

Escola Vedruna Tona

**Experiència coordinada per: Montse Vilaró, Maria Viñeta, Mireia Bou,
Eva Ventura i Lilet Lience**

De les ombres al cinema

Objectius

- Tenir consciència del pas del temps.
- Conèixer els canvis més significatius al llarg de la Història del cinema.
- Conèixer els primers invents i maquinària que van fer possible el cinema.
- Tenir una perspectiva de les diferents etapes en el cinema segons la tècnica de què disposaven.
- Fomentar una actitud en l'alumne d'investigació i de respecte cap a aquest tema.

Metodologia

Ens plantejem treballar el projecte de cada any des d'una òptica diferent per aprofitar les possibilitats de les tecnologies. Per això vam escollir el tema del cinema com a paradigma del pas de la imatge estàtica a la imatge en moviment.

Seguim l'esquema del treball per projectes (què sabem, què volem saber, què hem après...) per estructurar la nostra recerca. Comencem amb la visita al Museu del Cinema de Girona on aprenem com es va «inventar» el cinema.

Després de la visita elaborem a l'aula algunes de les joguines òptiques que hem descobert al Museu.

Comencem a posar en marxa la filmació de la nostra pròpia pel·lícula. Expliquem les diferents parts, tasques i persones que intervenen en una pel·lícula. Fem una primera informació de com es filma una pel·lícula i fem un petit viatge en el temps mirant filmacions a la PDI. Dividim la classe en diferents grups de treball que assumiran el rol que els ha tocat: guionistes, attrezzo, maquillatge, actors i directors. Els nens inicien la seva investigació consultant en llibres i per internet tota la informació que necessiten per desenvolupar el seu rol.

Partim d'una història molt coneguda pels nens i nenes: la Llegenda de Sant Jordi.

A partir d'aquí cada grup haurà de buscar la manera per organitzar-se i dur a terme la seva tasca.

La feina de la mestra ha estat la de filmar i editar el vídeo de la pel·lícula.

Contingut multimèdia (www.didactics.info/innovarpermillorar)



Enllaç web

Escorial de Vic

Experiència coordinada per Rosa Campalans i Griells

Projecte de disseny: innovar per millorar/com neixen els objectes

Objectius

- Estimular la creativitat dels alumnes.
- Aplicar els coneixements de dibuix tècnic i de codis visuals impartits en sessions anteriors al projecte.
- Donar a conèixer un mètode de disseny com a resolució de problemes.
- Donar a conèixer programes de disseny de sistema vectorial i de mapa de bits.
- Practicar amb el treball en equip a partir de les TIC.
- Ensenyar als alumnes a ser perseverants en la recerca de la solució al problema.

Metodologia

Per equips, els alumnes fan un *brainstorming* (pluja d'idees), generant un llistat de problemes de la vida quotidiana. Un cop escollit un d'aquests problemes (P), per parelles el defineixen (DP), el desglossen en elements del problema (CP), ara a través d'internet i abans a través

de catàlegs, es documenten sobre productes similars en el mercat per tal de no repetir-se i veure com ho fan els altres (RD). Després d'investigar sobre els antecedents del producte, analitzen aquesta informació (AD). El professor els obre una carpeta a través del *dropbox*, que comparteixen entre ells i amb el mateix professor, aquí hi guardaran periòdicament el treball i podrà ser constantment revisat i avaluat pel professor. Abans imprimien els diferents apartats del treball i un cop corregits els modificaven per tornar a ser impresos. Degudament documentats, comencen l'apartat de la creativitat (C), intentant aportar de manera perseverant i a través d'esbossos i per a cada element del problema la solució més adient. Aquestes solucions parcials s'unificaran donant lloc a la solució del problema plantejat inicialment. Pel que fa als dibuixos constructius (plànols) i maquetes, es treballaran en format digital utilitzant programes vectorials (Corel Draw o Autocad) o de mapa de bits (Photoshop). Abans feien els plànols i el dibuix de presentació en 3D en format paper. Acaben redactant unes conclusions on justifiquen totes les decisions preses.

Innovar en la manera de procedir i també, donant solucions inèdites a un problema quotidià creant o redissenyant un element gràficoplàstic **per millorar**.

Contingut multimèdia (www.didactics.info/innovarpermillorar)

