

Soundtrackers

Descripción del kit de proyecto

“¿Qué sería la vida sin sonido?” Este podría ser el lema para este proyecto. La idea detrás del proyecto SOUNDTRACKERS es muy simple: mezclar sonido e imágenes y producir varias películas de forma colaborativa. Este proyecto está previsto que dure un curso escolar dividido en tres trimestres (en cada trimestre se pueden formar diferentes grupos de trabajo). Se puede realizar también en un período de tiempo más corto, por ejemplo, en un solo trimestre o un semestre.

Objetivos pedagógicos

Los objetivos pedagógicos son desarrollar las siguientes competencias en los estudiantes:

- Habilidades TIC tales como
 - o Utilización de herramientas de grabación
 - o Aprendizaje de cuestiones básicas acerca de la edición de sonido
 - o Aprendizaje de cuestiones básicas acerca de la filmación de películas
 - o Aprendizaje relativo a las reglas de composición fotográfica

Asimismo, los estudiantes:

- Aprenden cómo expresar sus ideas y sentimientos
- Aprenden a respetar ideas diferentes
- Mejoran sus destrezas con idiomas extranjeros
- Desarrollan su imaginación y creatividad

Nivel de dificultad

Intermedio

Competencias clave

Civismo, Espíritu emprendedor, Informática

Asignaturas

Ciudadanía, Educación Plástica, Informática TIC, Lenguas extranjeras, Música

Nivel

12-15

Los estudiantes se dividen en diferentes equipos para producir varias películas colaborativas. Por ejemplo, el equipo de EDITORES DE SONIDO estará a cargo de las bandas sonoras para cortometrajes de animación (o imágenes). Este equipo grabará, editará y manipulará los sonidos y producirá la película final adaptando la banda sonora a la animación (o a las imágenes). El equipo de REALIZADORES DE LA PELÍCULA será responsable de la creación de las animaciones (o de tomar las imágenes para ponerles sonido). Cada uno de estos equipos alimentará el banco respectivo; el Banco de Sonidos o el Banco de Imágenes.

Primeras tareas

Antes de empezar, los estudiantes deben dividirse en equipos. Si es posible se les dejará que elijan su propio equipo.

1-Los estudiantes tienen que completar los datos de dos o tres 'bancos': un "banco de sonidos" y un "banco de películas" (si quieres, también puedes crear un "banco de imágenes").

2-Banco de Películas: Los estudiantes crearán cortometrajes de animación para cargarlos en el Banco de Películas (en Macromedia Flash MX, por ejemplo, JellyCam o cualquier aplicación gratuita de stop motion para teléfono móvil o tableta, tal como iMotion para iPad).

3-Banco de Imágenes: Los estudiantes crearán varios planos o tomarán imágenes para cargarlas en el "Banco de Imágenes".

4-Banco de Sonidos: Los estudiantes probarán diferentes formas de producir sonidos interesantes y grabarán esos sonidos. Estos sonidos se pueden producir mediante instrumentos musicales, voces, materiales de desecho o haciendo uso de cualquier otro medio creativo (comprueba algunas de nuestras ideas aquí: <http://goo.gl/FU0AcJ> o <http://goo.gl/etHBzV>). Los estudiantes grabarán los sonidos usando sus teléfonos móviles o cualquier otro dispositivo apropiado y los cargarán en el Banco de Sonidos. Los sonidos cargados pueden haberse grabado en directo y/o pueden haberse editado (en Audacity, por ejemplo). Los estudiantes son libres de usar y manipular todos los sonidos del Banco de Sonidos.

5-Todos los sonidos o animaciones (o imágenes) producidos deben cargarse siempre en los 'bancos' respectivos para ser compartidos y utilizados por los otros participantes en el proyecto.

Trabajo principal

1-Cada estudiante (o grupo de estudiantes) elegirá al menos una animación (o imagen) para ponerle sonido.

2-Los estudiantes deberían usar preferiblemente los sonidos del Banco de Sonidos, pero, si no encuentran ninguno apropiado en dicho banco, pueden pedir siempre a sus socios de proyecto crear algunos nuevos, pueden intentar crear los sonidos ellos mismos (cargándolos siempre en el Banco de Sonidos) y/o pueden usar sonidos de sitios web gratuitos.

3-Para presentar su trabajo, cada grupo de estudiantes debe crear una pequeña película mezclando la animación elegida con la correspondiente "banda sonora" creada.

4-Los docentes y estudiantes dejarán sus comentarios e impresiones sobre las actividades de sus proyectos en TwinSpace o los harán llegar mediante cualquier otro medio de comunicación.

5-Asimismo, cada escuela se presentará a sí misma y a su país/ciudad ante la(s) otra(s) escuela(s) implicada(s) por medio de una pequeña película/presentación PowerPoint o por cualquier otro medio. Los docentes pueden programar también alguna sesión Skype o eTwinning Live.

6-Se puede crear un blog/sitio web para presentar los trabajos o se pueden hacer públicas determinadas áreas de TwinSpace.

Al revés

También se pueden iniciar las creaciones al revés, es decir, usando primero los sonidos del Banco de Sonidos, en lugar de las animaciones del Banco de Películas.

Divide tu clase en pequeños grupos.

Pide a tus estudiantes que escuchen los sonidos del Banco de Sonidos y que seleccionen dos o tres.

Toma nota de todos los sonidos que elijan y haz que los estudiantes escuchen todos ellos seguidos hasta que algunos de ellos empiecen a 'tener sentido' cuando se oigan en un orden determinado.

Crea la banda sonora.

Pide a cada grupo que cree un guion gráfico (puedes descargarlo de aquí: <http://goo.gl/etHBzV>).

Construye el atrezzo (si es necesario) y ensaya (si se representa).

Toma imágenes.

Haz la película final adaptando las imágenes a la banda sonora.

Otras ideas

Usa los sonidos del Banco de Sonidos:

- en una presentación acerca de tu escuela
- en tarjetas digitales navideñas o de San Valentín
- para hacer tonos o melodías de llamadas
- en algún tipo de juego (comprueba, por ejemplo, aquí: <http://goo.gl/c09EMO>)
- en alguna presentación de terror (o divertida) para Halloween (o Carnaval) manipulando los sonidos en Audacity

Resultados esperados

Una colección de cortometrajes con bandas sonoras fantásticas

Evaluación y valoraciones

En ciertos momentos elegidos de manera regular a lo largo del proyecto, presenta las películas finales a tus estudiantes. Pide a los estudiantes que hagan comentarios, que averigüen cómo se han hecho los sonidos, que digan qué otras ideas podrían tener, qué es lo que podría haberse hecho de otra manera... Prepara alguna videoconferencia en el TwinSpace para reunirte con los otros equipos y para presentar cómo ha hecho su trabajo cada uno de ellos.

Valora el trabajo y mide el interés de los miembros del proyecto en un formulario Google. Puedes ver el nuestro aquí: <https://goo.gl/q91xVA>

Seguimiento

1-La noche de los 'Oscar':

- 'Publicita' las películas de tu proyecto en el sitio web de la escuela, un blog de clase...
- Pide a los estudiantes, a los padres y al resto del personal que vote por su película favorita en Tricider, por ejemplo.
- Organiza una sesión de noche de película e invita a los padres, a los estudiantes y al resto de personal.

• ¡Entrega a los ganadores un 'Oscar' (un trofeo)! ;)

2-Organiza un taller acerca de la edición de sonido o acerca de la animación (dependiendo de tus destrezas)

3-Busca festivales de cine para niños y plantéate participar en ellos.



forma parte de Erasmus+, el programa de la Unión Europea en materia de educación, formación, juventud y deporte