

UNIDADE DIDÁCTICA: O CÓMIC

NIVEL: 6º de Primaria

TEMPORALIZACIÓN: 5 sesións

MATERIA: Plástica

CENTRO: CEIP Plurilingüe Carballal – Cabral

MATERIAIS:

- Cómics variados en distintos idiomas da biblioteca do centro ou que queira aportar o alumnado (Garfield, Astérix, Os Barbazóns, Patrulla Cósmica, Mafalda, Bichero...).
- Material da aula de Plástica: Follas de cores A4 e A3, cartolinas, lapis de cores, acuarelas, rotuladores, regras, témperas, pinceis, ceras pastel, etc.
- Material informático: Equipos Abalar, cámara de vídeo e fotos, escáner...
- Aula Virtual do centro e acceso ao Curso Virtual "Arts".

COMPETENCIAS CLAVE: Comunicación lingüística, dixital, aprender a aprender, sociais e cívicas, sentido de iniciativa e espírito emprendedor, conciencia e expresións culturais

OBXECTIVOS (non lingüísticos e lingüísticos):

Non lingüísticos:

Habilidades de pensamento de orde inferior

Utilizar os recursos coñecidos na elaboración das súas propias obras artísticas, tanto plásticos como audiovisuais e tecnolóxicos.

Coñecer os principais elementos técnicos do cómic así como as súas posibilidades comunicativas, artísticas e expresivas.

Habilidades de pensamento de orde superior

Secuenciar unha historia, poesía, canción en partes básicas para elaborar o storyboard.

Elaborar un cómic utilizando diversidade de materiais e recursos cunha intencionalidade expresiva e artística.

Utilizar as tecnoloxías da información e da comunicación de xeito responsable para a edición e difusión do seu traballo.

Experimentar coas técnicas aprendidas relacionando diferentes tipos de manifestacións artísticas coas súas producións audiovisuais.

Revisar as súas composicións buscando aspectos para mellorar e telos en conta en obras seguintes.

Elaborar críticas dende un punto de vista técnico, artístico e expresivo de obras propias e alleas.

Lingüísticos:

LINGUA DE APRENDIZAXE

Coñecer o vocabulario relacionado co cómic: cartela, bocadillo, viñeta, ilustración, storyboard...

Utilizar estruturas para expresar opinións: in my opinion, I think...

Utilizar estruturas para analizar as obras dende un punto de vista técnico, artístico e expresivo: she felt... so she..., they wanted to express... so they used..., etc.

LINGUA PARA A APRENDIZAXE

Expresar acordo e desacordo.

Escribir un guión sinxelo para o cómic.

LINGUA A TRAVÉS DA APRENDIZAXE

Presentar o seu cómic aos compañeiros apoiándose no storyboard.

Construír un glosario de termos relacionados utilizando o dicionario.

Emitir opinións en canto a aspectos técnicos, artísticos e expresivos sobre obras de arte.

CONTIDOS:

As posibilidades creativas e expresivas dos diferentes materiais e recursos plásticos e audiovisuais.

A observación e análise sistemática dos aspectos técnicos, artísticos e expresivos de obras propias e alleas.

O cómic. Conceptos básicos: storyboard, viñeta, cartela, bocadillo...

As tecnoloxías da información e da comunicación como elemento para a busca, creación e difusión de obras artísticas.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN:**CONTIDO**

Utiliza correctamente os elementos que compoñen o cómic.

Representa unha historia coherente, ben secuenciada e comprensible.

Ao representar unha obra artística previa (poesía, canción conto...), recolle os aspectos fundamentais da mesma.

COGNICIÓN

Sérvese dos recursos plásticos dispoñibles e utilízalos para representar o contido que está a traballar.

Combina diferentes elementos de diferentes maneiras para obter un resultado orixinal.

Xoga cos tamaños, formas e espazos para aportar dinamismo e orixinalidade.

COMUNICACIÓN

Explica aos compañeiros de maneira clara e organizada o contido do cómic.

Explica o significado da obra artística previa e como esta se recolle no cómic.

CULTURA/CONTEXTO

Coñece e analiza os diferentes contextos culturais nos que se crean os diferentes cómics, viñetas e tiras cómicas.

Recolle o contexto cultural das obras previas que utilizou na súa composición.

TAREFAS POR SESIÓN (Traballarán en parellas ou grupos de tres):

1ª Sesión: Achegamento ao storyboard como guión previo. Consulta do material teórico e escolla dunha historia, poesía, canción... a partir da cal elaborar o seu storyboard.

2ª Sesión: Coñecer os elementos básicos dun cómic e ser quen de identificalos en obras existentes. Análise dos cómics que teñen na aula e de cómics web.

3ª Sesión: Comezar a elaboración do cómic poñendo en práctica o aprendido.

4ª Sesión: Rematar o cómic, publicalo no espazo do centro e preparar a súa presentación oral para os compañeiros.

TAREFA FINAL:

5ª Sesión: Presentación ao grupo do cómic. Utilizarase o storyboard como resumo e apoio na presentación. Falarase do contido traballado e de como este se recolle no cómic, así como das técnicas utilizadas no mesmo.

ESTADAXE:

- Utilízanse recursos coñecidos en combinación con recursos novos.
- Ofrécense medios e recursos de apoio que se poden consultar en calquera momento.
- Traballo en equipo, apoio entre iguais e distribución de tarefas.

INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN:

Avaliación das tarefas:

- Modelo de observación directa. 20% da cualificación final.
- Diario de desenvolvemento das tarefas: 10% da cualificación final.

Avaliación da tarefa final: Rúbrica. 70% da cualificación final. A rúbrica servirá para autoavaliarse e avaliar o traballo dos compañeiros. Ademais, na rúbrica haberá dous apartados en branco nos que eles mesmos valorarán aspectos importantes do seu traballo.