

Aspectos a Valorar

Genius Hour ARTE 3er Ciclo

Descripción de la metodología de trabajo

Comenzamos este curso con un nuevo formato dentro de las optativas, nuestras Genius Hour, cuyo principal objetivo es educar y fomentar los talentos de nuestros estudiantes.

Así comienza la aventura de aprendizaje en la que están embarcando vuestros hijos e hijas en nuestras horas Genius. Esta iniciativa busca fomentar la curiosidad, la creatividad y la pasión por aprender, permitiendo a nuestros estudiantes convertirse en los verdaderos protagonistas de su formación.

Aquí os detallamos las fases del trabajo que desarrollaremos durante este emocionante proyecto:

INSPIRACIÓN: Comenzamos indagando y despertando la curiosidad de los estudiantes. Indagamos en el área del ARTE y en sus dimensiones: pintura, dibujo, escultura, arquitectura, música, performances, instalaciones... A través de charlas inspiradoras, vídeos y actividades, descubrimos juntos lo que cada rama ofrece.

REFLEXIÓN PERSONAL: Aquí, cada estudiante se sumerge en una introspección personal. Se preguntan: ¿Qué habilidades tengo?, ¿En qué destaco?, ¿Qué temas me apasionan? Esta fase es crucial para que el estudiante se conecte con sus fortalezas y motivaciones.

ELECCIÓN DEL TEMA: Con una idea clara de sus intereses y fortalezas, los estudiantes eligen un tema específico que quieran explorar. ¡La elección es totalmente libre, siempre y cuando esté dentro del marco del ARTE!

EXPLORACIÓN: Ahora, comienza el viaje de descubrimiento. Los estudiantes se preguntan: ¿Qué quiero saber sobre este tema? Realizan investigaciones, leen artículos y buscan respuestas a sus inquietudes.

PLANIFICACIÓN Y CREACIÓN: Con la información recolectada, es momento de actuar. Los estudiantes diseñan un plan de trabajo. Pueden decidir crear un proyecto, una obra artística, una maqueta, un informe, un vídeo... ¡Las posibilidades son infinitas!

PRESENTACIÓN: Cada proyecto merece ser compartido. Los estudiantes preparan una forma efectiva de comunicar sus descubrimientos a sus compañeros, profesores y familias. Puede ser a través de exposiciones, presentaciones digitales, vídeos o demostraciones prácticas.

CELEBRACIÓN Y EVALUACIÓN: Al concluir, es momento de celebrar los logros alcanzados y reflexionar sobre el proceso. Los estudiantes evalúan su trabajo, lo que

aprendieron y cómo se sintieron durante la experiencia. Además, reciben retroalimentación de sus compañeros y profesores.

Esperamos que, a través de la Genius Hour, no solo adquieran conocimientos en ARTE, sino que también desarrollen habilidades de investigación, colaboración, comunicación y, sobre todo, una pasión duradera por aprender.

¿Qué se quiere aprender?

Las competencias específicas dentro del área **artística** son fundamentales para que los estudiantes desarrollen una comprensión profunda del arte y se conviertan en personas más informadas y capaces en su proyecto de Genius Hour relacionado con el arte:

Competencia específica 1: Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.

Competencia específica 2: Investigar sobre manifestaciones culturales y artísticas y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.

Competencia específica 3: Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.

Competencia específica 4: Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.

Además, las competencias esenciales para un proyecto de Genius Hour en arte abarcan un conjunto de habilidades:

La investigación artística impulsa la exploración, el análisis de arte brinda una comprensión crítica, la creatividad artística fomenta la expresión personal, la gestión de proyectos artísticos permite la organización efectiva, y la comunicación artística facilita la transmisión de ideas y emociones a través del arte.

Estas competencias son el núcleo del proceso creativo y de aprendizaje de su proyecto de Genius Hour.

- **Investigación Artística:** Aprender a investigar y recopilar información sobre el arte y artistas.
- **Análisis de Arte:** Desarrollar habilidades para analizar y evaluar obras de arte.
- **Creatividad Artística:** Fomentar la creatividad y expresión personal a través del arte.

- **Gestión de Proyectos Artísticos:** Planificar y ejecutar proyectos artísticos de manera organizada.
- **Comunicación Artística:** Aprender a comunicar ideas y emociones a través del arte.

¿Qué se va a valorar?

Desde el área se tendrán en cuenta elementos actitudinales (compromiso, actitud, motivación, implicación, esfuerzo) y propios del contenido de la genius. Se considerará por un lado la siguiente rúbrica de evaluación que a su vez estará reflejada en los ítems de evaluación:

	4 puntos	3 puntos	2 puntos	1 punto
Definir: Objetivos de la Propuesta	El estudiante define objetivos claros, específicos y medibles para su propuesta. Los objetivos están alineados con el tema elegido y son realistas.	El estudiante define objetivos que son parcialmente claros o específicos. Puede haber una ligera desconexión entre los objetivos y el tema.	Los objetivos definidos son vagos o no son medibles. No se alinean completamente con el tema elegido.	El estudiante no define objetivos o son irrelevantes para el tema elegido.
Elegir: Temas en los que trabajar	El estudiante elige un tema relevante, interesante y adecuado a su nivel. Se nota un genuino interés y pasión por el tema.	El tema elegido es relevante pero puede que no sea completamente adecuado al nivel del estudiante o su interés no parece auténtico.	El tema es demasiado general o demasiado específico. Puede que no se adapte al interés o nivel del estudiante.	El estudiante no elige un tema o elige uno que no tiene relevancia o adecuación con Genius Hour.
Planificar y Organizar: Trabajo a Desarrollar	El estudiante crea un plan detallado con etapas claras y fechas límite. Las tareas y recursos necesarios están bien definidos y organizados.	El plan tiene algunas etapas definidas pero puede carecer de detalle en tareas específicas o fechas límite.	El plan es vago, las etapas no están claras y falta organización en cuanto a tareas y recursos.	No hay evidencia de planificación o el plan proporcionado no es adecuado para el proyecto.

Presentar: Resultados	La presentación es clara, organizada y refleja el trabajo realizado. El estudiante demuestra un profundo entendimiento de su tema y presenta con confianza.	La presentación muestra comprensión pero puede carecer de estructura o claridad en algunos puntos.	El estudiante tiene dificultades para presentar su trabajo o no muestra una comprensión clara del tema.	La presentación es incompleta, desorganizada o no se refleja el trabajo realizado.
Evaluación del Proceso	El estudiante reflexiona de manera crítica sobre todo el proceso, identifica aciertos, desafíos y áreas de mejora.	La reflexión muestra algún entendimiento del proceso pero puede faltar profundidad o crítica en algunas áreas.	La reflexión es superficial y no aborda completamente los desafíos o aprendizajes.	El estudiante no realiza una evaluación o es extremadamente superficial.

ITEMS PHIDIAS	
Es capaz de definir objetivos claros, específicos y medibles para su propuesta, así como elegir un tema relevante, interesante y adecuado a su nivel.	
Es capaz de crear un plan detallado con etapas claras y fechas límite. Las tareas y recursos necesarios están bien definidos y organizados.	
Es capaz de presentar de forma clara, organizada y refleja el trabajo realizado. El estudiante demuestra un profundo entendimiento de su tema y presenta con confianza.	
Es capaz de reflexionar de manera crítica sobre todo el proceso, identifica aciertos, desafíos y áreas de mejora.	