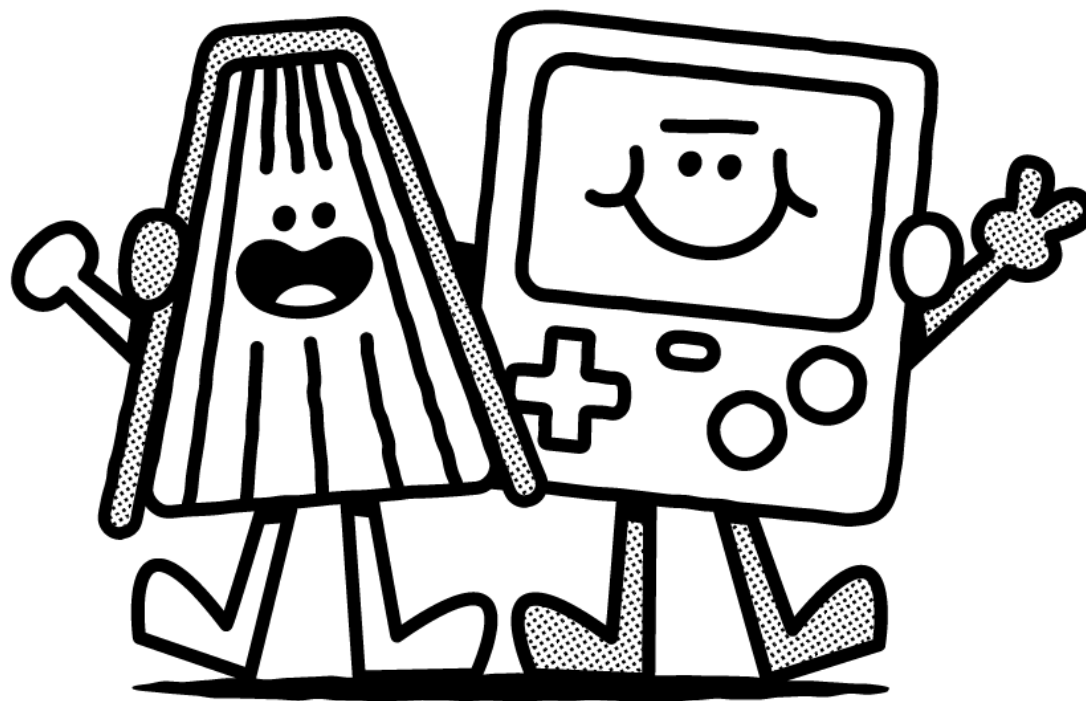


biblio[tech]

Reinventem amb Realitat Augmentada: Cobertes de llibres 2.0



© Fundació Jaume Bofill, 2023

Girona, 34 08010

Barcelona

fbofill@fbofill.cat

fundaciobofill.cat

Disseny de continguts / Vull Aprendre

Revisió de continguts / Escuela21 i Tàndem LIJ Coop

Coordinació de continguts / Marta Alfonsea

Direcció de continguts / Héctor Gardó

Disseny gràfic / Sonia Fernández

Edició / Fundació Bofill



Creiem que el coneixement s'ha de compartir. Per això fem servir una llicència Creative Commons Reconeixement 4.0 Internacional (CC BY 4.0). Us animem a copiar, redistribuir, remesclar o transformar i crear a partir del material per a qualsevol finalitat els continguts propis d'aquesta publicació, inclosa la comercial. Només us demanem que en reconegueu l'autoria de la creació original.

Informació bàsica de l'activitat

Títol	Reinventem amb Realitat Augmentada: Cobertes de llibres 2.0
Descripció de l'activitat	L'alumnat treballarà per crear dissenys originals de cobertes de llibres, utilitzant materials d'art tradicionals i/o digitals, i després els portaran a la vida a través de la realitat augmentada. Cada infant presentarà la seva coberta, explicant com es vincula amb la història original i compartint la seva experiència amb el grup-classe. Serà la persona encarregada de fer l'activitat qui vinculi les imatges a l'aplicatiu de Realitat Augmentada.
Resposta informal a la pregunta "Què és el fa que aquesta activitat sigui èpica/memorable?"	Aquesta activitat és èpica perquè combina l'art, la tecnologia i la literatura, permetent als infants crear una connexió visual i interactiva amb les històries que els encanten. És com donar-los la vareta màgica per fer que les seves versions de les portades dels seus llibres preferits.

Reinventem amb Realitat Augmentada: Cobertes de llibres 2.0

Temporalització	60 minuts
Organització de l'alumnat	Es pot fer l'activitat en parelles o en petits grups de 3 o 4 alumnes.
Desenvolupament de l'activitat	1. Elecció de llibres per part de cada grup i discussió de les idees per a les noves cobertes. 2. Disseny i creació de les noves cobertes utilitzant materials d'art o bé pàgines web de disseny digital. 3. Vinculació de les imatges amb els llibres amb aplicacions de realitat augmentada (és aconsellable que ho faci la persona encarregada de l'activitat). 4. Presentació de les cobertes a la classe i reflexió sobre el procés creatiu (es podria fer en una altra sessió, per tal que hi hagi temps a vincular-ho amb l'aplicació). 5. Exposició de les cobertes en la biblioteca amb els codis QR per activar els continguts de realitat augmentada.
Objectius de l'activitat (entre 3 i 5).	1. Fomentar la creativitat i expressió artística de l'alumnat. 2. Introduir i aplicar tecnologia de realitat augmentada en un context educatiu. 3. Desenvolupar habilitats de treball en equip i col·laboració. 4. Millorar les habilitats de presentació i comunicació de l'alumnat.
Materials que es necessiten per a desenvolupar-la (llistat).	• Llibres seleccionats per inspirar les cobertes. • Materials d'art variats (paper, llapis, colors, retoladors, etc.). • Dispositius digitals (tauletes o ordinadors amb càmera). • Aplicacions de realitat augmentada. • Impressora per imprimir els dissenys i codis QR.

Organització de l'espai de la biblioteca (si és rellevant).	Un espai de treball comú per a la fase de disseny i una zona de presentació on es mostraran les cobertes acabades amb els seus corresponents codis QR.
Avaluació	Es farà ús d'un sistema d'autoavaluació i coavaluació on l'alumnat valorarà el seu propi treball i el dels seus companys i companyes utilitzant una llista de control amb ítems com l'originalitat, la coherència amb el text, la utilització de la tecnologia i la dinàmica de grup.
Recursos: links, referències, exemples	Aplicació a utilitzar: https://web-ar.studio/en/ És molt intuïtiva. Cal seguir aquestes passes: 1. Crear un compte gratuït. 2. Crear un nou projecte: a. Photo recognition b. 2D/3D editor c. Browser 3. Clicar a "Create AR" i a "Empty Project". 4. Crear diferents escenes. Cada escena serà per a un llibre. Dins de cada escena caldrà modificar: a. "Scene trigger", penjant una fotografia de la coberta del llibre original. b. Penjar una imatge a sobre. Serà la imatge que es veurà en realitat Augmentada, la que ha creat l'alumnat.
Suggeriments/observacions	Encoratgeu l'alumnat a pensar fora de la caixa i explorar diferents gèneres literaris. Assegureu-vos que hi ha suficients dispositius per a tots els grups.
Resposta a la pregunta: Quines són les majors dificultats en el desenvolupament d'aquesta activitat i com podem donar-les resposta? (breu, concís, màxim tres problemàtiques i tres propostes de solució. Màxim dues línies per idea).	Principalment es poden presentar la següent dificultat: • Temps limitat: si ho creieu necessari, organitzeu una sessió prèvia per a la selecció de llibres i brainstorming.

Resposta a la pregunta: Com s'atén a la diversitat i es fomenta la igualtat d'oportunitats en el context d'aquesta activitat? Resposta clara, concisa. Podem fer dues o tres idees clau en format llistat. Parlar d'allò que té valor.	Dins d'aquesta activitat, promovem la igualtat d'oportunitats i la consideració per la diversitat a través de: 1. Accessibilitat completa: proporcionem accessibilitat universal als materials i eines tecnològiques, assegurant-nos que tot l'alumnat pugui participar plenament. 2. Suports personalitzats: ajustem els suports i recursos tecnològics per a atendre a les diferents necessitats individuals, potenciant així l'aprenentatge de cadascú segons el seu propi ritme i estil. 3. Cultura de la inclusió: estimulem una cultura d'inclusió on cada contribució creativa és respectada i valorada, fomentant un ambient on totes les veus són escoltades i totes les perspectives són apreciades.
--	--