FICHA DE PROYECTO

**Título:** ~~IN~~VISIBLE

**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):** 10 o + sesiones
* **Número de sesiones por fase:**
  + **Introducción:** 2 sesiones
  + **Investigar:** 1 sesiones
  + **Enfocar:** 2 sesiones
  + **Idear:** 2,5 sesiones
  + **Prototipar y testar:** 1,5 sesiones
  + **Desarrollar y realizar:** 1+ sesiones

**ESCALETA DE TIEMPOS:** **Descripción de las sesiones, sus contenidos y herramientas:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **FASE** | **SESIÓN** | **TIEMPO** | **HERRAMIENTAS** | **RESULTADO** | **COMENTARIOS** |
| **INTRODUCCIÓN** | | | | | |
| **0** | **1** | **50´** | Dinámica **mi objeto favorito**  Entregar **pliego de especificaciones** y explicar el proyecto. | Los participantes se conocen en profundidad.  Especificaciones, restricciones y alcance del proyecto consensuadas. | Recordar la necesidad de traer un objeto personal a clase.  Preparar borrador pliego (docente) |
|  | **2** | 50´ | Salir a **observar** lo que quede de clase, ir por los pasillos anotando cosas que vean a mejorar o a agradecer de forma individual. | Observación y empatía potenciadas.  Listado de observaciones | Deberes: traer un listado de cosas que observen durante esos días. |
| **INVESTIGAR** | | | | | |
| **1** | **3** | 50´ | **Observaciones y entrevista.**  Hacer equipos. Puesta en común y observaciones. Clasificar y extraer temáticas.  Plantear un guión para una **entrevista** sobre el tema o temas de más interés. Hacer entrevista a otras personas del centro. | Equipos creados y temática seleccionada por equipo.  Guión de la entrevista.  Notas tomadas de las entrevistas.  Trabajar la expresión oral y escrita. | Deberes:Hacer entrevistas fuera del centro. |
| **ENFOCAR** | | | | | |
| **2** | **4** | 50´ | **Ordenar las conclusiones de la investigación:**  **Panel de conclusiones**, **formular insights** | Formular 4 conclusiones por equipo con base a la investigación.  Formular 4 insights por equipo. | Materiales: rotuladores y notas adhesivas |
| **2** | **5** | 50´ | **RETO**: Lluvia de retos. Selección de reto.  **Ficha de reto** | Ficha de reto completada con el reto seleccionado | Materiales: rotuladores y notas adhesivas  Preparar fichas |
| **IDEAR** | | | | | |
| **3** | **6** | 50´ | Compartir las fichas de reto con el resto de la clase.  Extraer soluciones al reto en equipo.  **Flor de loto**. | Conocer todos los retos  Generar el mayor número posible de ideas y profundizar en ellas con base a categorías.  Conocer distintas técnicas de creatividad | Preparar soporte flor de loto, notas adhesivas y rotuladores.  Imprimir para ayudar a los equipos a generar ideas las tarjetas de **superhéroes** y palabras para hacer **relaciones forzadas.** |
| 3 | 7 | 50´ | **Selección de ideas.**  **Clasificación y selección de ideas** mediante gomets (más original, más viable, que generen más cambio)  **Propuesta individual** de entre las ideas más votadas.  Selección final para concepto | Trabajo individual y en equipo. Un panel individual por persona.  Idea final seleccionada | Material: gomets o rotuladores.  Material: Din\_A 4 |
| 3 | 8 | 15´ | **Ficha de concepto** | Desarrollar la idea y expresarla | Imprimir una ficha de concepto por grupo. |
| **PROTOTIPAR Y TESTAR** | | | | | |
| **4** | **8** | 35´ | **PROTOTIPAR TESTAR con compañeros.**  **Prototipo rápido en papel** (Escenario o storyboard).  Puesta en común toda la clase y recepción de opiniones.  Pensar en qué más sería útil prototipar. | Sintetizar la idea para probarla  Testear con compañeros para conseguir opiniones y detectar áreas de mejora | Material: Din\_A 3 o papel continuo, notas adhesivas, recortables. |
| 4 | 9 | 50´ | Realización de **prototipos (a escala real) y testeo con usuarios.** Compañeros de otras clases, personal del centro.  **Panel “Me gusta, mejoraría”** | Cada equipo construye su prototipo. Potencia visión espacial.  Escuchamos las ideas, críticas y punto de vista de otras personas. | Material: papel, carton, recortables, plastilina…  Material: papel continuo, cinta de carrocero, notas adhesivas, rotuladores. |
| **DESARROLLAR Y REALIZAR** | | | | | |
| **5** | **10** | 50´ | Revisar las conclusiones, plantear las mejoras necesarias.  Empezar a plantear el desarrollo final | Mejorar el prototipo teniendo en cuenta las mejoras señaladas. |  |

**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.