

Situació d'aprenentatge

Títol	EL CAMÍ DE L'ARTISTA
Curs (Nivell educatiu)	2 ESO
Àrea / Matèria / Àmbit	EDUCACIÓ PLÀSTICA I VISUAL



DESCRIPCIÓ

Al centre hem observat com l'alumnat té desconeixement i dificultats per reconèixer obres o artistes importants de la història de l'art.

Per tant, emprarem la cultura com a fenomen social, i l'art, com una de les seves manifestacions tangibles més concretes per produir un intercanvi conscient entre el llegat històric i identitari que la cultura transmet i els nous usos i significats de valor que li donen les societats modernes atribueixen. En aquesta situació s'educa en la importància i el reconeixement que té la cultura, perquè sense aquesta tasca educativa es produeix una destrossa del passat, una devaluació del patrimoni creat durant segles i una pèrdua dels referents immediats que doten de sentit la nostra societat contemporània.

El repte que es planteja a l'alumnat gira entorn de la reinterpretació de diferents obres d'art, fent una investigació prèvia entre els moviments artístics que s'han succeït al llarg de la història i davant l'elecció d'un quadre figuratiu sorgeix un procés creatiu al qual manté una part representativa de l'obra i es transforma de context, barrejant elements de la realitat actual.

Amb les obres creades per l'alumnat, que serà una disfressa interpretant un personatge de l'obra d'art triada i una fotografia on surtin l'alumnat com a personatge principal per reinterpretar aquest quadre, es crearà una desfilada aprofitant l'època del carnestoltes i una exposició fotogràfica al vestíbul del centre perquè la resta dels estudiants puguin aprendre des de l'observació i la creativitat sobre la història de l'art i els artistes.

TRACTAMENT DE LES COMPETÈNCIES CLAU

CD5, CCL2, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CPSAA5

SABERS BÀSICS

Amb la realització d'aquesta situació d'aprenentatge es tractaran els sabers següents:

Elements del llenguatge visual. Experimentació i possibilitats comunicatives.	-Identificació dels elements configuratius del llenguatge visual i audiovisual, les seves possibilitats constructives, expressives i comunicatives, en contextos reals, com l'entorn, els mitjans de comunicació, Internet, entre d'altres.
	-Descobriment de tècniques, procediments i processos, a través de l'assaig i l'experimentació amb diferents materials, eines i dispositius, inclosos els digitals.
	-Anàlisi dels principis de la percepció visual a partir de l'observació directa de fenòmens visuals i d'imatges de diferents tipologies, funcions i finalitats, contrastant diverses fonts d'informació.
	-Reconeixement d'estratègies compositives, considerant la seva finalitat comunicativa, a través de la comparació de produccions artístiques diverses, en el pla, l'espai i el temps.
Creació artística. Tècniques, procediments i processos.	-Aplicació de processos creatius guiats, establint connexions entre conceptes, idees i imatges, a través de l'experimentació i de la realització d'esbossos i assajos, en la ideació de les propostes.
	-Descobriment i seguiment de les etapes de treball, a través de l'anàlisi, la documentació, la tria de tècniques i materials, la realització d'esbossos, la valoració i la presa de decisions, en el desenvolupament d'un projecte
Manifestacions artístiques contemporànies i del patrimoni cultural. Anàlisi i apreciació estètica.	-Valoració del patrimoni cultural, incorporant la perspectiva de gènere i la diversitat cultural i social, a través de l'anàlisi, la interpretació i la lectura de manifestacions artístiques contemporànies, locals i de la història.
	-Identificació de les característiques estilístiques, el context i la funció de les produccions artístiques al llarg de la història i en l'actualitat, aplicant estratègies de recerca d'informació en fonts diverses, inclosa la d'Internet.

ACTIVITATS D'APRENENTATGE I D'AVALUACIÓ

ACTIVITATS D'ENSENYAMENT-APRENENTATGE			RESULTATS D'APRENENTATGES	CONTINGUTS I OBJECTIUS	AVALUACIÓ	
					Criteris aval.	Instr. aval.
Activitat 1	Anàlisi del repte i el seu context	1 sessió	CE1.	L'art i el seu significat	1.2	
Descripció	Durant la classe es mostra una presentació amb el repte i el context de les activitats que es faran a continuació, diferents exemples i els objectius que han d'aconseguir i s'avaluaran.		Descobrir manifestacions artístiques contemporànies i del patrimoni cultural, interessant-se per la realitat patrimonial com a part de la mateixa cultura, per reconèixer-les com a testimoni del pensament i com a font d'aprenentatge, prenent consciència de la necessitat de la seva conservació.	Analitzar les imatges segons el significat temàtic o simbòlic.	Valorar la importància de conservar el patrimoni cultural i artístic, a través del coneixement i l'anàlisi de les produccions artístiques, de diferents societats i cultures, relacionant-les amb la pròpia identitat cultural.	

Activitat 2	Recerca sobre artistes reconeguts durant la història de l'art, elecció i investigació. Utilitzaran Padlets per compartir aprenentatge.	1 sessió	CE2.	Les funcions de la imatge	2.2	Sitges: Itinerari personal
Descripció	L'alumnat haurà de buscar un artista que li cridi l'atenció, investigui sobre ell i faci un petit Padlet amb tota la informació que us servirà d'inspiració per a la següent activitat. Així creen un mur col·laboratiu on els estudiants poden publicar les seves recerques sobre artistes, compartir esbossos de disfresses o dissenys, i comentar els treballs dels companys. Afavoreixent l'intercanvi d'idees i la creativitat.		Analitzar produccions artístiques, pròpies i alienes, argumentant opinions amb respecte i sentit crític, per construir una cultura artística àmplia, gaudir i generar nous coneixements.	Reconèixer i crear imatges a partir de la funció comunicativa.	Relacionar aspectes formals, estètics, simbòlics, constructius, tècnics, expressius i comunicatius de diverses produccions artístiques, amb el seu context, funció i finalitat.	Quadern personal a sitges amb tot el procés, tant de recerca com de creació i producte final

Activitat 3	Procés creatiu d'una disfressa inspirada en l'artista reconegut elegit per cada alumne.	3 sessions	CE4. i CE5.	Les tècniques pictòriques i les tendències del l'art contemporani	4.1 i 5.3	Rúbrica d'heteroavaluació
Descripció - I parte	L'alumnat ha de fer un esbós creant una disfressa que sigui representació d'una obra d'art de l'artista elegit amb materials de reciclatge.		CE4. Connectar idees i coneixements, aplicant-los, donant nous sentits, en projectes artístics de contextos diversos per fomentar una mirada creativa multidimensional.	Conèixer diferents tècniques pictòriques a aplicar segons les seves característiques. Conèixer les diferents tendències artístiques contemporànies a partir de l'experimentació dels materials i les formes	4.1 Transferir coneixements de qualsevol àmbit a la producció artística.	La professora seguint la rúbrica posarà la nota corresponent al producte final i farà mitjana amb l'avaluació per part de l'alumnat.
Descripció - II parte	L'alumnat es posarà el marxa per fer aquesta disfressa amb diferents tècniques plàstiques i materials reutilitzats.		CE5. Explorar tècniques, mitjans i recursos dels llenguatges artístics, a través de l'experimentació i la recerca, amb perseverança i entenent l'error una oportunitat per aprendre, per aplicar-los en el disseny i la realització d'un projecte artístic		5.3 Aplicar diferents tècniques, mitjans, recursos i convencions, en funció dels requeriments i la intenció del missatge i del projecte a dur a terme.	

Activitat 4	Es realitza una desfilada el dia de carnestoltes de totes les disfresses, on l'alumnat ha d'identificar l'artista i emplenar una rúbrica d'avaluació.	3 sessions	CE6.	Elements de la comunicació visual	6.1	Rúbrica de coavaluació
Descripció	Al centre se celebra després de l'esbarjo una festa de carnestoltes, per la qual cosa l'alumnat aprofitarà per fer la desfilada, mostrar les seves obres i coavaluar o ser avaluats per la resta de classes de 2 ESO.		Executar projectes, disciplinaris o transdisciplinaris, personals o col·lectius, a partir de situacions i establint connexions amb la realitat propera, amb implicació i compromís, per comunicar, reflexionar i resoldre problemes.	Identificar els elements de la comunicació visual i entendre els diferents tipus de significats per poder llegir les imatges.	Donar resposta a plantejaments diversos de manera guiada, analitzant la proposta de treball, documentant-se i utilitzant recursos adequats a les necessitats i la finalitat comunicativa del projecte.	L'alumnat de les diferents classes de 2 ESO, avaluarà fent de jurat dels companys que van desfilant a cada moment.

Activitat 5	Creació d'una exposició fotogràfica en el hall del centre i en CoSpaces.	3 sessions	CE2.	El fotomuntatge, la imatge digital i la composició artística	2.1	Entrada d'autoreflexió i autoavaluació
Descripció	Fotografies reinterpretant les obres d'art escollides amb caracterització de personatges, vestimentes i fons per realitzar l'exposició al vestíbul de l'institut i així endinsar a tot l'alumnat en un museu proper perquè tinguin coneixements sobre diferents obres, autors i tècniques. A més, hauran de crear en Cospaces un espai virtual, on poden exposar les seves obres reinterpretades també de forma digital. Fomentant la creativitat, l'experimentació i l'autonomia.	Analitzar produccions artístiques, pròpies i alienes, argumentant opinions amb respecte i sentit crític, per construir una cultura artística àmplia, gaudir i generar nous coneixements.	Aplicar les tècniques del fotomuntatge per comunicar idees amb imatges. Experimentar amb els formats de la imatge digital i analògica.	Descriure amb curiositat i respecte produccions d'art i disseny, incloses les contemporànies, detectant els elements clau que les integren, mitjançant l'observació reflexiva i utilitzant el vocabulari adequat.	Consisteixen en fulls en què hi ha frases que estan incompletes, en les quals l'alumnat ha de completar-les amb coses que hi estiguin relacionades en el procés creatiu o el resultat. Per exemple, "considero que he treballat molt a...", "he de reforçar..", "el que més m'agrada del resultat de l'obra és..." i això s'adjuntarà al sitges que es crea a la 2n activitat.	

Activitat 6	Modelatge 3D disfressa en Tinkercad	3 sessions	CE4, CE5 i CE6	Creació artística	CE4.1, CE5.2 i CE6.3	Rúbrica d'Autoavaluació
			CE4: Connectar idees i coneixements, aplicant-los i donant nous sentits, en projectes artístics de contextos diversos, per fomentar una mirada creativa multidimensional. CE5: Explorar tècniques, mitjans i recursos dels llenguatges artístics, a través de l'experimentació i la recerca, per aplicar-los en el disseny i la realització d'un projecte artístic. CE6: Desenvolupar projectes artístics personals o col·lectius, establint connexions amb la realitat propera, per comunicar, reflexionar i resoldre problemes.	Aplicació de processos creatius en entorns digitals, establint connexions entre conceptes i imatges. Utilització d'eines digitals per modelar objectes i dissenys tridimensionals.	CE4.1: Capacitat de transferir coneixements d'altres àmbits a la creació artística en 3D. CE5.2: Capacitat per aplicar tècniques digitals específiques en el desenvolupament d'un projecte creatiu. CE6.3: Capacitat per crear i presentar projectes artístics utilitzant eines digitals amb implicació i compromís.	

Activitat 7	Difusió en xarxes socials amb Canva	1 sessió	CE4.	La publicitat	4.2	
Descripció	L'alumnat crearà un compte d'Instagram per pujar les diferents imatges amb el títol de l'obra, l'autor i l'estil juntament amb l'explicació sobre alguna dada interessant i apresa a la recerca. Així servirà de difusió per traslladar l'aprenentatge fora de l'aula i a més aconseguir que més gent vingui a veure l'exposició d'institut. Cada u d'ells han de crear una presentació en Canva per pujar-la amb la imatge explicant tota la informació.	Connectar idees i coneixements, aplicant-los, donant nous sentits, en projectes artístics de contextos diversos per fomentar una mirada creativa multidimensional.	Aplicar diferents estratègies publicitàries per a comunicar idees.	Utilitzar missatges, mitjans i processos, de diferents disciplines artístiques, en les seves pròpies produccions, de manera oberta i creativa		

Activitat 8	Joc posada en escena per millorar l'aprenentatge de l'alumnat mitjançant l'avaluació formativa.	1 sessió	CE2.	Interacció de l'aprenentatge	2.4	
Descripció	L'alumnat farà servir el joc com a pràctica social, en un aprenentatge no dirigit o espontani. Se'ls proporcionarà el joc digital Kahoot on avaluaran els coneixements sobre artistes i moviments artístics de manera lúdica i motivadora.		Analitzar produccions artístiques, pròpies i alienes, argumentant opinions amb respecte i sentit crític, per construir una cultura artística àmplia, gaudir i generar nous coneixements.	Comprèn proactivament les perspectives i les experiències dels altres i les incorpora al seu aprenentatge per participar en la posada en escena en grup de manera equitativa i emprant estratègies cooperatives.	Valorar el potencial creatiu de l'art, compartint experiències i emocions, expressant obertament l'opinió personal.	

Activitat 9	Exportar tot el procés de treball al dossier personal de Google Sites , explicant com aquest pas digital ha influït en la seva creació física.	2 Sessions	CE4	Creació artística	CE4.1	Rúbrica
Descripció			CE4: Connectar idees i coneixements, aplicant-los i donant nous sentits, en projectes artístics de contextos diversos, per fomentar una mirada creativa multidimensional.	Aplicació de processos creatius guiats, establint connexions entre conceptes, idees i imatges, a través de l'experimentació i la realització d'esbossos i assajos. Descobrint i seguiment de les etapes de treball: anàlisi, documentació, tria de tècniques i materials, valoració i presa de decisions.	Capacitat per transferir coneixements d'altres àmbits a la producció artística	

DESENVOLUPAMENT DE LA SITUACIÓ D'APRENTATGE

- El treball a l'aula durant la situació d'aprenentatge serà de forma **individual** per a executar la disfressa i **en grup** a l'hora de fer les fotografies de les obres d'art interpretades i muntar l'exposició.
- La professora organitza els grups a partir del coneixement que té del seu alumnat, de manera que els **grups siguin heterogenis** pel que fa a capacitats i rendiment de l'alumnat a l'aula de Plàstica, Visual i Audiovisual.
- A l'inicio, es lliura als alumnes una **presentació de la situació d'aprenentatge** on s'inclouen les activitats proposades i el temps previst per fer-les (una o dues sessions, segons l'activitat). Els i les alumnes disposen d'ordinador per recollir tota la informació amb esquemes, guions de treball, resolucions... Tothom ha d'escriure i tenir el desenvolupament de les activitats resoltes **en un Sitges**, la **recollida de l'aprenentatge diari** i tota la informació necessària de l'artista.
- La **professora acompanya**, donant idees i instruccions concretes, però deixa **lliure elecció** i creativitat a l'alumnat.
- Si és possible, cada sessió de treball es tanca fent una petita **roda individual** (cada dia 2 alumnes) en què diuen de forma breu a la resta de companys què ha fet en aquella sessió i **que ha après** de l'obra i autor que està investigant, la seva idea, que ha tingut dificultat o que tècnica li ha agradat més. Això fa que tothom, alumnat i professora, prengui consciència de per a què ha servit la classe i què ha fet cadascú.

TRACTAMENT DE LES COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

Competència emprenedora:

- Desenvolupa el procés de creació d'idees i solucions valuoses i pren decisions, de manera raonada, utilitzant estratègies àgils de planificació i gestió i reflexionant sobre el procés realitzat i el resultat obtingut, per dur a terme el procés de creació i interpretacions d'obres artístiques, considerant l'experiència com una oportunitat per aprendre sobre art i tècniques.
- Identifiquen oportunitats per innovar i actuar transformant les idees per transmetre els coneixements a la resta de l'institut i fer un aprenentatge tant individual com col·lectiu.

Competència personal, social i d'aprendre a aprendre:

- Reconeix i respecta les emocions i experiències dels altres, participa activament en el treball en grup, assumeix les responsabilitats individuals assignades i utilitza estratègies cooperatives dirigides a la consecució d'objectius compartits.
- Fa autoavaluacions sobre el seu procés d'aprenentatge, buscant fonts fiables per validar, sustentar i contrastar la informació i per obtenir conclusions rellevants.
- Capacitat d'adaptació a nous contextos en un entorn en evolució contínua exigeix implicar-se de manera activa, autònoma i permanent en l'aprenentatge, així com en l'actualització constant dels coneixements i en l'adquisició de noves habilitats.

Competència digital:

- Fa cerques avançades a Internet atenent a criteris de validesa, qualitat, actualitat i fiabilitat, seleccionant-les de manera crítica i arxivant-les per recuperar, referenciar i reutilitzar aquestes recerques respecte a la propietat intel·lectual.
- Domini d'eines i recursos tecnològics, digitals i culturals, per aprenent, compartir i interaccionar amb la societat

BREU DESCRIPCIÓ DE COM S'ABORDEN ELS VECTORS EN AQUESTA SITUACIÓ D'APRENTATGE

1. **Aprenentatges competencials**

La situació d'aprenentatge s'inicia amb un problema pel poc coneixement sobre la història de l'art, però que també es pot enunciar amb una situació propera a l'alumnat i la societat, ja que se li dona poc valor a l'art i a les manifestacions culturals i, per tant, hi ha poc interès i coneixement sobre arquitectura, pintura, escultura, fotografia, etc. En el desenvolupament de la situació hi ha diverses activitats que promouen la cerca de solucions i situacions en què es puguin aplicar els nous aprenentatges en situacions reals, fora de l'àmbit escolar.

2. **Universalitat**

La universalitat és present en aquesta situació d'aprenentatge perquè parteix d'una realitat propera de l'alumnat buscant la seva motivació, la qual és fer servir les tècniques pictòriques i aprenent sobre art per entendre les obres. A la vegada proporciona un entorn flexible en què tothom pot tenir cabuda. El fet de poder treballar amb altres companys i companyes duent a terme la mateixa tasca (i, per tant, tenir el seu criteri objectiu o noves idees) s'orienta al fet que tothom pugui aprendre en aquesta situació i ajudar-se.

3. **Benestar emocional**

El benestar emocional es contempla en l'experiència personal de satisfacció que té l'alumnat en si mateix en aprendre i poder utilitzar el seu aprenentatge en la vida quotidiana. A més, de cooperar amb la societat amb l'activitat grupal que faran per compartir la feina i causar un efecte col·lectiu.

4. **Ciutadania democràtica i consciència global**

La situació d'aprenentatge hi incideix en el sentit de buscar compromisos en la millora de l'entorn, en aquest cas en les persones del seu entorn. Es pot entendre que la programació de l'exposició és un acte de servei a d'altres, amb la intenció que assoleixin aprenentatges sobre art i la seva història i millorin la seva vida cultural.

MESURES I SUPORTS UNIVERSALS

La situació d'aprenentatge inclou un conjunt de mesures i suports per tal de facilitar l'aprenentatge a tot l'alumnat:

1. **Activitats de coneixements previs** que permetin conèixer les idees, opinions, encerts i errors conceptuals, procedimentals o actitudinals de l'alumne sobre els continguts que hauran de desenvolupar-se.
2. **Activitats de desenvolupament** que permetin a l'alumne conèixer i desenvolupar els nous conceptes, procediments o actituds, així com la possibilitat de contrastar les idees noves amb les prèvies i aplicar els nous aprenentatges fent una investigació teòrica.
3. **Activitats de reforç**, per l'alumne que no hagi assolit els coneixements treballats. Es proposarà un treball de recerca semblant a l'alumnat de SIEI.
4. **Activitats d'ampliació** que permetin continuar construint coneixements a l'alumne que hagi realitzat de manera satisfactòria les activitats de desenvolupament i consolidació proposades, fent un blog virtual recollint les fotografies de tots els companys i posant-los en un espai d'exposició digital.