

VISITA GUIADA BATXILLERAT

Sistemes Creatius Robòics

• NEWART
{ centre; }

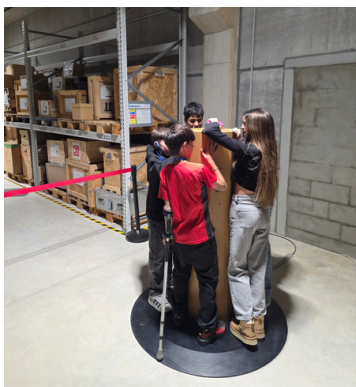
| | |
|--|-----------------------------|
| Nivell: 1r, 2n Batxillerat, CFGM/S, Universitat, CFA | Durada: 60 min |
| Horaris: De dimarts a divendres, de 9 h a 14 h | Tipologia: Visita guiada |
| Preu visita guiada : 325€ per grup | Capacitat: Màxim 30 alumnes |

| Descripció de l'activitat | S'aborden qüestions actuals com |
|---|--|
| <p>Una visita per analitzar el present i imaginar el futur.</p> <p>La visita guiada al NEWART centre proposa a l'alumnat de Batxillerat una aproximació crítica i contemporània a la relació entre art, ciència, tecnologia i societat.</p> <p>A partir d'aquí, la visita convida els estudiants a analitzar obres que ja no entenen l'art com un objecte estàtic, sinó com un procés viu, canviant i sovint compartit entre artista, sistema i públic.</p> | <ul style="list-style-type: none">• L'autoria en l'era digital.• La relació entre programació i creativitat.• La representació de les dades.• La construcció de la identitat en entorns tecnològics.• Els límits entre realitat física i realitat virtual.• L'ètica digital, la privacitat i la mediació tecnològica. |

Preguntes que articula la visita

- Pot existir creativitat sense intenció humana directa?
- Què és una obra quan canvia constantment?
- Com condicionen els sistemes digitals la nostra mirada del món?
- És la tecnologia una eina, un llenguatge o un agent creatiu?
- Quines implicacions socials i ètiques tenen les dades i la identitat digital?

En un recorregut on descobreixen una ciutat creada amb restes d'ordinadors i reflexionen sobre consum i sostenibilitat, identifiquen nous sistemes de codificació i llenguatges multimodals com la transformació d'imatge i so per entendre patrons i sistemes de representació. Es sorprenen amb instal·lacions que qüestionen els sentits i el funcionament del cervell. Relacionen temàtiques tan actual com les obres generatives que connecten amb programació i IA o entorns que responen al moviment i introdueixen conceptes de videojocs i realitat virtual. Debten sobre la identitat digital i reflexionen sobre privacitat, representació i construcció del jo.



| | | | |
|--|---|---|---|
| <p>Objectius d'aprenentatge</p> | <p>Analitzar la relació entre art contemporani, tecnologia i societat digital Comprendre el funcionament conceptual dels sistemes generatius i algorítmics Desenvolupar pensament crític davant la cultura visual i digital Reflexionar sobre identitat, privacitat i mediació tecnològica Interpretar instal·lacions artístiques des d'una perspectiva interdisciplinària Argumentar opinions pròpies sobre creació, autoria i tecnologia</p> | | |
| <p>Competències</p> | <p>Consciència i expressió cultural: Analitzar, interpretar i valorar produccions d'art digital contemporani, reconeixent-ne els codis, llenguatges i el seu context sociocultural i tecnològic. Competència digital: Comprendre i avaluar el funcionament dels entorns digitals i interactius, adoptant una actitud crítica, segura i responsable en relació amb la tecnologia i les dades. Competència STEAM: Aplicar estratègies de pensament computacional per interpretar sistemes generatius, processos algorítmics i dinàmiques de creació digital. Competència personal, social i d'aprendre a aprendre: Desenvolupar autonomia en la interpretació d'experiències immersives, regulant el propi aprenentatge i integrant coneixements de manera crítica i reflexiva. Ètica digital i pensament crític: Analitzar implicacions ètiques, socials i culturals de la tecnologia, valorant-ne l'impacte en la identitat, la privacitat i la participació en la societat digital.</p> | | |
| <p>Sabers</p> | <p>Art digital i cultura visual: Comprensió de l'art contemporani com a llenguatge vinculat a la tecnologia. Tecnologia i sistemes digitals: Introducció als principis bàsics de funcionament de sistemes interactius i digitals. Pensament computacional i algoritmes: Entendre com instruccions i patrons generen resultats visuals i sonors. Percepció i cognició: Anàlisi de com els sentits interpreten la realitat en entorns immersius. Sostenibilitat tecnològica: Reflexió sobre reutilització de materials i impacte ambiental de la tecnologia. Identitat i ciutadania digital: Debat sobre identitat, privacitat i ús responsable de la tecnologia. Creativitat i expressió: Ús de l'art digital com a eina per comunicar idees, emocions i reflexions.</p> | | |
| <p>ODS 2030</p> | <p>ODS 4 – Educació de qualitat</p> | <p>ODS 9 – Indústria, innovació i infraestructures</p> | <p>ODS 12 – Producció i consum responsables</p> |
| | <p>–Aprenentatge vivencial i significatiu. –Pensament crític i creativitat. –Exploració interdisciplinària (art, ciència i tecnologia).</p> | <p>–Art digital i tecnologia interactiva. –Introducció a entorns tecnològics creatius. –Connexió entre innovació i expressió artística.</p> | <p>–Reutilització de materials tecnològics. –Consciència sobre el valor dels residus. –Transformació d'objectes en noves creacions.</p> |

Abans de la visita

- Treballar preguntes clau:
 - Què vol dir crear en un món d'algoritmes? pot existir creativitat sense intenció humana? què és una obra digital?
 - La IA crea o només executa?
 - L'art necessita autor?
- Analitzar casos actuals d'art generat amb IA (imatge, música, text) i discutir autoria i originalitat
- Analitzar identitat digital:
 - Comparar identitat real i digital
 - Debatre sobre construcció del "jo" a partir de dades
- Introduir debat ètic:
 - Privacitat i ús de dades
 - Control tecnològic i algoritmes
- Analitzar sostenibilitat tecnològica:
 - Impacte ambiental dels dispositius
 - Cultura del consum i obsolescència

Després de la visita

- Fer posada en comú: què ha impactat, què ha generat dubtes, què ha canviat en la seva mirada
- Recuperar preguntes centrals:
 - Qui crea realment: persona, sistema o màquina?
 - És la tecnologia eina, llenguatge o agent?
- Elaborar produccions crítiques:
 - Escriure una crítica d'una obra o instal·lació
 - Crear un assaig breu sobre art i tecnologia
 - Gravar un podcast o vídeo argumentatiu
- Analitzar les obres des de diferents perspectives:
 - Estètica (què comunica)
 - Tècnica (com funciona)
 - Conceptual (què qüestiona)
- Treballar amb dades:
 - Convertir dades (personals, ambientals...) en una proposta artística
 - Reflexionar sobre visualització i interpretació de dades
- Fomentar pensament crític:
 - Definir límits i responsabilitats en l'ús de la tecnologia
 - Analitzar com els sistemes digitals condicionen la percepció i el coneixement

Com organitzo la visita?

**Feu la reserva de l'activitat trucant al 977 388 520
o envieu un correu a info@newartcentre.es**

No dubteu en demanar informació i assessorament a l'equip del museu si necessiteu més informació per preparar el vostre projecte pedagògic.

INFORMACIÓ PRÀCTICA

Com arribar?

NEWART
{ centre; }

Direcció:

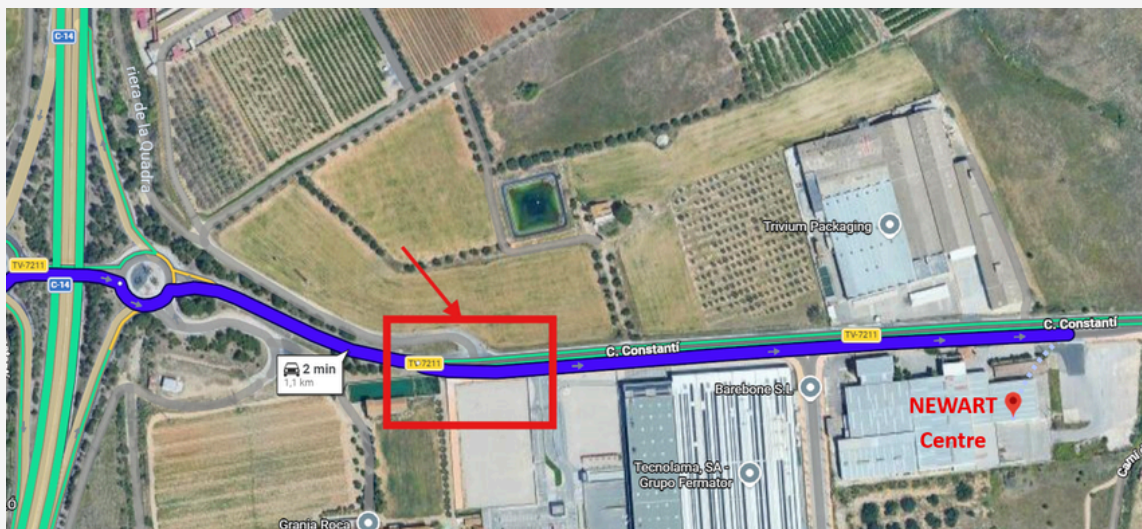
Carretera de Constantí, Km 3, TV-7211

43204 Reus (Tarragona) – Espanya



Recomanem que els grups escolars es desplacin en autocar. El centre disposa d'espai habilitat per a l'aparcament d'autocars, facilitant l'arribada i l'organització de la visita.

Si el centre educatiu necessita servei d'autocar, es pot posar en contacte amb nosaltres i us assessorarem per gestionar-lo.



Important: Just abans d'arribar al centre, tingueu en compte que cal incorporar-se al carril de la dreta amb antelació, ja que és un punt on habitualment es pot passar de llarg si no s'hi presta atenció.

