



AULA Animac



Dossier pedagògic

ÍNDEX

ANIMAC 2026

MESTRES! COM UTILITZAR AQUEST DOSSIER PEDAGÒGIC

GLOSSARI DE TÈCNIQUES VISUALS I NARRATIVES

ABANS DE L'ANIMAC TREBALL PREVI A LES AULES

DURANT L'ANIMAC

ESCOLAR 1: Things Change: Amb imaginació

ESCOLAR 2: Things Change: Famílies, natura i monstres

ESCOLAR 3: Things Change: Fora de la zona de confort

DESPRÉS DE L'ANIMAC

SESSIÓ ESCOLAR 1

Dreaming of flight

Polar Bear

Mimesis

SESSIÓ ESCOLAR 2

Housetrap

Mono

Ostrich

SESSIÓ ESCOLAR 3

Quota

La légende du colibrí

Tears of the mountain





ANIMAC 2026

La **30a edició de l'ANIMAC** proposa com a eix temàtic el lema “**Things Change**” (Les coses canvien), una invitació a reflexionar sobre el canvi com a element essencial no només dins de l'animació com a llenguatge artístic, sinó també en la manera en què interpretem i transformem el món que ens envolta. Aquesta temàtica posa en relleu com l'animació, mitjançant la seva capacitat de **metamorfosi visual** —on cada fotograma és una oportunitat de transformació— es converteix en una eina per explorar **processos de canvi** personals, socials, tecnològics i ecològics.

Aquesta mirada reafirma la importància del llenguatge de l'animació i de l'audiovisual com a formes de **comunicació cultural i artística**. L'animació no és només un recurs per al consum de distracció, sinó un mitjà potent per generar emoció i promoure l'acció, estimular el pensament crític i fomentar la creativitat. A través de la selecció de peces d'autor, l'ANIMAC estimula la capacitat de les persones per interpretar i crear significats, així com per connectar amb experiències estètiques i narratives diverses.

Apropar a infants i joves a aquesta experiència cultural, amb el seu posterior treball a les escoles i instituts, afavoreix la **familiarització** amb aquest **llenguatge** i una **posició crítica** davant l'ampli **consum audiovisual** que tenen a l'abast avui en dia.

L'animació, amb la seva capacitat d'abstreure i alhora de comunicar idees complexes de manera accessible, esdevé un aliat potent per a l'educació actual. Permet **obrir diàlegs** entre disciplines, explorar perspectives diverses i treballar competències clau com l'anàlisi crítica, la imaginació i l'expressió personal.

El festival d'enguany, amb la seva aposta pel canvi i la transformació, convida docents i estudiants a utilitzar el cinema d'animació com una **finestra al món** i com un espai per construir coneixement compartit.

Així doncs, aquest material pedagògic vol esdevenir una oportunitat per:

- Familiaritzar-se amb l'art i la tècnica de l'animació
- Reflexionar a partir de temes i valors com l'educació ambiental, autoconcepte i identitat, amistat i treball en equip...
- Despertar l'esperit crític i reflexiu.
- Fomentar la creativitat i l'expressió personal, experimentant amb les idees pròpies i els recursos audiovisuals.



MESTRES!

COM UTILITZAR AQUEST DOSSIER PEDAGÒGIC:

Aquest dossier pedagògic s'ha concebut com una **eina flexible i oberta** perquè els docents puguin acompanyar l'experiència de l'alumnat al **Festival ANIMAC 2026** abans, durant i després de la visita. No es tracta únicament d'un recull d'activitats associades al visionat dels curtsmetratges, sinó d'una proposta educativa que permet **treballar el cinema d'animació de manera transversal, progressiva i significativa**, connectant les obres amb el currículum i amb l'experiència quotidiana dels infants i joves.

El dossier està estructurat en **diferents blocs o mòduls** que poden utilitzar-se de manera seqüencial o independent, segons les necessitats de cada grup i de cada centre. Això permet adaptar la proposta a diferents moments del curs i a diverses maneres de treballar: es pot fer un treball previ i culminar-lo amb la visita al festival; iniciar el projecte a partir del visionat a l'ANIMAC i desenvolupar-lo posteriorment a l'aula; o bé seguir tota la seqüència com una **programació completa**, integrant-la dins les demandes curriculars de cada etapa educativa.

- En el primer bloc **“ABANS”** es proposen idees per començar despertar l'imaginari dels nens i nenes i fer les primeres connexions amb l'experiència de veure cinema d'animació i alguns elements que es trobaran als curts.
- La proposta del bloc **“DURANT”** pretén que els alumnes puguin fer una observació més centrada en detalls i plasmar-los el mateix dia del festival per tal d'integrar i deixar constància d'algunes de les seves observacions.
- Finalment, en el bloc **“DESPRÉS”**, per cadascun dels tres nivells educatius (educació infantil i cicle inicial; cicle mitjà i cicle superior, i educació secundària), es proposa treballar amb tres curts destacats que incorporen activitats completes, amb una primera part de reflexió i una segona part de creació. Aquestes inclouen un treball amb el llenguatge audiovisual i, a més, s'ofereix una proposta d'ampliació connectant amb altres referents i obres artístiques de diferents disciplines per ampliar el contingut.

A partir dels curtsmetratges projectats a l'ANIMAC, les activitats proposades permeten treballar de manera transversal diferents àrees de coneixement —com la llengua, les matemàtiques, l'educació artística, l'educació mediambiental o el pensament crític— i faciliten la creació de **projectes d'aula o de centre significatius**, on l'alumnat pugui observar, pensar, expressar-se i crear.



GLOSSARI

DE TÈCNIQUES VISUALS I NARRATIVES



Guia per apropar-vos a les tècniques relatives al llenguatge de l'animació que es proposen al llarg d'aquest dossier.

PARLEM D'EXPERIÈNCIA CINEMATOGRÀFICA

Veure cinema és una experiència que va molt més enllà de mirar una pantalla. És una vivència compartida que implica el cos, els sentits, l'espai i l'emoció, i que es construeix a partir d'un conjunt de condicions que la fan possible: la foscor de l'espai, la disposició del cos, el silenci compartit, el temps d'espera i l'obertura emocional que la projecció genera.

PARLEM D'ANIMACIÓ

L'animació és l'art de donar vida al que no en té. A través del moviment, la llum, el temps i el so, els objectes, els dibuixos o les figures adquireixen expressió i capacitat narrativa. Entendre l'animació és entendre que darrere de cada imatge hi ha una decisió, un gest i una mirada.

TÈCNIQUES VISUALS I NARRATIVES:



FLIPBOOK

Un **flipbook** és un petit llibre en què cada pàgina conté un dibuix lleugerament diferent del dibuix anterior. Quan es passen ràpidament les pàgines amb el dit, els dibuixos creen la il·lusió de moviment i animació. Aquesta tècnica permet als alumnes experimentar de manera senzilla amb seqüència, transformació i narrativa visual.

PERSONATGE ANTROPOMÒRFIC

Un **personatge antropomòrfic** és un personatge no humà (animal, objecte o ésser imaginari) que té característiques humanes, com parlar, caminar, expressar emocions o pensar com una persona. Aquesta tècnica permet treballar expressió, narrativa i identificació emocional, facilitant que els alumnes connectin amb les històries i les situacions dels personatges de manera lúdica i simbòlica.



STOP-MOTION

El **stop-motion** és una tècnica d'animació en què objectes o figures es mouen de manera progressiva i fotografiada fotograma a fotograma. Quan aquestes imatges es reproduïxen seguidament, es crea la il·lusió de moviment. Permet als alumnes explorar expressió, tempo, seqüència i història visual amb materials diversos com plastilina, titelles, retalls o elements quotidians.



TAUMATROP

El **taumatròp** consisteix en un disc amb una imatge en cada cara i dues cordes als costats. Quan es gira el disc sostenint les cordes, les dues imatges es combinen a l'ull humà per la persistència de la visió, creant la sensació que es fusionen o que una imatge es transforma en l'altra. És un exemple senzill d'animació, ja que mostra com es poden donar vida i moviment a imatges estàtiques.

MIX&MATCH

El **mix & match** és una tècnica de creació visual on els alumnes combinen parts de diferents personatges (caps, cossos, ulls, boques, accessoris...) per generar-ne un de nou.

Aquesta tècnica permet treballar el llenguatge visual, la silueta, les proporcions i l'expressivitat, conceptes clau en el disseny de personatges en animació.

És una eina molt versàtil per experimentar amb identitats, emocions i rols de manera lúdica.



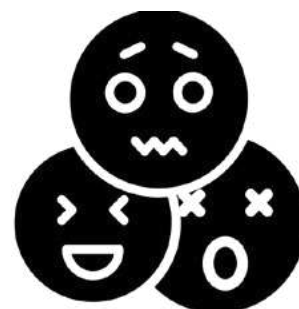
JOC DE LLUMS I OMBRES

El **joc de llums i ombres** és una tècnica visual que utilitza una font de llum (natural o artificial) per projectar ombres sobre una superfície, creant formes, figures i moviments.

És una pràctica molt utilitzada en el cinema primitiu, el teatre d'ombres i els processos creatius previs a l'animació, perquè permet entendre conceptes essencials com la silueta, la proporció, la distància, el moviment i la transformació.

RECURSOS GRÀFICS EXPRESSIUS

Recursos gràfics expressius són tècniques visuals i retòriques que s'utilitzen per a donar més impacte, emoció i significat a una imatge, combinant elements del llenguatge verbal i visual per a crear metàfores, comparacions, exageracions (hipèrboles), i personificacions que humanitzen objectes, destacant qualitats o transmetent missatges complexos de manera ràpida i memorable.



ABANS DE L'ANIMACIÓ

TREBALL PREVI A LES AULES



La proposta es construeix en **dues fases** interconnectades, a través d'una acció: **fer relacions** i de dos elements claus: **objectes i preguntes**.

En una primera aproximació, els infants entren en contacte amb objectes que remetent a l'**experiència cinematogràfica** i a l'**animació** a través d'un seguit de preguntes per establir relacions, activant els sentits, la disposició a mirar i a estar atents per prendre consciència del que és veure animació com a proposta cultural.

En la segona fase, els **objectes** vinculats als curts funcionen com a pont entre la pròpia **quotidianitat** i les **històries** que es visionaran. Mitjançant un seguit de preguntes obertes, els infants estableixen una relació personal prèvia amb les obres, despertant la **curiositat** i facilitant la **connexió** amb les històries. D'aquesta manera, cada objecte es converteix en una **porta d'entrada a la ficció**, establint una connexió emocional prèvia amb el visionat i preparant els infants per viure les històries de manera més atenta i significativa.

Les **preguntes** seleccionades són suficientment **flexibles** perquè es puguin adaptar a totes les edats, nivells, contextos i pràctiques educatives. Es poden fer servir individualment, en petit grup o en grup gran i, es poden treballar en conversa, en joc, en escrit, en dibuix...

Al ser una **proposta oberta** que es va construint a través de les respostes de l'alumnat poden sorgir noves preguntes més enllà de les plantejades. Així doncs, es poden fer **infinitat de preguntes i relacions** tenint en compte les **àrees de coneixement** i els **interessos i experiències viscudes** per infants i joves.

A més, us trobareu un apartat que s'anomena "**Una mica més...**" en el que se us ofereixen una sèrie de propostes complementàries per seguir treballant i ampliant coneixement en la línia de l'activitat.

En aquest dossier us presentem els **objectes en format imatge**, però podeu desenvolupar la proposta amb **objectes reals**, fins i tot, podeu motivar els **alumnes a recol·lectar** els objectes, implicant-los activament en el procés. Els objectes com a **representació tridimensional** permeten tocar, moure, percebre, examinar i tot i ser inanimats, prenen vida a través de la **interacció** amb les persones i la relació amb la seva experiència i imaginació, de la mateixa manera que passa en l'**animació**.





1A FASE: L'ANIMACIÓ I L'EXPERIÈNCIA CINEMATogrÀFICA

QUÈ VOLEM ACONSEGUIR? (OBJECTIUS D'APRENENTATGE)

Prendre consciència de la importància de les condicions de l'espai cinematogràfic (fosc, silenci, comoditat, disposició de la sala, temps) en la manera com es viu una projecció.

Cultivar una actitud activa i respectuosa com a espectador/a en el context del visionat col·lectiu.

Aproximar-se al què és l'animació i com els objectes, dibuixos o figures creades amb ordinador poden adquirir vida a través del moviment, la llum, el temps i el so.

Entendre i gaudir el cinema d'animació com una experiència cultural, artística i personal, més enllà de l'entreteniment.

DESENVOLUPAMENT DE L'ACTIVITAT

OBJECTES DE LA COL·LECCIÓ*:

Senyal de silenci

antifaç

rellotge de sorra

coixí

llanterna

taumatrop

ninot articulat

càmera fotogràfica

*Trobareu les imatges dels objectes a **L'ANNEX 1**

PREGUNTES OBSERVANT ELS OBJECTES A NIVELL GENERAL

- Quina relació tenen aquests objectes entre ells?
- Quin paper creus que té cada objecte en l'experiència d'anar a veure curtmetratges d'animació?
- Com ens poden ajudar aquests objectes a preparar-nos abans d'anar-hi?
- Quins objectes creus que ens parlen d'animació?
- Com s'ajunten aquests objectes per fer que ens fixem millor en els detalls d'una història animada?



PREGUNTES OBSERVANT CADA OBJECTE:

OBJECTE: SENYAL DE FER SILENCI

Durant la projecció, el **silenci** és el nostre millor aliat. El silenci compartit genera expectació i respecte. És un silenci ple, que prepara l'oïda i afina l'escolta. Ens ajuda a escoltar sons petits, músiques suaus i emocions que, si parlem, podrien desaparèixer. Silenci no vol dir avorriment, vol dir atenció!



- Ens agrada fer silenci? és necessari? i en el cinema?
- Podem escoltar el silenci junts, què ens explica?
El silenci pot comunicar alguna cosa?
- El silenci fa la pel·lícula més gran?
- El silenci és una norma o una elecció?

OBJECTE: ANTIFAÇ

La **fosc** permet que la pantalla esdevingui el centre de l'atenció. En apagar-se els llums, el món exterior desapareix i s'obre un espai per a la ficció i la imaginació. Quan s'apaguen els llums a la sala, no és perquè desaparegui tot, sinó perquè la història pugui aparèixer.



- Què passa amb el teu cos quan està fosc?
- Per què creus que la sala es fa fosca abans de començar?
- Quin és el poder de la foscor? la foscor és absència o possibilitat?

OBJECTE: RELLOTGE DE SORRA

Abans que comenci la projecció hi ha un **temps d'espera**. Aquest temps no és buit, sinó que està carregat d'expectatives. L'espera anticipa, desperta curiositat i ens prepara per l'espectacle.



- Com se sent el teu cos mentre la sorra baixa?
- El temps passa igual quan esperem que quan mirem una projecció?
- Per què creus que abans de començar una pel·lícula hi ha un moment d'espera? Què passaria si la pel·lícula comencés de cop, sense espera?

OBJECTE: COIXÍ

Veure cinema implica una **disposició concreta del cos**. Ens asseiem, ens aturem o ens acomodem en una posició que convida a l'atenció i a la quietud. El cos s'atura, però els sentits s'activen. Aquesta actitud física prepara l'espectador per escoltar, observar i deixar-se portar per les imatges i els sons.



- Per què creus que al cinema o al teatre tots seiem?
forma part del ritual del cinema?
- Què passaria si estiguéssim drets o movent-nos?
- El cos també "mira" una pel·lícula?
- La comoditat ajuda a concentrar-se?



OBJECTE: LLANTERNA

La **projecció** dels curtmetratges concentra la llum i les mirades en un mateix punt, creant un centre d'atenció compartit. La llum de la pantalla ens diu on passa la història, és el centre on totes les mirades es troben.

- Què passa quan encenem la llanterna? On mirem tots?
- Què passa amb el que queda a les fosques?
- Com ens ajuda la llum a seguir la història?



OBJECTE: TAUMÀTROP

El **moviment** en animació no és real, sinó una **il·lusió creada pel nostre cervell** quan les imatges es veuen molt ràpidament una darrere l'altra i fa que semblin que es mouen. L'animació es construeix a partir d'imatges fixes, del temps i de la mirada de l'espectador.

- Què passa amb les imatges quan el girem ràpid?
- Com ens ajuda això a entendre com funcionen les pel·lícules animades?
- El moviment és real o és fruit de la nostra percepció?



OBJECTE: NINOT ARTICULAT

L'animació consisteix a **donar vida a allò que no es mou** a base de captar amb una càmera, quadre a quadre, les diferents fases del moviment. Cada petit moviment és una decisió. La figura no es mou si algú no la toca. Això ajuda a comprendre que darrere de cada imatge animada hi ha un **gest, un temps i una mirada**.

- Si la movem poc a poc, sembla que està viva?
- Creus que es poden fer animació amb ninots? com?
- Quantes vegades cal moure'l per explicar una acció?
- Què diu la manera com es mou sobre el personatge?



OBJECTE: Càmera fotogràfica

La càmera és una eina fonamental en l'animació, perquè permet **captar les imatges** una a una i convertir-les en **una seqüència**. No crea el moviment per si sola, però fa visible el treball de l'animador i fixa cada decisió de **moviment, d'enquadrament i de temps**. A través de la càmera, el moviment es construeix, s'ordena i es pot tornar a mirar. Això ajuda a entendre que l'animació no només depèn del que es mou, sinó també de **com es registra** i es mostra.

- Què passa si fem moltes fotos seguides sense moure l'objecte? i si el movem?
- En animació, per què és important que la càmera no es mogui entre imatges?
- Ens dona la mateixa informació una imatge de primeríssim primer pla i una de pla general?
- La càmera només observa o també participa en la narració?



UNA MICA MÉS...

Us proposem alguns **jocs** per continuar treballant els conceptes que formen part de l'**experiència cinematogràfica**:



El **joc del silenci** és una activitat per cultivar la pau interior, l'autocontrol i la concentració en nens, on s'anima a romandre quiet i en silenci per un temps breu, centrant-se en sons i sensacions internes, per després compartir l'experiència, usant eines com un rellotge de sorra o una espelma per marcar l'inici i el final. Comença amb segons i augmenta gradualment el temps, ajudant a desenvolupar l'atenció, la calma i l'autoconsciència.

El **cec i el guia** és un joc per desenvolupar la confiança i la consciència espacial, una persona amb els ulls tancats (el cec) es deixa guiar verbalment per una altra (el guia) a través d'un circuit o espai, i pot fer-se amb obstacles simples com cadires, coixins o una corda al terra.



El **joc del submarí** posa l'accent en prendre consciència del cos, de l'espai i de l'atenció a l'oïda. Un infant fa de *submarí* i es desplaça per l'espai amb els ulls tancats, el seu objectiu és arribar a l'altra punta de la sala. La resta del grup es col·loca pel mateix espai i fa d'*obstacles*. Aquests obstacles no es mouen, però poden avisar el submarí amb la veu o amb petits sons quan s'hi acostava massa, ajudant-lo a orientar-se sense veure.

Proposta per l'**observació conscient**. Cada grup d'infants o joves observen una planta real de manera regular al llarg del temps. L'activitat no consisteix a intervenir-hi constantment, sinó a mirar amb atenció, prenent consciència dels petits canvis que es produeixen. Es convida a mirar la forma de les fulles, el color, la mida, la posició de la tija o qualsevol canvi respecte a l'observació anterior. Després de cada observació, els infants **anoten, dibuixen o expliquen** allò que han vist.





2A FASE: LES HISTÒRIES DELS CURTS D'ANIMACIÓ

QUÈ VOLEM ACONSEGUIR? (OBJECTIUS D'APRENENTATGE)

- Obrir-se emocionalment i imaginativament a les històries animades, connectant-les amb l'experiència personal.
- Fer ús de la imaginació i el pensament simbòlic per establir relacions entre els objectes i les possibles històries dels curts.
- Sentir curiositat per descobrir les narratives i els personatges de les pel·lícules abans del visionat.
- Establir connexions entre la quotidianitat i els elements de la història, facilitant una lectura personal de l'obra.
- Expressar sensacions, idees o preguntes que els objectes despertin, fomentant la reflexió i la participació.

DESENVOLUPAMENT DE L'ACTIVITAT

OBJECTES ESCOLAR 1:

Ploma, llavor, tela camuflatge,
màscara, botella d'aigua,
cometa, agulla

OBJECTES ESCOLAR 2:

Peça trencaclosques,
placa collaret gos, anou,
tomàquet, botes muntanya,
flotador piscina, mirall

OBJECTES ESCOLAR 3:

Llumins, bota d'aigua, branca,
corda, tampó d'estampació,
collaret amb amulet,
mòbil amb el menú d'apps

*Trobareu les imatges dels objectes a **L'ANNEX 2**.

PREGUNTES OBSERVANT ELS OBJECTES EN GENERAL

- Què en sabeu d'aquests objectes?
- A què us recorden?
- Tenen alguna relació entre ells?
- En podeu establir alguna?

PREGUNTES OBSERVANT UN OBJECTE CONCRET

- Pots relacionar aquest objecte amb alguna experiència personal?
- En quin context es trobaria?
- Si aquest objecte fos una història, quina seria?
- Quin paper creus que tindrà dins de la història?





DURANT L'ANIMAC

Durant el visionat dels curts es proposa l'ús d'un **full de connexions** adaptat a cada grup escolar. El full es pot **omplir just després del visionat**, però és important **tenir-lo present durant la projecció** per afinar la mirada en aquest sentit i detectar possibles connexions.

El full de connexions permet que els infants i joves **descobreixin relacions**, ja sigui dins d'un mateix curt o entre curts diferents, **posant el focus** en aspectes com la tècnica d'animació, els missatges i valors darrere les històries que narren, els personatges o altres elements que hi apareixen.

En l'Escolar 1, la proposta se centra a **identificar quins dos elements pertanyen al mateix curt** i unir-los, com si es formessin parelles. Aquesta dinàmica ajuda els infants a **reconèixer elements visuals**, a mantenir l'**atenció** durant el visionat i a començar a establir **relacions senzilles** a partir del que veuen.

En els nivells d'Escolar 2 i Escolar 3, el full de connexions amplia la mirada i proposa **relacions entre diferents curts** del programa. En aquest cas, les connexions no són evidents ni úniques, sinó que responen a diverses **consignes d'observació**. També es deixa una **connexió en blanc** perquè cada alumne trobi una nova connexió entre els curts que decideixi.

A través d'aquestes connexions, l'alumnat és convidat a **comparar, afinar, interpretar i justificar la seva mirada**, entenent que no hi ha una única resposta correcta, sinó diferents maneres de mirar i relacionar els curts.

QUÈ VOLEM ACONSEGUIR? (OBJECTIUS D'APRENENTATGE)

- **Afinar l'observació** a partir d'una mirada atenta, sensible i curiosa durant el visionat dels curtsmetratges.
- **Implicar-se activament** en l'experiència de mirar per poder sentir, intuir, detectar i establir relacions.
- **Establir relacions** entre elements visuals, sonors, narratius o simbòlics, ja sigui dins d'un mateix curt o entre curts diferents.
- **Desenvolupar una mirada crítica i personal**, capaç d'identificar tècniques d'animació, personatges, elements audiovisuals, valors i missatges presents en les històries.
- **Valorar la diversitat d'interpretacions**, entenent que no hi ha una única resposta correcta i que cada mirada aporta una lectura diferent.

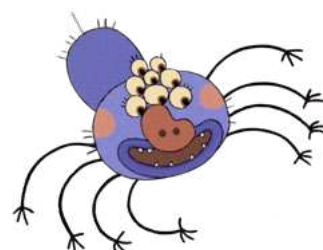
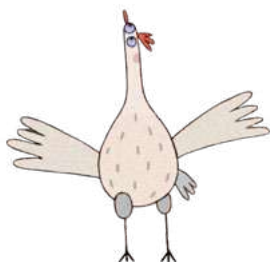




ESCOLAR 1: THINGS CHANGE: AMB IMAGINACIÓ

CONNECTA AMB ELS CURTS!

Troba la parella de cada curt i uneix-la amb una línia.



ESCOLAR 2: THINGS CHANGE: FAMÍLIES, NATURA I MONSTRES



CONNECTA AMB ELS CURTS!

Uneix cada curt amb una o dues connexions.
No cal estar segur, si t'ho sembla, dibuixa una línia.



MONO

**ENS FIXEM AMB LA TÈCNICA:
DIBUIX 2D SOBRE
IMATGE 3D**



HOUSE TRAP

**ENS FIXEM AMB
EL MISSATGE:
IDENTITAT, VOLER SER
EL QUE NO ETS**



MONTSER

**ENS FIXEM AMB
ELS PERSONATGES:
APAREIXEN ÉSSERS
IMAGINATIUS**



NUTISSIMO

ENS FIXEM...



**A SMALL GARDEN
BY THE WINDOW**



OSTRICH



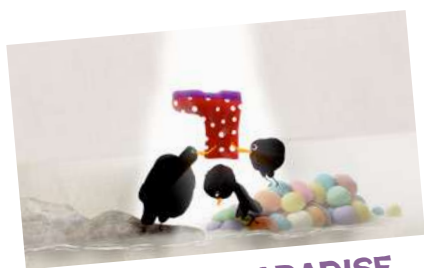
THE NIGHT BOOTS

ESCOLAR 3: THINGS CHANGE: FORA DE LA ZONA DE CONFORT

CONNECTA AMB ELS CURTS!

Uneix cada curt amb una o dues connexions.
No cal estar segur: si t'ho sembla, dibuixa una línia.

ENS FIXEM AMB LA TÈCNICA:
STOP MOTION,
TITELLES



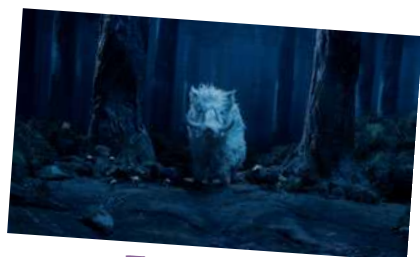
BIRDS OF PARADISE

ENS FIXEM AMB
EL MISSATGE:
MIRADES DIFERENTS
DAVANT DEL PROGRÉS



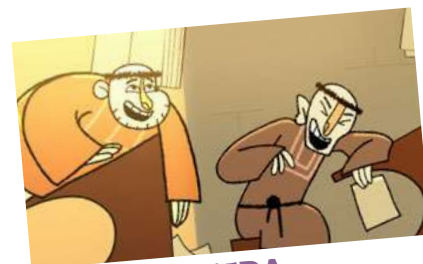
RADIX

ENS FIXEM AMB
ELEMENTS SIMBÒLICS:
UN OBJECTE CONDUEIX
LA HISTÒRIA



TETHERED

ENS FIXEM AMB
LA TEMÀTICA:
CONSEQÜÈNCIES DE
LA PETJADA HUMANA



LITERA

ENS FIXEM...



THE LEGEND OF
THE HUMMINGBIRD



TEARS OF
THE MOUNTAIN



QUOTA

DESPRÉS DE L'ANIMAC



La proposta posa èmfasi especial en **connectar els relats audiovisuals visionats i el llenguatge cinematogràfic amb la vida quotidiana i la individualitat de cada infant**, obrint un espai de diàleg entre les històries que han vist a la pantalla i les pròpies experiències, emocions i preguntes. D'aquesta manera, el cinema esdevé un pont entre la ficció i la realitat, entre la narrativa audiovisual i el món interior dels infants.

Per treballar-ho, les activitats plantejades després del visionat dels curtmétratges s'organitzen en **dos grans blocs complementaris**:

BLOC 1: REFLEXIÓ

Aquest bloc proposa un seguit de preguntes obertes que tenen com a objectiu **generar espais de conversa, reflexió i debat a l'aula** a partir dels curts visionats. Les preguntes permeten extreure conceptes, valors i temes presents a les obres, i connectar-los amb les vivències de l'alumnat. No cal respondre-les totes ni seguir un ordre tancat; es poden adaptar al ritme, a l'edat i als interessos de cada grup.

BLOC 2: CREACIÓ

En aquest segon bloc, els visionats funcionen com a **punt de partida per a la creació**. A través de l'observació dels curtmétratges, els infants descobreixen diferents maneres de narrar amb imatges, so, moviment i temps. A partir d'aquesta experiència, se'ls convida a **experimentar amb alguns dels conceptes extrets dels curts i amb els recursos propis del llenguatge cinematogràfic i de l'animació**, creant produccions pròpies i prenent consciència de com aquests elements contribueixen a construir relat, expressar idees i comunicar emocions



ESCOLAR 1: AMB IMAGINACIÓ



DREAMING OF FLIGHT

Elena Walf

PENSAMENTS A LA LLUM!

CONTEXT

En el curt *Dreamig of flight*, la gallina protagonista s'atreveix a **perseguir el seu somni** i només quan és autèntica i se segueix a ella mateixa aconsegueix pondre un ou. Al llarg del curt podem observar valors com l'amor i l'acceptació de la diferència i **la importància de ser un mateix** i seguir els propis somnis.

L'artista utilitza com a recurs visual per mostrar els pensaments dels personatges **el dibuix amb blanc**, com una llum que emergeix de seu interior. Aquest recurs visual propi de l'animació permet **visualitzar elements immaterials —pensaments, emocions, idees— que no serien visibles en la realitat**, alhora que **guia la nostra mirada** cap al que el personatge sent o imagina.

A partir d'aquest recurs visual, es proposa que els infants **experimentin amb els seus propis pensaments i imaginació**, dibuixant-los amb llum sobre imatges quotidianes, de manera que puguin explorar com l'animació fa visible el món interior d'un personatge.

QUÈ VOLEM ACONSEGUIR? (OBJECTIUS D'APRENENTATGE)

- Reflexionar sobre les emocions, la diferència i l'autenticitat a partir de la història del curt.
- Explorar com l'animació pot representar idees, emocions i desitjos que no es veuen a simple vista a través de recursos visuals.
- Establir relacions entre imatges i idees i emocions personals.
- Desenvolupar la creativitat utilitzant el dibuix per expressar imaginaris i pensaments.



COM HO FAREM? (DESENVOLUPAMENT DE LES ACTIVITATS)

BLOC 1: REFLEXIÓ

AUTENTICITAT I IDENTITAT



- Com es sent la gallina quan vol pondre un ou i no pot?
- Com es sent la gallina quan intenta volar? I què passa després?
- Com reacciona la persona que cuida les gallines davant de la diferència de la gallina? Per què creieu que actua així?
- Què passaria si tothom fes exactament el mateix sempre, sense provar coses noves?
- Què significa per vosaltres ser un mateix, fer les coses a la teva manera?
- Què creieu que vol ensenyar-nos aquest curt?

BLOC 2: CREACIÓ

Material:

- Recull d'imatges d'escenes quotidianes
- Càmera per registrar les seves pròpies imatges (opcional).
- Retoladors blancs acrílics o ceres blanques.

*Trobareu algunes imatges d'escenes quotidianes de referència a [L'ANNEX 3](#).

Per iniciar l'activitat, es posa a disposició dels infants un **banc d'imatges quotidianes**, com retalls de revistes o imatges extretes d'internet, inclús se'ls hi pot proposar portar una fotografia de casa. Paral·lelament, també se'ls pot proposar fer les seves **pròpies fotografies** a l'aula, representant una escena o capturant alguns moments del seu dia dia.

Un cop disposen de les imatges, es convida els infants a observar-les amb atenció i a preguntar-se **què pot estar pensant** o desitjant el protagonista. A partir d'aquesta observació, els infants dibuixen sobre les imatges els **pensaments amagats** utilitzant retolador blanc o cera blanca. Els traços blancs revelen el món interior i l'imaginari dels personatges. Finalment, es pot obrir un espai per **compartir les creacions**, explicant què han dibuixat i per què. Per fer-ho **més visible** es poden retallar els protagonistes o alguns elements i enganxar-ho damunt d'una cartolina fosca.

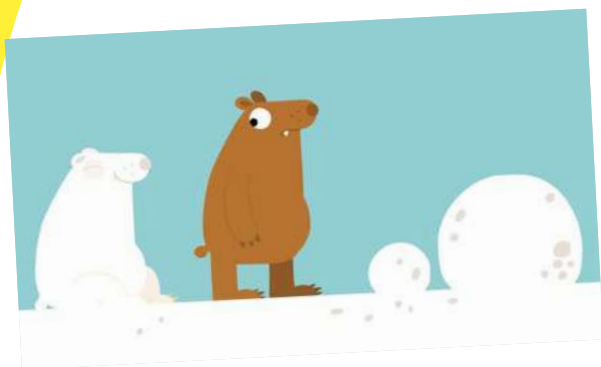
PECES ARTÍSTIQUES RELACIONADES

Les coses que se'n van - Beatrice Alemagna

El fill de l'home - René Magritte



ESCOLAR 1: AMB IMAGINACIÓ



POLAR BEAR *Julia Ocker*

QUINS ANIMALS S'AMAGUEN A LA NOSTRA ESCOLA?



CONTEXT

En el curt de la Julia Ocker, l'ós polar i l'ós bru juguen junts a fet i amagar entre la neu. De vegades es frustren quan no aconsegueixen trobar-se, però ràpidament **tornen a jugar junts, trobant la manera de divertir-se**. El joc els ajuda a **compartir moments, descobrir-se i reforçar la seva amistat**, demostrant que els conflictes també formen part del joc i de l'amistat.

L'artista utilitza el **camuflatge** com a **recurs visual i narratiu**, l'ós polar i l'ós bru es confonen amb els elements de l'entorn i, en alguns moments, gairebé desapareixen de la nostra mirada, fent que haguem d'estar atents als petits detalls per descobrir on s'amaguen els personatges. A partir d'aquesta idea, es proposa traslladar el joc del camuflatge a un espai proper i conegut: **l'escola**.

QUÈ VOLEM ACONSEGUIR? (OBJECTIUS D'APRENENTATGE)

- Reconèixer la importància de compartir i comunicar-se per mantenir i enfortir l'amistat.
- Observar l'entorn proper amb atenció, identificant colors, tons i repeticions.
- Comprendre el color com a recurs visual i narratiu present en l'animació.
- Establir connexions entre el llenguatge visual del curt i l'experiència personal dins l'escola.
- Expressar idees i interpretacions pròpies a partir de l'observació i el joc visual.

COM HO FAREM? (DESENVOLUPAMENT DE LES ACTIVITATS)

BLOC 1: REFLEXIÓ AMISTAT, JOC I CONFLICTE

- Què passa entre els dos ósos mentre juguen?
- Quines emocions creus que senten quan no es troben?
- Alguna vegada t'has enfadat jugant amb un amic o amiga? Què vas fer després?
- Com poden trobar una manera de continuar jugant junts després d'enfadar-se?
- Què creus que és més important quan juguem amb els altres?



BLOC 2: CREACIÓ

La proposta consta de dues activitats que poden realitzar-se de manera seqüenciada o bé en paral·lel.



ACTIVITAT 1: LA PALETA DE COLORS DE L'ESCOLA

Material

- Trossets de paper blanc de aproximadament 10x10cm
- Llapis de colors
- Pintures tèmpera, pinzells i paleta per barreges (opcional)

Els infants observen un espai concret de l'escola (pati, passadís, aula, hort...). Es convida a **mirar amb atenció** i a fixar-se en els **colors** que el conformen:

- Quins colors hi predominen?
- Hi ha colors que es repeteixen?
- Quins tons són més clars, més foscos o més vius?

Per facilitar aquesta observació, es reparteixen **trossets de paper blanc aproximadament de 10 x 10 cm** i una gran varietat de **llapis de colors**. Cada infant o grup d'infants intenten extreure un o diversos colors de l'espai, reproduint-los sobre el paper.

Entre tots, es posen en comú els colors obtinguts i es construeix **la paleta de colors que defineix aquell espai**, com si fos el seu propi "pantone".

Com a alternativa, l'activitat també es pot realitzar amb **pintura**, experimentant amb la **barreja de colors** per apropar-se als tons observats.

ACTIVITAT 2: QUINS ANIMALS S'AMAGUEN A LA NOSTRA ESCOLA?

Material

- Ulls d'animals de la galeria animaanimals de la Julia Ocker
- *Bluetack*
- *fulls i tisoires*
- Càmera fotogràfica

*Trobareu les imatges dels ulls d'animals a **l'ANNEX 4**.

Un cop identificats els colors de l'espai, els infants **imaginen** quins **animals** es podrien amagar en aquest:

- Quin animal podria amagar-se aquí sense ser vist?
- Quin color l'ajudaria a camuflar-se?
- Seria fàcil o difícil descobrir-lo?



A continuació, se'ls proporciona **ulls d'animals** extrets de la **galeria d'animanimals de Julia Ocker**. Els infants col·loquen aquests ulls **sobre l'element de l'espai** escollit. A partir d'aquí, se'ls anima a crear i afegir altres elements que completin l'animal —com dents, orelles, boques o taques— de manera que només alguns detalls delatin la seva presència.

L'activitat es pot realitzar directament a l'espai, col·locant els ulls amb *bluetack* o a partir de fotografies de l'entorn. Si es decideix **intervenir en l'espai** es pot realitzar fotografies que recullin el resultat final.

Per acabar, els infants observen les **composicions** creades pels seus companys i juguen a **endevinar**:

- Quin animal s'amaga darrere d'aquests ulls?
- On està amagat?
- Què fa aquest animal en aquest espai de l'escola?

Després, segons les possibilitats del grup, poden deixar volar la seva imaginació utilitzant la conversa, el dibuix o el relat per **inventar una història** sobre l'animal, explicar la seva aventura dins l'escola, descriure com és o com se sent, i compartir altres idees creatives.

PECES ARTÍSTIQUES RELACIONADES

Zoom in - Maider Lopez: <https://maiderlopez.com/portfolio/zoom-in/>

Colorama: El llibre dels colors del món - Cruschiform

Un munt de colors - Raúl Bermejo

Animaanimals - Julia Ocker: <https://www.animanimals.com/animals/>



ESCOLAR 1: AMB IMAGINACIÓ



MIMESIS

Mehdi Malabry-Namaoui, Louis Houzelot,
Lena Garrigues, Camille Catry
i Eline Vuillemenot

MUTACIONS ANIMADES

CONTEXT

En el curt *Mimesis*, l'André explora diferents grups d'animals per **trobar el seu lloc** i experimentar com seria encaixar amb cada tribu. La història mostra que cada grup d'animals té característiques pròpies, igual que les persones, i que la **diversitat** enriqueix el món que compartim. ens convida a reflexionar sobre qui som, com encaixem amb els altres i què ens fa únics i, ens recorda que, a vegades, intentem adaptar-nos per encaixar, però la nostra veritable força està en reconèixer i expressar la nostra **identitat**.

De la mateixa manera que el protagonista s'apropa a diferents col·lectius d'animals per descobrir-los i imitar-los, en aquesta activitat es proposa als infants jugar amb **transformació visual** de la seva pròpia identitat.

QUÈ VOLEM ACONSEGUIR? (OBJECTIUS D'APRENENTATGE)

- Reflexionar sobre la pròpia identitat, reconeixent allò que ens fa únics i la manera com ens relacionem amb els altres.
- Valorar la diversitat i comprendre que les diferències individuals i col·lectives enriqueixen la convivència i el sentiment de pertinença.
- Explorar i experimentar amb la nostra identitat a través del joc que proporciona el taumatrop.
- Comprendre de manera vivencial un principi bàsic de l'animació —la persistència de la visió— a través del taumatrop.
- Expressar idees, emocions i inspiracions personals mitjançant la creació artística.

BLOC 1: REFLEXIÓ

IDENITAT, DIVERSITAT I SENTIMENT DE PERTINENÇA

- Com creieu que se sent l'André mentre observa els animals?
- Què fa que cadascuna de les tribus sigui diferent i especial?
- Creieu que és important ser igual que els altres?
- Podeu mostrar qui sou de veritat? On us sentiu segurs per ser tal com sou?
- Alguna vegada heu provat d'adaptar-vos per encaixar en un grup? Com us vau sentir?





BLOC 2: CREACIÓ

Material

- Cartolina o paper gruixut
- Tisores
- Llapis, retoladors o ceres de colors
- Fotografies: retrats dels infants, imatges d'animals (opcional)
- Dos trossos de cordill, llana o goma elàstica
- Perforadora o punxó
- Cola o cinta adhesiva

Es proposa una activitat de **transformació visual** fent un **taumatròp**, una joguina òptica molt antiga que utilitza un principi de l'animació per donar **moviment i vida a dues imatges combinades**.

Cada infant escull **un element d'un animal** que li cridi l'atenció: unes ales, una cua, unes orelles, unes dents, unes banyes... Un element que **representi** alguna cosa que els inspira, que voldrien explorar en si mateixos, una habilitat que admiren com: la velocitat d'un felí, la llibertat d'un ocell, la força d'un elefant o l'agilitat d'un mico, o simplement alguna característica que els crida l'atenció i els genera curiositat.

A una cara del taumatròp dibuixen **la seva pròpia imatge** o figura, i a l'altra cara dibuixen l'element de l'**animal** seleccionat. També es pot fer mitjançant la **fotografia**, fent-se un retrat i retallant la figura o escollint els trets característics de l'animal a través d'imatges reals o, combinant ambdues tècniques.

Quan el taumatròp gira ràpidament, les dues imatges es **combinen visualment**, creant la sensació que el personatge **"es transforma"**, fusionant la pròpia identitat amb l'element inspirador de l'animal.

Per acabar, poden **compartir les seves creacions en conversa**, explicant la seva elecció.

PECES ARTÍSTIQUES RELACIONADES

La sensación mutante - Basurama

¿Quién soy yo? - Paula Vazquez





ESCOLAR 2: FAMÍLIES, NATURA I MONSTRES



HOUSETRAP

George Hampshire

SEGUEIX EL RATOLÍ!

CONTEXT

En el curtmetratge *HOUSETRAP*, assistim a una escena familiar quotidiana: diferents membres d'una família comparteixen una estona jugant amb un trencaclosques. L'acció principal segueix una **peça del puzzle** amb dibuix de formatge perseguida per un **ratolí**. Aquesta petita persecució desencadena un seguit d'accidents, un darrere l'altre, combinant humor i caos. Un dels aspectes més interessants del curt és el contrast visual entre l'**escenari realista** i els **personatges dibuixats**, que s'integren dins del món real i hi interactuen.

A partir d'aquesta tècnica híbrida, es proposa convidar els infants a activar la seva imaginació i connectar-la amb situacions properes al seu dia a dia, desenvolupant creativitat, expressió oral i cooperació.

QUÈ VOLEM ACONSEGUIR? (OBJECTIUS D'APRENENTATGE)

- Desenvolupar la imaginació i la creativitat a partir d'estímul visual.
- Fomentar l'expressió oral espontània i estructurada.
- Treballar l'escolta activa i el respecte dels torns de paraula.
- Afavorir la cohesió de grup mitjançant la creació col·lectiva d'històries.
- Experimentar amb la relació entre objectes reals i elements dibuixats.
- Introduir el llenguatge audiovisual: entendre com es construeix una història visualment i com els moviments i seqüències creen ritme i emoció.

COM HO FAREM? (DESENVOLUPAMENT DE LES ACTIVITATS)

BLOC 1: REFLEXIÓ

- Què és el primer que t'ha cridat l'atenció del curt?
- Com creus que se senten els personatges quan el ratolí comença a causar problemes?
- Per què penses que el director ha barrejat personatges dibuixats amb una casa real?
- Quin moment del curt creus que ha estat el més divertit o inesperat? Què ha passat perquè tot es descontrolés tant?

BLOC 2: CREACIÓ

En relació a aquest curt, proposem dues activitats que giren al voltant d'un mateix eix: **transformar la realitat quotidiana en imaginació**, igual que fa *HOUSETRAP* barrejant elements reals i dibuixats.

A l'activitat 1, els alumnes creen una **història improvisada** a partir d'un **dau** amb elements del curt.

A l'activitat 2, es trasllada aquesta creativitat al seu **entorn personal**, representat dins d'una casa realista.

ACTIVITAT 1:

Aquesta és una proposta que requereix poc material i preparació. A més, pot ser molt dinàmica perquè, per moltes vegades que es repeteixi, mai serà igual.

És una **activitat lúdica** per treballar la imaginació i expressió oral o escrita que pot adaptar-se a qualsevol temàtica o projecte que trebal·leu dins les aules.

Material:

- Un dau gran amb imatges de diferents elements que surtin al curt: peixera, peça de puzzle, planta, taula, ...
- Es pot treballar en petit grup, en grup gran o individualment si, enlloc de fer-ho oralment, se'ls proposa fer-ho per escrit.

*Trobareu una plantilla de dau adjunt en **L'ANNEX 5**.

Funcionament:

- Un alumne llença el dau davant del grup.
- La imatge que apareix es converteix en la primera peça de la seva història.
- Un segon alumne llença el dau i continua la història afegint un nou element.
- La història la poden narrar com si el ratolí fos el protagonista.

I així successivament fins completar una història col·lectiva i imaginativa.

Un cop els alumnes han creat i narrat la seva història segons l'atzar del dau, la plasmen utilitzant la tècnica "flipbook".

Cada grup pot dibuixar 5-10 petites escenes de la persecució del ratolí en petites làmines consecutives. Quan les lliguen ràpidament, veuran el ratolí en moviment, introduint-los al concepte de seqüència animada i temporalitat.





ACTIVITAT 2:

Materials:

- Plantilla d'una casa oberta (habitacions i espais).
- Imatges de mobles i objectes realistes per retallar.
- Retoladors, colors, tisores, cola.
- Un Titella 2D d'un ratolí amb pal o una titella de dit, si en teniu.

*Trobareu la plantilla de la casa a **L'ANNEX 6**.

FASE 1: CREACIÓ PERSONAL

Cada infant rebrà una plantilla realista d'un esquelet d'una casa, amb els seus espais interiors i exteriors. En aquesta, cada alumne expressarà de forma plàstica una escena que li agradi del seu dia a dia.

Podran:

- Retallar i enganxar objectes a cada espai.
- Dibuixar una escena quotidiana que els agradi:
esmorzar amb la família, jugar a l'habitació, preparar-se per anar a l'escola...



FASE 2: COMPOSICIÓ I NARRACIÓ COL·LECTIVA

- Totes les cases es col·loquen al terra, seguint una seqüència aleatòria.
- La titella del ratolí "viatja" d'una casa a una altra.
- Cada vegada que el ratolí arriba a una imatge, l'infant autor explica què està passant i la resta respecta el seu torn de paraula.

El grup construeix una història conjunta unint les escenes de tots.

En aquest cas, es pot utilitzar el **ratolí com a protagonista** i narrar els fets com si li passessin a ell o bé que sigui un personatge observador que simplement marca el recorregut de casa en casa i els alumnes poden narrar en primera persona la vivència que han plasmat.



ESCOLAR 2: FAMÍLIES, NATURA I MONSTRES

MONO Almudena Monzú EL NOSTRE ÀLBUM FAMILIAR



CONTEXT

En el curt *Mono* es vol visibilitzar la gran diversitat de **models familiars** que existeixen avui a través de la vida d'una família monoparental. S'utilitza la comparació amb diferents tipus de famílies del món animal, obrint la porta a parlar de manera natural sobre les diverses estructures familiars.

També hi apareix la veu dels animals domèstics com a membres importants de la família, aspecte que connecta amb la seva vivència quotidiana. El relat mostra els esforços d'una mare per normalitzar la seva situació familiar davant del seu fill, i alhora reflecteix la tristesa o frustració que el nen pot sentir en comparar-se amb altres contextos familiars del seu entorn.

QUÈ VOLEM ACONSEGUIR? (OBJECTIUS D'APRENENTATGE)

- Reconèixer i respectar la diversitat de models familiars presents en la societat actual.
- Desenvolupar empatia i comprensió envers realitats diferents de la pròpia.
- Expressar oralment i artísticament emocions relacionades amb la família.
- Valorar la importància de tots els membres de la família, siguin humans o animals domèstics.
- Fomentar un espai segur on cada infant pugui compartir la seva realitat familiar sense judici.
- Comprendre que les famílies poden canviar i que totes són igualment vàlides i valuoses.

COM HO FAREM? (DESENVOLUPAMENT DE LES ACTIVITATS)

BLOC 1: REFLEXIÓ

- Quins tipus de famílies has vist al curt? Creus que totes les famílies, encara que siguin diferents, poden ser igual de valuoses? Per què?
- Com creus que se sentia el nen quan comparava la seva família amb altres famílies? Alguna vegada t'has sentit així?
- Per què creus que els animals domèstics també són importants per a la família del curt? Tens algun animal a casa que consideris part de la teva família?

BLOC 2: CREACIÓ

En relació a aquest curt us proposem que els nens i nenes puguin expressar qui conforma la **seva família** des del seu sentir i, combinant totes les famílies de la classe, poder crear un recurs lúdic per a tots i totes: el seu **propi familiarium** basat en el conte “Familiarium” i la tècnica “*mix&match*”. Amb aquest llibre **mix&match** els nens i nenes poden barrejar les parts de les famílies amb les de la resta de companys per crear famílies imaginàries i divertides. També es poden inventar històries orals i donar peu a reflexions o assemblea compartides.

Aquesta activitat es desenvoluparà per fases. Podeu quedar-vos a la primera part o acabar fent un treball col·lectiu.

Material

- Plantilla DIN A-4 amb un fons domèstic i les marques verticals
- Material per crear: tisores, papers, colors, retoladors,...
- Material per plastificar i enquadernar.

*Trobareu la plantilla del fons adjunt en **L'ANNEX 7**.

FASE 1: CREACIÓ INDIVIDUAL

- Cada alumne rep un full DIN-A4 amb el mateix fons i dividit en 4 zones.
- Dibuixa els membres de la seva família, els que ell o ella vulgui representar.
- Pot dibuixar també detalls de l'espai familiar que li agradin.

FASE 2: FAMILIARIUM COL·LECTIU

Aquesta part correspon a l'adult que condueixi l'activitat:

- Recollir tots els DIN-A4.
- Plastificar i tallar els dibuixos de cada alumne.
- Enquadernar-los tots junts amb espiral per formar un llibre de classe.



Aquest llibre es converteix en un recurs **interactiu de joc**. Movent els diferents retalls poden configurar gran varietat de famílies.

*Opcional: per la portada del vostre llibre podeu fer una fotografia del grup classe.





ESCOLAR 2: FAMÍLIES, NATURA I MONSTRES



OSTRICH *Marie Kenov*

LES MEVES LLUMS I LES MEVES OMBRES

CONTEXT

En el curt *Ostrich*, una estruç jove s'obsessiona i es deixa **influenciar** pels cànons de bellesa que veu a les xarxes socials i als cartells de la ciutat. Vol imitar l'estruç model que tant admira, modificant el seu **aspecte físic**: coll més llarg, cames més depilades, color diferent per tal d'assemblar-se a ella.

Amb el temps, acaba perdent la seva identitat fins que coneix la model en persona i s'adona que no és com l'imaginava i es decepciona profundament. En aquest moment de desconcert i tristesa, l'estruç torna al seu estat original i comprèn que tot el que necessita ja ho té i que és suficient **tal com és**.

A més a més, en el curt s'utilitzen **recursos expressius** que ajuden a interpretar molt clarament el món emocional de l'estruç: ràbia, tristesa, esforç, emoció, felicitat, etc.

El curt ofereix una oportunitat excel·lent per reflexionar sobre la pròpia imatge, **l'acceptació personal** i el respecte cap a la **diversitat corporal** i emocional, els referents que veiem en el nostre entorn i en les xarxes socials i com aquests poden influir en la nostra autoestima. Així doncs, es proposa treballar "**les llums i les ombres**" des d'una connexió més emocional i una més artística a partir de dues activitats.

QUÈ VOLEM ACONSEGUIR? (OBJECTIUS D'APRENENTATGE)

- Reforçar l'autoestima i confiança en un mateix.
- Afavorir la reflexió col·lectiva sobre el valor de ser únic i autèntic.
- Permetre que els infants identifiquin i expressin aspectes del seu físic i de la seva personalitat que els agraden i els que els generen inseguretats.
- Desenvolupar expressió oral i creativa mitjançant fotos, emoticones, dibuixos i frases curtes.
- Afavorir pensament crític sobre els models ideals i referents que es veuen a les xarxes socials.
- Fomentar l'empatia, el respecte i la comprensió envers els companys i les seves experiències personals.
- Crear un recurs visual col·lectiu que serveixi com a eina de reflexió i recordatori positiu.
- Introduir la narrativa audiovisual i a la representació de les emocions en moviment.
- Experimentar amb llum, ombra i moviment per expressar emocions.





COM HO FAREM? (DESENVOLUPAMENT DE LES ACTIVITATS)

BLOC 1: REFLEXIÓ

- Què li passa a l'estruç al principi del curt?
- Per què volia ser com l'estruç model?
- Què passa quan descobreix la realitat?
- Com se sent al final?
- Us heu sentit identificats/es amb l'estruç protagonista?
- Teniu referents en les xarxes socials? Com us sentiü respecte a ells/es?

BLOC 2: CREACIÓ

ACTIVITAT 1

Material

- Càmera fotogràfica
- recursos expressius del curt *Ostrich* i emoticones

FASE 1: FOTOGRAFIES I AUTOEXPRESSIÓ INDIVIDUAL.

Cada alumne necessita dues fotografies exactament iguals. Les poden fer a casa o les podeu fer i imprimir a l'escola.

- S'han d'expressar damunt d'aquestes imatges:
- En la primera: escriuràn una cosa que els hi agrada del seu aspecte físic, a través del dibuix i collage amb recursos expressius com emoticons o altres que apareixen en el curt, donaran vida a aquella fotografia per transmetre el missatge que volen.
- En la segona seguiran exactament el mateix procediment però, en aquesta ocasió, expressant un aspecte que no els hi agradi o els hi costi acceptar del seu físic.

La idea és que la imatge i les expressions visuals reflecteixin les emocions reals de cada alumne en ambdós casos.

FASE 2: CREACIÓ DE MURALS COL·LECTIUS

En una paret de l'aula, es plantejaran dos murals. Es poden fer a base de cartolina o la creació que escolliu:

- **Mural 1:** "Les meves llums"
- **Mural 2:** "Les meves ombres"

En cada un dels murals hi aniran les fotos de tots els alumnes classificades. D'aquesta manera, podran visualitzar la diversitat d'emocions i percepcions dins de la classe i crear un espai segur de reflexió.

Per acabar, es poden suggerir preguntes per fer un debat obert i inclús aprofitar l'ocasió per enllaçar-ho amb conceptes com el bullying, la gordofòbia, l'homofòbia, etc.

ACTIVITAT 2

Per complementar aquesta reflexió es proposa una nova dinàmica: “**llum i ombra de mi mateix/a**”, on els infants representaran les seves emocions i aspectes del cos a través de moviment i contrast. Amb aquesta proposta es pretén observar com llum i ombra coexisteixen, mostrant que totes les parts de nosaltres són vàlides i formen un tot únic.

Material

- Font de llum regulable (làmpada de taula o projector).
- Paret o pantalla blanca on projectar ombres.
- Retalls de cartolina negra o paper negre (siluetes de parts del cos, gestos, ulls, boca, mans...).
- Clips o palets per sostenir els retalls.
- Colors i retoladors per decorar les siluetes si es volen personalitzar.

FASE 1: PREPARACIÓ DELS RETALLS (INDIVIDUAL)

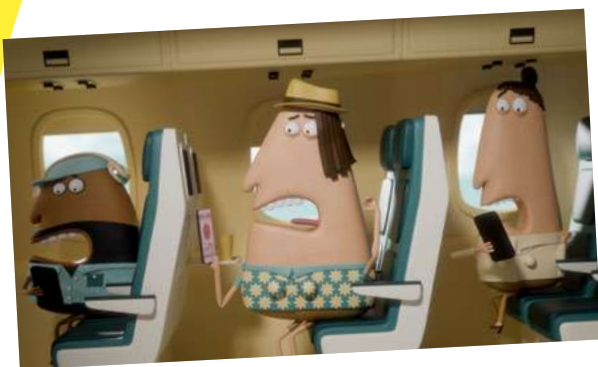
- Cada infant retalla siluetes que representin parts del seu cos, expressions facials o detalls significatius.
- Assigna a cada silueta un aspecte positiu o un aspecte que li genera inseguretat.

FASE 2: EXPERIMENTACIÓ AMB LLUM I OMBRA

- Col·locar els retalls entre la font de llum i la paret/pantalla blanca.
- Moure lentament els retalls i observar com canvia la seva ombra segons la llum i la posició.
- Les siluetes positives es poden situar en zones de llum intensa, i les que representen inseguretat en zones amb més ombra parcial.
- Deixar que experimentin amb moviment seqüencial: un ull que parpelleja, un somriure que es transforma, una mà que es mou.



ESCOLAR 3: FORA DE LA ZONA DE CONFORT



QUOTA

Job, Joris & Marieke

LA MEVA PETJADA ECOLÒGICA

CONTEXT

El curtmetratge *Quota* presenta una societat on una aplicació mòbil registra en temps real la **petjada ecològica** de cada ciutadà. Cada acció contaminant activa un **compte enrere** que redueix la vida de les persones. A curt termini, les conseqüències no són visibles i, malgrat les advertències de la tecnologia, la població continua actuant de manera irresponsable. A llarg termini, la societat acaba pagant un preu altíssim: el deteriorament acumulat del planeta acaba traduint-se en la seva **pròpia destrucció**, en la mort de l'ésser humà.

A partir d'aquest plantejament, proposem que cada alumne **analitzi el seu dia a dia** per identificar quines accions generen petjada ecològica, fent un procés de presa de consciència i responsabilitat. L'activitat culmina amb l'elecció d'un **compromís realista** que redueixi la seva contribució a la contaminació i generi un efecte positiu a llarg termini.

QUÈ VOLEM ACONSEGUIR? (OBJECTIUS D'APRENENTATGE)

- Reconèixer l'impacte de les accions individuals en el medi ambient i prendre decisions responsables sobre el seu consum.
- Analitzar de forma crítica els models de consum i reflexionar sobre la responsabilitat col·lectiva envers el medi.
- Redactar diferents estils de textos i expressar-los oral i audiovisualment.
- Utilitzar tecnologies digitals per documentar i representar la informació elaborada i estructurada.

COM HO FAREM? (DESENVOLUPAMENT DE LES ACTIVITATS)



BLOC 1: REFLEXIÓ

- Quines accions del teu dia a dia creus que contaminen més?
- Per què penses que, tot i saber que contaminem, a vegades no canviem els nostres hàbits?
- Com creus que seria la nostra vida si existís una aplicació que ens restés temps cada vegada que contaminem?
- Quin petit canvi podries fer tu que ajudés a reduir la contaminació? Creus que seria fàcil mantenir-lo?



BLOC 2: CREACIÓ

Aquest projecte el realitzarem per fases. Podeu arribar fins on vulgueu:



FASE 1: OBSERVACIÓ I REGISTRE

L'alumnat analitza 24 hores de la seva vida. Per focalitzar l'observació els hi podeu oferir una guia per categories:

- Consum d'aigua (dutxa, rentar mans, rentadora...)
- Ús d'energia (llum, dispositius electrònics)
- Plàstics generats (ampolles, embolcalls...)
- Alimentació (despeses, residus, malbaratament)
- Transport utilitzat
- Roba utilitzada, rentada o comprada
- Altres residus generats

Com fer aquest registre? Depenent de les assignatures que entrin en joc en aquest projecte o allò que vulgueu potenciar, podeu proposar-los-hi:

- Fotos o vídeos curts amb mòbil o tauleta
- Notes de text o llistes
- Petits gràfics (quantitats, repeticions)

FASE 2: INTERPRETACIÓ DELS REGISTRES

Aquesta fase es pot realitzar en petits grups seguint unes accions de treball. Els hi podeu oferir a mode plantilla.

1. Classifiquen les dades recollides per les categories proposades.
2. Detecten quines accions tenen més impacte.
3. Comparen resultats entre companys (similituds i diferències).
4. Relacionen les seves accions amb allò observat en el curt.

FASE 3: CREACIÓ D'UN DIARI AUDIOVISUAL

Cada alumne crea un diari audiovisual de 1-2 minuts mostrant el recull i reflexió feta prèviament. Aquest diari conté:

- Imatges reals del seu dia
- Dades o observacions rellevants
- Un moment d'impacte ("m'adono que...")
- Un final reflexiu sobre les conseqüències possibles

Poden incorporar una estètica o algun element inspirat en el curt. Per exemple: una app, un temporitzador...



FASE 4: COMPROMÍS SOSTENIBLE

Cada alumne decideix una **acció concreta** i realista per aplicar d'immediat en el seu dia a dia. Per exemple: utilitzar compreses de roba o copa menstrual; escurçar el temps de dutxa; comprar roba de segona mà, comprar aliments a granel, ...

Han d'explicar:

1. Què fan actualment
2. Què volen canviar
3. Quin impacte positiu pot tenir a llarg termini

Aquest **compromís** pot ser una presentació oral individual o pot estar inclosa en el seu **diari audiovisual** com a conclusió final.

FASE 5: COMPARTIM I FEM XARXA

Opció 1: Si tot aquest anàlisi i treball es vol posar al servei de la comunitat, es pot elaborar una carpeta compartida amb tots els vídeos per tal que hi hagi un visionat col·lectiu.

Opció 2: Amb el grup classe, es pot debatre sobre quines accions són més factibles d'aplicar a nivell individual i dins del centre.

Opció 3: Elaborar un llistat de mesures que es podrien implementar a l'aula o a l'institut.

FASE 6: QUÈ PODEM MILLORAR?

Per elaborar un llistat de mesures a implementar a l'aula o institut, primerament s'hauran identificat quines pràctiques, individuals i col·lectives, són millorables. Per tal de generar consciència i impacte en la comunitat educativa, es faran visibles aquestes pràctiques a través de la **creació d'uns gifs**.

- Els alumnes escolliran un aspecte que considerin que es pot millorar.
Per exemple: consum d'aigua.
- Decidiran quina acció volen mostrar per representar aquesta pràctica:
Per exemple: rentar-se les mans i que es quedi l'aigua oberta.
- Faran una seqüència de 5-10 fotos, amb el telèfon quiet, captant aquesta acció dins el mateix pla. Per crear aquest stop-motion senzill poden utilitzar la app Stop motion Pro i fer-la servir amb el seu mòbil.
- Per **crear el GIF** poden utilitzar pàgines web o apps pensades per aquesta funció. Una d'elles pot ser la **app gifmaker**.

Aquesta petita peça d'animació es pot incorporar en el visionat col·lectiu de la Fase 5.

PECES ARTÍSTIQUES RELACIONADES

Casi todo lo que compras lo tiras - Basurama:

<https://basurama.org/proyecto/casi-todo-lo-que-compras-lo-tiras/>



ESCOLAR 3: FORA DE LA ZONA DE CONFORT



LA LÉGENDE DU COLIBRÍ

Morgan Devos



TOTS SUMEM: L'ORGANIGRAMA
VIVENT DEL NOSTRE CENTRE

CONTEXT

En *La Légende du Colibrí*, un bosc **ple d'harmonia i convivència** entre diferents famílies d'animals es veu **amenaçat** quan arriben els **humans**, que talen arbres i provoquen incendis per al seu propi benefici. Davant el perill, molts animals fugen cap a l'altre costat de l'aigua, però una mare i la seva cria queden atrapades entre les flames.

El colibrí, amb el seu petit bec, intenta ajudar portant aigua una i altra vegada. En adonar-se que sol no pot fer front a la situació, demana ajuda i la seva determinació inspira als altres animals del bosc, que comencen a col·laborar. Cadascú aporta les **seves habilitats** i possibilitats, i gràcies a l'**esforç conjunt** i al **treball en equip**, aconsegueixen rescatar la família atrapada.

El curt transmet valors com la **cooperació**, la suma de capacitats diverses, el compromís, el lideratge positiu i com la **unió fa la força** davant un repte comú.

QUÈ VOLEM ACONSEGUIR? (OBJECTIUS D'APRENENTATGE)

- Desenvolupar empatia i respecte cap als altres i el seu treball.
- Repartir tasques, coordinar accions i col·laborar en un projecte comú.
- Elaborar entrevistes, formular preguntes rellevants i recollir informació de manera clara.
- Utilitzar dispositius digitals per enregistrar entrevistes, fer fotografies o crear materials visuals.
- Utilitzar metàfores visuals (com els animals del curt) per expressar funcions i característiques dels diferents professionals del centre.

COM HO FAREM? (DESENVOLUPAMENT DE LES ACTIVITATS)

BLOC 1: REFLEXIÓ

Després de veure *La Légende du Colibrí*, es proposa un breu debat per identificar les idees clau:

- Per què el colibrí decideix actuar tot i ser petit?
- Què passa quan altres animals s'hi sumen?
- Què ens diu això sobre la importància de col·laborar?

A partir d'aquestes reflexions, es planteja un paral·lelisme amb la vida del centre per tal d'apropar-ho a la seva quotidianitat: Igual que els animals del bosc, la comunitat educativa funciona gràcies a l'aportació de moltes persones amb rols diversos.

BLOC 2: CREACIÓ

Aquest projecte el realitzarem per fases:



FASE 1: PLUJA D'IDEES

Qui conforma tota la comunitat educativa? A l'aula es genera una llista col·lectiva amb tots els perfils que formen part activa en el funcionament del centre. Haurien de sortir col·lectius com:

Equip directiu; professorat; consergeria; personal administratiu; personal de neteja; personal de cuina; educadors/es i orientadors/es; personal de suport, monitors/es, etc., AFA ...

Un cop feta la llista, es reparteix un rol o grup de professionals a cada grup d'alumnes per tal de començar a treballar i que puguin conèixer i valorar de ben a prop la feina de cada col·lectiu.

FASE 2: RECOLLIDA D'INFORMACIÓ

En aquesta fase es pot jugar amb les competències educatives que més us interressi treballar. Se'ls hi pot oferir una guia o deixar-ho lliure. Algunes propostes són:

1. **Realitzar una entrevista:** podem recopilar informació sobre funcions i tasques principals, responsabilitats, dificultats i reptes, el paper del seu rol en el funcionament del centre, la col·laboració amb altres professionals, l'experiència pròpia...
2. **Documentar visualment** a través de fotografies del lloc de treball, algun vídeo mostrant les tasques que fan, notes o observacions que recullin, ...

FASE 3: PRESENTACIÓ ORAL SOBRE CADA GRUP PROFESSIONAL

Cada grup transforma la informació recopilada en una secció de l'organigrama que haurà de compartir amb la resta de grup classe. Hauran de:

- Explicar visualment el rol del grup assignat: mostren imatges i suport gràfic.
- Indicar com es relacionen amb altres professionals
- Què han après sobre la professió assignada
- Presentar-ho de manera creativa (cartolina, mural, digital,...)

FASE 4: CREACIÓ CONJUNTA DE L'ORGANIGRAMA

El grup classe munta l'organigrama complet, peça a peça, fins a visualitzar la comunitat educativa com un ecosistema unit i equilibrat.

Se'ls hi pot oferir informació sobre què és un organigrama i què tenir en compte a l'hora d'elaborar-ne un. A partir d'aquí, mantenint els grups de treball, se'ls demana que entreguin el seu organigrama en base a tota la informació compartida amb els companys de classe. En una propera sessió, el professor o professora els pot explicar quin seria el resultat final i perquè.

FASE 5: CREACIÓ ANIMADA DE CADA ROL PROFESSIONAL

Per tal de reforçar el simbolisme del curt i el vincle amb el llenguatge de l'animació, es proposa que cada grup transformi el col·lectiu professional que ha estudiat en un personatge antropomòrfic. En aquest cas, s'associarà a un animal que representi l'essència del rol professional que han estat treballant. (Exemple: Professorat → colibrí - constància i inspiració -)

El disseny de personatges és una peça molt important en l'àmbit de l'animació audiovisual. Per tal de donar vida a aquest personatge antropomòrfic, hauran de definir primerament:

- Expressions que representin la seva funció (energia, calma, precisió...)
- Objectes o eines que l'identifiquin (escombra, llibres, eines de cuina, telèfon...)
- Forma i trets visuals (color, textura, dimensions)
- El seu "poder simbòlic" (ex.: el professorat pot "il·luminar idees"...)

Després, realitzaran una seqüència de dibuixos d'aquest personatge mostrant diferents estats emocionals: content, trist i enfadat.

FASE 6: REFLEXIÓ SOBRE ELS VALORS DE LA DINÀMICA

Per reforçar els conceptes que ens ofereix el curt i que s'amaguen darrere del treball que ells i elles han realitzat, podem tancar aquest projecte amb algunes preguntes en assemblea:

- Quin rol no coneixies i ara valores més?
- Què passaria si un d'aquests perfils no existís?
- Com es reflecteix en el nostre centre la idea de "la unió fa la força"?
- Què podeu fer, com a alumnat, per contribuir positivament a aquesta comunitat?

Es reforça així la idea del curt: cada acció suma, cada habilitat importa, i només la col·laboració fa possible superar dificultats i construir un entorn millor.

WEBGRAFIA PER CONSULTAR:

Cartoonsaloon: [Cartoon Saloon - Irish Animation Studio](#)



ESCOLAR 3: FORA DE LA ZONA DE CONFORT



TEARS OF THE MOUNTAIN

Luke Ashworth, Yehor Bondarenko,
Alp Kurdoglu, Romane Talva, Ange Yajima

QUÈ M'IDENTIFICA?
EXPLORANT ELS MEUS VALORS

CONTEXT

Tears of the Mountain explica la història de dues germanes que han crescut envoltades de muntanyes i d'un fort vincle familiar. Després de la mort de la mare, la germana gran ha d'afrontar sola la responsabilitat de sostenir la seva vida i la de la seva germana petita. Empesa per la pobresa i la necessitat, accepta matar una criatura de la muntanya a canvi de diners. La germana petita, però, li recorda els **valors** que els va transmetre la mare i li mostra un amulet que simbolitza la seva identitat i allò en què creuen. Finalment, entre llàgrimes, la germana gran entén que no pot trair-se a si mateixa ni els **principis de la seva família**.

El curt mostra la importància de mantenir-se fidel als propis valors, fins i tot en moments difícils, i convida a reflexionar sobre la **identitat i les decisions** que ens defineixen. Seguint aquesta idea i valorant la identitat com un dels pilars principals que mouen els alumnes en aquesta etapa, volem generar una dinàmica de reflexió sobre els seus valors i de **posicionar-se de forma crítica** sobre els referents digitals que els envolten.

QUÈ VOLEM ACONSEGUIR? (OBJECTIUS D'APRENENTATGE)

- Reconèixer i expressar els propis valors i principis, i comprendre com influeixen en les decisions.
- Analitzar críticament la influència dels models i referents socials, especialment en xarxes socials.
- Identificar com les xarxes socials condicionen percepcions d'identitat, èxit i valors.
- Diferenciar referents saludables i realistes d'aquells que fomenten pressió, comparació o models poc sans.
- Expressar-se oralment i per escrit de forma clara, respectuosa i reflexiva.

COM HO FAREM? (DESENVOLUPAMENT DE LES ACTIVITATS)

BLOC 1: REFLEXIÓ

- Què creus que fa que la germana gran estigui a punt de trair els seus valors?
- Has viscut alguna vegada un moment en què has sentit que havies de fer una cosa que no anava amb la teva manera de ser?
- Creus que és fàcil mantenir-se fidel als propis valors quan hi ha diners, fama o aprovació social pel mig? Per què?
- Quins valors creus que et defineixen a tu i quins vols mantenir passi el que passi?

BLOC 2: CREACIÓ

ACTIVITAT 1



Aquest projecte el realitzarem per fases:

FASE 1: CONNEXIÓ AMB EL SEU AMULET

El punt de partida serà un amulet com a símbol d'identitat, protecció i valors personals, familiars i/o socials. D'aquesta manera, cada alumne haurà d'escollir un objecte personal com el seu amulet i elaborar un text - del format que decidiu més convenient - responnent a les següents preguntes.

- Quin objecte consideres un amulet o element especial per a tu?
- Per què és significatiu?
- Quins valors, records o persones hi associes?
- Com et fa sentir quan el tens a prop?
- En quines situacions l'utilitzaries com a "àncora" emocional?

FASE 2: A QUI REPRESENTA?

Per a la següent sessió, podeu convidar als alumnes a que portin l'objecte escollit a classe. Si no és possible en poden portar una fotografia o dibuix del mateix. La consigna serà que sigui un secret i que el deixin en un lloc de la classe destinat per l'ocasió i que els permeti no ser revelat.

Per iniciar la dinàmica, posareu tots els amulets al terra, visibles per a tothom, i podreu seure al voltant d'aquests. El joc serà que cada alumne esculli un amulet que li agradi i no sigui el seu. Haurà de compartir perquè l'ha escollit, què li transmet i de qui creu que és. L'endevini o no, el següent en parlar serà el propietari de l'objecte en qüestió qui explicarà el perquè del seu amulet i què li fa sentir. Després seguirà amb la mateixa dinàmica fins que s'hagin presentat tots els amulets del grup.

Aquesta dinàmica, deixa enrere les diferències i genera un clima de confiança i reconeixement mutu.

FASE 3: ANÀLISI COL·LECTIVA: QUÈ TENIM EN COMÚ?

Entre tots i totes, s'observen els amulets i s'estableixen relacions entre ells.

- Què es repeteix més?
- Què tenen en comú? Es podrien agrupar per tipologia?
- Què ens diu això sobre el grup?
- Quins valors comuns s'hi reflecteixen?

A partir d'aquí es poden crear categories de coses que són importants per ells i elles, segons els amulets escollits. Per exemple:

- Roba / peces significatives (collarets, polseres, dessuadores especials...)
- Esport (medalles, pilotes, equipaments...)
- Persones / família (objectes que recorden algú important)
- Viatges / experiències
- Religió o espiritualitat
- Natura (pedres, fulles, amulets naturals...)



FASE 4: REFERENTS I PENSAMENT CRÍTIC

A través d'aquests objectes amb els que se senten representats, s'aniran a buscar referents generacionals a les seves xarxes socials.

Ja sabem que els adolescents també es troben constantment davant pressions externes que poden fer trontollar la seva identitat. I un dels espais on aquesta pressió es manifesta amb més força és a les xarxes socials. S'hi construeixen models de conducta, d'èxit i d'imatge que sovint entren en conflicte amb els valors personals.

Per això, després d'explorar la identitat interna a través de l'amulet, proposem analitzar la identitat projectada i influenciada a través de les xarxes socials. El pas d'una fase a l'altra permet veure que:

- L'amulet simbolitza qui sóc per dins.
- Els referents digitals sovint influeixen en qui crec que he de ser per fora.

Per poder dur a terme aquesta proposta d'anàlisi crític, els alumnes s'agruparan per categories amb les quals es sentin més representats: esport, religió, moda, natura...

En aquests grups hauran de respondre:

- Quins perfils de xarxes segueixo que considero referents positius?
- Quins valors transmeten?
- Per què em fan sentir representat/ada?
- Hi ha perfils que segueixo que NO representen els meus valors?
- Em comparo amb ells? Em generen pressió?
- Quin impacte tenen en la meva autoestima o identitat?

Després hauran de crear un suport digital per plasmar aquests referents i fer-ne una exposició oral a la resta de grup.





ACTIVITAT 2

Material

- Llibreta de flipbook o fulls retallats de mida uniforme
- Llapis, retoladors, colors

FASE 1: CREACIÓ D'UN FLIPBOOK SOBRE EL SEU AMULET

En aquesta activitat es pretén plasmar d'una manera visual l'efecte que té l'amulet sobre ells i elles, com un catalitzador de canvi:

- Cada alumne tria **l'emoció que vol transformar** amb l'ajuda de l'amulet
- Realitzaran un flipbook d'unes 20 vinyetes mostrant **pas a pas com l'amulet ajuda a la transformació**, fent que l'emoció evolucioni a una versió més positiva o empoderada.

Exemple visual:

- Emoció: Inseguretat
- L'amulet: un collaret
- Progressió del flipbook: Un nen amb expressió de por i incertesa → Es posa un collar → l'envolta una aura de protecció → El nen es mostra més gran i feliç

FASE 2: INTROSPECCIÓ

Els alumnes poden valorar com **les seves emocions poden evolucionar amb suport i creativitat**, i com l'amulet simbolitza aquesta ajuda i connexió amb la seva força interior.

Es pot preparar una bonica targeta perquè la puguin guardar amb el seu flipbook o com a portada del mateix. En aquesta cada alumne pot escriure:

- *"Jo em mantinc fidel a mi mateix/a quan..."*
- *"El meu amulet m'ajuda a recordar que..."*

ANNEX 1

COL·LECCIÓ OBJECTES FASE 1



ANNEX 2

COL·LECCIÓ OBJECTES FASE 2 ESCOLAR 1



ANNEX 2

COL·LECCIÓ OBJECTES FASE 2 ESCOLAR 2



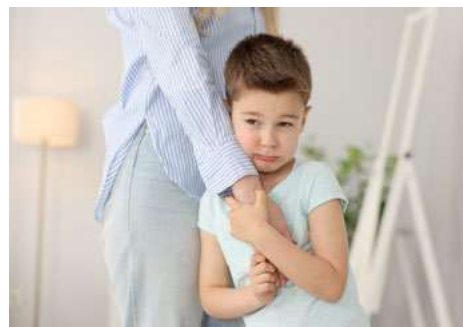
ANNEX 2

COL·LECCIÓ OBJECTES FASE 2 ESCOLAR 3



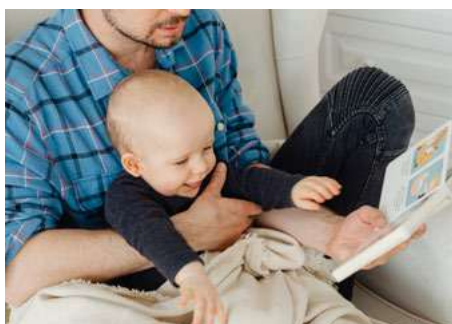
ANNEX 3

RECUILL IMATGES ESCENES QUOTIDIANES



ANNEX 3

RECUILL IMATGES ESCENES QUOTIDIANES



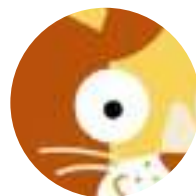






ANNEX 4

ULLS ANIMALS



ANNEX 5

PLANTILLA DAU



ANNEX 6

PLANTILLA CASA



ANNEX 7

FONS FOTO FAMILIAR

