



La màgia de la imatge, visita al museu

Recorregut virtual pel museu

Batxillerat



Temporització: 15 h

Educ'art

Competència

- Conèixer globalment el discurs sobre la història de la imatge i el cinema i la seva influència sociocultural mitjançant el treball de disciplines com l'art, la sociologia, la literatura o la fotografia, tot mantenint una actitud de curiositat i participació envers els nous coneixements adquirits.

Continguts

Conceptuals

- La història del cinema.
- Les disciplines artístiques i el cinema.

Actitudinals

- Valoració de l'adquisició de coneixements relacionats amb la imatge.

Seqüència formativa

Descripció

L'alumnat treballarà els continguts de cada àrea temàtica mitjançant la realització d'exercicis relacionats amb el que es trobarà en la visita posterior al museu.

Relacions interactives

El professorat realitzarà breus explicacions de cada àrea temàtica abans de la realització de les activitats programades. També dirigirà els debats que sorgeixin a partir de les propostes. Procurarà promoure l'interès de l'alumnat per realitzar la visita al museu i per la història del cinema.

L'alumnat escoltarà les explicacions i realitzarà les activitats que es proposen a cada àrea temàtica.

Recursos didàctics

- Guia de continguts.
- Fotocòpies per a cada alumne dels fulls de l'activitat.
- Estris per escriure.
- Sala amb taules i cadires perquè l'alumnat pugui interaccionar i realitzar les activitats.

Avaluació

El professorat haurà d'observar:

- L'interès dels alumnes per les explicacions.
- La implicació a l'hora de realitzar les activitats i la seva participació en la posada en comú.
- L'adequació i validesa de les respostes.

Tenint en compte aquestes observacions, i resolent les dificultats o els dubtes, el professorat comprovarà l'assoliment de la competència.



Solucionari

Activitat 1.

Plató ens parla del món de les ombres, que és l'únic món real per als homes que viuen a la caverna, ja que no veuen res més. Plató diu que la caverna és el món visible, el foc que la il·lumina és la llum del sol, i el presoner només entén que el món real i visible és el de les ombres. Si aconsegueix sortir de la caverna, veurà que hi ha un món superior, el món intel·ligible, que es percep amb dificultat –acostumats els seus ulls a la foscor de la caverna– però que es pot arribar a distingir si la seva ànima el puja del món real a l'intel·ligible o món de les idees.

Activitat 2.

Sí; La imatge.

Activitat 3.

Sí; Espècies, seda, art...

Activitat 4.

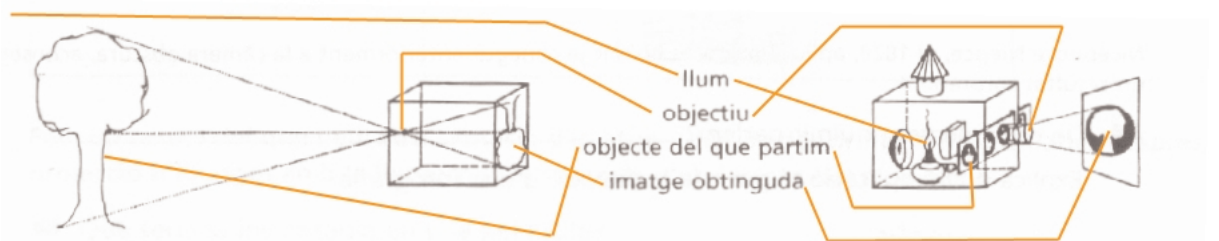


Activitat 5.

Vistes urbanes en perspectiva; Perquè és el que s'observa a través de la càmera obscura; Càmera obscura - fotografia: permeten capturar la imatge; Els espectacles eren terrorífics; Espectres i dimonis s'apareixien com per art de màgia dins l'habitació transportats per la llum des de l'exterior.

Activitat 6.

En el projector de diapositives; En primer lloc, perquè l'espectacle de la llanterna màgica va ser molt popular entre la gent. Així doncs, existia un cert costum de veure imatges projectades sobre una pantalla. En segon lloc, les bases del cinema (llum interior, imatge i projecció) són les mateixes que les del funcionament de la llanterna màgica.



Activitat 7.

Reynaud	5a imatge (teatre òptic)	5
Muybridge	1a imatge (cronofotografia amb 12 dels cavalls)	1
Eastman	4a imatge (rotlle cel·luloide)	3
Louis i Auguste Lumière	7a imatge (cinematògraf)	7
Marey	2a imatge (cronofotografia amb el vol d'un ocell)	2
Marey	3a imatge (cronofotografia d'una nena saltant a corda sobre cel·luloide)	4
Edison	6a imatge (cinta de cel·luloide amb forats a banda i banda)	6

Activitat 8.

Els alumnes han de respondre en funció de la seva opinió i argumentar-la.