

ESCOLA JOSEP PALLACH codi 17004891 - FIGUERES

NIVELL : CINQUÈ DE PRIMÀRIA (CICLE SUPERIOR)

MESTRES RESPONSABLES : LURDES CASADELLÀ/ JOSEP ARMANS

Projecte interdisciplinar

Per iniciar aquest **projecte a cinquè**, la primera activitat que es porta a terme és reunir a tots els alumnes dels dos grups A i B i explicar què es pretén. Se'ls informa que treballarem conjuntament un projecte, la temàtica del qual s'ha de decidir en funció dels seus interessos i les seves inquietuds i curiositats i per consens. Aquest projecte es realitzarà a partir d'un treball d'investigació, s'aniran dissenyant les activitats durant el procés i es treballarà de forma transversal de manera que l'aprenentatge es farà simultàniament en totes les àrees possibles.

A partir de la primera sessió i després d'una extensa pluja d'idees surt un llistat molt ampli de temes que són del seu interès. Després de seleccionar els més interessants ens quedem amb 7 temes que caldrà valorar i puntuar per ordre de preferència:

- El món egipci
- Els dibuixos animats
- Estils musicals actuals
- Menjars d'arreu del món
- La Figueres d'abans
- Mitologia grega
- Els còmics

Després de parlar durant una bona estona i deixar que tothom manifesti el seu punt de vista i valori els temes segons les seves preferències, es decideix conjuntament amb els mestres tutors que el tema del nostre projecte serà:

ELS DIBUIXOS ANIMATS : EL CURT D'ANIMACIÓ

Competències bàsiques

COMPETÈNCIES COMUNICATIVES

1. Competència comunicativa lingüística i audiovisual

- Llegir missatges en suport audiovisual, sabent indentificar els elements propis del llenguatge audiovisual i la seva funció expressiva.
- Comprendre textos audiovisuals (curts d'animació) i fer-ne una lectura crítica i creativa.
- Produir un text audiovisual senzill utilitzant la imatge fixa per crear imatge en moviment.
- Elaborar textos que organitzin informació i/o idees : guió de treball.
- Utilitzar el diàleg per proposar idees, discutir arguments, plantejar solucions i aportar canvis en el treball en equip.

2. Competència artística i cultural

- Crear amb iniciativa i imaginació objectes i decorats combinant formes, textures i colors.
- Crear màscares de personatges de dibuixos animats utilitzant diferents tècniques de pintura per ser llúides durant la festa del Carnaval a l'escola.

COMPETÈNCIES METODOLÒGIQUES

3. Competència en el tractament de la informació i competència digital

- Utilitzar amb certa habilitat la càmera de filmar i saber fer ús de les seves possibilitats en funció dels resultats que es vulguin aconseguir.
- Dominar el llenguatge específic bàsic referent a planificació i punts de vista.

COMPETÈNCIES PER SABER CONVIURE I HABITAR EL MÓN

7. Competència en el coneixement i la interacció amb el món físic

- Demostrar esperit crític en l'observació de la realitat i l'anàlisi dels missatges audiovisuals.
- Planificar propostes i solucions per aconseguir millorar els hàbits per aconseguir una alimentació saludable i equilibrada i satisfer així una necessitat bàsica de la vida quotidiana.

8. Competència social i ciutadana

- Adoptar una actitud responsable envers la comunitat escolar treballant en equip, fent ús del diàleg, del plantejament crític dels hàbits alimentaris, de consum i dels estils de vida, implicant-se en el desenvolupament d'una vida més sana.
- Saber expressar les pròpies idees i escoltar les dels altres (assertivitat)

Objectius

- Fer lectures crítiques de curts d'animació, identificant en ells els elements propis del llenguatge audiovisual.
- Experimentar els principis que fan possible la creació d'imatges en moviment.
- Realitzar exercicis de trucatge de les imatges per entendre com es pot manipular la representació de la realitat.
- Entendre el principi físic de l'animació i del cinema: el pas de fotogrames a una determinada velocitat genera l'efecte de moviment sempre que hi hagi petits canvis en cadascun d'aquests fotogrames.
- Ampliar el coneixement de les funcions de la càmera de vídeo i dels elements propis del llenguatge audiovisual (planificació i punts de vista).
- Ser capaç d'elaborar un guió previ per planificar les passes de l'animació.
- Crear decorats i objectes utilitzant diferents tècniques plàstiques.
- Ser capaç de construir una història que transmeti un missatge i que es representi a partir d'un curt d'animació amb objectes inanimats que prendran vida.

- Muntar un curt d'animació.
- Expressar les pròpies idees i respectar les dels altres en la realització d'un treball en equip i aconseguir distribuir-se bé les diferents tasques per dur-lo a terme.
- Prendre consciència sobre la implicació en el desenvolupament d'una alimentació sana i plantejar-se de forma crítica els propis hàbits alimentaris.

Continguts a treballar

- Lectura crítica de missatges audiovisuals
- Imatge fixa i imatge en moviment
- La càmera de filmar
- La planificació
- Els punts de vista
- Anàlisi d'animacions
- El ritme
- Trucs
- El guió tècnic i el guió literari
- Creació d'animacions amb objectes inanimats
- Creació d'una història utilitzant objectes inanimats

Temporització

El projecte s'iniciarà el mes de febrer i s'acabarà a final de curs, per tant la durada serà aproximadament de 5 mesos compresos entre el segon i el tercer trimestre. Es dedicaran dues hores setmanals seguides, una de les quals correspondrà a l'hora sisena de biblioteca i comunicació audiovisual i l'altra serà una hora de llengua catalana. Posteriorment quan ja s'hagi definit la proposta utilitzarem una hora de mig grup que correspon a informàtica (a efectes d'horari equival a mitja hora de llengua catalana i mitja hora de medi) que es farà servir bàsicament per a l'elaboració dels personatges i els decorats i la part de filmació.

Quan s'elaborin les màscares dels dibuixos animats i els personatges del curt també s'hi invertiran hores corresponents a l'àrea de plàstica.