

### Com es fa per crear un conte?

#### Competències específiques i criteris d'avaluació vinculats

#### Competència específica 1 a desenvolupar

1. Manifestar interès per interactuar en situacions quotidianes a través de l'exploració i l'ús del seu repertori comunicatiu, per expressar les seves necessitats i intencions i per respondre a les exigències de l'entorn.

#### Criteris d'avaluació

1.4 Interactuar amb diferents recursos digitals tot familiaritzant-se amb diferents mitjans i eines digitals.

#### Competència específica 2 a desenvolupar

3. Produir missatges de manera eficaç, personal i creativa utilitzant diferents llenguatges, descobrint els codis de cadascun d'ells i explorant les seves possibilitats expressives per respondre a diferents necessitats comunicatives.

#### Criteris d'avaluació

3.2 Utilitzar el llenguatge oral com instrument regulador de l'acció en les interaccions amb els altres amb seguretat i confiança.

3.3 Evocar i expressar espontàniament idees a través del relat oral.

3.4. Elaborar creacions plàstiques explorant i utilitzant diferents materials i tècniques, i participant activament en el treball en grup quan es precisi.

3.7. Expressar-se de manera creativa tot fent servir diverses eines o aplicacions digitals intuïtives i visuals.

#### Competència específica 3 a desenvolupar

4. Participar per iniciativa pròpia en activitats relacionades amb textos escrits, mostrant interès i curiositat per comprendre la seva funcionalitat i algunes de les seves característiques.

#### Criteris d'avaluació

4.1. Mostrar interès per comunicar-se a través de codis escrits, convencionals o no, valorant la seva funció comunicativa.

4.3 Recórrer a la biblioteca com a font d'informació i gaudi, respectant les seves normes d'ús.

#### Sabers bàsics

Progressiva autonomia en la realització de les tasques.

Acceptació constructiva d'errors i correccions: manifestacions de superació i assoliment.

El llenguatge oral en situacions quotidianes: converses, jocs d'interacció social i expressió de vivències.

Verbalització de la seqüència d'accions en una acció planificada. Textos escrits en diferents suports. Iniciació a estratègies de cerca d'informació, reelaboració i comunicació.

Materials específics i inespecífics, elements, tècniques i procediments plàstics.

Intenció expressiva de produccions plàstiques i pictòriques.

Manifestacions plàstiques variades. Altres manifestacions artístiques.

Els usos socials de la lectura i l'escriptura. Funcionalitat i rellevància en situacions comunicatives.

Aproximació al codi escrit, evolucionant des de les escriptures indeterminades.

Altres codis de representació gràfica: imatges, símbols, números...

Aplicacions i eines digitals amb diferents finalitats: creació, comunicació, aprenentatge i gaudi.

## EDUCACIÓ INFANTIL. 6è curs. Comunicació i representació de la realitat



Ús saludable i responsable de les tecnologies digitals.

Lectura i interpretació crítica d'imatges i informació rebuda a través de mitjans digitals.

Funció educativa dels dispositius i elements tecnològics del seu entorn.

### Context o contextos

Escolar i social

### Dinàmiques de presa de consciència

L'oralitat té un paper destacat en aquesta etapa, no sols per ser el principal instrument per a la comunicació, l'expressió i la regulació de la conducta, sinó també perquè és el vehicle principal que permet als alumnes gaudir d'un primer acostament a la cultura literària. Per altra banda introduir les eines digitals d'una manera responsable i amb un finalitat concreta ens ajuda alhora a atreure

aquells infants que, per el món en el que viuen, reben els estímuls per aquest canal (DUA).

La dinàmica d'iniciació serà la visita a un Museu (exposició Pixar a Caixa Forum) on ens expliquen la creació d'una pel·lícula animada. Visionam un documental sobre la creació d'una pel·lícula de dibuixos animats. Visualització de curtmetratges per despertar l'interès en la seva investigació i creació. Ens fa ganes crear un curt animat!

Conte de na Leotolda, on al final del conte se'ns demana que dibuixem com ens hem imaginat aquest personatge del conte, ja que ens diuen moltes característiques seves però mai la veim. A partir de na Leotolda podem crear què li pot passar i on.

Aquesta SA es treballa en equip.

### Instruccions i materials

Materials per a les activitats plàstiques.

Conte de na Leotolda, [Curtmetratges](#). Creació de personatges amb el [joc de monster kit](#)

### Descripció i planificació de la tasca o tasques. Tipus i característiques de les produccions

\* Investigació i recerca

1. Com volem que sigui el nostre personatge? Caracterització? Com ha de ser?

1.1 Anam a la biblioteca per documentar-nos de com són els nostres personatges preferits. Llistat d'idees en gran grup.

1.2 Jugam al monster KIT. Cream monstres i el seu nom.

1.3 Eina Digital VOKI i pàgina [Educaixa](#)). En gran grup a la pantalla digital cream alguns personatges entre tots.

2. Cream el personatge. Feim un 1, 2, 4 (tècnica cooperativa) o foli giratori per crear el dibuix. En petit grup. Es posen d'acord.

2.1. Com som nosaltres?

Característiques. Descripció de jo mateix. Jugam en gran grup al qui es qui de manera oral, descrivint característiques, no només les físiques.

2.2 Posar bafarades als nostres personatges. Anam a la biblioteca a mirar i llegir còmics.

2.3 Posam veu al nostre personatge creat amb la bafarada. Usam l'eina Chatterkid. Gravem missatges orals dels diferents personatges.

2.4 Dramatitzem. Jugam a ser personatges diferents. Es proposa un espai amb titelles, amb màscares i disfresses. Targetes de personatges de contes. Targetes on s'han d'escenificar diferents situacions (vaig a comprar, no puc caminar, som transparent, puc volar...). Targetes amb contextos.

3. On passa? espai? context. Pluja d'idees de contextos. Dissenyam els escenaris amb diferents tècniques. Activitat plàstica. Ho han de representar dins una capsula.

4. Analitzem diferents curtmetratges de contes clàssics a partir dels interessos dels infants.

Propostes:

- fer targetes de 3 vinyetes per tal de crear la història i observar com estructuren la frase que després s'ha d'escriure.

- elaboració de 3 escenes per equip, inici, nus i desenllaç. Dibuix amb foli giratori.

- parlar amb una il·lustradora (Nívola Uyá).

\*Aplicació i comunicació

5. Cream un història per taula. Escollim un personatge de tots els que hem creant, un escenari, i escrivim mitjançant foli giratori una petita història.

6. Amb l'aplicació book creator cream un llibre per a cada grup.

7. Com donar moviment al nostre personatge? Qui ens pot ajudar? Fem un quadern per a cada equip (Flip book, foliscopi), hem de dibuixar el personatge fent alguna cosa, molts de fotogrames per a

cada dibuix. Descobrir el praxinoscopi.

\* Avaluació i transferència

La transferència final és un conte contes, on els infants de la resta del cicle i fins i tot de l'escola podran escoltar els nostres contes acabats. Podem gravar els diferents grups contant el conte amb els filtres que proposa l'eina digital flipgrip per tal de veure un vídeo més animat i fins i tot amb música, lletres i efectes.

**Procediment de retroacció, revisió i supervisió per part del mestre durant la realització de les tasques o tasques**

Per poder crear una història o un conte cal seguir la seqüència didàctica d'aprenentatge, treballar les diferents parts (personatges, contextos, història...). Anar fent esbossos per facilitar el procés a tots els infants, jocs i activitats per a què tots tinguin accés al contingut a treballar. En aquest procés de

creació on cal fomentar l'autonomia, cada equip ha de mostrar la seva creació i entre tots realitzar una avaluació. Veure diferents produccions i escoltar les aportacions dels altres ens ajuda a ser conscients del nostre procés d'aprenentatge. D'alguns dels apartats del procés anirem realitzant una base d'orientació per saber les característiques que cal tenir en compte. Els propis infants es poden regular, autoavaluar i millorar la seva feina. Aprofitar les produccions dels infants per tal de realitzar una avaluació constant per a millorar el procés d'E-A.

**Procediment d'avaluació final, qualificació i transferència del coneixement**

Rúbrica per registrar la participació, l'autonomia i la motivació de cada alumne dins l'equip i en gran grup durant tota la seqüència d'aprenentatge. Aquesta proposta pot arribar a la creació d'una

pel·lícula, a parlar dels diferents gèneres del cinema, tot dependrà del caire que vulguem marcar i cap a on es dirigeixin els interessos del infants.

La transferència es fa a través de l'exposició de les nostres produccions i del procés realitzat, a través d'una línia temporal.