagonistes per aportar una nova visió a la història.

Utilitzaran eines d'IA per generar idees, descriure els nous personatges i fins i tot il·lustrar escenes del seu conte. Finalment, cada grup presentarà la seva versió a la classe, fomentant la creativitat, el treball cooperatiu i l'ús de la tecnologia en la narració.

2 ALUMNAT

L'alumnat ha dut a terme els contes amb Intel·ligència Artificial durant els agrupaments en mitjos grups. Cada grup està format per quatre membres i ha d'escollir un conte popular i a partir d'aquí, comença a modificar alguna part o parts de la història per elaborar el seu conte, descriure els personatges i donar-los vida.



4 JUSTIFICACIÓ

L'última tendència en arribar entre els infants i joves ha estat la intel·ligència artificial: des de la construcció d'avatars, crear art a partir de descripcions, Donem molta importància a com es desenvolupen tots els coneixements durant el procés d'ensenyament-aprenentatge.

Tot el coneixement ha d'iniciar-se amb situacions d'aprenentatge. Aquestes situacions són necessàries perquè es doni un aprenentatge significatiu i sempre han d'estar contextualitzades. Els alumnes sentien a parlar de la Intel·ligència artificial a les xarxes: que si podien fer textos, que podien fer problemes...

Els hem ofert la possibilitat de conèixer aquest món i alhora fer una activitat escolar que fos innovadora i motivadora pels alumnes.

5 OBJECTIUS D'APRENENTATGE

- Realitzar una recerca de contes i faules seguint uns criteris que expliquin la diversitat com a contingut educatiu.
- Exposar la validesa de la narració oral amb contes audiovisuals fets amb emojis.
- Elaborar diferents propostes didàctiques on l'eix vertebrador sigui la narració de contes motivant als alumnes amb eines audiovisuals innovadores.
- Participar en converses de grup, pensar, expressar-se i comunicar-se oralment a l'hora d'exposar les seves idees.
- Mostrar interès per les aportacions dels altres i respectar el torn de paraula. Buscar i seleccionar informació sobre els personatges dels contes
- Fer servir els emojis dels personatges com a font d'expressió, creativitat i suport a la descripció dels personatges.
- Gaudir de la lectura del conte amb possibilitat de dos nusos i dos finals diferents.
- Millorar la lectura en veu alta i la vocalització i entonació.
- Participar en el treball cooperatiu amb el grup per argumentar i consensuar.

6 DESENVOLUPAMENT

L'equip docent presenta els conceptes que es treballaran en l'activitat després d'haver sorgit el tema entre els alumnes.

L'alumnat, havent treballat la narració prèviament i l'estructura que ha de seguir, escullen un conte popular que sigui del seu interès. Agrupats en petits grups, decideixen modificar personatges així com parts de la història.

Una vegada creada, cada alumne assumeix el rol d'un personatge i creen els diàlegs corresponents.

A continuació, enregistren els diàlegs mitjançant dispositius digitals.

Gràcies a dues plataformes d'Intelligència Artificial, donen vida als personatges creats amb la seva veu.

- En primer lloc, accedeixen a la plataforma online "Lexica" on escullen la imatge que representarà el personatge de cada alumne/a. El descarreguen a l'ordinador i el pugen a la pàgina web "D-id" conjuntament amb la veu enregistrada. Es genera un vídeo que permet donar vida als personatges creats.
- Amb el programa d'edició de vídeo "CapCut" organitzen les diferents escenes de la història.

7 CRITERIS D'AVUACIÓ

- Participar activament en converses de grup, expressant-se amb claredat i escoltant les idees dels altres.
- Respectar el torn de paraula i mostra interès per les aportacions dels companys.
- Buscar i seleccionar informació rellevant sobre els personatges dels contes.
- Llegir i gaudir dels contes, creant i comprenent estructures narratives amb nusos i finals alternatius.
- Millorar la lectura en veu alta, cuidant la vocalització i l'entonació per transmetre millor la història.
- Descriure els personatges de contes populars modificant-ne algun aspecte personal o físic.

8 PRODUCCIÓ AUDIOVISUAL RESULTANT DE L'EXPERIÈNCIA



9 TRÀILER

https://drive.google.com/file/d/1c1_EWKw7qgEsYtwE-09frMIMK1nXXOX-/view?usp=sharing

**PREMIS
EDU-CAC**

NOTÍCIES DEL FUTUR AMB IA



1 BREU DESCRIPCIÓ DE L'EXPERIÈNCIA

El projecte: "Notícies del futur amb IA" engloba cinc notícies generades per alumnat de quart i cinquè de primària. Cada notícia parteix d'una problemàtica ambiental i es contextualitza en un futur proper agreujant la situació actual. Per tant, l'objectiu principal és conscienciar a tot el context educatiu que no tenim un segon planeta i que aquest requereix accions immediates.

2 ALUMNAT

El projecte s'ha desenvolupat a dues aules de quart i cinquè de primària formada per 25 estudiants a cada una. Els docents que han intervingut han estat les dues tutores del grup.

3 TEMPORITZACIÓ

El projecte s'ha dut a terme durant tres setmanes del mes de gener i febrer a l'àrea de coneixement del medi natural, social i cultural i llengua catalana i literatura.

4 JUSTIFICACIÓ

El projecte que us presentem, fa un pas més enllà unint la competència digital i la competència ciutadana a través de la creació de contingut amb Intel·ligència Artificial. El projecte permet desenvolupar el pensament crític, la comprensió de la realitat, tant social com ecològica, defensar els drets i les llibertats fonamentals i, entre d'altres, treballar i potenciar aspectes de la IA com el seu ús responsable i eficaç.

5 OBJECTIUS D'APRENENTATGE

- Treballar els Objectius de Desenvolupament Sostenible generant contingut audiovisual a través de la Intel·ligència Artificial.
- Realitzar una producció audiovisual on es plasmi d'una forma molt clara una problemàtica ambiental actual.
- Estendre el projecte a tota la comunitat educativa mitjançant les xarxes socials perquè prenguin consciència global i responsabilitat social.
- Desenvolupar competències com el pensament crític, la presa de decisions, la resolució de problemes i el treball en equip per donar resposta als reptes actuals i futurs.
- Empoderar els i les estudiants perquè es converteixin en agents de canvi per contribuir positivament al seu entorn i societat.

6 DESENVOLUPAMENT

FASE 1: CREACIÓ DEL GUIÓ

Els alumnes creen en un document Google Docs compartit per escriure el guió de la seva notícia. El document també es comparteix al mestre/a perquè en pugui fer un seguiment. S'utilitzen comentaris i suggeriments per millorar el text entre els membres del grup. El mestre/a també fa les seves aportacions/suggeriments.

FASE 2: CREACIÓ DEL FONS VISUAL

Utilitzen una eina d'intel·ligència artificial (extensió del Canva) per generar un fons visual professional que representi el tema de la notícia.

FASE 3: GRAVACIÓ DE LA NOTÍCIA

L'alumnat grava la presentació amb una càmera de vídeo de l'escola utilitzant un fons verd (croma). Durant l'edició amb el Canva, substitueixen el croma pel fons generat amb IA.

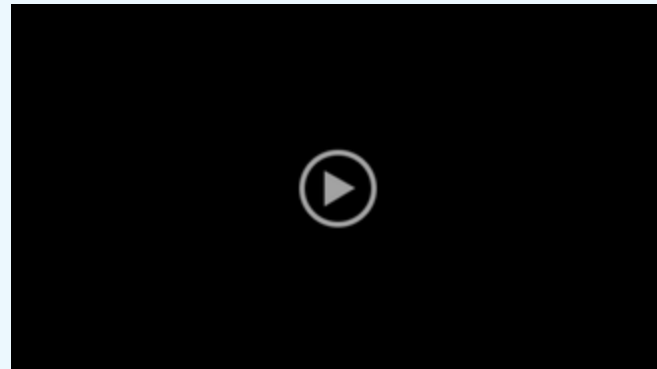
7 CRITERIS D'AVALUACIÓ

- Comprendre el concepte dels ODS i és capaç de relacionar-los amb una problemàtica ambiental actual a través d'un contingut audiovisual generat amb eines d'Intel·ligència Artificial.
- Comunicar de manera clara i efectiva una problemàtica ambiental, amb un discurs estructurat i un ús adequat de recursos visuals i sonors.
- Participar activament en la difusió del projecte a través de xarxes socials o canals de comunicació escolar i fomenta la reflexió i la implicació de la comunitat educativa.
- Mostrar capacitat d'anàlisi i reflexió en relació amb la problemàtica escollida, pren decisions fonamentades, proposa solucions creatives i treballa de manera col·laborativa en el desenvolupament del projecte.
- Demostrar iniciativa, compromís i actitud proactiva en la recerca de solucions i en l'acció per millorar el seu entorn, proposant mesures concretes d'impacte positiu.

8 PRODUCCIÓ AUDIOVISUAL RESULTANT DE L'EXPERIÈNCIA



9 TRÀILER



1 BREU DESCRIPCIÓ DE L'EXPERIÈNCIA

Durant el projecte "Il·lusions òptiques" l'alumnat de tercer i sisè de primària ha fet fotografies amb la tècnica visual de la perspectiva forçada, amb l'objectiu de crear la il·lusió òptica que certs objectes o persones tenen una mida diferent de la real.

2 ALUMNAT

El projecte s'ha desenvolupat a quatre aules de cycle mitjà i superior de primària (a tercer i a sisè) formades per 25 estudiants a cada una. Els docents que han intervingut han estat les quatre tutores del grup i la mestra d'educació artística i robòtica.



3 TEMPORITZACIÓ

El projecte s'ha dut a terme durant les sessions d'espais d'aprenentatge als dos cicles, en l'espai d'art. Com el resultat ha estat molt favorable s'afegeix a la programació dels cursos vinents dins els espais d'aprenentatge.

4 JUSTIFICACIÓ

L'escola vol fomentar la comprensió del món visual com una eina d'aprenentatge i expressió, ajudant l'alumnat a desenvolupar la seva capacitat d'anàlisi i esperit crític. Les il·lusions òptiques són un recurs fascinant per entendre com la ciència i l'art es combinen en la percepció visual.

Aprofitant aquest interès, els alumnes de quart i sisè han creat la seva pròpia il·lusió òptica mitjançant diferents tècniques i materials. Aquest projecte ha permès treballar de manera interdisciplinària des de l'àmbit científic i tecnològic, l'artístic i el digital, promovent un aprenentatge significatiu basat en l'experimentació, la creativitat i la reflexió.

5 OBJECTIUS D'APRENENTATGE

- Desenvolupar la capacitat d'observar i representar l'espai i les formes a través de la fotografia, aplicant la perspectiva i les il·lusions òptiques per conèixer diferents tècniques de representació visual.
- Desenvolupar la capacitat d'experimentar amb tècniques i recursos visuals per crear composicions amb profunditat i il·lusions òptiques, utilitzant la fotografia com a mitjà per explorar l'espai i la relació entre els elements visuals.
- Desenvolupar la capacitat de crear imatges originals a partir de la manipulació de la perspectiva i la distorsió visual, fent servir la fotografia per explorar els efectes de la percepció visual.
- Desenvolupar la capacitat de reflexionar sobre els processos i tècniques usades per manipular la percepció visual, valorant les possibilitats creatives que ofereixen les il·lusions òptiques en la representació artística.

6 DESENVOLUPAMENT

FASE 1: fase d'investigació.

En aquest primer moment l'alumnat explora diferents tipus d'il·lusions òptiques. A continuació, trien una il·lusió concreta i planifiquen com representar-la de manera creativa.

FASE 2: procés de creació.

Durant aquesta segona fase experimenten amb materials diversos per donar forma al resultat final. Aquesta fase els permet ajustar tots els detalls per millorar-ne l'efecte visual i entendre millor els mecanismes perceptius involucrats.

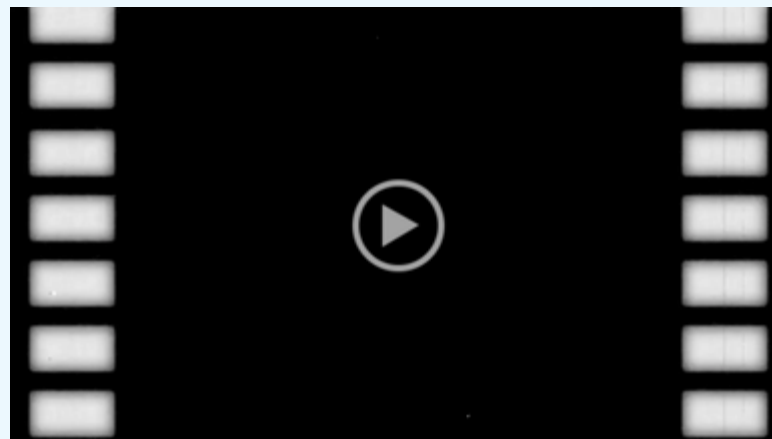
FASE 3: presentació de la il·lusió òptica.

En aquesta última fase es presenta la il·lusió òptica creada a tota la comunitat educativa.

7 CRITERIS D'AVALUACIÓ

- Treball en grup (organització, cooperació i comunicació entre els membres).
- Participació i implicació (aportació de cadascú al projecte).
- Qualitat de la proposta (originalitat, creativitat i aplicació de conceptes d'il·lusions òptiques).
- Presentació i explicació (claredat i seguretat en l'exposició de la il·lusió als altres grups).

8 PRODUCCIÓ AUDIOVISUAL RESULTANT DE L'EXPERIÈNCIA



9 TRÀILER

