

SITUACIONS D'APRENTATGE
CURS: 23/24, 1R TRIMESTRE
MÒDUL: DISSENY
GRUPS: 2N DE BATXILLERAT A I B
PROFESSORA: PAULA SERRA

SA1: Què saps del disseny?

Concepte, història i camps del disseny

Introducció

La primera Situació d'Aprenentatge introdueix l'evolució històrica del disseny, des dels seus orígens i el seu concepte, fins a l'anàlisi de termes més recents com a disseny sostenible o el disseny inclusiu. Aquesta situació també inclou els diversos camps d'aplicació del disseny, així com una reflexió sobre absències i oblits en aquest àmbit, com el de les dones dissenyadores o les aportacions al disseny contemporani de cultures que no pertanyen al focus occidental.

Competència específica 1a a desenvolupar

1. Identificar el concepte i els fonaments del disseny a partir de l'anàlisi crítica de diversos productes de disseny bidimensional i tridimensional, per aprofundir en la comprensió, tant de la complexitat dels processos i eines que intervenen, com de la dimensió simbòlica i semàntica dels seus llenguatges i del valor de la diversitat patrimonial.

Criteri d'avaluació

1.1 Reconèixer la relació entre les formes i les funcions en objectes de disseny bidimensionals o tridimensionals, percebent-los com a productes susceptibles de transformacions i millores.

1.2 Explicar en els objectes de disseny les dimensions simbòliques i semàntiques pròpies del seu llenguatge, identificant els seus elements sintàctics i constitutius amb actitud receptiva i respectuosa.

Competència específica 2a a desenvolupar

2. Reflexionar sobre els orígens, els principis i les funcions del disseny, comparant i analitzant produccions de diferents èpoques, estils i àmbits d'aplicació, per valorar de manera crítica el seu impacte mediambiental, social i cultural.

Criteri d'avaluació

2.1 Identificar les característiques fonamentals dels principals moviments, corrents, escoles i teòrics relacionats amb el disseny, comparant productes de disseny de contextos geogràfics, històrics i socials diversos, i reflexionant de manera crítica sobre les aportacions de les dones i de les cultures no occidentals.

2.2 Analitzar de manera crítica les diferents solucions de disseny vinculades a un mateix problema, reflexionant sobre el seu impacte sobre l'entorn i establint arguments que promoguin una consciència compromesa amb el medi ambient i amb el disseny sostenible.

Competència específica 3a a desenvolupar

3. Analitzar de manera crítica i rigorosa diferents configuracions formals, compositives i estructurals presents en el disseny de diferents productes, identificant els seus elements plàstics, estètics, funcionals i comunicatius, per enriquir les seves pròpies produccions i conformar-se una opinió.

Criteri d'avaluació

3.1 Reconèixer les estructures formals, compositives i estructurals en objectes i productes de diferents àmbits del disseny, analitzant els processos i mètodes utilitzats per a desenvolupar-los, així com les finalitats funcionals i comunicatives de les quals parteixen i el seu impacte en aspectes com ara la inclusió, la sostenibilitat i el consum responsable.

3.2 Analitzar les relacions compositives en diferents productes de disseny, identificant els elements bàsics del llenguatge visual i explicant el seu impacte en aspectes com la inclusió, la sostenibilitat i el consum responsable.

Sabers bàsics

A. Concepte, història i camps del disseny

- Concepte de disseny: definició.
- El disseny, les seves classificacions i camps d'aplicació.
- Evolució històrica del disseny. Concepte i teories del disseny. Artesania i industrialització.
- Tendències, períodes i principals escoles i figures més representatives en el camp del disseny. La presència de la dona en l'àmbit del disseny.

- Disseny, ecologia i sostenibilitat. El disseny en la societat de consum.

Aportacions del ecodisseny a la solució dels reptes socioambientals.

- Disseny inclusiu.
- La diversitat com a riquesa patrimonial.
- Aportació de les cultures no occidentals al cànon del disseny universal.

L'apropiació cultural.

- Fonaments de la propietat intel·lectual. La protecció de la creativitat.

Patents i marques.

Context o contextos

Personal, educatiu i professional

Dinàmiques de presa de consciència

La situació d'aprenentatge s'inicia amb una pregunta per reflexionar: què és el Disseny? i una dinàmica cooperativa sobre el tema, per tal d'interessar i motivar l'alumnat a realitzar aquesta situació d'aprenentatge.

L'alumnat realitzarà una recerca d'informació sobre l'evolució històrica del disseny, des dels seus orígens.

Després presentaré a l'alumnat nous conceptes de disseny amb exemples il·lustrats, per tal d'ampliar el seu bagatge visual i reflexionarem sobre el paper del disseny en la societat.

Finalment, i després de fer una selecció de productes de disseny se'n realitzarà una anàlisi reflexiva i crítica.

Instruccions i material

1. Realització de l'activitat cooperativa 1-2-4 sobre el concepte de disseny. A partir d'una graella procurada per la professora.
2. Realització d'un treball de recerca individual sobre l'evolució històrica del disseny, des dels seus orígens incloent-hi els següents apartats:
 - Evolució històrica del disseny. Concepte i teories del disseny. Artesania i industrialització.
 - Tendències, períodes i principals escoles i figures més representatives en el camp del disseny. La presència de la dona en l'àmbit del disseny.

Amb utilització de l'aula d'ordinadors P1, Internet i bibliografia de la biblioteca de l'Escola.

3. Realització en petits grups d'un Power Point expositiu sobre el treball de recerca. Exposició per part del grup a la classe. Poden treballar tant als propis portàtils com a l'aula P1. L'exposició es realitzarà amb la pissarra digital de l'aula com a suport.
4. Classes expositives amb reflexions, preguntes obertes i visualització d'exemples sobre sobre:
 - Disseny, ecologia i sostenibilitat. El disseny en la societat de consum. Aportacions del ecodisseny a la solució dels reptes socioambientals.
 - Disseny inclusiu.
 - La diversitat com a riquesa patrimonial. Aportació de les cultures no occidentals al cànon del disseny universal. L'apropiació cultural.
 - Fonaments de la propietat intel·lectual. La protecció de la creativitat. Patents i marques.

Utilitzant material propi de la professora que s'exposarà a la pissarra o es compartirà al Classroom.

5. Excursió virtual pel Museu del Disseny de Barcelona i selecció, en equips recerca, de diferents productes de disseny d'interès. Anàlisi i reflexió sobre els

productes escollits amb els mitjans disponibles al seu abast. Es farà referència a:

- la descripció i identificació del mateix
- l'emmarcament contextual
- l'anàlisi tècnic mecànic
- la dimensió formal i estructural
- els factors econòmics i mercantils
- l'anàlisi de la seva dimensió funcional.

6. Finalment es farà una posta en comú de l'anàlisi del producte elegit pel grup a la resta dels companys utilitzant la pissarra digital com a suport.

Descripció i planificació de la tasca o tasques. Tipus i característiques del producte o productes obtinguts.

sessió 1

- Realització de l'activitat cooperativa 1-2-4 sobre el concepte de disseny.
- Aprofundiment en definicions d'autors del terme disseny.

sessions 2 i 3

- Realització d'un treball de recerca individual sobre l'evolució històrica del disseny, des dels seus orígens i el seu concepte.

sessió 4

- Realització en petits grups d'un Power Point expositiu sobre el treball de recerca.

sessió 5

- Exposició per part del grup a la classe.

- Realització d'una rúbrica per a l'autoavaluació i la coavaluació.

sessió 6

- Classes expositives amb reflexions, preguntes obertes i visualització d'exemples.
- Qüestionari individual sobre els temes exposats.

sessió 7

- Excursió virtual pel Museu del Disseny de Barcelona.
- Selecció, en equips recerca, de diferents productes de disseny d'interès.
- Anàlisi i reflexió sobre els productes escollits.

sessió 8

- Posta en comú de l'anàlisi del producte elegit pel grup a la resta dels companys.
- Realització d'una rúbrica per a l'autoavaluació i la coavaluació.

La realització d'aquesta situació d'aprenentatge tindrà una durada aproximada de 8 sessions de 110 minuts. Els alumnes que no tinguin temps per acabar les tasques proposades a classe, disposaran de temps fins la següent sessió per acabar a casa.

El treball de recerca i l'anàlisi i exposició dels productes de disseny seran els productes finals dels quals es comparteixen els criteris d'avaluació i les evidències que es tindran en compte per a la qualificació final, juntament amb les rúbriques per a l'autoavaluació i la coavaluació.

Procediments de retroacció, revisió i supervisió per part del professorat

Durant la realització de les tasques el professorat supervisarà cada una de les fases per comprovar que s'ha entès la tasca a fer.

Es retornaran les propostes amb les indicacions de millora en base a la rúbrica d'avaluació que ha estat inicialment consensuada amb els alumnes per tal de poder fer millores abans del lliurament final.

Procediment d'avaluació final, qualificació i transferència del coneixement

L'avaluació serà formativa i es contemplarà l'autoavaluació i la coavaluació a través de rúbriques.

S'avaluarà el procés de feina i els productes finals, així com l'assoliment dels sabers i de les competències específiques.

La qualificació final contemplarà els aspectes establerts a les rúbriques i les seves corresponents evidències.

En aquesta situació d'aprenentatge s'avaluaran els següents criteris: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1 i 3.2.

SA2: Ens preparem per ser dissenyadors?

El disseny: configuració formal i metodologia

Introducció

La segona Situació d'Aprenentatge abasta els elements bàsics del llenguatge propi del disseny i les seves formes d'organització, des de la sintaxi visual i els significats, fins a les diferents fases del procés de disseny. En aquesta situació s'incorpora així mateix una aproximació a aspectes relacionats amb la propietat intel·lectual.

Competència específica 1a a desenvolupar

1. Identificar el concepte i els fonaments del disseny a partir de l'anàlisi crítica de diversos productes de disseny bidimensional i tridimensional, per aprofundir en la comprensió, tant de la complexitat dels processos i eines que intervenen, com de la dimensió simbòlica i semàntica dels seus llenguatges i del valor de la diversitat patrimonial.

Criteri d'avaluació

1.1 Reconèixer la relació entre les formes i les funcions en objectes de disseny bidimensionals o tridimensionals, percebent-los com a productes susceptibles de transformacions i millores.

1.2 Explicar en els objectes de disseny les dimensions simbòliques i semàntiques pròpies del seu llenguatge, identificant els seus elements sintàctics i constitutius amb actitud receptiva i respectuosa.

Competència específica 2a a desenvolupar

2. Reflexionar sobre els orígens, els principis i les funcions del disseny, comparant i analitzant produccions de diferents èpoques, estils i àmbits d'aplicació, per valorar de manera crítica el seu impacte mediambiental, social i cultural.

Criteri d'avaluació

2.1 Identificar les característiques fonamentals dels principals moviments, corrents, escoles i teòrics relacionats amb el disseny, comparant productes de disseny de contextos geogràfics, històrics i socials diversos, i reflexionant de manera crítica sobre les aportacions de les dones i de les cultures no occidentals.

2.2 Analitzar de manera crítica les diferents solucions de disseny vinculades a un mateix problema, reflexionant sobre el seu impacte sobre l'entorn i establint arguments que promoguin una consciència compromesa amb el medi ambient i amb el disseny sostenible.

Competència específica 3a a desenvolupar

3. Analitzar de manera crítica i rigorosa diferents configuracions formals, compositives i estructurals presents en el disseny de diferents productes, identificant els seus elements plàstics, estètics, funcionals i comunicatius, per enriquir les seves pròpies produccions i conformar-se una opinió.

Criteri d'avaluació

3.1 Reconèixer les estructures formals, compositives i estructurals en objectes i productes de diferents àmbits del disseny, analitzant els processos i mètodes utilitzats per a desenvolupar-los, així com les finalitats funcionals i comunicatives de les quals parteixen i el seu impacte en aspectes com ara la inclusió, la sostenibilitat i el consum responsable.

3.2 Analitzar les relacions compositives en diferents productes de disseny, identificant els elements bàsics del llenguatge visual i explicant el seu impacte en aspectes com la inclusió, la sostenibilitat i el consum responsable.

Competència específica 4a a desenvolupar

4. Planificar projectes de disseny individuals i col·lectius, seleccionant amb criteri les eines i recursos necessaris per proposar i analitzar críticament solucions creatives en resposta a necessitats pròpies i alienes.

Criteri d'avaluació

4.1 Planificar creativament projectes de disseny individuals o col·lectius, establint objectius en funció de l'impacte de comunicació cercat, programant les diferents fases del pla de desenvolupament, seleccionant amb criteri les eines i recursos i prioritzant la sostenibilitat.

4.2. Participar activament en l'organització adequada dels equips de treball en els projectes de disseny col·laboratiu, identificant les habilitats requerides i repartint i assumint les tasques amb criteri.

4.3. Avaluar les propostes de planificació pròpies i alienes de manera crítica i argumentada, analitzant la seva adequació a l'impacte de comunicació que es cerca.

Sabers bàsics

B. El disseny: configuració formal i metodologia.

- Disseny i funció.
- El llenguatge visual. Elements bàsics: punt, línia, pla, color, forma i textura.
- Sintaxi de la imatge bidimensional i tridimensional.
- Ordenació i composició modular.
- Dimensió semàntica del disseny.
- Procés i fases del disseny. La metodologia projectual.
- Processos creatius en un projecte de disseny.
- Estratègies d'organització dels equips de treball.

Context o contextos

Personal, educatiu i professional

Dinàmiques de presa de consciència

La situació d'aprenentatge s'inicia amb una pregunta per reflexionar: quines destreses i coneixements ha de tenir un/a dissenyador/a?, per tal d'interessar i motivar l'alumnat a realitzar aquesta situació d'aprenentatge.

Seguidament es visualitzarà el documental 'Función y forma' sobre el disseny a Espanya, mitjançant el qual els alumnes prendran consciència de la complexitat i diferents destreses necessàries per a dissenyar.

Això servirà de punt de partida de la proposta pràctica principal d'aquesta situació d'aprenentatge: el disseny d'un producte multifuncional. Així com de les següents activitats sobre el llenguatge visual, el disseny modular i metodologia.

El resultat d'aquestes pràctiques seràn els productes finals dels quals es comparteixen els criteris d'avaluació i les evidències que es tindran en compte per a la qualificació final, juntament amb una rúbrica per a l'autoavaluació i la coavaluació.

Instruccions i material

1. Després d'una introducció a la nova situació d'aprenentatge es procedirà a la visualització a la pissarra digital de l'aula del documental 'Función y forma' sobre el disseny a Espanya. Realització individual d'un qüestionari sobre el documental.
2. Presentació Power Point creada per la professora sobre la relació entre disseny i funció, seguit d'una reflexió oral grupal sobre el tema tractat.
3. La professora introduirà els elements del Disseny amb exemples gràfics de les seves possibilitats:
 - Elements conceptuals: el punt, la línia, el pla i el volum
 - Elements visuals: la forma, el tamany, el color i la textura
 - Elements de relació: direcció, posició, espai i equil.libri
 - Elements pràctics: representació, significat i funció

4. Es posarà en pràctica mitjançant la realització de dos exercicis d'autoretrat mitjançant l'utilització del punt i la línia com a únics elements. Els alumnes començaran per fer-se un 'selfie' amb bon contrast, imprimiràn l'imatge en format A4 i mitjançant l'ajuda de paper semitransparent realitzaran l'imatge primer només amb punts (puntillisme) i després marcant els contorns principals amb un únic traç de línia. Finalment es farà una posta en comú de l'anàlisi del producte elegit pel grup a la resta dels companys utilitzant la pissarra digital com a suport. Es podrà utilitzar la una taula de llum de la que disposa l'Escola.

5. Pràctica sobre els elements del disseny consistent en la realització individual per part del alumnes de dos autoretrats mitjançant l'utilització del punt i la línia com a únics elements. Format A4. Tècnica lliure. Es necessitarà paper vegetal A4.

6. Presentació mitjançant diferents recursos visuals disponibles al Classroom i explicació per part de la professora sobre estructures bàsiques en el llenguatge de disseny: disseny modular, xarxes modulares, geometria dinàmica i equivalència i les lleis de la Gestalt sobre la percepció.

7. Pràctica guiada. Realització individual de 4 làmines aportades per la professora sobre la construcció del mòdul mudèjar de Kamal Ali: s'inicia realitzant 6 esbossos, dels quals es desenvoluparan 2 dissenys amb major detall, finalment se'n tria un del qual es dibuixa ampliat el seu traçat geomètric i finalment la xarxa completa, a color. Tècnica lliure, a color, format A4.

8. Realització individual d'una prova pràctica de disseny modular: un exercici sobre d'anàlisi sobre les lleis de la Gestalt, un d'investigació sobre un disseny

modular i un cas pràctic a desenvolupar (el disseny d'una sanefa). Format A3, tècnica lliure.

9. Presentació mitjançant diferents recursos web disponibles al Classroom de diferents metodologies de disseny de dissenyadors de referència com per exemple Bruno Munari. Analitzar i comparar diferents processos de disseny de forma grupal.

10. Proposta d'activitats d'ampliació per als alumnes més avançats: el disseny d'una decoració de Nadal a partir de materials reciclats i la realització d'un fanzine de temàtica lliure.

11. Prova teòrica de final de trimestre sobre els sabers bàsics treballats en les dos primeres situacions d'aprenentatge per avaluar el nivell de coneixements teòrics de l'alumnat fins aquest moment.

Descripció i planificació de la tasca o tasques. Tipus i característiques del producte o productes obtinguts.

sessió 1

- Introducció a la situació d'aprenentatge.
- Visualització del documental 'Función y forma' sobre el disseny a Espanya.

Realització per part dels alumnes d'un qüestionari amb preguntes tipus test o de resposta curta via Classroom sobre el documental.

sessió 2

- Presentació Power Point sobre la relació entre disseny i funció, seguit d'una reflexió oral grupal sobre el tema tractat.

sessió 3

- Presentació mitjançant diferents recursos visuals disponibles al Classroom i explicació per part de la professora dels elements del Disseny (conceptuals, visuals, de relació i pràctics).

sessió 4

- Realització individual d'un autoretrat amb punts.

sessió 5

- Realització individual d'un autoretrat amb línies.

sessions 6 i 7

- Presentació mitjançant diferents recursos visuals disponibles al Classroom i explicació per part de la professora sobre estructures bàsiques en el llenguatge de disseny: disseny modular, xarxes modulars, geometria dinàmica i equivalència i les lleis de la Gestalt sobre la percepció.

sessió 8 i 9

- Pràctica guiada. Realització de 4 làmines sobre la construcció del mòdul mudèjar de Kamal Ali: 6 esbossos, 2 dissenys, 1 traçat geomètric i la xarxa completa, a color.

sessions 10 i 11

- Es posarà en pràctica el coneixement adquirits mitjançant una prova individual de disseny modular: un exercici sobre d'anàlisi sobre les lleis de la Gestalt, un d'investigació sobre un disseny modular i un cas pràctic a desenvolupar (el disseny d'una sanefa).

sessió 12

- Presentació de diferents metodologies de disseny de dissenyadors de referència. Analitzar i comparar diferents processos de disseny de forma oral i grupal a l'aula.

sessió 13

- Mentre els alumnes treballen acabant les tasques proposades d'aquesta segona situació d'aprenentatge, es proposaràn dos activitats d'ampliació per als alumnes més avançats: el disseny d'una decoració de Nadal a partir de materials reciclats i la realització d'un fanzine de temàtica lliure. S'aprofitarà aquesta sessió per resoldre possibles dubtes sobre la teoria tractada fins aquest moment.

sessió 14

- Prova teòrica de final de trimestre amb 10 preguntes tipus test o de resposta curta sobre els sabers bàsics treballats en les dos primeres situacions d'aprenentatge per avaluar el nivell de coneixements teòrics de l'alumnat fins aquest moment.

La realització d'aquesta situació d'aprenentatge tindrà una durada aproximada de 14 sessions de 110 minuts. Es donarà temps als alumnes que no tinguin temps durant la sessió a l'aula per acabar a casa les activitats proposades.

El qüestionari sobre el documental, les intervencions i reflexions a classe, els autoretrats realitzats, les làmines sobre disseny modular de Kamal Ali, la prova pràctica sobre disseny modular i l'examen teòric de final de trimestre seràn els productes finals dels quals es comparteixen els criteris d'avaluació i les evidències que es tindran en compte per a la qualificació final, juntament amb les rúbriques per a l'autoavaluació i la coavaluació.

Procediments de retroacció, revisió i supervisió per part del professorat

Durant la realització de les tasques el professorat supervisarà cada una de les fases per comprovar que s'ha entès la tasca a fer.

Es retornaran les propostes amb les indicacions de millora en base a la rúbrica d'avaluació que ha estat inicialment consensuada amb els alumnes per tal de poder fer millores abans del lliurament final.

Procediment d'avaluació final, qualificació i transferència del coneixement

L'avaluació serà formativa i es contemplarà l'autoavaluació i la coavaluació a través de rúbriques.

S'avaluarà el procés de feina i els productes finals, així com l'assoliment dels sabers i de les competències específiques.

La qualificació final contemplarà els aspectes establerts a les rúbriques i les seves corresponents evidències.

En aquesta situació d'aprenentatge s'avaluaran els següents criteris: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2 i 4.3.