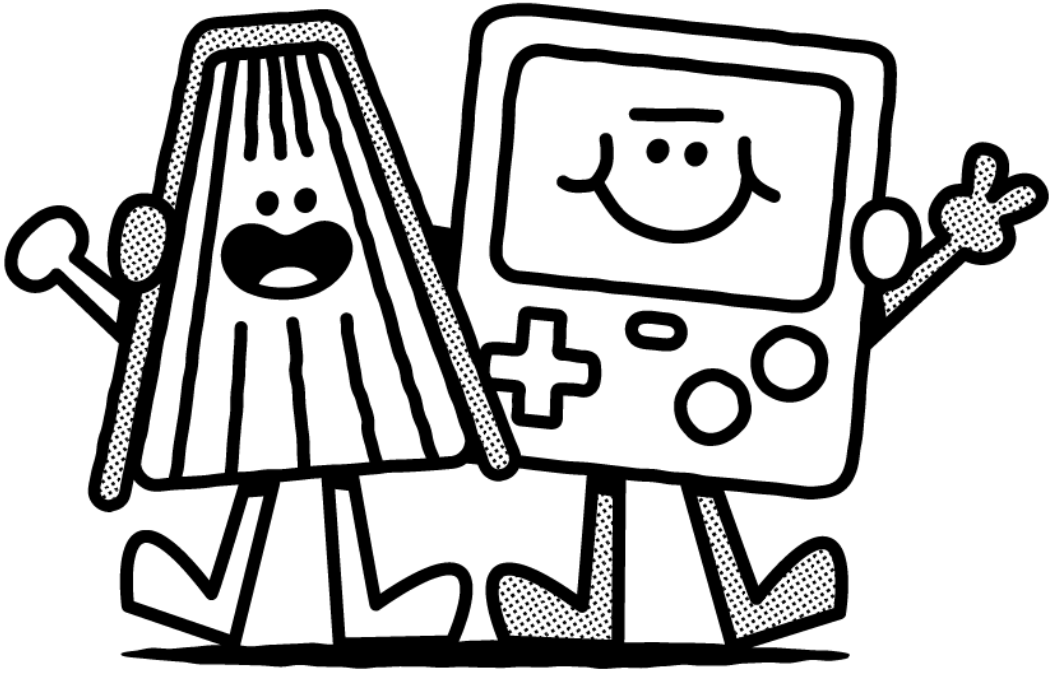
biblio[tech]

1, 2, 3... Càmera i acció!

Escola La Mercè



FUNDACIÓ BOFILL
EQUITAT DIGITAL
Finançat per la Unió Europea NextGenerationEU
GOBIERNO DE ESPAÑA MINISTERIO DE TRABAJO Y ECONOMÍA SOCIAL
Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia
Next Generation Catalunya
Generalitat de Catalunya

© Fundació Jaume Bofill, 2023
Girona, 34 08010
Barcelona
fbofill@fbofill.cat
fundaciobofill.cat

Redacció de continguts / Escola La Mercè (Tortosa)
Revisió de continguts / Escuela21
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	
Un **títol** (màxim 10 paraules), que inclogui una crida a l'acció.	1, 2, 3… Càmera i acció!
Descripció de l'activitat (màxim 25 paraules).	Gravació dels vídeos de curtmetratges i booktubers.
Resposta **informal a la pregunta** "Què és el fa que aquesta activitat sigui èpica/memorable?"	La motivació que els causa el fet de gravar-se en vídeo, buscar vestuari i atrezzo. Hi ha infants que a l'aula no mostren cap interès per les activitats lectives, i, en canvi, aquí s'han implicat com el que més i la seva actitud ha canviat totalment.

1, 2, 3... Càmera i acció!	
Grup d'edat	6è de primària
Temporalització	Dues o tres sessions de 60 minuts
Organització de l'alumnat	Grups de 3 o 4 alumnes.
Desenvolupament de l'activitat	Els grups es desplacen a la biblioteca de l'escola o una altra sala per gravar els seus curtmetratges i booktubers. Amb els recursos disponibles, posaran en pràctica les seves habilitats de gravació, escenografia, vestuari i edició.
Objectius de l'activitat (entre 3 i 5).	- Produir una gravació tenint cura de l'expressió oral, fons, decorats, vestuari, i altres aspectes per fer la millor feina possible. - Adquirir destresa en el maneig d'eines digitals, com una càmera, set de croma, tauleta, programes d'edició de vídeos, etc. - Mostrar actitud motivadora cap a l'activitat i la tecnologia com a eina d'aprenentatge.
Materials que es necessiten per a desenvolupar-la (llistat).	Càmeres, ordinadors, set de croma, vestuari, cartells, etc.
Organització de **l'espai de la biblioteca**	Es transforma en un petit estudi de gravació, amb el set de croma muntat.

Avaluació:	Una diana d'autoavaluació.
Suggeriments/observacions	Ha sigut molt significatiu veure com canvia la motivació de l'alumnat quan ha de llegir un llibre, si sap que després haurà de fer un treball de representació i gravació per presentar-se a un concurs. Els ha agradat molt!!
Resposta a la pregunta: Com s'atén a la **diversitat i es fomenta la igualtat d'oportunitats** en el context d'aquesta activitat?	Les mestres vetllen perquè tots els grups treballin bé i els van orientant si tenen algunes dificultats. Es realitza tot a l'escola, ja que tothom disposa de Chromebook. Es van crear els grups lliurement, un cop explicades les tasques a fer, perquè cadascú pugui fer allò amb què se sent més còmode i en tot moment han sigut flexibles, és a dir, si algú se sentia malament, es podia canviar.