

FICHA DE PROYECTO

Título: INVISIBLE

Definición: El primer paso para valorar algo es percibirlo. También es difícil darnos cuenta de que algo se puede mejorar si no lo vemos, si pasamos por delante sin prestar atención. Por ello, se plantea este proyecto en el que el alumnado haga visibles algunos elementos, acciones o sucesos del instituto que habitualmente pasan desapercibidos y sobre los que el alumnado quiera hacer una llamada de atención. La forma de hacerlo será una intervención o acción artística en equipo: cuadros o ilustraciones, esculturas, fotografías, arte de guerrilla, intervención en un espacio del centro educativo, creación de algún video o corto para su difusión en la página web del centro...

Objetivos:

- Mejorar las capacidades de observación y atención del alumnado.
- Realizar intervenciones artísticas poniendo en práctica el lenguaje visual.
- Para todo el centro: Conseguir un mayor grado de respeto, cuidado y agradecimiento hacia las personas y el entorno.
- Potenciar el trabajo en equipo y la colaboración de la comunidad educativa.

Competencias: creatividad, trabajo en equipo, espíritu crítico, empatía

Nivel académico: 1º ESO

Número de alumnos/as: 25

Departamentos o profesorado implicado: Ed. plástica y visual. Lengua y literatura

Otros actores implicados: Centro cívico del barrio

Duración:

- **Número de sesiones totales (1 sesión es de 50 minutos):** 12 sesiones
- **Número de sesiones por fase:**
 - **Introducción:** 1 sesión
 - **Investigar:** 1 sesiones
 - **Enfocar:** 1 sesiones
 - **Idear:** 2,5 sesiones
 - **Prototipar y testar:** 2 sesiones
 - **Desarrollar y realizar:** 3,5 sesiones
 - **Presentar:** 1 sesión

Descripción de las sesiones, sus contenidos y herramientas:

1	INTRODUCCIÓN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dinámica mi objeto favorito 2. Entregar pliego de especificaciones y explicar el proyecto. 3. Salir a observar lo que quede de clase, ir por los pasillos anotando cosas que vean a mejorar o a agradecer de forma individual <p>+ Deberes: traer un listado de cosas que observen durante esos días.</p>
2	INVESTIGAR. Observaciones y entrevista.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hacer equipos. Puesta en común y observaciones. Clasificar y extraer temáticas. 2. Plantear un guión para una entrevista sobre el tema o temas de más interés. Hacer entrevista a otras personas del centro.
3	ENFOCAR. ordenar las conclusiones de la investigación y formular el reto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Panel de conclusiones, formular insights 2. RETO: Lluvia de retos. Selección de reto. 3. Ficha de reto
4	IDEAR 1. Compartir las fichas de reto con el resto de la clase. Extraer soluciones al reto en equipo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Puesta en común retos de todos los equipos 2. Flor de loto. Imprimir para ayudar a los equipos a generar ideas las tarjetas de superhéroes y palabras para hacer relaciones forzadas.
5	IDEAR 2. Selección de ideas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Clasificación y selección de ideas mediante gomets (más original, más viable, que generen más cambio) 2. Propuesta individual de entre las ideas más votadas. 3. Selección final para concepto
6	IDEAR 3 + PROTOTIPAR TESTAR con compañeros	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ficha concepto 2 y prototipo 1 en papel (Escenario o storyboard). 2. Puesta en común toda la clase y recepción de opiniones. 3. Pensar en qué sería útil prototipar.
7	PROTOTIPAR Y TESTAR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realización de prototipos (a escala real) y testeo con usuarios. Compañeros de otras clases, personal del centro.

		2. Panel “Me gusta, mejoraría”
8	CONCLUSIONES PROTOTIPADO Y TESTEO + INICIO DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisar las conclusiones, plantear las mejoras necesarias. 2. Empezar a plantear el desarrollo final. Storyboard definitivo, Guión de los pasos a seguir en la fase de desarrollo.
9-10-11	REALIZACIÓN de la creación artística e implementación	Durante 3 sesiones se llevaría a cabo el trabajo de creación artística para su posterior exposición, implementación o difusión.
12	PRESENTACIÓN y EVALUACIÓN	Tras unas semanas en las que el instituto habrá podido ver las creaciones, hacer una presentación final , explicando el proceso y las conclusiones de su trabajo.

Exposición, comunicación de los resultados: Realización de una exposición o un video que recoja el proceso y el resultado final del proyecto.

Evaluación: Auto-evaluación o co-evaluación con base a los objetivos, las competencias, los contenidos y las actividades planteadas.