

Actividades para proxectos | Bloque 3 : Interacción

Secundaria. 9 a 12 anos

Enigma na escola



Educación Primaria

9 a 12 anos



Nivel

Básico



Temporalización

5 a 6 sesións



Socios

3 a 5 socios

DESCRICIÓN DA ACTIVIDADE

Apareceron códigos QR por algúns espazos e aulas da escola, todos co logo eTwinning. Todo parece moi enigmático e misterioso , polo que distribuídos en dous ou tres equipos de alumnos, chegou o momento de descifrar qué está pasando.

OBXECTIVO DA ACTIVIDADE

Dar a oportunidade ós alumnos de comunicarse ,interactuar e debater entre eles, facendo grupos internacionais, realizando un xogo por todo o centro, utilizando ademais o TwinSpace, ferramentas de colaboración sinxelas e a videoconferencia como medio de comunicación.

DESENVOLVEMENTO DA ACTIVIDADE

Fase 1: Preparación



Ordenador con cámara web, altafalantes, micrófono, preferiblemente pizarra dixital, ou canón para poder pro

Requisitos: Ordenadores para as propostas de retos, lector de códigos QR en móbil e traballo en equipo de alumnos.

Paso 1:

Os docentes distribúen ós seus propios alumnos en 2 ou 3 grupos, dependendo do número de alumnos participantes, de 6 a 8 alumnos por grupo sería o ideal. Por tanto teriamos os grupos A, B e C en cada país.

Paso 2:

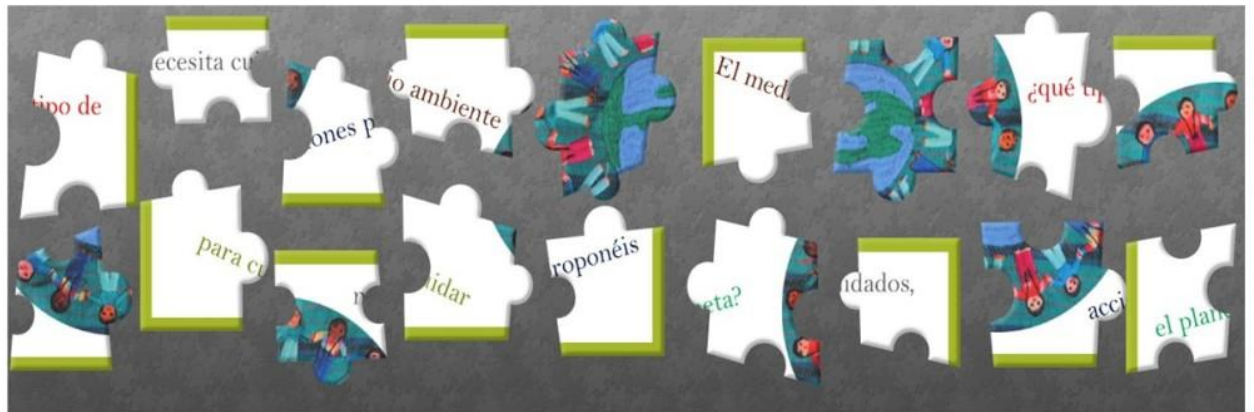
Cando cada centro ten os seus propios grupos A, B e C, créanse grupos internacionais ,formados por todos os integrantes de cada letra.

- **Equipo A:** Grupos A de España, Italia e Finlandia.
- **Equipo B:** Grupos B de España, Italia e Finlandia.
- **Equipo C:** Grupos C de España, Italia e Finlandia.

	Equipo A	Equipo B
España	Jorge, Sergio, Ana, Esther, Yaiza, Pedro, Luis	Juan, María, Marta, Francisco, Olga, Oscar
Italia	Pietro, Luisa, Angelo, Silvano, Emilia, Stella, Sabina.	Francesca, Giulia, Luigi, Antonello, Nicola, Marcello.
Finlandia	Holger, Lumi, Taimi, Johanna, Mika, Henna, Heli. Jarko.	Peter, Jan, Jukka, Eikki, Kabeli, Satu,

Paso 3:

Tamén os profesores crean online tres frases en forma de puzzle .Deben entregar unha peza dese puzzle a cada equipo cando rematen correctamente cada un dos seus retos. O contido das frases debe funcionar como impulso a un debate/intercambio de ideas sobre o tema do proxecto.



Fase 2: Posta en práctica.

Paso 4:

Para cada equipo internacional créase un taboleiro dixital , onde de forma privada todos os seus integrantes propoñen os retos que debe realizar un dos outros equipos. Os profesores envían por Twinmail ós alumnos o enlace ó taboleiro do seu equipo. Finalmente, cada equipo vota polos 6 mellores retos que proporán a un dos outros equipos. Poden utilizar o chat da ferramenta online dotstorming , para escribirse entre eles e non ser vistos polos demais equipos. Na mesma ferramenta vótase polos retos que van propoñer.

dotstorming Share Add a Card Upload an Image

Enigma en la escuela
Propuestas de retos- A

Equipo A

3 votes available

Chat Enabled

Participants 1 Enabled
Camilo

Rank by votes

Challenges:

- Todos juntos tienen que bailar una canción cogidos de la mano.
- Debéis contar todas las puertas y ventanas de la escuela.
- Tiene que conseguir que al menos 20 alumnos de otras clases les escriban una dedicatoria en una hoja.
- Por parejas, tienen que inflar un globo e intentar que no se caiga , el ritmo de una música.
- Formando un círculo, un alumno debe hacer un ritmo tocando las palmas, los demás deben imitar ese ritmo. Cada alumno debe hacer tres ritmos diferentes.
- Entre todos los miembros del equipo, debéis regar todas las plantas y árboles de la escuela.
- Todos los miembros formando un círculo y con un folio cada uno. Debe dibujar algo de su país, después de un minuto debe pasar el folio a su compañero de la derecha , que continúa el dibujo Así hasta que todos los miembros participen.
- En el aula de ciencias o en una clase preparada, deben llevar a cabo un experimento de realizar un volcán con : Agua mezclada con color rojo jabón de manos o lavavajillas, 4 cucharadas de bicarbonato todo se mezcla bien en una botella o un volcán de plástico. Se añade medi vaso de vinagre y ...el volcán se pone en acción.

Paso 5:

Os 6 retos con mellor puntuación de cada equipo , son convertidos a código QR polos profesores de cada país, polo que haberá retos diferentes para todos.

A distribución de retos será: (Se son 3 socios o equipo A reparte os seus 6 retos en 2 retos ó equipo B de país 1, 2 ó equipo B de país 2 e 2 ó equipo B do país 3).

Enigma en la escuela



Equipo 1



Paso 6:

Agora organízase unha vídeo conferencia (curta) na que, con calquera xogo, se reparten os retos a cada equipo , dáse o sinal do inicio do xogo dos retos e despídense.

A ferramenta de videoconferencia nos proxectos eTwinning



Paso 7:

Los miembros del grupo A de un país, colocan los retos en su centro (biblioteca, gimnasio, aula de inglés, aula de música, pasillo, comedor ,etc.) para los miembros del equipo B , los del B se los colocan al C, y los miembros del equipo C de un país, se los colocan a los miembros del grupo A de su propio país.



O desenvolvemento da actividade será:

Iníciase a actividade coa busca de códigos QR. É necesario que o equipo xerador dos retos do seu respectivo país, dea unha pista, por exemplo con mimo, a outro equipo sobre en qué parte do colexio pode estar a primeira QR: O equipo A , representa os dous lugares para o equipo B, etc. Cuando atopen os seus QR, vanos lendo e empézase coa realización dos mesmos.

Todos os alumnos acompañan á realización dos retos, documentándoos con vídeo/fotos para subilos ás páxinas de cada equipo, onde se recompila a actividade.



Insertar ferramentas en Twinspace:



Paso 8:

Para cada reto superado el profesor les da al equipo una pieza de un puzzle que luego usarán en la siguiente actividad.

Cada país puede ver la superación de los retos en el Twinspace.



Paso 9:

Chega o día da videoconferencia ,na cal os equipos se saúdan diante da cámara intentan “xuntar” as súas 6 pezas gañadas cos retos e descifrar a frase do puzzle. O mesmo fan os outros dous equipos. Entre todos poñen en orde as frases para que teñan sentido.



Paso 10:

Créanse foros de discusión sobre a frase revelada do puzzle.



Paso 11:

Finalmente, créase unha videoconferencia específica, na que os alumnos van debatendo sobre as ideas expostas nos foros, podendo chegar a unha idea final ou unha acción en común.



Fase 3: Recollida de datos e promoción.

Paso 13:

Ademais de gravar a videoconferencia, con Adobe Connect, a ferramenta de video conferencia de eTwinning Live, sóbense as gravacións, fotografías e datos

dos retos superados ós Materiais do Twinspace para crear páxinas con isto. Moi interesante que socios e alumnos comenten o desenvolvemento da actividade no Diario de proxecto.



PRODUTO(S)/RESULTADO(S) ESPERADO(S)

Traballo en muros colaborativos dos alumnos, coñecemento e utilización de códigos QR, vídeos das videoconferencias, gravación desde Adobe, fotografías do desenvolvemento do xogo, fotografías ou material de ter superado cada reto.

FERRAMENTAS DO TWinspace/FERRAMENTAS 2.0 EXTERNAS

- Dotstorming :Ferramenta colaborativa online para poñer texto e con posibilidade de chat e votación.<https://dotstorming.com/>
- QR código: Web para xerar e converter texto en códigos QR:<http://es.qr-code-generator.com>
- Crear puzzles online : Web para crear puzzles a partir dunha foto ou imaxe <http://www.jigsawplanet.com>
- Fotos libres de dereitos e descarga gratuíta: Inclusión, <http://es.freeimages.com>; mano pixabay.com
- Videoconferencia desde eTwinning live o TwinSpace.
- Foros e Chat do TwinSpace.