

DIBUJA TU CÓMIC

Recursos:

- Ordenador/tablet con conexión a INTERNET
- Videoprojector
- Impresora color
- Software: "StoryboardThat"



Tareas:

- Proponer el tema del cómic y diseñar un boceto
- Explicar y practicar el uso del StoryboardThat
- Confeccionar el cómic
- Exponerlo a la clase
- Votar al cómic que más nos gusta

Competencias:

- Comunicativa y lingüística
- Digital
- Aprender a aprender
- Iniciativa personal
- Expresión cultural
- Social y ciudadana

Estándares de aprendizaje:

- Decide pos si mismo que historia quiere contar
- Utiliza el programa StoryboardThat para crear su cómic
- Comparte su historia con el resto de la clase y la explica

Métodos de evaluación:

- Valorar la originalidad de la idea
- Observación del trabajo en clase
- Observación de la participación y colaboración en todo el desarrollo de la actividad
- Nivel de expresión oral en el momento de la transmisión
- Valoración entre iguales de sus cómics

Producto final:

- Historias en forma de cómic contadas por el alumnado del centro , en formato digital y visibles en la web
- Poster – cómic formato papel

Agrupamientos / Organización:

- Se trabaja por parejas en el aula de Informática/equipo de tablets
- Al finalizar la exposición de los cómics se elegirá el que más les ha gustado

Difusión:

- Publicación de los cómics realizados en la revista digital y web del centro
- Impresión en papel de los cómics elegidos y exposición pública en los espacios comunes del centro
- Envío de los enlaces web de los cómics a los compañeros del curso ERASMUS+ de Atenas
- Participación de la actividad en el CODEWEEK.EU



CodeWeek. 2018

#CodeWeek

6 - 21 OCTOBER 2018