călătorie prin intermediul artelor

proiecte și activități cu tehnologiile

- ȘCOALA VEDETELOR
- DESIGNUL DE LITERĂ
- SĂ ÎNCEAPĂ SPECTACOLUL!
- DESENE STRADALE - GRAFFITI
- OCOLUL PĂMÂNTULUI ÎN 6 MUZEE
- MAEȘTRII MUZICII
- ANIMAȚIE ȘI CINEMATOGRAFIE
- ARTĂ FOTOGRAFICĂ

LINIA 6 — SĂ ÎNCEAPĂ SPECTACOLUL!

1 p.41 — ÎNTÂLNIRI ORGANIZATE
Elevii vor investiga cum diferite instrumente Web 2.0 (Survey Monkey, Doodle) pot fi de ajutor în planificarea unui spectacol (concert)

2 p.42 — O REPETIȚIE MAI CEVA CA UN SPECTACOL
Elevii vor investiga cum diverse instrumente Web 2.0 (media digitale, Skype, bloguri și vloguri) pot fi de un real folos pentru a obține sesiuni de repetiție reușite

3 p.43 — SĂ AFLE TOATĂ LUMEA!
Elevii vor folosi social media pentru a ține legătura, a recruta noi membri și a urmări progresul pregătirii spectacolului

4 p.44 — ANUNȚĂ CU MARE TAM-TAM!
Elevii vor folosi dispozitive de înregistrare mobile și software de editare video pentru a crea clipuri video și audio (podcasturi) de promovare a unui eveniment mult așteptat

5 p.45 — REPREZENTAȚIA
Elevii folosesc dispozitive mobile de înregistrare și software de editare video pentru a crea un film de observație documentar care să prezinte filmul realizării spectacolului

6 p.52 — ÎN DIRECT!
Pentru a obține feedback relevant muncii lor, elevii vor încărca clipul pe o platformă de partajare video precum Vimeo, YouTube

LINIA 5 — DESIGNUL DE LITERĂ

1 p.36 — CU LITERELE LA COSMETICĂ
Elevii vor învăța să folosească un software de ilustrație precum Adobe Illustrator, pentru a înțelege cum să se folosească de designul de literă în spații publice

2 p.37 — ALFABETUL ANIMALELOR
Folosind un software de ilustrare (precum Adobe Illustrator, Inkspace) elevii vor învăța cum să creeze imagini digitale folosind diverse texte (cuvinte, citate etc.)

3 p.38 — UN CUVÂNT CU GREUTATE
Folosind tot ceea ce au învățat elevii vor utiliza software de ilustrare grafică pentru a crea postere de campanie de impact

4 p.39 — ARTIZANII FONTURILOR
În activitatea finală, elevii vor învăța cum sunt proiectate fonturile. Ei vor folosi Fontstruct pentru a crea propriul set de caractere complet

LINIA 8 — ȘCOALA VEDETELOR

1 p.29 — SFÂRȘIT DE … STOMP
Elevii vor face investigații despre diverse posibilități de a publica online un spectacol muzical (ComicLife, Padlet, Twitter, Facebook – sunt doar câteva dintre aplicațiile online).

2 p.27 — UN SPECTACOL DE STOMP
Elevii vor interpreta live propriile compoziții în fața părinților via FlashMeeting – o aplicație on-line de planificare a unor evenimente

3 p.33 — PROMPTERI COLEGIALI
Elevii vor crea colaborativ foto- prompturi cu PicMonkey pentru colegii lor

4 p.34 — PROMPTURI PUBLICE
Folosind platforme de comunicare și aplicații social media la alegere elevii vor include propriile prompturi în campanii de promovare

5 p.59 — ÎN PAȘI DE DANS
Elevii vor utiliza instrumente online de angajare / motivare (DancingPaul) și alte clipuri video pentru a crea și înregistra proprii pași de dans

6 p.22 — DIN NOU LA MUZEU
Pe baza a ceea ce au învățat elevii vor crea propria biografie interactivă online, cu Google Drive și aplicații de creare coduri QR

6 p.61 — CLUBUL VEDETELOR!
Elevii vor crea o prezentare digitală pentru a face publicitate și a promova clubul de interpretare artistică pe care vor să-l înființeze în școală

LINIA 2 — OCOLUL PĂMÂNTULUI ÎN 6 MUZEE

1 p.17 — MUZEUL MEU
Elevii vor folosi Google Drive și Google Maps pentru a crea o galerie de artă interactivă on-line

3 p.19 — ÎN INTERIORUL UNUI TABLOU
Elevii crează prezentări video pentru a înfățișa propria interpretare a unor celebre opere de artă. Vor folosi YouTube pentru publicarea online

4 p.20 — ALEEA CU STATUI
Elevii vor folosi Pixton sau Chogger pentru a prezenta sub forma unei cărți de benzi desenate rezultatele unei cercetări despre sculpturile locale

5 p.21 — EXPOZIȚIA DE ARTĂ
Folosind coduri QR, elevii vor prezenta o expoziție interactivă a muzeelor lumii

LINIA 3 — MAEȘTRII MUZICII

1 p.24 — SUNETE ÎN MIȘCARE
Elevii vor folosi dispozitive mobile pentru a înregistra sunetele care îi înconjoară. Se vor folosi de AudioBoo pentru a partaja propria interpretare a elementelor de limbaj muzical înregistrate

2 p.25 — FRAGMENTE MUZICALE
Elevii vor înțelege funcțiile versurilor dintr-un cântec și vor partaja ceea ce au înțeles cu ajutorul unei imagini interactive, de exemplu ThingLink

3 p.26 — STOMP ÎN ORAȘ
Elevii vor folosi Mural.ly, un instrument de colaborare multimedia, pentru a prezenta informațiile strânse în cadrul unei investigații digitale

4 p.50 — SUNETE ÎNDRĂZNEȚE
Elevii vor folosi software de editare audio (Audacity) pentru a crea coloana sonoră a prezentării lor efectuată în Prezi

5 p.51 — SENZAȚII VIDEO
Elevii vor crea un scurt clip video care să exprime „starea de dispoziție" a unei zone urbane folosind un software de editare video (Windows Movie Maker)

2 p.32 — MOTIVAȚI DE MUZICĂ
Elevii vor crea artefacte digitale ca inspirație la ascultarea unei melodii

LINIA 4 — ARTĂ FOTOGRAFICĂ

1 p.31 — PRIMELE IMPRESII
Elevii vor crea artefacte digitale ca răspuns la photo-promptul inițiat de profesor

2 p.11 — HAI SĂ PICTĂM!
Folosind Sumo Paint (un editor online de imagine, gratuit, cu o interfață simplă și ușor de folosit) elevii își perfecționează modalitățile de reprezentare vizuală a personajelor și cum se scrie o poveste

3 p.49 — IMAGINI ȘI IMAGINAȚIE
Elevii vor experimenta utilizarea unui software de editare imagini (Pixlr) pentru a edita propriile poze / fotografii

4 p.13 — ATELIERUL DE SCENARISTICĂ
Elevii folosesc instrumente de scriere a scenariilor, precum Celtex, pentru a vizualiza o imagine în mișcare printr-o secvență de ilustrații sau imagini

5 p.14 — ATENȚIE! MOTOR! ACȚIUNE!!
Elevii vor crea un film de animație folosind tehnici de animație stop-motion (stop-cadru)

6 p.15 — SUNETE ÎN ACȚIUNE
Elevii folosesc un software de editare audio (Audacity) pentru a adăuga secvențe sonore și efecte audio speciale peliculei de film realizate

LINIA 1 — ANIMAȚIE ȘI CINEMATOGRAFIE

1 p.10 — O POVESTE ILUSTRATĂ
Prin folosirea instrumentelor de ilustrare digitală precum deviantART elevii vor dezvolta competențe pentru înțelegerea și interpretarea textelor literare

2 p.48 — PETE LOCALE DE CULOARE
Elevii vor fotografia exemple de artă urbană pe străzile orașului, iar imaginile le vor încărca și organiza într-un album pe Flickr

3 p.12 — DESCOPERĂ ARTISTUL DIN TINE!
Folosind Chogger, un instrument online de creare benzi desenate, elevii vor explora diferite caracteristici ce sunt utilizate efectiv în crearea de benzi de desene animate

4 p.58 — ATELIER DE FILM DOCUMENTAR
În perechi, elevii pregătesc, filmează și prezintă un scurt film de observație folosind iMovie sau Windows Movie Maker

3 p.57 — MONOLOGURI MUZICALE
Folosind instrumente online de captare a umorului, cu opțiuni de înregistrare vocală (Blabberize), elevii (în special cei mai timizi) sunt încurajați să cânte în fața unei audiențe

2 p.55 — MAGIA TEATRULUI RADIOFONIC
Folosind un software de înregistrare și editare audio (Audacity), elevii vor experimenta pentru o piesă de radio diverse roluri

1 p.54 — VERSURI CU GĂMĂLIE
ca urmare a unei sarcini în colaborare la o oră de artă dramatică, elevii vor folosi pinterest pentru a prezenta modul în care înțeleg și interpretează un text liric

2 p.18 — CRITICUL DE ARTĂ
Elevii crează o galerie personală pe Flickr pentru a expune propriile creații artistice

LINIA 7 — DESENE STRADALE - GRAFFITI

1 p.47 — ISTORIA GRAFFITI
Elevii vor desfășura o cercetare despre istoria graffiti. Își vor prezenta rezultatele folosind instrumente online precum Prezi, Instagram, Pinterest sau Glogster

TACCLE 2 .EU