
La imatge i la seva explotació com a recurs de les TIC

Podem córrer el risc de creure que les eines gràfiques i les imatges i el dibuix, pertanyen tan sols a l'àrea visual i plàstica. Però si entenem que l'aprenentatge com global i interdisciplinari, veurem que no és així.

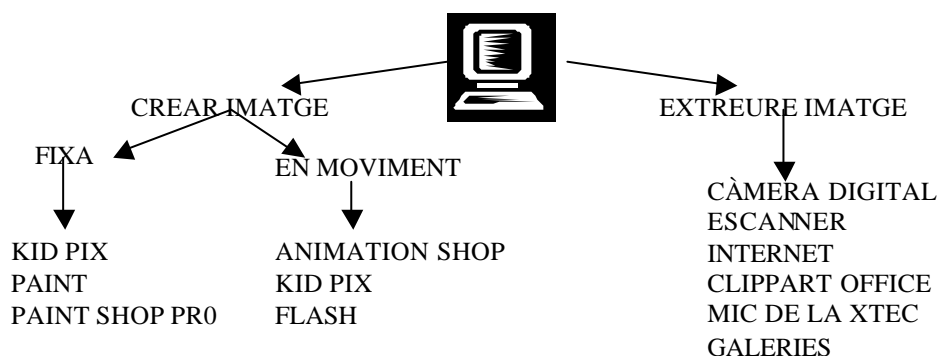
El dibuix, la imatge en tots els seus formats i tipologies, són eines que s'utilitzen com una forma més de motivació envers l'aprenentatge dels alumnes. El còmic, el conte, la creació de la pròpia imatge... són aspectes que són treballats en diferents àrees i no solament a la de plàstica.

Primera part

1. Importància de la imatge com a part fonamental de la feina escolar:

- Aprofitament d'imatges per introduir un tema: foto d'un diari, fotos personals dels alumnes, diagrames, mapes conceptuals, retalls d'anuncis publicitaris, els murals de classe, gràfics, pòsters...
- En ocasions no necessitem afegir cap comentari a la imatge, aquelles de què diem: "Sobran las palabras".
- La imatge com a recurs fonamental en un còmic, auca, acudits gràfics amb viñetes...
- La imatge com a complement d'informació.
- La imatge com a recurs que dona qualitat a un treball de documentació.
- Imatges-resum: El Cicle de l'Aigua, Classificació en el Món Animal, El Cos humà..
- La imatge a la Web: com a punt de referència temàtica, links, prioritat per sobre del text.

2. Origen de la imatge:



L'origen de les imatges a utilitzar a l'escola és divers però va bé anar configurant dins el servidor un directori ple d'imatges. Podeu obtenir imatges de les següents fonts:

- Escàner: escanejant les imatges que hi poseu.
- Creació: les que realitzeu amb programes com el Kid-Pix, Paint o el Paint Shop Pro
- Digitalització de fotogrames de vídeo: amb l'ajuda d'una càmera.
- Fotografia amb càmera digital: de la càmera de fotos a l'ordinador.
- Photo CD: en el qual s'hi posen les fotografies en format digital dins d'un CD-ROM
- Bancs d'imatges o Clip-Art: conjunt d'imatges agrupades per temes.
- Internet: és la font d'imatges més gran que us trobareu i que es poden capturar i utilitzar: Per cercar imatges pot servir el cercador de l'hiperenciclopèdia: www.cercador.com → Art → Arts visuals.

3. Diferents formats d'imatges:

- BMP
- GIF
- JPEG
- La imatge vectorial

4. Equipament a a les escoles per al tractament de la imatge

La dotació informàtica per par del Departament d'Ensenyaemt ens ha proporcionat als centres diferents eines que convé tenir en compte:

➤ Programari

- Kid Pix (i adjunts)
- Paint de Windows
- Paint Shop Pro.
- Dpaint
- El pequeño escritor
- Flash
- Fireworks
- Animation Shop

➤ Maquinari:

- Escàner
 - Captar /digitalitzar / usar imatges.
 - Captar altra informació gràfica (part del cos en repòs o en moviment –orella, mà, cara...- i usar-la per confegir imatges.
 - Crear imatges directament a partir de diversos objectes per poder fer collages, la qual cosa demana un procés previ de disseny
- Càmera digital.

➤ Material curricular

(Exemple el que hi ha al Curs D01 “**Informàtica a l'Educació Primària**” del Sinera de formació 2002, Manual M303 on hi ha una unitat didàctica amb un tema central per a cadascun dels cicles:

- Cicle Inicial: La línia (pàg. 91): Sistematització del treball de la línia i les textures.
- Cicle Mitjà L'equilibri de la composició gràfica pàg. 99). Les activitats es basen en la comparació entre imatges equilibrades i d'altres que no mantenen l'equilibri de mases.
- Cicle Superior: Representació de l'expressió facial (pàg. 105). És un conjunt d'activitats a partir de les eines gràfiques que ofereix el MS Word.

O també la proposta de programació que hi h a “**Disseny gràfic amb ordinador a l'escola primària**” de Bosch, F.; Fonoll, Q.; Sala, M., 1994.

http://www.xtec.es/recursos/curricul/dibuix/eix_graf/index.htm

O aquesta proposta de Tractament de text i d'imatges, “**Album de personatges**”

<http://www.xtec.es/satis/ma/rv3/albper.htm>

5. Què podem fer amb la imatge?

- La podem crear o bé a mà alçada, gràcies als pinzells dels diferents programes, o utilitzar les diferents formes (cercle, traç recta, rectangle, quadrat...). Igualment podem modificar-ne una ja feta, afegint o treient elements, canviant el color, la tonalitat, canviar de grandària, rotant...

6. Amb quina finalitat creen una imatge?

- El dibuix pot ser una finalitat en sí mateix, per l'àrea visual i plàstica. Però el podem utilitzar com un recurs més per altres àrees:
 - Per les figures i les relacions geomètriques
 - Per la direccionalitat en el traç
 - Relació text-imatge: cartell, conte, auca, còmic, mural, revista, diari...
 - Dibuixar vinyetes amb acudits, endevinalles, passatemps,...
 - El text del diàleg: els globus.
 - El text del monòleg.
 - El text narratiu.
 - L'absència de text: historietes sense text i vinyetes sense text.
 - Les onomatopeies.
 - Les metàfores visuals i els signes gràfics.
 - La retolació expressiva.
 - El títol.

7. I finalment que fem amb la imatge?

- La podem imprimir, guardar en l'ordinador, fer una presentació de totes les imatges (amb el powerpoint, amb el slideshow del kidpix,...) També podem inserir-la a un altre document, amb el word, per partir del dibuix com a element motivador. O en el power point per elaborar un conte, passant diferents diapositives, a mesura que es vagi desenvolupant la història...
- També i de la mateixa manera que els alumnes recullen els seus treballs en paper, estaria molt bé que a cadascú se li lliurés a final de curs un CD que contingui els treballs realitzats durant tot l'any pel conjunt de la classe (o de tota l'escola) a l'aula d'informàtica.

8. La imatge en moviment (veiem exemples concrets)

- Gifs animats. A la web www.xtec.es/satis/ra/raco2.htm podem trobar diverses animacions fetes pels alumnes amb el programa Animation de PSP: aniM@tges del Coneixement del Medi C.S del SATI Alt Penedès II (BCO), alumnes de quart del CEIP Andreu Castells, alumnes del CEIP ELS PINS (Cornellà), Els invents d'Elvira del CEIP Elvira Cuyàs (Montcada I Reixac)...
- Animacions en un text creades amb el Programa Flax: demostració d'un gran ventall de possibilitats a través d'unes pàgines web ja creades.
- Treballant amb Flash: Exemple de combinació de text + dibuix en moviment
 - <http://www.xtec.es/~acriado/>
 - <http://193.145.91.16/revista/01-02/dotze/flash/index.htm>
 - <http://www.xtec.es/ceip-cristofor-mestre/portal.htm>
 - <http://www.xtec.es/~jbuil/tangram/>

Segona part

Exemples d'activitats per realitzats amb els alumnes dels diferents cicles

1. Treballant el KidPix a E. Infantil i C. Inicial.

A partir d'un conte o història

A partir d'un conte o història treballat a classe, els alumnes crearan un pòster que contindrà

- Els personatges principals
- El paisatge o fons
- Els elements i objectes decoratius
- I segons les edats, aniran incorporant text. El nom sota cada personatge; una o dues línies que resumeixen la història; els més grans poden crear v àries p àgines en funció dels episodis de la història, repartint-se la feina treballant en parelles, de forma que cada petit grup s'encarregarà de crear la il·lustració i text de cada episodi. El resultat final es pot imprimir, plastificar, posar en un marc a l'aula, incorporar a l'àlbum trimestral de cada alumne.
- Recursos i procediments que es treballaran la Línia, Pintar i Omplir de color; Seleccionar color i dibuix;
- Continguts informàtics: Situar el ratolí a la zona desitjada, fer clic i arrossegar; Desar (caldrà l'ajut del mestre/a), Imprimir.

A partir dels dibuixos creats pels mestres:

- El mestre realitza les làmines (una o v àries) i les aprofita com a suport il·lustrat per explicar el conte. És treballa l'expressió oral des del principi i s'acaba amb l'escrita, de forma conjunta.
- Amb els més petits (P3 i P4) podem treballar molt bé el vocabulari que ens interressi: colors, roba, animals... i podem aprofitar per fer modificacions al nostre dibuix original, com per exemple canviant els colors dels objectes, personatges, elements decoratius, etc
- Als més grans se'ls hi pot demanar que inventin el text i l'escriguin dintre de cada làmina a partir de les il·lustracions que es troba.
- Del Kid pix també podem aprofitar les plantilles i els retallables (Veure la Revista del SATI, sessió 5, curs 2000-2001, p àgs: 19 i 20)
- Un material disponible al Centre que combina el conte i la imatge animada: la sèrie dels LIVING BOOKS. Són molt atractius i permeten treballar moltíssim l'expressió oral a partir de la imatge.

2. Treballant el Paint

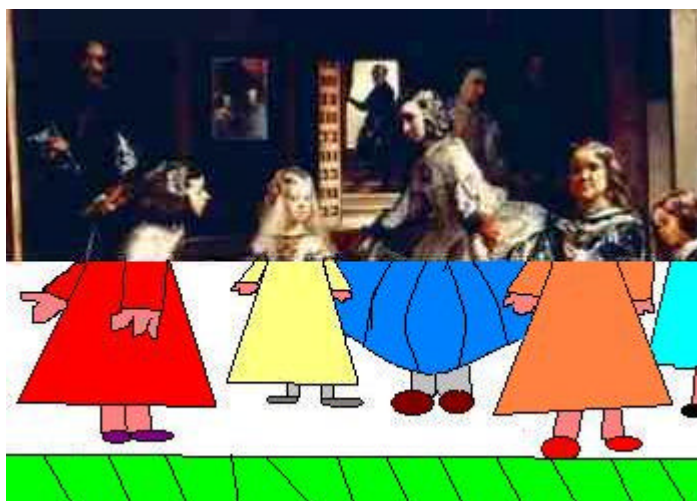
- Dibuixar un arbre

3. Treballant amb el DPaint

- Treball de simetria

4. Treballant amb els grans pintors.

- Proposta didàctica a partir de l'obra de diversos artistes per tal d'acostar l'art i els artistes als alumnes:
<http://www.xarxa.infomataro.net/mem/webart/proptdid.htm>
- Experiència dels Satir's de Lleida: esborrar la meitat d'una obra d'un pintor universal perquè sigui completada pels alumnes



5. Treballant el Paint Shop Pro amb els alumnes de C. Mitjà i Superior

Les possibilitats de treball en el tractament d'imatges són més grans amb els alumnes de cicle mitjà i superior. Algunes idees pràctiques ben factibles són aquestes:

- Creació d'un pòster personalitzat, integrant la pròpia foto de l'alumne en un pòster de pel·lícula conegut (Revista SATI sessió 3, curs 2001-2002, pàgs 6-9)
- Creació d'un àlbum sobre la vida al Centre, aprofitant la Càmera digital de l'escola. Pot servir molt bé el tipus de plantilla creada a l'anterior sessió (nº 4) de l'Assessorament.
- Recerca a Internet de fotografies relatives a un tema concret que es treballa a l'aula ordinària: els mamífers, els climes i els esdeveniments atmosfèrics, Capitals de comarca de Catalunya, el Romànic català tipus d'aliments, etc. Posterior incorporació en un document que desenvolupa el tema.
- Incorporació a un text ja fet d'elements visuals que s'ha modificat la seva grandària per tal que quedin com a icones als títols i subtítols del document.
- Escanejament d'imatges creades a classe pels mateixos alumnes, donant-li un format en jpeg i incorporació a la web de l'escola.
- Creació de portades i títols per incorporar als temes curriculars de les llibretes i/o àlbums.
- Creació de l'arbre genealògic de la pròpia família.
- Creació d'una "orla" de classe amb les fotos, prèviament escanejades, dels alumnes quan eren petits.
- Creació d'un "calendari climàtic" a partir de les fotos baixades del meteosat per Internet dia a dia.
- Composició de fotografies d'alumnes "nous" a partir del retall de diferents parts de la cara de fotos de diversos companys de la classe, utilitzant la tècnica de treball per capes que s'explica a la revista del SATI 3 del present curs, abans mencionada.
- Creació d'un ZOO virtual al qual anem incorporant fotografies dels animals que cadascú va aconseguir ja sigui des de revistes, CDROMs, Internet, Galeries d'imatges, etc. La plantilla de fons pot ser creada a l'aula ordinària a priori i després escanejada i convertida en format gif o jpeg.

-
- Treball sobre la vida de ... un inventor, escriptor, cantant o personatge famós. La profunditat en la feina dependrà del nivell dels alumnes i les sessions que es puguin dedicar.
 - Una visita al nostre barri: creació d'un reportatge amb càmera de fotos convencionals sobre els aspectes que es creguin més rellevants de la vida en el barri. Les imatges escanejades amb el PAP serviran com a base fonamental del treball.

6. PROPOSTA D'INTRODUIR LES TIC A L'ESCOLA A PARTIR DE L'EDUCACIÓ VISUAL I PLÀSTICA

Podríem partir de considerar la plàstica com un eix vertebrador per introduir les TIC a l'escola ja que permeten una interdisciplinarietat amb els continguts de la resta d'àrees, en unes de forma més continuada i clara, i a d'altres de forma més esporàdica.

Es tractaria de realitzar un taller de creació gràfica amb ordinador. Els objectius a aconseguir amb el disseny gràfic amb ordinador serien els del coneixement dels elements i de les eines dels programes i després orientar-se cap a la creació de narracions gràfiques i/o a la il·lustració dels treballs realitzats a la resta de matèries curriculars.

Objectius:

- Valorar l'ús de l'estètica visual als mitjans informàtics.
- Estimular l'esperit observador.
- Fomentar el gust pels treballs proporcionats i ben acabats.
- Utilitzar correctament el material propi de l'aula d'informàtica.
- Potenciar les relacions de tolerància entre les nenes i els nens del mateix nivell.
- Potenciar la capacitat creativa, d'expressió i d'anàlisi de la comunicació visual.
- Compartir tasques i ajudar-se en les idees i en la seva realització.

Avaluació

- Observació del desenvolupament individual setmanalment.
- Autoavaluació
- Informe: actitud, habilitat, creativitat, tècniques emprades...

Paper del mestre.

- Estar atent al treball dels alumnes, fent suggeriments, estimulants, fomentant l'ús intel·ligent de les eines que estan utilitzant i donant les solucions quan calgui.

7. ADRECES D'INTERÈS

Formació en Informàtica Educativa

Els materials que es poden cercar corresponen als documents de treball de cursos ofertats pel Programa d'Informàtica Educativa el curs 2002-2002.

<http://www.xtec.es/formacio/curstele/>

Recursos per a plàstica

Aquesta pàgina sols vol permetre navegar per la història de l'art i els seus artistes i facilitar les dades necessàries per accedir, des de l'escola, a qualsevol informació referent al tema que existeixi arreu del món (museus, experiències, programes, etc).

<http://www.3ieduca.com/3ieduca/plastica/index.htm>

Racó de l'Art

<http://www.xarxa.infomataro.net/mem/webart/index.html>

Propostes didàctiques

<http://www.xarxa.infomataro.net/mem/webart/proptidid.htm>

El còmic com a llenguatge

<http://www.xtec.es/~imagrans/comic.htm>

Mostra de treballs realitzats per alumnes

<http://www.xarxa.infomataro.net/mem/webart/ordinad/boto.htm>

Racó de materials

<http://www.xtec.es/satis/>

Un cop d'ull al món

<http://www.xtec.es/cgi/websmon/websmon>

Gifs, Bienvenido al lugar de las animaciones GIF

http://www.etsimo.uniovi.es/gifanim/gifanim_esp.htm

Manual del Paint Shop Pro

<http://teleline.terra.es/personal/opium1/>

Guia per utilitzar el programa " Kid Pix Studio "

<http://www.grimm.ub.es/recmes/kidpix/index.htm>

Kid Pix Studio Deluxe

<http://pixelpoppin.com/kidpix/index.html>

Com fer Slide Show amb el Kid Pix

<http://www.xtec.es/satis/ma/rv5/slide.htm>

Contes amb el Kid Pix

<http://www.xtec.es/satis/ma/rt2/contkid.htm>

Kid Pix Studio Deluxe

Kid Pix Studio ofrece la posibilidad de recurrir a animaciones, videos, "dibujos móviles", fotos, gráficos, música, voces y efectos sonoros para producir desde una escena hasta una presentación secuencial.

<http://www.horizonteweb.com/revision/KPDeluxe.htm>

Kid Pix 2 es un programa de dibujo, muy conocido en nuestro medio debido a que es utilizado como material educativo de la red Enlaces del Ministerio de Educación

<http://www.mouse.cl/antes/Nro.090-1997.24.07/Nro.090F.html>

Grafica ed animazione: KID PIX STUDIO

<http://www.areato.org/noquadri/archivio/kidpix/fset.htm>

KidPix: Disegno e animazioni con un software a prova di bimbo

<http://www.apple.com/it/education/LezioneD/KidPix/>