

CULTURA DIGITAL

Mitjans creatius

Som persones més creatives ara?

UNITAT_6

“Volem criar una generació que tinga un ratolí en una mà i un llibre en l'altra.”

Pearl Zhu

(professor de comunicació i periodisme)



GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport

TOTS
A UNA
VELA

1	OBJECTIUS	>
2	CONTINGUTS	>
3	CONTINGUTS TILC	>
4	AVALUACIÓ	>
5	RECURSOS PER CURS	>
6	INCLUSIÓ	>
7	ALTRES RECURSOS DIDÀCTICS	>

1 OBJECTIUS



- > Aprendre què és un projecte transmèdia i dissenyar-ne i desenvolupar-ne un.
- > Utilitzar recursos digitals, tècniques de creativitat i estratègies de cocreació com a fonts d'aprenentatge.
- > Fomentar l'aprenentatge per a ser competents mitjançant la creativitat individual.

2 CONTINGUTS



- > Narrativa transmèdia. Definició i projectes satisfactoris.
- > Tècniques de creativitat per a dur a terme un projecte. Cocreació.
- > Recerca i gestió de recursos digitals per al desenvolupament d'un projecte transmèdia.
- > Identificació de punts forts i febles en un procés de creació.

3 CONTINGUTS TILC

CONTINGUTS / COGNICIÓ / COMUNICACIÓ / CULTURA ACADÈMICS

- > Definició de narracions transmèdia.
- > Elaboració d'un projecte transmèdia original.
- > Anàlisi de l'ús de mitjans en el passat i el present.
- > Desenvolupament de la creativitat a través d'objectes quotidians.



3 CONTINGUTS TILC



COGNICIÓ / COMUNICACIÓ / CULTURA / CONTINGUTS ACADÈMICS

- > Identificació dels avantatges dels entorns creatius.
- > Anàlisi de la informació de l'ús de suports de diverses fonts.
- > Comprensió de les dificultats que comporta un procés creatiu.

3 CONTINGUTS TILC



COMUNICACIÓ / CULTURA / CONTINGUTS / COGNICIÓ

ACADÈMICS

- > Petició d'informació i presentació de forma atractiva.
- > Utilització de les TIC per a comunicar missatges de manera eficaç.
- > Vocabulari clau: pluja d'idees, etiqueta, transmèdia, impacte social

3 CONTINGUTS TILC



CULTURA / CONTINGUTS / COGNICIÓ / COMUNICACIÓ ACADÈMICS

- > Valoració de l'evolució dels mitjans de comunicació en les dues darreres generacions.
- > Comprensió de la influència que tenen les xarxes socials en les nostres vides.
- > Valoració dels projectes de les xarxes socials establits com a font de coneixement i entreteniment.



4 AVALUACIÓ



CRITERIS D'AVALUACIÓ / EINES D'AVALUACIÓ

El professorat ha d'avaluar la capacitat dels estudiants de:

- > Comprendre l'evolució de les xarxes i el concepte de transmèdia.
- > Fer presentacions originals amb l'ajuda de models.
- > Desenvolupar actituds positives en treballs en grup amb papers diferents.
- > Utilitzar les TIC per a crear i presentar les pròpies idees de manera atractiva.



4 AVALUACIÓ



EINES D'AVALUACIÓ / CRITERIS D'AVALUACIÓ

- > Rúbrica del professor/de la professora
- > Avaluació del treball d'aprenentatge cooperatiu per grups.
- > Avaluació de projectes transmèdia.
- > Documents i projectes en línia en diverses plataformes o llocs web.
- > Avaluació i coavaluació d'experts i expertes.

5 RECURSOS PER CURS



5.1. ACTIVITATS DE 1r i 2n D'ESO

CLASSE 1

1r d'ESO Com és la teua relació amb els telèfons mòbils?

Tria el teu producte d'entreteniment preferit (sèries, videojocs, pel·lícules, canals de Youtube, etc.). Dibuixa un iceberg i a la part de dalt posa el nom de la plataforma o dispositiu en què sols veure aquest producte. A la part de davall, escriu les maneres que tens de consumir el producte a través d'altres plataformes (Instagram, Spotify, YouTube, etc.). Compara el teu iceberg amb els de la resta de la classe.

2n d'ESO Mireu aquest **vídeo**.

Després d'això, prepareu una presentació d'un minut en grups de tres persones en què responeu les preguntes següents:

Tenim dependència dels telèfons mòbils? Per què?

Creus que podem fer alguna cosa per canviar aquesta dependència? Posa'n un exemple.

Abans de la CLASSE 2 per a 1r i 2n d'ESO

Entrevisteu els avis, les àvies o familiars pròxims més majors (en vídeo o en àudio) i pregunteu-los sobre la seua relació amb els mitjans audiovisuals (cinema, televisió, ràdio, etc.) en el segle XX.

5 RECURSOS PER CURS



5.1. ACTIVITATS DE 1r i 2n D'ESO

CLASSE 2

1r d'ESO Feu un cartell amb una comparació de la llista de mitjans que els avis, les àvies o familiars hagen esmentat en l'entrevista (cinema, ràdio, TV, etc.) amb els del vostre iceberg. Estan per davall o per dalt del nivell del mar? Són igual d'importants ara els mitjans que consumien els vostres avis o àvies? Per què?

2n d'ESO Feu una llista dels mitjans que els vostres avis, les vostres àvies o familiars hagen esmentat en l'entrevista (cinema, ràdio, TV, etc.). Són igual d'importants ara els mitjans que consumien els vostres avis o àvies? Per què?

Feu una presentació digital comparant l'ús que en fan els vostres avis, les vostres àvies o familiars amb l'ús que en feu vosaltres.

5 RECURSOS PER CURS



5.1. ACTIVITATS DE 1r i 2n D'ESO

CLASSE 3

1r d'ESO Mira aquest [vídeo](#) i debat amb els companys i companyes la importància de la tecnologia amb el professor o la professora.

A continuació, tria un lloc de la classe o de l'escola en què et sentes còmode per a crear una història. En aquest lloc, fes una foto d'un objecte que t'inspire o que tinga un significat especial.

Per parelles, comparteix el que signifiquen aquests objectes i troba un altre significat, real o imaginari, que connecte els dos objectes.

2n d'ESO Per parelles, pensa en un element o objecte que us agrade de la vostra habitació. A continuació, escriu la introducció d'un conte sobre aquest objecte. Podeu contar:

- On i quan el vas aconseguir.
- Per què està a la vostra habitació.
- Descriviu-lo o digueu per a què l'utilitzeu.

Després, en grups de quatre, escriu un conte amb tots els vostres objectes especials. Suggestiu: afegiu més elements al conte si ho necessiteu!

5 RECURSOS PER CURS



5.1. ACTIVITATS DE 1r i 2n D'ESO

CLASSE 4 i 5

1r d'ESO Amb l'ajuda del professor o professora, obtén informació sobre el **Pensament del Dissenyador**.

En grups, inventeu-vos un conte i feu-ne un còmic mitjançant **Storyboardthat**.

Podeu mirar el **tutorial de Storyboardthat** si necessiteu ajuda. Feu un màxim de 6 tires per a la història que heu escrit, amb imatges i diàlegs. **Ací** podeu trobar alguns consells per a contar històries en un còmic

2n d'ESO En grups de quatre persones, utilitzeu l'**aplicació Chat Story Maker**, simuleu una conversa de Whatsapp entre dos escriptors que intenten convèncer un productor de Netflix perquè finance un documental, una sèrie o una pel·lícula basada en la història que heu escrit.

Mireu el **tutorial de Video Chat Maker** si necessiteu ajuda. Amb la pàgina Web **Vocaroo**, graveu l'àudio del vídeo i inseriu el codi QR que genera la Web per a fer el contingut més accessible. Feu una ullada al **tutorial** de Vocaroo.

5 RECURSOS PER CURS



5.1. ACTIVITATS DE 1r i 2n D'ESO

CLASSE 6

1r d'ESO Dibuixa un altre iceberg. Situa el producte que has desenvolupat (la historieta de la classe anterior) a la part de dalt, i a la part de davall posa el nom de les plataformes que utilitzaràs per a comunicar-te amb els fans i pensa com podrien participar en el projecte.

- S'assembla al que vas fer en la classe 1?
- Per què?

2n d'ESO Fes tres fotos i afig-hi etiquetes en què aclarisques:

Foto 1. En quin lloc i en quin moment t'inspires més per a fer projectes creatius? Per què?

Exemple: **#ViscEnUnaPantalla**

Foto 2. Quins són els errors més freqüents que fas a l'hora de desenvolupar una idea o un projecte?

Exemple: **#JaL'heFetaBona**

Foto 3. T'agrada compartir les teues idees? Exemple: **#ElMillorParcDelMón**

No oblidés que aquestes imatges i aquestes etiquetes són les teues eines per a iniciar la pròxima aventura creativa.

5 RECURSOS PER CURS



5.2. ACTIVITATS DE 3r i 4t D'ESO

CLASSE 1

3r d'ESO Què és transmèdia?

Obtén informació sobre el concepte i, a continuació, tria el teu projecte transmèdia preferit. Com ja saps, aquest projecte ha d'utilitzar almenys tres plataformes (cine, ràdio, televisió, material didàctic, videojocs, xarxes socials, etc.) per a difondre els continguts i presenta-ho en un tuit com en els exemples anteriors.

Aquests en són alguns exemples de projectes transmèdia:

Samaruc Digital explicat en un tuit

Una habitació pròpia explicat en un tuit

Fes servir un d'aquests exemples o un altre que conegues per a dibuixar una diana. Al centre d'aquesta, escriu les tres plataformes principals del projecte (cinema, televisió, videojocs, etc.). Al cercle exterior, escriu el nom de tres plataformes a través de les quals els usuaris (fans) interactuen amb el projecte i poden crear noves històries sobre l'original (en Twitter, per exemple, els fans publiquen contingut amb l'etiqueta **#samarucdigital**).

5 RECURSOS PER CURS



5.2. ACTIVITATS DE 3r i 4t D'ESO

CLASSE 1

4t d'ESO En grups de tres, prepareu una presentació d'un minut que responga a les preguntes següents:

- Tan dependents som dels nostres hàbits? Per què?
- Creieu que la nostra "dieta" de mitjans defineix qui som? Poseu-ne un exemple.

Després, busqueu un podcast en què es parle d'una pel·lícula, sèrie o videojoc que us agrade, publiqueu un comentari a la xarxa en què l'heu escoltat (Youtube, Ivoox, Itunes, Spotify, etc.) i expliqueu per què resulta interessant. Creieu que qui faça el programa trobarà útil el comentari? Per què?

5 RECURSOS PER CURS



5.2. ACTIVITATS DE 3r i 4t D'ESO

CLASSE 2

3r d'ESO Feu una pluja d'idees tots junts sobre la pregunta següent:

Qui creieu que són els arxienemics de la vostra creativitat individual?

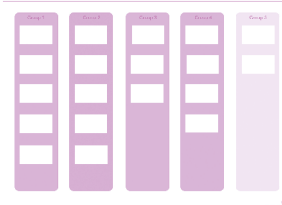
Creeu un **diagrama d'afinitat** de les idees de la pluja en conjunt.

4t d'ESO En grups de tres, prepareu una història d'Instagram en la qual feu servir les **recomanacions**

en la creació del contingut. Amb una foto i etiquetes, identifiqueu els enemics de la creativitat.

Feu una presentació amb la història.

A continuació, en grups reduïts, responeu aquesta pregunta: per què creieu que les notificacions dels dispositius són tan perjudicials per a la creativitat? Poseu un exemple de com podeu reduir el nombre de notificacions que rebeu.



5 RECURSOS PER CURS



5.2. ACTIVITATS DE 3r i 4t D'ESO

CLASSE 3 i 4

3r d'ESO i 4t d'ESO Porta a classe un objecte que simbolitze l'última vegada que t'ho vas passar bé fent un projecte creatiu.

Escriu-ne una presentació en forma de piulada (280 caràcters com a màxim) en la qual has d'utilitzar almenys tres etiquetes.

A continuació, col·loqueu-vos en cercle per a fer les presentacions i escriuiu cadascú el nom i la història de l'objecte en un paper. Feu una bola amb el paper i llanceu-lo a la paperera, que abans haureu col·locat al centre. Trieu un paper a l'atzar i preneu l'objecte i la història com a inspiració per a l'activitat següent.

5 RECURSOS PER CURS



5.2. ACTIVITATS DE 3r i 4t D'ESO

CLASSE 3 i 4

3r d'ESO En grups, escriviu una historieta sobre aquest objecte, en paper o en format electrònic col·laborant en Google Docs. En acabar, llegiu la historieta a classe.

4t d'ESO A partir de l'objecte de l'activitat anterior i de la història, feu una pluja d'idees per a la creació d'un projecte que continga el valor que hi ha al darrere de l'objecte triat (amistat, amor, infància, joc, diversió, etc.).

Comenteu-ho tenint en compte els **6 barrets de pensament**.

Les idees definitives es poden anotar a la pissarra o en algun dispositiu a través de l'aplicació <https://awwapp.com/>.

Vital

 **miro**

5 RECURSOS PER CURS



5.2. ACTIVITATS DE 3r i 4t D'ESO

CLASSE 5 i 6

3r d'ESO Trobeu l'ikigai del projecte. Penseu en les coses que donen valor a la vostra vida o allò que fa que valga la pena.

L'ikigai està en la cruïlla entre el que t'apassiona i les coses que tens facilitat per a fer.

Utilitzeu **Socrative** per a preguntar als estudiants i les estudiants la relació del projecte amb els seus punts forts, gustos, impacte social i beneficis pràctics.

Comenteu en conjunt si cal modificar el projecte perquè s'ajuste més bé a una d'aquestes quatre categories.



EL VASO
MEDIO LLENO



5 RECURSOS PER CURS



5.2. ACTIVITATS DE 3r i 4t D'ESO

CLASSE 5 i 6

3r d'ESO Utilitzant **Google Docs** suggeriu tres coses que el projecte no pot assolir. Per exemple: no ens portarà a la Lluna, no acabarà amb la fam al món, no ens farà rics i riques, etc.

Trieu-ne les millors propostes.

En grups de tres, formuleu les preguntes d'una altra manera, per ex.: I si posara fi a la fam mundial? A partir d'ací, intenteu explicar en què consisteix el projecte i com, tot i que no acabarà amb la fam mundial, ens pot proporcionar els aspectes de l'*ikigai* que hem comentat adés.

L'objectiu és crear una descripció d'unes tres línies que resumisca l'esperit del projecte i es puga utilitzar com a provocació per a fer-lo més interessant.



Google Docs

5 RECURSOS PER CURS



5.2. ACTIVITATS DE 3r i 4t D'ESO

CLASSE 5 i 6

4t d'ESO En grups de tres, utilitzeu **Biteable** i creeu un vídeo de menys d'un minut en què presenteu el projecte.

Comenteu-ne les característiques, les imatges i el mapa transmèdia, i resumiu-lo.

Mireu el **tutorial de Biteable** si és necessari.

Feu **micropresentacions (o pitch)** en grup tenint en compte l'ús del **dels recursos visuals** i les **regles de les presentacions orals**.



TUTORIAL

Create a video
from photos

¿QUE ES UN PITCH?



6 INCLUSIÓ



RECURSOS PER A L'ALUMNAT AMB NECESSITATS ESPECIALS



Lloc web

Mostres d'imatges predefinides d'icebergs (en anglès).

Tecnologia del passat i del present: vídeo.

Exemples transmèdia.

Instagram de mentida per a estudiants que no tinguen compte.

Què és l'ikigai?



7 ALTRES RECURSOS DIDÀCTICS



1r i 2n d'ESO

Vocabulari de tecnologia. Trau la llengua. Les paraules de la tecnologia.

Vocabulari de la televisió. Trau la llengua. Les paraules d'Àpunt.

Videojocs. Del twist al clic.



Vídeos

Narrativa transmèdia

Paper i Píxels: youtuber en valencià.

Vídeo. Micropresentació a l'ascensor (en castellà).

Vídeo. Micropresentació a l'ascensor (en anglés).



Lloc web

Edutopia: les xarxes socials en l'educació (en anglés).

Eines de cocreació (en anglés).

Recursos i imatges gratuïts en línia.

Escriure un còmic.



7 ALTRES RECURSOS DIDÀCTICS



3r i 4t d'ESO



Vídeos

La cultura digital. Del twist al clic. Realitat Virtual.

Què és l'ikigai? (en anglés).

6 barrets de pensament. (en anglés).

Tutorial d'Aww (en anglés).

Videotutorial de Socrative (en anglés).



Lloc web

Narratives transmèdia i comunicació (en castellà).

La televisió en el segle XX (en anglés).

Recursos per a adquirir habilitats noves (en anglés).

Classe de cocreació. Fundació «La Caixa»

Transmèdia en educació per a adolescents (en castellà).



MÈDIA



YouTube



socrative



DIGITAL CITIZENSHIP+
RESOURCE
PLATFORM



COLLABORATIVE
CULTURES.
EXPLOITING
TRANSFORMING
TECHNOLOGY
TRANSFORMING
TECHNOLOGY
TRANSFORMING
TECHNOLOGY

CULTURA DIGITAL

Mitjans creatius

Som persones més creatives ara?

UNITAT _ 6



GENERALITAT
VALENCIANA

Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport

TOTS
A UNA
veu