



## CANVAS PROYECTO MAKER. #EduMakerMOOC

NOMBRE DEL PROYECTO: UD Nôtre-Dame de Paris

### RELACIÓN CON EL CURRÍCULUM:

- Orientar a la construcción individual de los conocimientos y aprendizaje colaborativo.
- Desarrollar la competencia comunicativa y lingüística en lengua extranjera.
- Desarrollar la competencia social y ciudadana.
- Desarrollar la competencia digital e informacional.



**DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:** Estudio de la arquitectura gótica y la ciudad de París mediante la creación de una maqueta de la iglesia de Nôtre-Dame.  
Estudio de la obra de Victor Hugo *Nôtre-Dame de Paris* y comparación con la película de Walt-Disney convirtiéndonos en youtubers literarios.  
Creación de personajes y stop motion de una nueva versión de la obra.

### TECNOLOGÍA QUE USA / MATERIALES:

- Caja de maqueta de Nôtre-Dame.
- Cartón duro, tijeras, pegamento, material de dibujo.
- Impresoras 2D y 3D, ordenador o Ipad, cámara de vídeo o teléfono móvil.
- Aplicación Doodle 3D
- Programa de edición de vídeo.



### PRODUCTOS FINALES:

- Maqueta de Nôtre-Dame de París.
- Gárgolas
- Youtuber literario
- Diseño e impresión 3D de personajes
- Stop motion de la historia con la incorporación de nuevos personajes.



### TAREAS / FASES:

- Fase 1: Maqueta de Nôtre-Dame de París.
- Fase 2: Modelado de gárgolas
- Fase 3: Youtuber literario
- Fase 4: Impresión 2D y diseño e impresión 3D de personajes
- Fase 5: Redacción y stop motion de la historia con la incorporación de nuevos personajes.

**AGRUPAMIENTOS:** Trabajo de toda la clase para comprender las instrucciones, secuencia, temporalización y conceptos generales para el desarrollo de cada una de las fases del proyecto. La maqueta de Nôtre-Dame también la llevará a cabo toda la clase, asignándose el trabajo cada día a un grupo con el objetivo de que todos participen. Trabajo por grupos de 5 personas para la mayoría de las tareas, pudiendo cambiar el rol ejercido. Trabajo individual en las actividades de diseño de las gárgolas y del nuevo personaje.

**EVALUACIÓN:** Evaluación del proceso de trabajo grupal, implicación y exposición del producto.

- Autoevaluación durante la realización de tareas y al final tras ver el trabajo de los compañeros.
- Pequeña coevaluación al final de cada una de las tareas y evaluación global conjunta al final de la UD.
- Evaluación del stop motion, utilizando la rúbrica de evaluación del profesor Joaquín J. Martínez Sanchez.

MOOC: "Cultura Maker en el aula" #EduMakerMOOC

### PUBLICACIÓN / DIFUSIÓN:

Se realizará una exposición en la biblioteca del centro mostrando los productos finales, así como facilitando información sobre todo el desarrollo de la UD. Toda la información sobre el desarrollo de la UD será también publicada en la web de la clase.

