

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

1. DATOS DEL PROYECTO

1.1 TEMA O TÓPICO GENERATIVO	Audiovisual.				
1.2 JUSTIFICACIÓN DEL TEMA.	<p>Teniendo en cuenta en la época en la que vivimos es importante abordar el tema audiovisual. No importando su elaboración, ya sea televisivo, informático o cinematográfico, sabemos que este ocupa un lugar muy importante en nuestras vidas y principalmente en los jóvenes. Siendo que buena parte, por no llamar todo el tiempo libre que tienen nuestros jóvenes se dedican a ver sus series favoritas de dibujos animados, y cada vez más las grandes productora destinan estos medios para atraer nuestra atención.</p> <p>Centrándonos en estas características sabemos que el audiovisual es hoy, el medio más influyente en nuestras vidas impartiendo nuestros gustos, ideas, etc. Es por ello que no podemos dejar de lado este tema fuera de nuestras instituciones.</p> <p>Entonces la finalidad de abarcar este tema en el proyecto es para introducir a los alumnos al mundo audiovisual y aprender sus procedimientos de elaboración. Que puedan captar que detrás de lo que nos venden, muestran y estimulan, mediante dicho medio, existe un proceso de creación, diseño, organización, y que no es solo una persona que lo realiza, sino que es un equipo, en el cual cada una ocupa una función específica.</p> <p>Para llevar adelante el proyecto se trabajará con material reciclado, ¿por qué dicho material? La idea es que con este material (botellas y cartón) todos los alumnos puedan acceder a ellos y no se les impida lograr su trabajo.</p> <p>El fin fundamental del proyecto es abordar lo audiovisual mediante la elaboración de objetos con material reciclado, luego de tener esto realizado se trabajará la animación de los mismos con las herramientas necesarias para lograrlo, como: cámara digital, ordenador y escenarios diseñados por los alumnos.</p>				
1.3 CENTRO/S EDUCATIVO/S	Liceo nº 4, 2º año 5.				
1.4 DOCENTE/ES INVOLUCRADO/OS	NOMBRE	TELÉFON	MAIL	MATERIA	GRUPO
	1	tallerista del MEC			
	2				
	3				
	4				
	5				
1.5 ANTECEDENTES	El cómic, y planos fotográficos.				

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

2.1 OBJETIVOS DEL PROYECTO

OBJETIVOS EDUCATIVOS.

Dominio productivo

- Procedimental.
 1. Manejo y uso de programas: Gimp, Blender, y posiblemente el Pinnacle (programa de montaje).
 2. Utilización de cámaras de video y fotográficas (breve taller con usinas del MEC).
 3. Infraestructura (diseño de escenario).
 4. Distribución del trabajo.
- Conceptual.
 1. Lenguaje audiovisual.- guión, fase plástica, rodaje, edición y Montaje.
 2. Modelado (uso de material reciclado).
 3. Programas de edición.
- Actitudinal.
 1. Respeto a diálogo y críticas del grupo.
 2. Análisis e investigación.
 3. Compromiso al trabajo.

Dominio crítico.

- Procedimental.
 1. Diseño y edición
 2. Composición de las formas.
 3. Diferenciar medios audiovisuales.
- Conceptual.
 1. Proceso de diseño y edición.
 2. Colores pigmentos.
 3. Diferenciar programas de edición.
- Actitudinales.
 1. Análisis y reflexión.
 2. Buscar soluciones a los medios trabajados.
 3. Promover lo audiovisual a los demás grupos.

Dominio cultural.

- Conceptual.
 1. Importancia en sus vidas.
 2. Evolución de los medios y técnicas audiovisuales.
 3. Investigación grupal.
 4. Lo audiovisual y educación.
- Procedimental.
 1. Fundamentos del tema frente a una pregunta.
 2. Discusión.
 3. Solvencia frente a problemas.
- Actitudinal.
 1. Difusión.
 2. Presentación y documentación.

	OBJETIVOS EXPRESIVOS.	<ul style="list-style-type: none"> • Introducir las nuevas tecnologías al uso cotidiano del alumno con un fin educativo, para lograr que a partir de una elaboración plástica con material reciclable (avioneta de botella y cartón) realicen una animación de la misma. • Entender el audiovisual como medio de expresión artística en sus diferentes posibilidades y características de llevar a cabo. • Captar las formas de expresión mediática (juegos de ordenador, cómic, fotografía, etc.) 		
2.2 ROL DEL DOCENTE	Docente de E.V.P presentación del mundo audiovisual y proceso de elaboración. Tallerista de USINAS del MEC: taller sobre utilización de cámaras de filmación.			
2.3 ESTRATEGIAS A UTILIZAR	Visualización de animaciones (publicitarias, dibujos, etc), visitar web (www.cplopesrosat.com). Elaboración de personajes y escenarios diseñados y trucados en Gimp. Debates grupales para la participación de todos, relacionamiento con temas ya trabajados en el año para no desvincular el curso, como artistas uruguayos para decorado de aviones, entre otras cosas que se adecuan al vínculo de la educación y las artes visuales.			
2.4 METODOLOGÍA DE TRABAJO	Se trabajará en equipos para lograr el trabajo grupal e integración, destinando distintas funciones para cada grupo, pero es fundamental que todos conozcan los trabajos y procesos de elaboración del audiovisual, se realizarán debates, análisis y reflexión, y sobre todo lograr la difusión del trabajo, para la institución y otras instituciones.			
2.5 ACTIVIDADES	Descripción	Agrupamiento	Temporalización	Recursos o Software
1º fase	Introducción al mundo audiovisual. Ejemplificación con imágenes y videos.	Grupal.	2 hrs. de clase	Proyector, videos, web.
2º fase	Repaso sobre artistas uruguayos, trabajos en material reciclado (imágenes)	Grupal.	4 hrs. de clase. Y extras en sus casas.	Botellas de 600ml, cartón, Gimp, cámara o cel.
3º fase	Armado de escenario, rodaje.	En grupos.	6 hrs de clase	Cámara, pc, Gimp y Pinnacle. Luz.
4º fase	Gradado de audiovisual en cd, difusión en institución y en otras institución por medio de videoconferencia.	En grupos o por representantes.	2 .a 4 hrs de clase	Pc. Tv, conexión.
3. EVALUACIÓN DEL PROYECTO				
3.1 INDICADORES DE ÉXITO	Se evaluará el trabajo de investigación, realización, modelado y rodaje del proyecto llevado adelante por los alumnos, teniendo en cuenta el compromiso, dedicación en el aula y soluciones frente a diferentes obstáculos que se fueron presentando.			
3.2 LINEAS DE TRABAJO A FUTURO.	Modelado de avionetas en programa Blender y audiovisuales sobre la importancia del arte en las instituciones.			
ANEXOS	El tallerista del MEC, no está confirmado aún. Él nos daría un taller sobre uso de cámara de filmación y edición de videos.			