

Sessió 10. Contextualització d'una proposta concreta de treball

Objectius

El tractament d'imatge fixa digital no és una "assignatura" o crèdit fàcilment definible. Interactua a nivell de lectura d'imatge amb diverses àrees, i són aquestes les que ens poden proposar al mateix temps models de treball per interactuar amb la imatge.

Us proposem donar un cop d'ull a uns projectes de treball.

Continguts

- Contextualització del projecte. Exemples generals de treball.
- Contextualització d'una proposta concreta de treball.
- Adquisició i tractament de les imatges que cal fer servir.
- Elaboració de gràfics emprant diferents eines del PSP.
- Producció d'un document multimèdia.

1.- Contextualització del projecte de treball a l'aula

Quan un/a professor/a, un col·lectiu o un centre es planteja l'oportunitat o la necessitat d'integrar el treball amb imatges digitals en les activitats d'aula, hom sol pensar en dues possibilitats:

- Que la integració sigui a càrrec del professorat. El treball amb imatges digitals va a càrrec del docent i el seu objectiu és l'elaboració de materials de suport o d'avaluació que l'alumnat utilitzarà a les aules; també ho és l'elaboració de documents, cartells... amb els quals el centre com a institució, o l'aula com a grup natural, pugui comunicar, sol·licitar, participar en activitats conjuntes amb altres institucions o grups.
- Que sigui l'alumnat qui integri el treball d'imatge digital en les produccions proposades des de les diferents àrees curriculars, tant si és a nivell de grup classe, de cicle, de seminari, de centre...

També podeu pensar amb possibilitats intermèdies. El que importa és que tingueu present que el treball de tractament de la imatge digital no és un objectiu en si mateix, sinó que ha de relacionar-se sempre amb necessitats que provenen de les diferents àrees, de manera que esdevingui un mitjà més. Així, vosaltres o el vostre alumnat tractareu imatges digitals per expressar-vos, per reforçar continguts de ciències naturals, per avaluar el nivell d'adquisició d'un determinat contingut o per comunicar millor una idea o un projecte.

El tractament de les imatges digitals s'ha d'anar introduint gradualment en les programacions de les diferents àrees, considerant-lo com un contingut transversal del currículum. Cada professor, cada centre, han de determinar, en el seu àmbit, estratègies oportunes per alfabetitzar l'alumnat en un conjunt de procediments que tenen un valor comunicatiu innegable i exigir la seva utilització en determinats moments.

2.-Contextualització d'una proposta concreta de treball

Aquesta activitat parteix d'un supòsit fictici: sou un/a professor/a de llengua. Amb l'alumnat esteu fent un treball sistemàtic sobre les característiques de diferents tipus de llenguatges i us interessa elaborar una activitat per reforçar o avaluar el llenguatge periodístic esportiu.

Depenent del nivell que doneu a classe, i de les característiques organitzatives del vostre centre, potser donareu a aquests mateixos alumnes altres matèries, potser plàstica, tutoria... En tot cas, podeu circumscriure aquest treball d'imatge fixa digital només a l'àrea de llengua o ser més ambiciosos i estendre'l a continguts de diferents àrees, tot coordinant-vos amb els/les companys/es:

- Llengua
 - Elements del llenguatge periodístic esportiu
 - Elaboració d'una notícia
 - Ortografia
 - (...)
- Educació física
 - Expressió corporal

- Característiques dels diferents esports
- Actituds desitjables i no desitjables en una competició
- (...)
- Eixos transversals
- Ús de tecnologies de la informació: escàner, càmera digital, ordinador...
- Ètica: estereotips sexistes en l'esport
- (...)
- Altres àrees
 - Plàstica: composició de les imatges
 - Matemàtiques: elaboració de gràfics, escales...

D'aquesta manera, podeu coordinar-vos amb el/la professor/a d'educació física perquè inclogui en la seva programació de la setmana una sessió d'expressió corporal (expressió facial, més que cap altra cosa: esforç, dolor, alegria pel triomf, decepció per la derrota, dolor...). Aquests continguts es podran avaluar amb la fotografia que farem de cadascú interpretant el seu paper en un esport concret.

Podeu coordinar-vos amb el/la professor/a de matemàtiques perquè inclogui en la seva programació el treball d'escales o gràfics. Aquests continguts es podran avaluar amb el gràfic que cada alumne inclourà en el seu treball.

També podeu fer un plantejament de l'activitat des d'un cicle o un departament per treballar globalment diversos continguts de totes les àrees i coordinar espais, calendari...

En l'exemple que us presentem us podeu centrar en els continguts expressats a la taula. En tot cas, és important que vegeu les possibilitats que té el treball amb imatge digital a l'hora de realitzar qualsevol treball de reforç, d'ampliació o d'avaluació d'un contingut o d'un grup de continguts.

El resultat final de tota l'activitat serà la composició d'una pàgina d'un diari amb una notícia en clau de periodisme esportiu. Cada alumne haurà de fer el disseny de la pàgina del diari i ser el protagonista fictici de la notícia, *trucant* una imatge apareguda en un mitjà de comunicació i incorporant-hi un text i un gràfic.

La Marta és una noia de 6è. Els darrers dies ha estat fent tota una sèrie d'activitats a l'hora de llengua sobre diferents tipus de llenguatge periodístic. No li agrada massa l'esport, però ha llegit notícies sobre futbol, sobre natació... i, en els darrers Jocs Olímpics, ha seguit de prop les notícies dels nostres atletes.

Amb el professor de gimnàstica, l'últim dia que va ploure es van passar mitja sessió parlant de si les noies fan nosa quan juguen a futbol i si els nois són ridículs fent ballet. I no fa gaire es van passar una bona estona imitant gestos de grans esportistes: de victòria, d'esforç, de decepció... amb diferents models agafats de la premsa esportiva.

D'informàtica no en sap gaire, però sap escanejar una imatge, fer-la més clara o més fosca, més petita i més gran... També alguna vegada ha fet activitats de fotografia.

Avui a la Marta li han dit que havia de fer d'esportista i de periodista al mateix temps. O sigui, havia d'escriure una notícia esportiva amb llenguatge de periodista. I l'esportista protagonista de la notícia havia de ser ella mateixa. Ah, i millor que fos protagonista d'un esport de nois! I els nois, millor que fossin protagonistes d'un esport de noies. Tot ben divertit... i ben complicat, per cert.

Quan la mestra ha acabat, de seguida algú ha estat el primer de donar una idea: agafar una imatge d'un diari esportiu i substituir una cara famosa per la cara de cadascú.

- Que bonics que estaran els nois amb faldilles! - s'ha sentit.

- I vosaltres... ben peludes!

La mestra els ha aconsellat que triessin imatges que, un cop hi haguessin posat la seva cara, no quedessin ridícules. I els ha encarregat, per al dilluns, que portessin ja la notícia amb la imatge que més els agradés i que comencessin a imaginar-se la notícia que escriurién i la cara que hi posarien. I que mentre anaven fent, els deixaria una càmera de fotografiar digital i, per parelles, es farien les fotos del seu rostre, tenint molta cura en expressar molt bé el sentiment d'alegria, de cansament, d'esforç... El que calgués.



Imatge inclosa en pàgina del diari «El Periódico» del 01.10.00

Ha arribat el dilluns. La Marta ha portat una notícia d'un diari vell on apareix una imatge del guanyador d'una cursa ciclista alçant els braços. Ja li agrada passejar amb bicicleta, tot i que mai s'hagués plantejat participar en una cursa! Ah, i per sort seva, els ciclistes no són gaire peluts!

Endavant, Marta, arriba l'hora de la victòria! Ningú no coneix encara la gran Marta, la nova promesa catalana del ciclisme? Doncs arriba l'hora de conèixer-la.



Pràctica 1 . Adquisició i tractament de les imatges que cal fer servir

Aquesta pràctica es descriu a partir del procés que ha anat seguint la Marta per elaborar la seva imatge. Podeu seguir la pràctica substituint la seva imatge per una de vostra, i la imatge de la cursa ciclista per una altra de qualsevol esport que us faci peça.

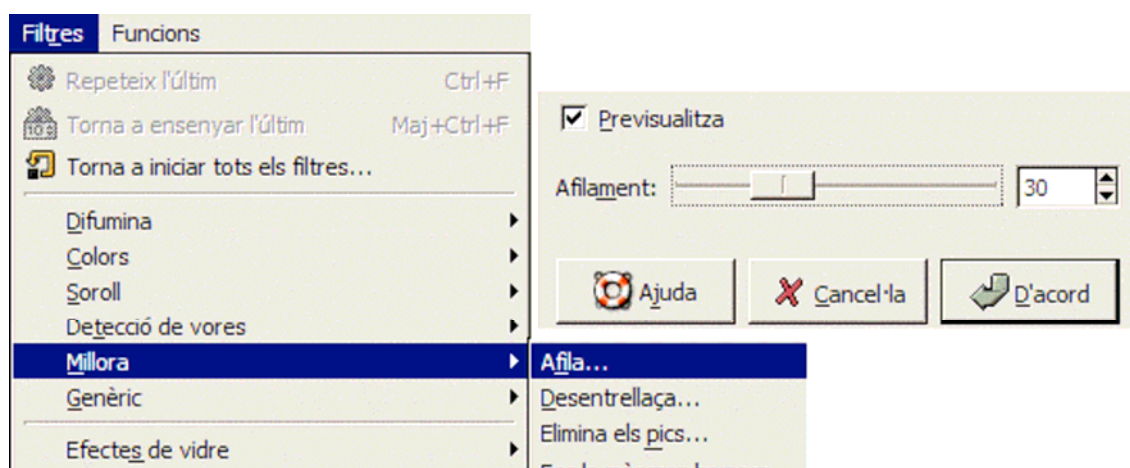
Així doncs, necessitareu un fitxer amb una foto de la vostra cara i un altre amb la foto d'un esportista practicant un esport. Podeu escanejar les imatges.

El primer pas ha estat fer les fotografies. Han anat al porxet, allà on hi ha un pany de paret blanca, per fer-la servir de fons i així poder trucar més fàcilment la imatge més tard. La Marta, amb una companya que es volia convertir en una gran mestra internacional d'escacs, ha estat fent fotos amb la càmera digital .

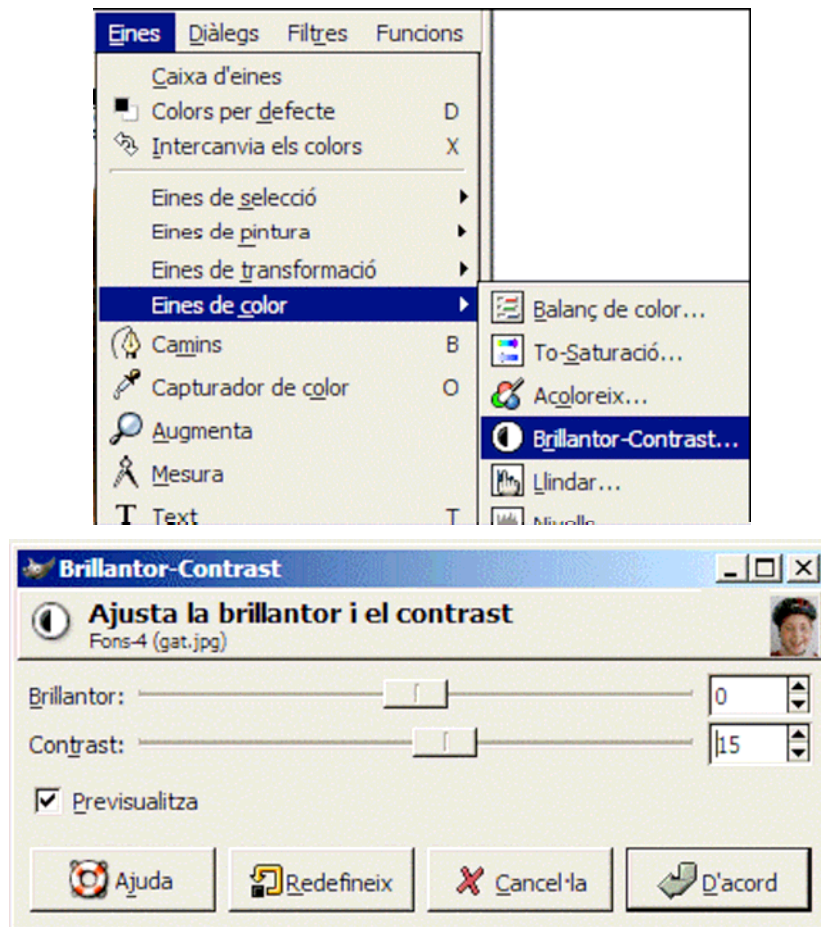


Amb tres intents, la Marta ja ha aconseguit l'expressió d'alegria, emoció i victòria que buscava. I per donar-hi més realisme, s'ha fet la fotografia amb casc: la seguretat, per davant de tot!

Amb el GIMP, quan ha recuperat la seva fotografia de la càmera, ha enquadrat el seu rostre amb l'eina de selecció i l'ha enfocat amb el menú **Filtres / Millora / Afila**, amb un valor d'afilament de 30.



Com que creu que ha quedat una mica apagada de color, ha augmentat el contrast un 15% amb el menú **Colores / Ajustar / Contraste**.



Podeu ajustar el contrast, si us trobeu en el mateix cas, o bé deixar la vostra imatge tal i com està.

Quan ja ha tingut la imatge del rostre, li ha canviat les dimensions amb el menú **Imatge / Escala** i l'ha deixat a una alçada de 150 píxels ajustant, així, automàticament l'amplada. L'ha desat a la seva carpeta de treball amb el nom **cara.xcf**. Deseu la imatge de la vostra cara a la vostra carpeta de treball amb el mateix nom.

És important desar les imatges que han d'utilitzar-se com a font d'altres que són variacions successives seves en formats sense compressió, evitant els formats de compressió amb pèrdua.

Amb l'escàner ha digitalitzat la imatge de la notícia esportiva, amb una resolució de 72 ppp, a la millor profunditat de color possible i amb les mides originals. Com amb la fotografia, li ha calgut enquadrar-la amb l'eina de selecció abans de digitalitzar-la, enfocar-la i variar-ne el contrast abans de donar-la per bona. Llavors l'ha desat a la seva carpeta amb el nom *ciclista.xcf*. Ja té les dues imatges.



Apliqueu les modificacions que us calgui a la imatge que heu escanejat i deseu-la a la vostra carpeta de treball amb el mateix nom.

El següent pas ha estat modificar les dimensions de la imatge del seu rostre perquè fos semblant a la del corredor. Sort que s'ha posat el casc, perquè el corredor té el rostre més aviat allargat i ella el té més aviat rodonet.

A la imatge del corredor, amb l'eina de selecció, ha seleccionat només l'àrea que ocupa el seu rostre.

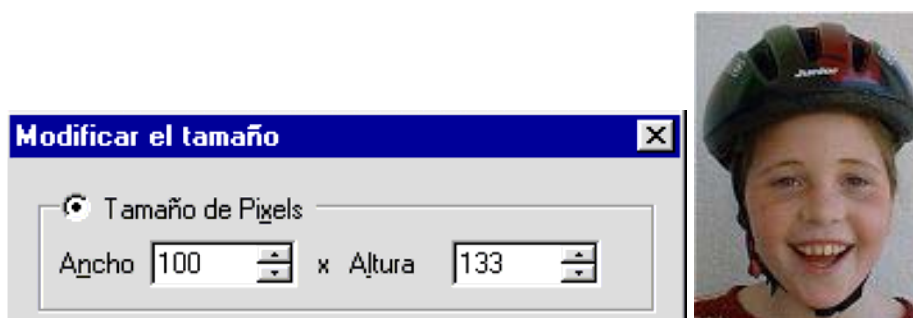


Seleccioneu la imatge del rostre de l'esportista que heu elegit.

Quan ja ha tingut la imatge del rostre, li ha canviat les dimensions amb el menú **Imatge/ Escala** i l'ha deixat a una alçada de 150 píxels, ajustant així, automàticament, l'amplada. L'ha desat a la seva carpeta de treball amb el nom **cara.xcf** [2]. Deseu la imatge de la vostra cara a la vostra carpeta de treball, amb el mateix nom.

S'ha apuntat el valor **85** (ample) x **116** (alt). Aquestes són les dimensions mínimes, en píxels, que haurà de donar a la imatge del seu rostre per sobreposar-lo al rostre del corredor. Per a més seguretat, les dimensions noves que ha donat a la imatge del seu rostre (menú **Imatge / Escala la imatge**) han estat una mica

superiors:




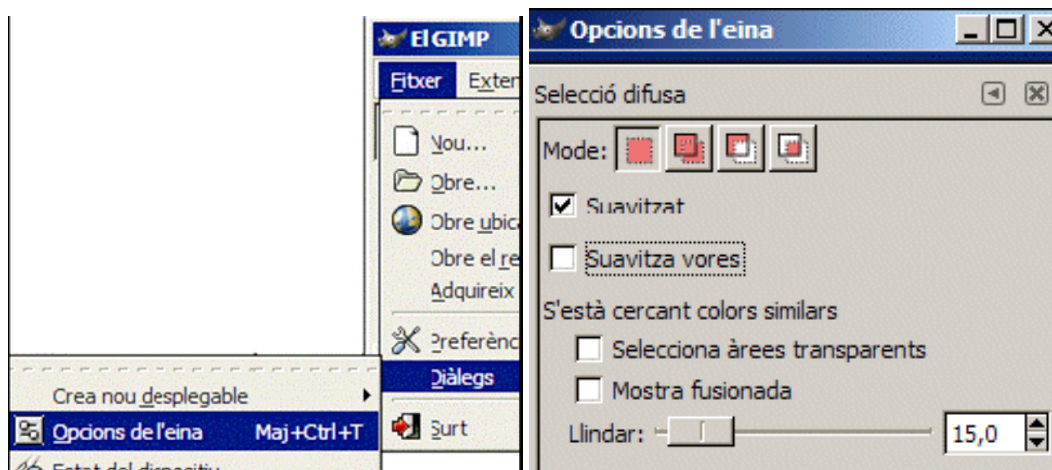
Com que la relació entre les dimensions d'alt i ample era una mica diferent a 85-116, ha desactivat la icona *restringeix la proporció d'aspecte*. Ajusteu aquests valors als de les vostres imatges. En el cas de la imatge del vostre rostre, feu-lo un 10-15 % més gran que l'àrea del rostre de l'esportista. I aneu seguint el mateix procediment que ha seguit la Marta.

Abans de seguir endavant, ha configurat el color blanc com a color de fons del GIMP seleccionant-lo com a color de segon pla.

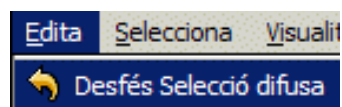


El pas següent ha estat treure el color de fons de la imatge del seu rostre amb

l'eina de selecció difusa . Ha seleccionat l'eina i ha activat la finestra de control amb el menú **Fitxer / Diàlegs / Opcions de l'eina** per cercar un valor de llindar adient a la textura del fons de la imatge de la seva cara.




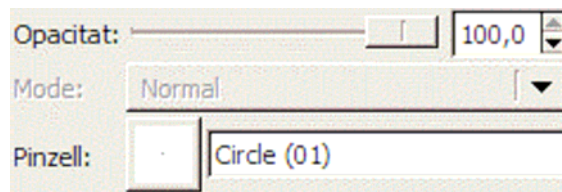
Ha anat clicant damunt diferents àrees del fons de la imatge tot polsant la tecla de majúscules per sumar cada selecció a l'anterior, i rectificant amb el menú **Edita / Desfés Selecció difusa** cada vegada que s'ha equivocat.



En els llocs més difícils, ha augmentat la visualització de la imatge prement la tecla +.



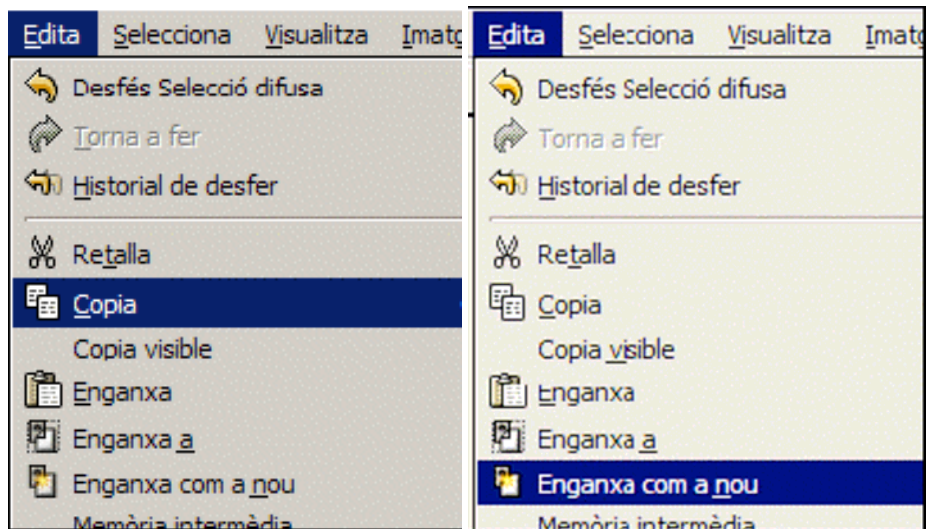
Si mentre feu aquest procediment arribés el moment en què amb l'eina de selecció difusa ja no poguéssiu fer més feina, podríeu esborrar la part seleccionada amb les tecles *Control* + *X* i seguir esborrant els píxels manualment amb l'esborrador  triant, al menú **Fitxer / Opcions de l'eina**, la màxima opacitat i un pinzell adequat a l'àrea que queda per esborrar. Quan tinguéssiu tot el fons tret, el tornariéu a seleccionar amb l'eina de selecció difusa.




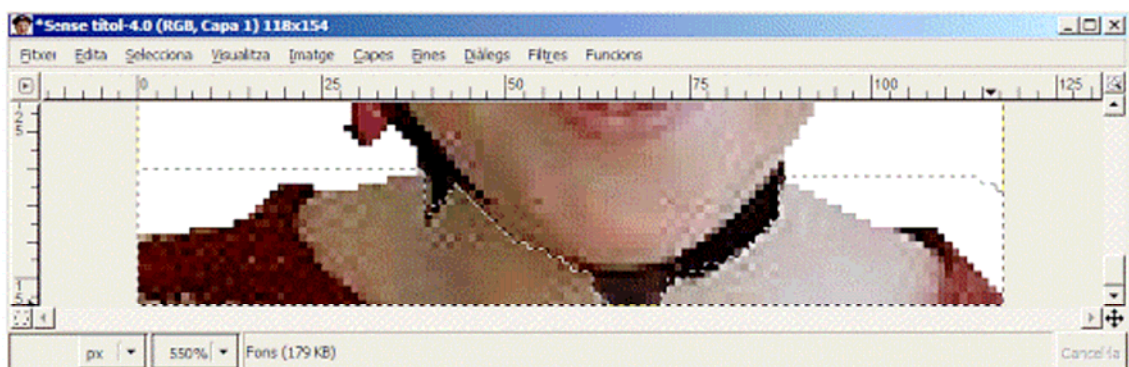
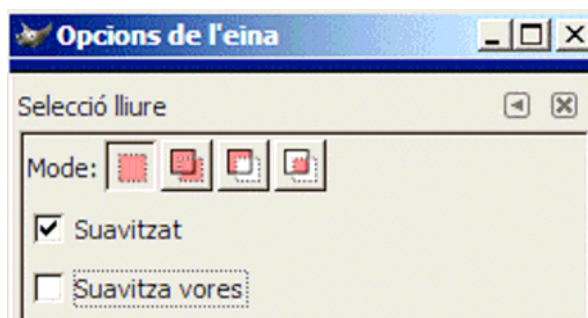
Quan ha tingut tot el fons ben seleccionat, ha invertit la selecció amb el menú **Selecciona / Inverteix**.




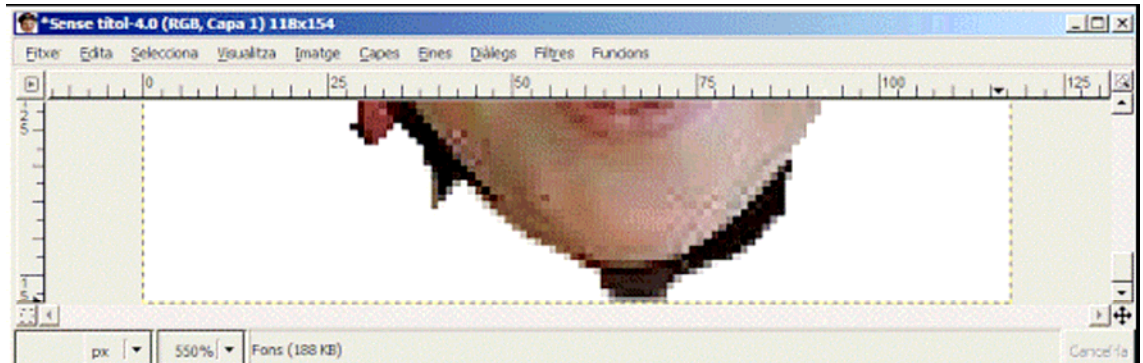
Ha copiat la selecció inversa amb el menú **Edita / Copia** i n'ha fet una selecció nova amb el menú **Edita / Enganxa com a nou**.



Per últim, ha tret la part del coll amb l'eina  de selecció lliure. Per treballar amb més comoditat, ha augmentat la imatge unes quantes vegades fent clic a la tecla +.





Per esborrar la selecció, ha seleccionat el menú **Edita / Omple amb el color de fons**  **Omple amb el color de fons** **Ctrl+.**

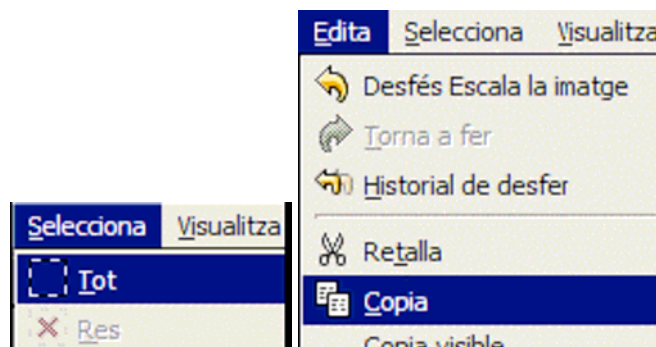


El fons de la imatge i les parts no útils han desaparegut, i ha quedat només el seu rostre. Ha desat la imatge nova amb el nom **cara2.xcf**.

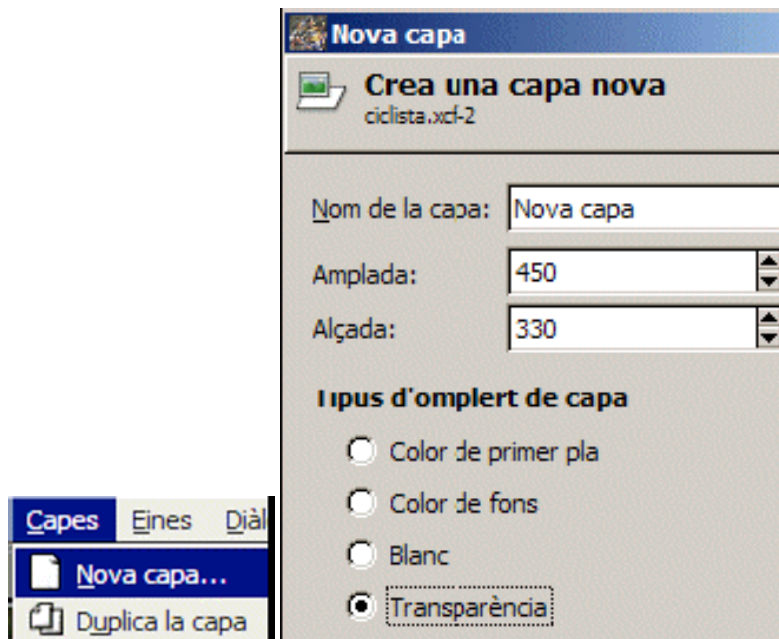


Si no us en sortíssi amb l'eina  de selecció lliure, podeu provar-ho amb qualsevol altre procediment: amb la  goma d'esborrar o amb l'eina tisores, per exemple.

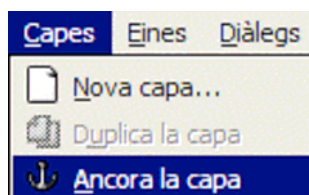
I ara ha arribat el moment en què pot trucar la imatge del ciclista! Ha desat els canvis a la imatge de la seva cara i, amb les dues imatges obertes a l'àrea de treball del GIMP, **cara2.xcf** i **ciclista.xcf**, ha fet clic damunt la primera per fer-la activa, l'ha seleccionat amb el menú **Selecciona / Tot** i l'ha copiada al porta-retalls amb **Edita / Copia**.




A la imatge **ciclista.xcf** ha creat una capa nova amb fons transparent:



Hi ha copiat la imatge del rostre amb el menú **Edita / Enganxa** i ha ancorat la capa nova amb el menú **Capas / Ancora la capa**.



Llavors, ha seleccionat el fons blanc de la cara amb l'eina de selecció difusa  i l'ha esborrat amb el menú **Edita / Retalla**. Ha mogut la imatge de la seva cara superposant-la a la cara original. Si li ha quedat algun píxel de color clar al voltant del seu rostre, l'ha esborrat amb la goma.



Per últim, ha desat la imatge en format ***.jpg**, amb una qualitat del 100 %. En desar amb aquest format, el GIMP automàticament ha aplanat les capes oferint

una finestra intermèdia d'informació.

Mai havia estat tan fàcil guanyar una cursa!

- Nota explicativa número 1

Aquesta pràctica es basa en l'adquisició d'una imatge digital a partir de la càmera digital Fujifilm MX-1200. Podeu substituir-la per qualsevol altra càmera i podeu utilitzar, també, una fotografia tipus carnet i digitalitzar-la amb un escàner.

Evidentment, el TWAIN de la vostra càmera pot ser molt diferent al de la imatge... Tanmateix, el més pràctic és passar directament les imatges de la càmera a l'ordinador prèviament al treball amb el GIMP.

- Nota explicativa número 2

És important desar les imatges que han d'utilitzar-se com a font d'altres que són variacions successives seves en formats sense compressió, i evitar els formats de compressió amb pèrdua. En el cas del GIMP, com que heu de seguir treballant sobre aquesta imatge, el millor és desar-ho en el seu format propi.

- Nota explicativa número 3

Si no l'heu utilitzat mai, és important que proveu diferents valors de tolerància abans de suprimir àrees. Quan trobeu els valors justos, podeu suprimir d'un sol cop més del 90 % del fons.

Podeu activar i desactivar la finestra de controls amb el menú **Fitxer / Diàlegs / Opcions de l'eina**.

- Nota explicativa número 4

Si encara teniu seleccionada l'última àrea que heu fet transparent amb la vareta, no podreu esborrar res. Hi ha algunes funcions del GIMP que n'inhabiliten d'altres: en aquest cas, tenir una àrea seleccionada inhabilita qualsevol altra operació que es vulgui fer fora de la zona seleccionada. Sempre que us quedi una àrea seleccionada, aneu al menú **Selecciona / Res** per treure-la.



Pràctica 2. Elaboració de gràfics fent servir diferents eines

La Marta ja ha elaborat la imatge trucada. Per donar credibilitat a la notícia haurà


d'elaborar una capçalera de pàgina de diari i complementar la notícia amb un gràfic de l'etapa.

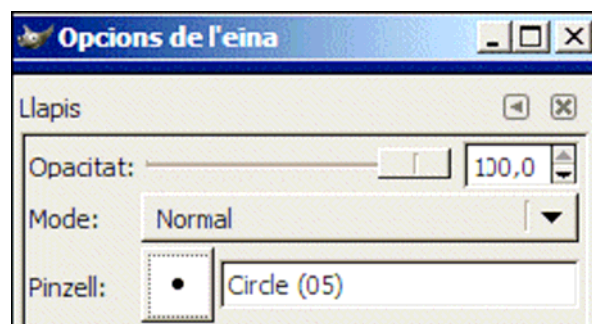
Podeu provar de refer el mateix procediment de la Marta amb el mateix disseny, o bé aplicar-hi un disseny diferent, en funció de la imatge que hàgiu trucat o de l'esport que hàgiu elegit en l'etapa anterior.

Per fer la capçalera, ha mirat uns quants diaris esportius. Abans de començar ja sabia que la seva notícia havia de tenir, com totes les notícies dels seus companys i companyes, un format preestablert: una capçalera de pàgina, 500 píxels d'amplada, la foto trucada ajustada a 300 píxels d'amplada, un gràfic i unes 150 paraules escrites en clau de llenguatge periodístic esportiu, amb un format determinat.

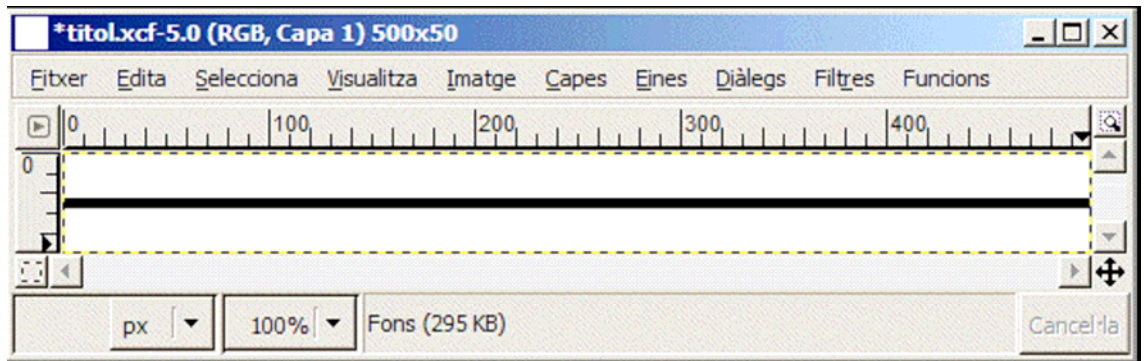
Ha començat per la capçalera. Ha obert el GIMP i ha creat una imatge nova amb el menú **Fitxer / Nou**, amb les dimensions 500 x 50, i l'ha desat amb el nom **titol.xcf**.



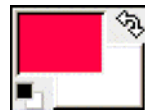
Després ha seleccionat l'eina  llapis per fer una línia gruixuda d'un cantó a l'altre de la imatge. Ha obert la finestra **Opcions de l'eina** i ha seleccionat una opacitat del 100% i un pinzell una mica gruixut.



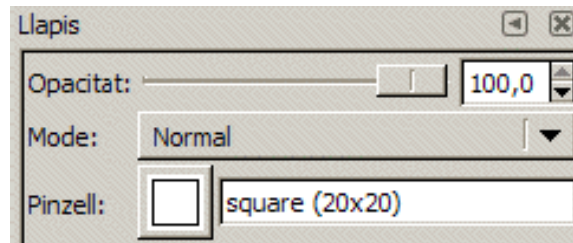
Posteriorment, ha situat el punter del ratolí en un punt intermedi del cantó dret de la imatge, concretament al 0,25, i, prement la tecla de majúscules, ha desplaçat el punter fins a l'altre cantó, al 499,25; llavors, sense deixar de prémer la tecla de majúscules, ha clicat amb el botó esquerre per dibuixar la línia.



Tot seguit, ha incorporat el nom de la secció del diari: "Tot l'esport". Per fer-ho, ha seleccionat el vermell a la paleta de colors com a color de primer pla.



Amb l'eina llapis seleccionada, a les **Opcions d'eina** ha triat un pinzell de forma quadrada:

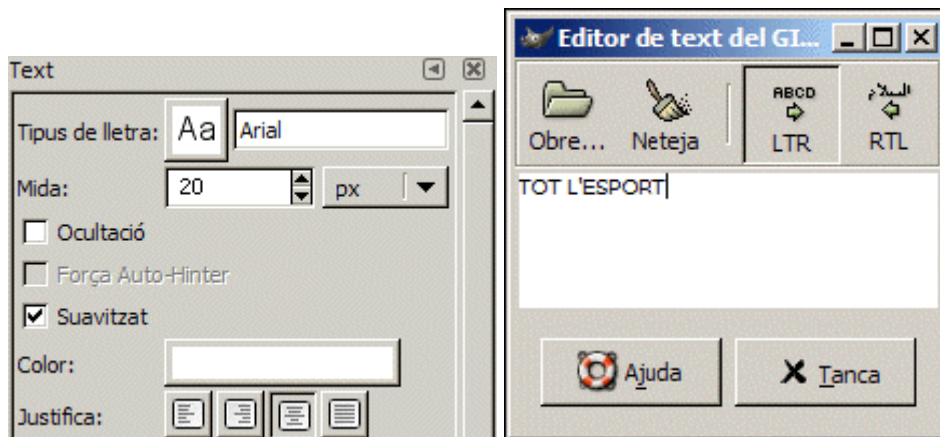


Aleshores ha mogut el cursor damunt la línia negra fins que l'indicador de posició ha mostrat el punt 110,25; després ha clicat amb el botó esquerre, ha deixat de prémer, ha desplaçat el punter del ratolí fins a 350,25 amb la tecla de majúscules premuda, i, finalment, ha tornat a clicar amb el botó esquerre per dibuixar una àrea rectangular de color vermell.

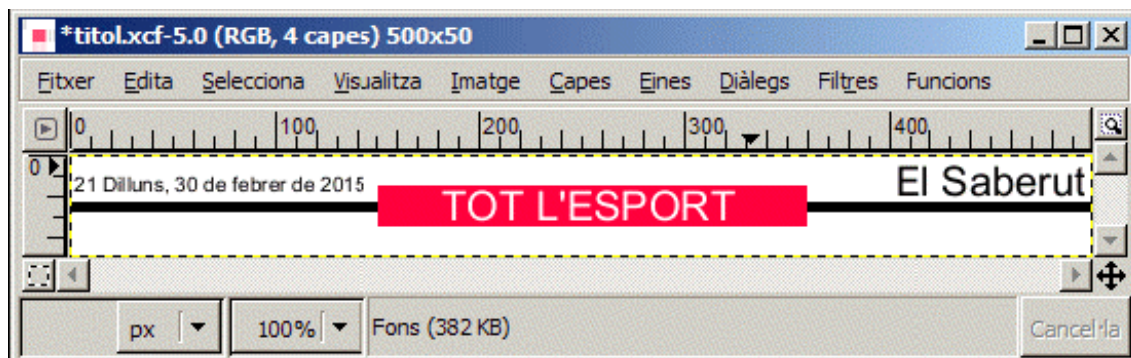


Després ha seleccionat el blau com a color de primer pla per fer el títol de la secció.

Amb l'eina de text **T**, ha escrit el text "TOT L'ESPORT", i ha ajustat el tipus de lletra, mida, color i justificació al menú **Fitxer / Diàlegs / Opcions de l'eina** movent el text amb les tecles de fletxa del teclat.

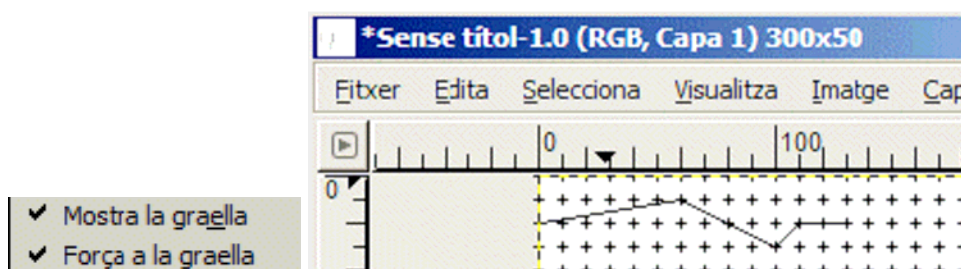


Per últim, ha fet dos textos més per complementar el títol amb altres informacions: pàgina, data, nom de la publicació...

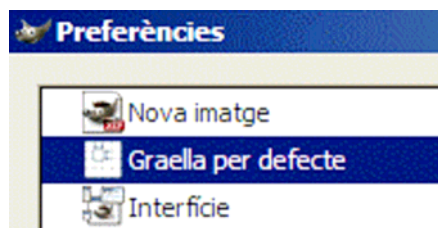


Ja té el títol! Ara, el gràfic: una representació molt senzilla a escala del perfil de l'etapa (240 Km), amb els noms dels ports de muntanya.

L'exemple que segueix il·lustra la possibilitat de treballar escales i proporcions a un nivell molt senzill amb el GIMP utilitzant les coordenades que el programa mateix us presenta a la barra d'estat. Evidentment, podeu optar per fer el gràfic del perfil de la cursa de manera aproximada, sense recórrer a cap càlcul. Opcionalment, també podeu optar per treballar amb graella: la trobareu al menú **Visualitza / Mostra la graella** i **Visualitza / Força a la graella**.



Podeu determinar els valors de la graella des del menú **Fitxer / Preferències / Graella per defecte**.



En l'exemple, la Marta ha fet el procediment sense graella.

Primer, la Marta ha senyalat el perfil sobre un paper mil·límetrat: 240 mil·límetres d'horitzontal i 25 mil·límetres d'altura, per representar un recorregut total de 240 quilòmetres i ports de muntanya de més de 2.000 metres. Els punts quilomètrics significatius són: partida de 300 metres d'altitud; als 80 Km, 200 metres d'altitud; als 100 Km, un port de 1.900 metres; als 120 Km, 1.000 metres; als 150 Km, un port de 1.700 metres; als 180 Km, 800 metres; als 215 Km, 1.000 metres, i arribada a 2.200 metres d'altitud.

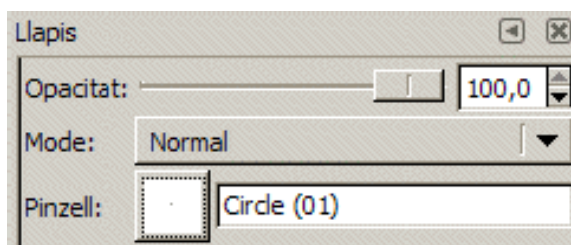
Els punts que ha senyalat al paper mil·límetrat, doncs, han estat els següents: (0,3), (80,2), (100,19), (120,10), (150,17), (180,8), (215,10) i (240,22) aconseguint, així, una escala 1=100.000.

Els punts que senyalarà al Gimp seran proporcionals, però exagerant l'altura per fer més significatiu el perfil d'etapa: (0,9), (160,6), (200,57), (240,30), (300,51), (360,24), (430,30) i (480,66), és a dir, doblant els valors del quilometratge i triplicant els valors de les altures.

El primer pas ha estat crear una imatge nova amb el GIMP:

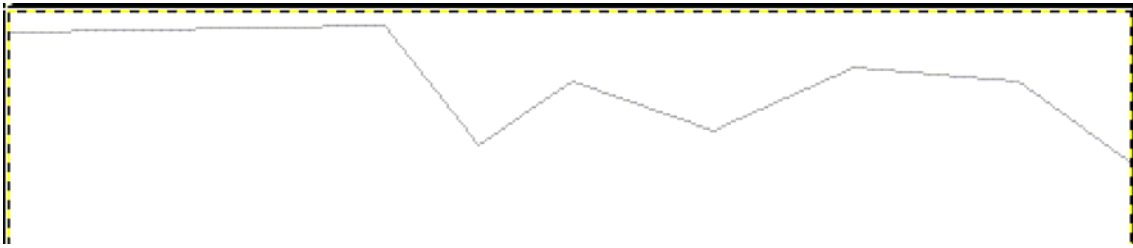


L'ha desat amb el nom **grafic.xcf**. Tot seguit, ha seleccionat, com a color de primer pla, el gris; ha fet clic damunt l'eina llapis, i ha donat els valors següents al menú **Fitxer / Diàlegs / Opcions de l'eina**:




Tot seguit ha anat dibuixant la línia poligonal formada pels punts de la barra d'estat: de 0,9 (primer parell de coordenades) a 160,6 (segon parell de coordenades); de 160,6 (primer parell de coordenades) a 200,57 (segon parell de coordenades), i així fins al 480,66 movent-se d'un punt a l'altre amb la tecla de

majúscules premedida, i clicant amb el botó esquerre a cadascun dels punts.

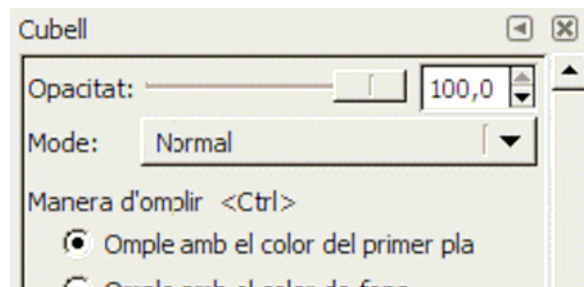


El gràfic resultant és un gràfic invertit. Amb el menú **Imatge / Transforma / Volteja verticalment** ha aconseguit el gràfic:

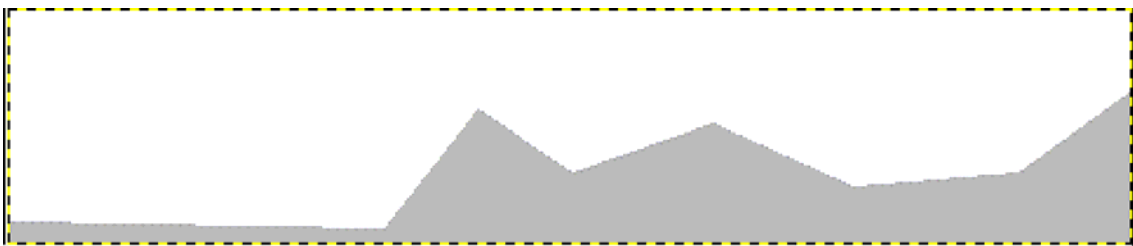


Posteriorment, ha seleccionat l'eina de cubell  i ha donat els valors següents al menú

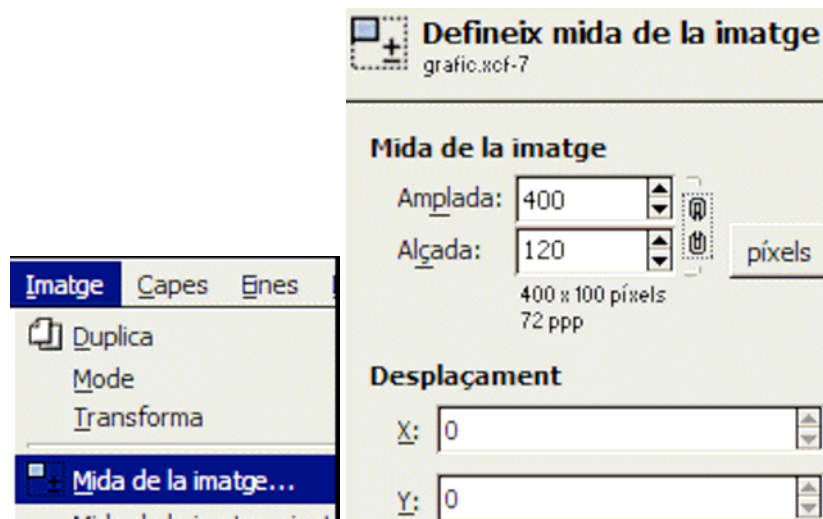
Fitxer / Diàlegs / Opcions de l'eina:



Ha fet clic dins l'àrea interior del perfil amb el botó esquerre del ratolí per omplir-la de color:



Abans de posar-hi detalls (escales, noms dels ports de muntanya, altures), ha volgut afegir a la part inferior una àrea blanca de 20 píxels d'altura per aixecar una mica el gràfic. Per fer-ho, ha anat al menú **Imatge / Mida de la imatge** i hi ha especificat els valors següents:

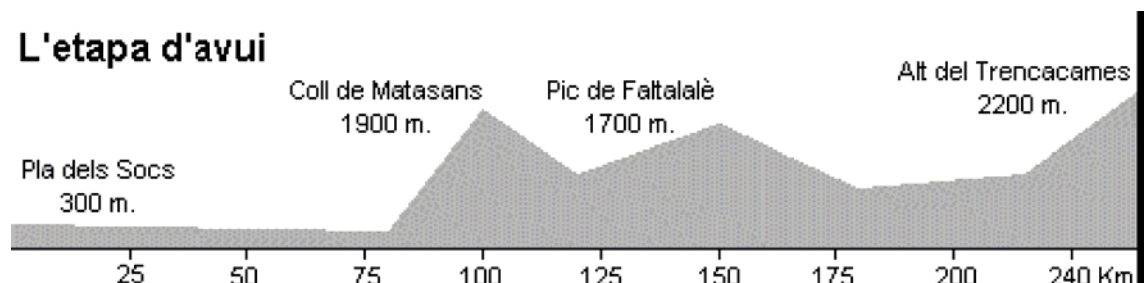


Per poder escriure a l'àrea nova, ha ajustat les dimensions de la capa a les de la imatge amb el menú **Capas / Capa a mida de la imatge**.



I ha començat a posar-hi tota mena de detalls per fer el gràfic més creïble.

L'etapa d'avui



Podeu provar de completar-lo com el model o introduir les variacions que calgui.

Per fi, la Marta té totes les imatges necessàries per a la seva notícia!

Ja només cal el text i la composició de la pàgina. Tot plegat, pot integrar-se en un document de text d'Open Office, o PDF, o en una presentació multimèdia, o en

una pàgina web... A la classe de la Marta, han optat per integrar totes les notícies en un CD-ROM del qual cadascú tindrà una còpia. És l'activitat literària de Sant Jordi d'aquest curs: un recull de notícies esportives fictícies de diaris ficticis, amb protagonistes ben coneguts per tothom!

21 Dilluns, 31 de febrer de 2010

TOT L'ESPORT

El Saberut

CICLISME. LA SETENA VICTÒRIA D'ETAPA CONSECUTIVA DE LA MARTA

La Marta, intractable.

Nova victòria de la líder, ara a l'Alt del Trencacames.

Fins i tot el mateix Indurain ho signaria. Sembla que no hi hagi res que la pugui parar. Comença a pedalar, i ... seguiu-me, si podeu. I van caient les etapes, victòria rera victòria. I ja en són set de consecutives. Ni Olano, ni Heras, ni Escartín... La Marta s'ho endú tot.

Ja al Coll de Matasans s'ha intuït com aniria l'etapa. Allà, la Marta ha fet la primera demostració del dia, deixant enrere tots els seus adversaris. Llavors ha continuat, xino-xano, sense donar en cap moment senyals de cansament. Només un petit grup de ciclistes se li ha pogut acostar ben bé als últims metres d'ascensió a l'Alt del Trencacames, tot i que la Marta encara ha tingut temps de passar la línia d'arribada alçant els braços i amb un somriure d'orella a orella. Amb aquesta nova victòria es reafirma com la més ferma candidata per representar Catalunya en els propers Jocs Olímpics.



Pràctica 3. Una segona proposta de treball.

Per acabar, us proposem una sèrie d'activitat a partir de la realització d'unes imatges per part del propi alumnat. Només pretén ser un petit mostrari d'exercicis a partir d'una idea concreta i que intenta treballar el llenguatge de la imatge i alguns aspectes de diferents àrees. Podeu partir d'aquesta proposta i generar noves activitats, ampliar procediments, introduir nous conceptes o, simplement, esbrinar com s'han fet les manipulacions que veureu i fer-les vosaltres mateixos.

EL BARRI

Hem decidit que volem fer un treball al voltant del barri, a partir del qual treballarem objectius de diferents àrees i inclourem un treball sistematitzat de la imatge.

Comencem amb una activitat motivadora: sortim al carrer, fem un petit recorregut pel barri i demanem a l'alumnat que faci fotografies d'elements rodons que tinguin alguna finalitat dins de la marxa quotidiana del barri.

Després de la sortida, visionem les fotografies i n'eliminem algunes segons diferents criteris: desenfocades, mogudes, el que hem fotografiat no té cap utilitat, no ens agrada....

Imaginem que el resultat de la selecció ha estat la sèrie d'imatges que trobareu a la carpeta\Materials\Clips\Imatge_fixa\DV17\Sessio10\rodones.

Us en mostrem tres:



- Comentem oralment qui ha fet cada fotografia, quina era la intencionalitat de cada imatge, com ha anat el resultat, sota quins criteris seleccionem la imatge o la rebutgem, quina és la funcionalitat de l'objecte...
- Una vegada seleccionades, fem un mosaic amb totes les imatges. Podem buscar criteris afins per tal de no ordenar-les arbitràriament. El mosaic servirà per tenir present les imatges que hem fet i, posteriorment, el podem fer servir com a portada del treball personal, identificatiu de l'activitat, motiu principal d'un mural, inici d'una presentació del treball...



- Cada alumne escull una imatge i fa una petita producció escrita al seu voltant: l'anomena, n'explica la funció i en fa un comentari personal. Una vegada fet el text, manipulem la imatge amb el Gimp: traiem l'objecte del seu entorn i col·loquem els textos que ha generat.



- Apliquem diferents efectes a les imatges per tal de transformar-les.



- Eliminem i/o substituïm colors.



- Amaguem alguna part de la imatge i la reconstruïm amb un dibuix personalitzant la fotografia.



- Substituïm algun element de la fotografia per tal de canviar completament el seu sentit.



La fotografia com a recurs didàctic

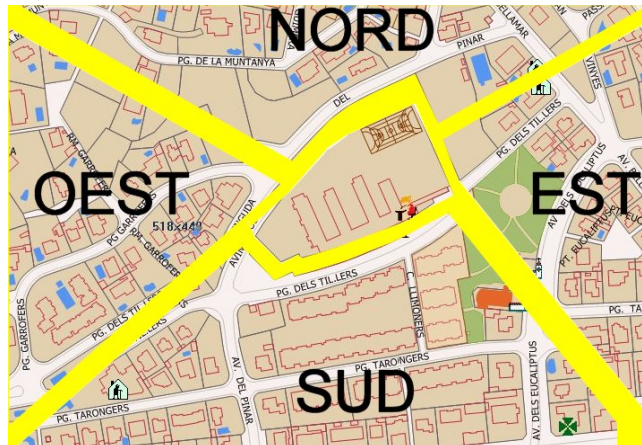
- Fem muntatges, a partir dels elements que tenim, buscant composicions.



- Localitzem en un plànol els punts on hem fet les imatges.
- Marquem l'itinerari que hem realitzat.



- Dividim el barri en zones segons diferents criteris.



- Detectem serveis, necessitats, deficiències...
- Identifiquem formes geomètriques.
- Calculem superfícies i volums.
- Treballem amb escales.
- Establim distàncies i mesures.
- Recuperem jocs que utilitzen la rodona com a element: objectes, recorreguts, disposicions...

- Inventem i dissenyem nous objectes rodons que puguin ser útils, divertits o, simplement, decoratius per al nostre barri.
- Reflexionem sobre la necessitat i l'ús de tots aquests objectes.
- I totes aquelles activitats que podeu imaginar i preparar a partir d'una activitat tan senzilla i engrescadora com és fotografiar aspectes concrets del propi entorn.