

Título do Proxecto: Xoguetes ópticos (Caleidoscopio)

Curso: 5º

PREGUNTA INICIAL:

Como se traballaba a imaxe antes da invención da cámara de vídeo?

PROPOSTA DE SOLUCIÓN:

Elaborar xoguetes ópticos previos as cámaras modernas

RECURSOS MATERIAIS:

Computadores, tablets, rolo de cartón do papel de cociña, material funxible, impresión 3D, filamento, PLA.

RECURSOS DIXITAIS:

Internet, canva, Libre office draw, gimp, inskcape Tinkercard, Slic 3r Sketchup

RECURSOS HUMANOS

Titora, profesorado con disponibilidad horario, titora de 6º EP e cineasta, xa que estamos inmerso no plan proxecta cinema en curso.

TEMPORALIZACIÓN: 10 sesións

ACTIVIDADES:

1. Recopilación e organización da información por grupos dos diferentes xoguetes ópticos a través dunha pequena ficha técnica a modo de cuadro sinóptico. (Técnica Puzzle de Aronson).
2. Infografía de cada un dos xoguetes ópticos, así como as instrucións de uso. (Canva)
3. Deseño dos obxectos e prototipo das pezas (Draw e gimp).
4. Elaboración dos prototipos a través de materiais de reciclaxe.
5. Buscar en tinkercard algunhas das pezas para a fabricación das mesmas en 3D.
6. Impresión na impresora 3D, montaxe de pezas feitas a man e as feitas en 3d.
7. Preparación da exposición dos xoguetes e do seu funcionamento para a xornadas abertas do proxecto anual do cine no colexio.

COÑECEMENTOS PREVIOS:

Coñecemento e manexo básico das cámaras modernas.
Manexo medio de editores de texto e presentación.
Coñecemento medio dos editores de texto.
Descoñecemento no manexo de programas de deseño 3 D

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE:

LCB1.3.2. Participa activamente e con coherencia na secuencia das súas ideas en diversas actividades nas tarefas de aula, cooperando en situación de aprendizaxe compartida

LCB42.7.1. Emprega as TIC para a búsqueda e tratamento de información.

LCB1.5.4. Utiliza a información recollida para levar a cabo diversas actividades en situación de aprendizaxe individual e colectivo. Identifica os recursos e os materiais utilizados para elaborar unha obra.

EPB1.3.1. Coñece a evolución da fotografía desde o branco/negro á cor, do formato papel ao dixital, e valora as posibilidades que proporciona a tecnoloxía.

EPB2.7.1. Emprega as novas tecnoloxías par se inicia no deseño dixital, no tratamento de imaxes ou na animación.

Difusión:

Xornada de portas abertas no centro
Grabación de videos (tutorial)

Reflexión:
Diana de autoavaliación e coavaliación.