

## GAT o FERA

|  |   |
|--|---|
| <b>Àmbit</b>   | Educació Artística i TAC  |
| <b>Nivells implicats</b>   | 5è  |
| <b>Nombre d'alumnes</b>  | 100   |
| <b>Període</b>   | PRIMER TRIMESTRE  |
| <b>Material necessari</b>  | Paper pintura DIN A-3, Llapis i goma, Marcador permanent negre Ceres grasses de colors assortits, Retolador platejat i daurats, Tinta negra, Pinzell i 12 Tablets LEOTEC amb SO Android 5.1 |
| <b>Justificació</b>  |   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Explorar les possibilitats de les "tablets" en l'àmbit educatiu</li><li>• Generar idees sobre els possibles usos educatius de les "tablets"</li><li>• Facilitar la incorporació d'un nou recurs didàctic a les aules</li><li>• Afavorir la implantació i la integració de les TAC en el currículum.</li><li>• Propiciar la recerca i/o generació de continguts digitals de caire educatiu</li></ul>  |   |
| <b>Objectius</b>   |   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Combinar l'educació visual i plàstica amb les tecnologies mòbils a l'aula.</li><li>• Conèixer diferents elements del món audiovisual i descobrir la realitat augmentada</li><li>• Utilitzar diferents tècniques plàstiques per crear a partir d'un model i fer-ne difusió.</li><li>• Digitalitzar i compartir les pròpies creacions artístiques pròpies donant valor a la imaginació, la creativitat i la capacitat de sorprendre</li><li>• Aprofitar les possibilitats que ofereixen les tecnologies mòbils per compartir el treball escolar amb tota la comunitat educativa.</li></ul>   |   |
| <b>Descripció de l'activitat</b>   |   |
| <p>Vincular la realitat augmentada amb la visual i plàstica a l'escola ha estat una idea del propis alumnes arran de la descoberta de l'aplicació AURASMA. A partir d'aquí, un important treball de recerca, per part d'ells mateixos i dels docents, d'activitats encaminades a aquesta unió, de les quals en presentem aquí una de les més representatives.</p> <p>El "Gat o fera" és una proposta trobada al blog Plàstiquem que va entusiasmar als alumnes des del primer moment i els ha permès crear una realitat augmentada a partir dels seus treballs plàstics.</p> <p>L'objectiu principal de la idea és poder combinar dos elements fonamentals del món audiovisual com són les noves tecnologies amb l'educació visual i plàstica. A més, es tracta d'una activitat molt atractiva per als alumnes, ja que per si sola la creació plàstica comporta una bona dosis d'imaginació i divertiment, i se li afegeix la possibilitat de compartir-la amb la resta de la comunitat educativa i fer-ho d'una manera innovadora i sorprenent com és la realitat augmentada.</p> |   |