



ITINERARIS ARTÍSTICS

FITXA SESSIÓ FORMACIÓ

TÍTOL: COMICAPP?

PERSONES RESPONSABLES: Francesc Casabella

ASPECTES METODOLÒGICS:

Treball en grup on el consens és vital. Compartir i col·laborar per construir amb creativitat.

Gran investigació i documentació per ser hàbils amb les eines digitals, que permetran llibertat de moviments.

Exposició global on es mostrarà el treball públicament.

L'activitat inclou totes les competències bàsiques, ressaltant les següents dimensions:

- Dimensió percepció i escolta:
 - Utilitzar estratègicament els elements dels llenguatges visual, musical i corporal per analitzar les produccions artístiques.
 - Mostrar hàbits de percepció reflexiva i oberta de la realitat sonora i visual de l'entorn natural i cultural.
- Dimensió expressió, interpretació i creació:
 - Interpretar música de forma individual i col·lectiva utilitzant la veu, els instruments, el cos i les eines tecnològiques. Dimensió expressió, interpretació i creació Dimensió societat i cultura
 - Interpretar i representar amb formes bidimensionals i tridimensionals, estàtiques i en moviment. Competència
 - Compondre amb elements dels llenguatges artístics utilitzant eines i tècniques pròpies de cada àmbit. Competència
 - Experimentar i/o improvisar amb instruments i tècniques dels llenguatges artístics.
 - Desenvolupar projectes artístics disciplinaris o transdisciplinaris tant personals com col·lectius.
- Dimensió societat i cultura:
 - Valorar amb respecte i sentit crític les produccions artístiques en els seus contextos i funcions.
 - Gaudir de les experiències i creacions artístiques com a font d'enriquiment personal i social.
 - Fer ús del coneixement artístic i de les seves produccions com a mitjà de cohesió i d'acció prosocial.



DESCRIPCIÓ DE LA SESSIÓ:

Adreçat a alumnat de cicle superior , 3r, 4t d'ESO o Batxillerat artístic. O professorat amb inquietuds en aprendre noves eines i formes de treballar.

[Presentació general de l'activitat per Portability](#). Cal dividir-se en grups d'unes 4 o 5 persones on algun dels membres disposi de *tablet*.

Es projectarà [aquest document PDF](#) on s'indicaran les aplicacions a emprar per aconseguir els diferents reptes i presentar-los com s'especifiqui. En cada cas hi haurà un codi QR que permetrà descarregar-se directament aplicacions.

Durada aproximada de 2h. Exemples dels resultats: [Grup 01](#). [Grup 02](#).

REFERENTS ARTÍSTICS:

Activitat per treballar el còmic d'una manera digital, cal explicar una mica la seva història a més de les seves característiques i recursos per expressar el seu missatge.

- Francesc Ruiz - [Wikipedia](#) - [Notícia](#) sobre una obra d'art relacionada.
- Diego Olmos - [Enllaç](#) Guia del comic - [Obra](#) -
- Francisco Ibáñez - [Enllaç](#) Guia del Comic -

[Guia amb els artistes](#) de còmic espanyols.

[Professors](#) de l'escola JOSO.

[Els millors](#) 78 dibuixants de Còmic amb una gran varietat d'estils.

EQUIPAMENT NECESSARI:

Espai amb internet accessible via wifi.

MATERIAL NECESSARI:

Tablets i mòbils amb connexió a internet. De 3€ a 5€ per comprar Apps.

Dossiers teòrics amb informació:

- [Dossier 01 Història](#).
- [Dossier 02 teoria + pràctica](#).



CESIRE
ÀMBIT ARTÍSTIC