



# PROJECTE EDUCATIU

## Museu del Cinema

*Rev. setembre 2024*

*Extret revisat del Projecte educatiu 2021*

## CONTINGUT

1.- Objectius pedagògics del museu .....	1
1.1.- Missió.....	1
1.2.- Visió .....	1
1.3.- Valors.....	2
1.4.- Objectius generals .....	2
2.- Eixos d'actuació.....	3
3.- El plantejament didàctic .....	3
3.1.- Objectius didàctics .....	3
3.2.- Competències .....	6
3.2.1.- Competència comunicativa lingüística i audiovisual .....	6
3.2.2.- Competència matemàtica .....	6
3.2.3.- Competència en coneixement i interacció amb el món físic .....	7
3.2.4.- Competència artística i cultural .....	7
3.2.5.- Competència digital .....	7
3.2.6.- Competència d'autonomia, iniciativa personal i empenedoria.....	7
3.2.7.- Competència social i ciutadana .....	7
3.2.8. Competència d'apendre a aprendre .....	8
3.3.- Metodologies.....	8
3.4.- Tipologies d'activitat.....	9
4.- Mecanismes i eines d'avaluació.....	11

# 1.- Objectius pedagògics del museu

Vivim en una societat en què la imatge és la gran protagonista, els audiovisuals són totalment presents en la vida dels nostres infants i joves que estan rodejats de pantalles (televisió, cinema, videojocs, mòbils, Internet...).

En aquests moments per tal de garantir una certa capacitat d'interpretació i expressió crítica davant d'aquestes pantalles es necessita potenciar l'educació dels alumnes i de la ciutadania en general, en la lectura, comprensió i escriptura del llenguatge audiovisual.

En aquest sentit, el Museu del Cinema i el servei educatiu del Museu del Cinema, es converteixen en un recurs i una eina per entendre els orígens i l'evolució del cinema, el seu llenguatge i contribuir a la formació d'espectadors més crítics i participatius.

## 1.1.- Missió

Acostar i sensibilitzar a la ciutadania envers la fascinació de l'humanitat en expressar-se a través de la imatge a través del seu patrimoni històric.

Fomentar el coneixement del llenguatge audiovisual per tal poder tenir eines de comprensió i expressió de manera conscient, fomentant la reflexió i crítica dels missatges de l'actual societat de la informació.

## 1.2.- Visió

El museu del cinema es complementa amb els centres educatius per a desenvolupar **projectes d'innovació educativa** mitjançant els recursos audiovisuals.

Posicionar-se com un espai central en la **sensibilització en l'àmbit de l'audiovisual**, des d'una perspectiva creadora i de consumidora, així com de foment de la percepció del cinema com a un espai de gaudi personal i col·lectiu.

Contribució en l'educació ciutadana en posar en valor el **patrimoni audiovisual, promoció de coneixement dels llenguatges, oficis, etapes i espais implicats en les produccions audiovisuals**. Fomentant crítica, talent i vocacions en el món audiovisual.

## 1.3.- Valors

El Museu del Cinema atén la necessitat de fer accessible l'experiència educativa a tot tipus d'usuaris, atenent l'educació al llarg de la vida i també, i tenint especial atenció a aquells amb **diversitat funcional**.

Les activitats que desenvolupa volen ser una **eina de reflexió** i foment de la **capacitat crítica** en els missatges de les produccions audiovisuals en la societat de la informació en la que ens trobem immersos.

Un espai que vol estimular la **creació i expressió audiovisual entre infants i joves** tot potenciant la imaginació i els valors del treball en equip innerents en les produccions audiovisuals.

El museu també recerca la singularitat i qualitat en les **experiències educatives en el museu** per tal de que suposin un valor afegit i complementari a la tasca docent que es duu terme en els centres educatius.

## 1.4.- Objectius generals

- Facilitar a la descoberta, a través del patrimoni cultural que custodia el museu, els **orígens i l'evolució del llenguatge de les imatges en totes les seves vessants**: tècnica, artística, narrativa, històrica, cultural i social i així entendre, una mica millor el món actual en què la comunicació audiovisual és la gran protagonista.
- Potenciar l'educació en el llenguatge cinematogràfic en particular, i en la comunicació audiovisual en general, per tal de contribuir a la formació de ciutadans i ciutadanes, espectadors, amb **capacitat d'interpretació i expressió crítica**.
- Promoure la **creativitat i l'interès per la creació audiovisual**, tot valorant les produccions fetes per autors del territori.
- **Creació de nous públics de produccions audiovisuals**, incidint sobretot en el Cinema, però també en altres formats de consum individual.

## 2.- Eixos d'actuació

- Potenciar el coneixement del **llenguatge audiovisual** com a mitjà de comunicació, donant eines d'expressió i comprensió, per a fomentar la creació d'espectadors crítics.
- Posar en valor la **perspectiva social del cinema i dels seus precedents** al llarg de la història.
- **Entendre i apreciar l'ús de la tecnologia i la seva evolució** en els espectacles precedents del cinema, així com la conjunció de diversos aparells i fenòmens, que ajuden a la seva invenció i evolució fins a la societat de la informació en la que ens trobem avui.
- **Valorar els elements artístics** d'una producció audiovisual així com la **tasca dels equips** que hi participen.
- Fomentar el gust de **l'experiència compartida** d'anar al Cinema.

## 3.- El plantejament didàctic

La reflexió sobre la tasca educativa del museu, prèvia al desenvolupament del programa educatiu, és essencial per entendre les necessitats de l'entorn i poder treballar en propostes significatives per als participants.

El plantejament didàctic del programa educatiu estableix quins són els objectius i finalitats educatives del museu a través de la definició d'objectius didàctics, aplicació de les competències bàsiques i vinculació dels continguts que difon el museu en relació al currículum escolar a l'hora d'establir l'acció educativa.

### 3.1.- Objectius didàctics

El desenvolupament dels objectius didàctics de l'acció educativa estan basats en els objectius que estableix el currículum escolar del Departament d'Educació per àmbits (àrees o matèries) i els objectius educatius i de la proposta de valor del museu. Tot seguit us exposem aquells objectius genèrics que es considera que encaixen amb el discurs del museu. A mode d'informació orientativa, s'incorporen els àmbits en els quals s'engloba cada objectiu.

### ***Àmbit lingüístic***

- Desenvolupar l'expressió argumentada defensant el punt de vista propi.
- Debatre tot respectant els posicionaments d'altri.
- Posar en valor el plurilingüisme i la interculturalitat de la població.
- Utilitzar els recursos del llenguatge audiovisual com a mitjà d'expressió.
- Expressar-se aplicant els elements fonamentals d'un relat i aplicant els elements específics dels textos audiovisuals.
- Planificar narracions senzilles identificant i utilitzant els elements més rellevants de la situació comunicativa.
- Fer ús del llenguatge adequat a cada situació comunicativa.
- Estimular el valor de la visualització de pel·lícules en versió original.
- Incentivar l'ús del contrast d'informació per prevenir l'expansió de missatges falsos.
- Fomentar la capacitat crítica en la comprensió del contingut dels missatges audiovisuals.

### ***Àmbit de coneixement del medi i social***

- Interpretar el present a partir de l'anàlisi de canvis i continuïtats al llarg del temps per comprendre la societat en la que vivim.
- Valorar el paper de l'audiovisual com a document que reflexa la societat d'una època.
- Connectar l'evolució tecnològica amb la dels diferents aparells i espectacles que permeten l'aparició del Cinema.
- Descobrir les desigualtats i el paper social que han exercit els espectacles audiovisuals al llarg del temps i fins a l'actualitat.
- Debatre sobre el paper de les dones en el món del Cinema.
- Analitzar l'activitat econòmica vinculada amb el món del cinema i l'audiovisual.
- Calcular el paper del consum de produccions audiovisuals al les sales de cinema i des de les plataformes en línia que permeten l'accés des casa.
- Examinar la situació socioeconòmica audiovisual i les seves causes.
- Entendre la importància del paper de la cinema en la globalització.
- Fomentar el consum audiovisual responsable a nivell comercial i de contingut.

### ***Àmbit matemàtic i científicotècnic***

- Reconèixer maquinària i conèixer processos bàsics del funcionament tècnic d'una dels espectacles i aparells de precinema, així com del cinema dels primers temps.
- Relacionar la suma de fenòmens i tecnologies que permeten la invenció del Cinema.

### ***Àmbit artístic***

- Utilitzar elements bàsics de llenguatge visual, corporal i musical i estratègies per comprendre i apreciar les produccions artístiques.
- Usar recursos audiovisuals en la comunicació i expressió artística pròpia.
- Conèixer i apreciar el paper dels directors artístics en les produccions audiovisuals.
- Descobrir les diferents etapes d'una producció audiovisual.
- Reconèixer els trets diferencials de les produccions independents i de les grans produccions.
- Valorar les produccions audiovisuals fetes en l'entorn proper, de Catalunya i d'arreu.
- Analitzar i identificar les característiques i trets artístics dels diferents moviments de la història del cinema.
- Apreciar i reconèixer el paper de la música i el so en l'expressió i percepció d'emocions en les produccions audiovisuals.
- Fomentar la satisfacció i l'emoció per l'experiència artística.

### ***Àmbit d'educació en valors***

- Valorar el patrimoni cinematogràfic com a element identitari i fràgil que cal preservar.
- Apreciar la memòria històrica en la construcció del futur propi.
- Potenciar les habilitats de pensament relacionades amb l'ètica i la causa-efecte a través del l'audiovisual.
- Reconèixer el potencial d'expressió personal i social de l'audiovisual.
- Valorar el patrimoni cultural i artístic, global i concretament el fet a les comarques gironines.
- Adoptar hàbits d'aprenentatge cooperatiu, compromís personal i convivència vinculats a la realització de projectes audiovisuals conjunts.

## 3.2.- Competències

Per tal de plantejar les propostes educatives caldrà tenir en compte des del plantejament de l'activitat fins a l'aplicació de les competències bàsiques com a fonament d'una acció educativa que posi els destinataris als centre de l'acció. La participació activa dels usuaris multiplica les possibilitats d'interacció amb els continguts.

Els continguts de les àrees com a element fonamental per a l'assoliment de les competències s'organitzen amb un enfocament integral, multifuncional i transferible de coneixements, destreses i actituds que tots els individus necessiten per al seu desenvolupament personal i social<sup>1</sup>. Aquests continguts degudament combinats i contextualitzats permeten assolir les competències bàsiques que són la base per continuar l'aprenentatge al llarg de la vida i per poder desenvolupar projectes individuals i col·lectius.

A continuació desgranem les competències bàsiques que el projecte educatiu del Museu del Cinema pretén treballar:

### **3.2.1.- Competència comunicativa lingüística i audiovisual**

Interpretar, comunicar, escoltar, debatre, comprendre, raonar, valorar de forma crítica les fonts d'informació audiovisuals, exposar opinions pròpies entorn de conceptes, pensaments i conclusions en el marc de les activitats del Museu del Cinema en el marc dels objectius didàctics, com a forma de treballar el desenvolupament de les capacitats comunicatives.

### **3.2.2.- Competència matemàtica**

Aplicar el raonament matemàtic a través de l'experimentació, el plantejament de reptes que precisin l'aplicació de conceptes, procediments, dades i eines matemàtiques relacionades amb els continguts del Museu del Cinema per descriure, explicar i predir fenòmens relacionats amb els processos de mecanització vinculats als aparells de Cinema.

---

<sup>1</sup> Vegeu-ne més a: <https://cultura.gencat.cat/ca/temes/museus/dimensio-social/museus-i-educacio/comunitat-de-practica-patrimoni-i-escola/#>



### **3.2.3.- Competència en coneixement i interacció amb el món físic**

Observar i explorar l'entorn proper amb una actitud de curiositat i respecte. Promocionar la visita a espais culturals i de cinema com a experiències lúdiques i enriquidores per l'imaginari de la ciutadania. Reflexionar sobre el paper de la indústria cinematogràfica, les produccions locals i amateurs de les comarques Gironines.

### **3.2.4.- Competència artística i cultural**

Comprendre i valorar les manifestacions artístiques audiovisuals a nivell global però també en clau local, utilitzades com a font d'enriquiment i gaudi.

Diferenciar entre les grans produccions de cinema i el cinema independent. Apreciar les produccions artístiques singulars, també les fetes territori català i reconèixer la tasca dels actors propers.

Expresar experiències i emocions a través de creacions audiovisuals, ja siguin de caire més funcional com artístic o estètic.

### **3.2.5. - Competència digital**

Adquirir habilitats per desenvolupar projectes audiovisuals amb les eines i materials per poder interactuar en la societat digital i de la informació en la que vivim.

### **3.2.6.- Competència d'autonomia, iniciativa personal i emprenedoria**

Escollir de forma individual o col·lectiva aquelles preguntes adequades per a iniciar la reflexió entorn d'un plantejament previ, debatre de forma respectuosa, sel·leccionar les argumentacions pertinents, tot estructurant els arguments, per a un anàlisi crític de la comunicació mediàtica entre adolescents i joves, així com el paper dels nous referents audiovisuals entre ells.

### **3.2.7.- Competència social i ciutadana**

Comprendre la realitat social i la diversitat cultural en la qual conviu la societat de la informació, resoldre els conflictes en base als valors democràtics i ciutadans, contribuint a la construcció d'una societat més justa, basada en els drets, valors i pràctiques democràtiques.

### 3.2.8. Competència d'aprendre a aprendre

Fomentar la capacitat d'organitzar aprenentatges individualment o en grup vinculats al món audiovisual per poder-se expressar, de manera conscient, amb les eines adequades dels missatges que transmetem i l'abast que poden tenir.

El treball en equip audiovisual permet reballar valors i actituds personals interrelacionades com la creativitat, l'autocrítica i responsabilitat, el control emocional, la capacitat d'imaginar i de convertir les idees en les accions i, sobretot, d'aprendre de les errades.

## 3.3.- Metodologies

Per perseguir els objectius didàctics descrits en els punts anteriors s'han plantejat, prèviament al desenvolupament de les activitats educatives, quines pràctiques són més adequades per tal de que els participants puguin assolir-los.

En la reflexió prèvia al voltant de les metodologies de treball que es posen en pràctica en les propostes de l'acció educativa persegueixen l'obtenició d'un aprenentatge significatiu. Aquestes s'apliquen la definició de les propostes de la oferta educativa del Museu.

El museu, en les seves activitats educatives, contempla els en cinc grans blocs de metodologies que es complementen en la gran majoria de propostes:

- **Instructives:** es basen en la transmissió del discurs de forma unidireccional de l'orador cap a l'oient. Impliquen únicament la participació passiva per part del destinatari, la qual cosa suposa, també, un baix nivell de retenció dels aprenentatges. Poden correspondre amb aquesta metodologia les visites guiades i les visites temàtiques.
- **D'experimentació:** implica la participació en forma de manipulació, transformació o elaboració d'un procés per part dels usuaris. Aquest procés d'experimentació pren especial valor si suposa l'aplicació de continguts, coneixements o capacitats adquirits al llarg d'un pas previ, tot garantint una millor assimilació o comprensió dels mateixos. Pot correspondre amb una activitat en format de taller.
- **D'indagació o investigació:** els destinataris han de resoldre reptes que impliquin la comprensió dels continguts i la seva aplicació. Pot prendre el format d'activitat dinamitzada o gamificada, com pot ser un joc de

pistes, una gimcana, resoldre enigmes...

- De **cooperació**: impliquen el treball en equip i la col·laboració entre els membres del grup, prenent les decisions per mitjà del consens per a assolir un objectiu comú. Aquesta metodologia podrà desenvolupar-se, de manera òbvia, conjuntament amb qualsevol de les altres metodologies descrites que precisen la participació activa de l'alumnat.
- **Exposició i raonament**: elaboració de conclusions i posada en comú de les mateixes, en general, de forma oral per part dels mateixos destinataris. Aquesta darrera metodologia implica la comprensió dels continguts o processos a partir d'activitats prèvies. Es tracta d'una de les formes que garanteixen una major retenció dels aprenentatges per part de l'alumnat, per bé que implica preveure una quantitat de temps destacada del total de l'activitat al final de la mateixa.

El Museu del Cinema amb la seva col·lecció permanent, exposicions temporals, visites i tallers, on es treballen els continguts del museu, permet generar diàlegs amb els participants. A través de preguntes i reptes estimulants connecta amb els usuaris tot permetent que l'experiència del museu vagi més enllà de la visita, suscitant l'aprenentatge autònom i singular posterior.

El potencial didàctic de l'equipament contempla totes les metodologies en funció de l'objectiu concret que es plantegi en aquella activitat, la instrucció va acompanyada d'experimentació, indagació o raonament treballant amb equip per tal de que els participants puguin dels continguts des de camins diferents que els ajudessin a desenvolupar aprenentatges a més llarg termini i significatius pel seu dia a dia.

### 3.4.- Tipologies d'activitat

Els objectius didàctics plantejats anteriorment estan centrats en els objectius pedagògics de l'educació formal - d'educació infantil fins a aules gent gran, passant per cicles formatius, Universitats i escoles d'adults -, però, el Museu del Cinema, contempla la seva acció educativa per a totes les edats i en tots els àmbits, el que s'anomenaria educació al llarg de la vida (educació no formal, informal i formadors).

Les tipologies d'activitat que s'hi desenvolupen es treballen funció dels seus destinataris i estan relacionades amb les metodologies emprades, que en definiran el format de l'activitat.

1. **Visites guiades** (instructiva, pot implicar experimentació o indagació): al conjunt de l'exposició permanent. Els destinataris exerceixen un paper generalment passiu com a oients però poden interactuar amb les explicacions i amb els objectes exposats.
2. **Visites temàtiques** (instructiva, pot implicar experimentació o indagació): normalment a una secció de l'exposició permanent o d'un aspecte que tingui cert recorregut al llarg de la visita, etc. Els destinataris exerceixen un paper generalment passiu com a oients però, en funció del plantejament, poden interactuar amb les explicacions i amb els objectes exposats.
3. **Visita dinamitzada**: la dinamització pot ser de formes diverses, en el cas del museu és a través de la *gamificació i dinàmiques de rols* (d'indagació, pot implicar cooperació).
4. **Taller** (experimentació): implica una acció de manipulació i creació audiovisual per part dels usuaris.
5. **Itinerari** (instructiva, pot implicar experimentació i indagació): recorre espais exteriors vinculats a la producció audiovisual de la ciutat, però en el mateix format que la visita guiada i també permet la participació activa dels participants.
6. **Projectes en col·laboració amb centres educatius de mitja o llarga durada** (pot implicar tot tipus de metodologies) en que el Museu es converteixi en el dinamitzador o canalitzador de l'activitat a l'aula (exposicions, debats, rutes, webs, etc.). El Museu és el facilitador de l'activitat amb l'aula a través del contacte directe amb el professorat.
7. **Visites autònomes (indagació)**: A través de materials didàctics amb el contingut i objectius didàctics del museu el professorat pot treballar la visita amb els participants, ja sigui fent una visita en funció dels seus interessos o treballada directament pels participants per als seus mateixos companys. A més, el museu proposa visites de formació al professorat perquè puguin conèixer de primera mà el contingut que veuran amb els infants quan visitin el museu i els fa recomanacions de dinamització de les visites.
8. **Activitats disponibles en línia**: Apartat específic a la pàgina web amb recursos com ara jocs, audiovisuals, enllaços o materials relacionats amb el contingut del museu. Aquestes propostes permeten ajudar al professorat a plantejar propostes didàctiques o ser eines utilitzades directament per l'alumnat. Un espai que també pot donar cabuda a propostes de treball a l'aula anteriors o posteriors a la visita al museu.

## 4.- Mecanismes i eines d'avaluació

El Museu del Cinema treballa amb diversos elements que permeten conèixer la satisfacció dels usuaris de les activitats i dels educadors que les desenvolupen per tal de poder anar desenvolupant una millora continuada de l'activitat didàctica.

### - **Recollida de dades del centre i professorat**

Establiment d'un vincle inicial amb la persona responsable de l'activitat que ens permetrà conèixer les característiques bàsiques del grup (centre repetidor, nombre de participants per grup, nivell educatiu, etc.) i també ens ha de permetre conèixer quins són els objectius didàctics plantejats alhora de voler participar en una activitat.

Aquest primer contacte ens ha de permetre recollir les dades personals dels docents per a poder fer un seguiment de la reserva però, sobretot, de l'impacte causat en els participants de l'activitat i adreçar propostes educatives i informació que puguin ser del seu interès.

### - **Enquesta als docents**

Posterior al desenvolupament de l'activitat, es tracta d'un formulari d'avaluació que ha de permetre no només conèixer el grau de satisfacció del responsable del grup vers l'activitat realitzada, sinó també orientada a la lectura de la qualitat de l'acció educativa, si s'estan complint els objectius didàctics previstos en el desenvolupament de la proposta i que ens proporcioni orientacions per a la millora sostinguda en el temps de la proposta. Demanar una valoració global i oberta dels aspectes positius i negatius de l'experiència permetrà detectar aspectes més precisos que en una valoració basada en l'espectre quantitatiu.

### - **Avaluació als usuaris**

Conèixer i valorar l'impacte que ha generat l'activitat en els usuaris precisa establir dinàmiques específiques. Aquestes han de ser integrades, preferiblement, dins de la mateixa activitat, a través de reptes, jocs o formularis interactius, que ens permetran recollir les emocions, sensacions i aprenentatges adquirits.

- **Observacions de l'educador/a que ha executat l'activitat**

En el moment posterior a l'activitat, la persona responsable de la seva execució prendrà les anotacions corresponents al desenvolupament de la mateixa. Orientativament, els paràmetres han de poder recollir les percepcions respecte l'impacte de l'experiència en els participants i ha de servir, també, com a espai per a poder destacar incidències i fer altres comentaris.

- **Explotació de les dades obtingudes**

Les respostes obtingudes en les enquestes ens permeten anar adreçant les activitats de manera continuada però també ens permeten fer comparatives de dades d'altres anys, establir graus de fidelització i avaluació del nivell de qualitat de les activitats.

- **Reunions de treball de l'equip educatiu**

Per tal de poder mantenir una avaluació continuada de l'acció educativa és imprescindible aturar-se per a fer una reflexió conjunta de forma periòdica, de manera que, en base a la informació recollida mitjançant els ítems anteriors es pugui plantejar un avenç progressiu en la millora de l'acció educativa. A més d'analitzar directament cada activitat, poder fer reunions sistematitzades, per tal d'analitzar la informació recollida en el període previ a la trobada (es compta que dues trobades anuals serien suficients), per plantejar propostes i noves línies d'actuació, tot emprant recursos orientadors en el disseny de l'acció educativa com pot ser la Fitxa d'autoavaluació del grau de competència de les activitats

([https://cultura.gencat.cat/web/.content/dgpc/museus/08.recursos/publicacions/quaderns/03\\_Fitxa\\_grau\\_competencialitat.xlsx](https://cultura.gencat.cat/web/.content/dgpc/museus/08.recursos/publicacions/quaderns/03_Fitxa_grau_competencialitat.xlsx)).

Resten pendents d'aplicació alguns mecanismes considerats interessants pel coneixement de l'impacte de les activitats educatives dutes a terme per part del museu i de l'ús de l'espai educatiu web.

- **Contacte posterior amb els responsables de participar en l'activitat**

Al cap d'un parell de setmanes contactar amb el docent per a fer un seguiment de l'impacte de la proposta en els infants. Es tractaria d'enviar un petit formulari a través de correu electrònic per preguntar-los si consideren que l'activitat desenvolupada va ésser útil pels seus objectius pedagògics, si han fet algun treball posterior relacionat amb el que es va fer al museu i comentar-los que, si volen, el poden fer arribar al museu.

- **Consulta dades d'ús de l'espai educatiu de la pàgina web**

Conèixer les dades relatives a les consultes realitzades a la secció d'educació del web del Museu ens permetrà identificar si l'ús d'aquest recurs es va generalitzant any rere any. Aquest recull ens permetrà establir comparatives anuals de consultes, usos i descàrregues de material didàctic.