



GENERALITAT DE CATALUNYA
Departament d'Educació
Escola "Enric Grau i Fontseré"
Carrer Salvador Espriu, 2
43750 Flix (Ribera d'Ebre)
977411045 E-MAIL: ceipflix@xtec.cat
<http://www.xtec.cat/ceipflix>



TÍTOL: ELS MEUS PRIMERS FOTOGAMES. EL CICLE DE L'AIGUA

DESCRIPCIÓ DE L'ACTIVITAT

Disseny d'un GIF animat que simuli el cicle de l'aigua.

TEMPORTIZACIÓ

Dos sessions de 2 hores: 1 de l'àrea de Coneixement del Medi i 1 de l'àrea d'Expressió Plàstica.

Treball previ.

Treballar dins l'àrea de Coneixement de Medi el cicle de l'aigua.

1ª Sessió.

Treball col·laboratiu

Enumerem els elements que poden formar part del nostre paisatge (tan fa natural com humanitzat) tenint en compte que ha de contenir mar i muntanya.

Un alumne pren nota mentre la resta van fent les seves aportacions.

Es reparteixen els diferents elements (núvols, arbres, cases...) entre l'alumnat per tal que l'alumnat n'iniciï el seu disseny.

Els elements es desen en una carpeta comuna per tal que tothom en pugui fer ús a l'hora de confeccionar el treball seu treball individual.

2ª Sessió

Disseny del treball individual pel qual es pot agafar qualsevol dels elements de la carpeta comuna.

NIVELL

Segon de cicle mitjà.

AGRUPAMENT

Tot i de tractar-se d'un treball final individual hi toc de col·laboració des del moment que tothom pot utilitzar elements creats per la resta de companys i companyes.

MATERIAL

Ordinador amb programa de disseny –Fireworks-.

COMPETÈNCIES PRÒPIES DE LA MATERIA

- Conèixer i comprendre el context natura.

- Explicar els fenòmens amb l'ajuda de models.
- Participar en la vida col·lectiva de la classe.

APORTACIÓ A ALTRES COMPETÈNCIES

Competència comunicativa

- Comunicar idees i informacions de manera oral.

Competència artística i cultural

- Representar la realitat fent ús d'un programa de disseny.

Competència digital

- Experimentar i indagar en les possibilitats expressives del so, de la imatge i del moviment .
- Fer servir les TIC per crear models científics.

Aprendre a aprendre

- Analitzar i corregir errors.
- Utilitzar tècniques per organitzar la informació.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

- Conèixer el procés del cicle de l'aigua.
- Saber representar de manera gràfica el cicle de l'aigua.
- Aprendre a animar una imatge.

CONTINGUTS CONCEPTUALS

- El cicle de l'aigua.
- El fotograma com element bàsic de l'imatge en moviment.
- La imatge en moviment com a successió ininterrompuda d'imatges fixes.
- Les eines d'un programa de disseny.

CONINGUTS PROCEDIMENTALS

- Dibuix amb ploma.
- Aplicació de color sòlid, textura, degradat...
- Organització dels objectes a l'àrea de treball.
- Inserció de fotogrames.
- Desament de la imatge com GIF animat.

CONTINGUTS ACTITUDINALS

- La col·laboració com a metodologia de treball.

AVALUACIÓ

- El coneixement de les diferents etapes del cicle de l'aigua.
- L'aportació a la col·laboració: Com a mínim un element.
- La composició plàstica: riquesa d'elements utilitzats pel disseny del treball.
- La creativitat en els elements dissenyats individualment.
- L'autonomia personal a l'hora de fer servir el programari.