

Actividades para proxectos | Bloque 3 : Interacción

Secundaria. 9 a 12 anos

TheRiddle Masters



Educación Primaria

8 a 12 anos



Nivel

Medio



Temporalización

2-3 semanas



Socios

2 a 8 socios

DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE

A actividade ten varias partes:

1. Os grupos internacionais invéntanse ou buscan unhas adiviñas para os demais membros do seu equipo e compártenas no fórum do seu grupo. Ó rematar o prazo dunha semana, cada membro manda unha mensaxe privada ó compañeiro de equipo do outro país a través da mensaxería do twinspace, onde adiviñan a resposta correcta á adiviña que compartira no forum.
2. Unha vez intercambiadas as súas adiviñas, cada equipo elixe as que máis lles gusten.
3. Despois nunha videoconferencia, os equipos xogan ás adiviñas ós membros doutros equipos.
4. Ó final faise un libro de adiviñas.

5. Así mesmo publícanse no Twinspace fotos e vídeos das distintas fases e pasos que se desenvolvan nesta actividade.

OBXECTIVO DA ACTIVIDADE

Que os alumnos dos diferentes centros se comuniquen e interactúen en grupos internacionais a través de adiviñas e usando as ferramentas oportunas do Twinspace e ferramentas de videoconferencia sinxelas.

DESENVOLVEMENTO DA ACTIVIDADE

Fase 1: Preparación

Paso 1:

Os docentes distribúen os alumnos en equipos internacionais, idealmente cun número de entre 6 e 8 alumnos por equipo. Os equipos deben ser equilibrados.

Paso 2:

Créase unha páxina no Twinspace do proxecto onde se comparte a táboa dos membros de cada equipo.



Paso 3:

Créase unha páxina no Twinspace do proxecto onde se escribe o que hai que facer nesta actividade. Pódese crear un exemplo e compartilo nesta mesma páxina. Como axuda poden usar o seguinte enlace: <http://www.wikihow.com/Make-up-a-Riddle>



Paso 4:

Os profesores crean foros para cada equipo internacional onde os grupos poden presentarse e escribir as súas adiviñas. Os foros enlázanse na páxina xeral da actividade para que sexa doado para os alumnos chegar ó foro correcto.



Paso 5:

Os profesores tamén crean unha páxina do twinspace para cada grupo internacional onde se compartirán informacións sobre a actividade.



Fase 2: Posta en práctica

Paso 6:

Os alumnos **entran no Twinspace coa súa clave e contrasinal**, facilitado polo seu profesor e consultan quen está no seu equipo internacional. Despois consultan as instrucións na páxina xeral da actividade.



Paso 7:

Os alumnos crean ou buscan adiviñas relacionadas co tema do proxecto e cada membro aporta unha adivinanza ó foro do seu equipo.



Paso 8:

Unha vez compartidas as adiviñas no foro, os membros dos equipos intentan respondelas nun tempo establecido polos profesores, usando a mensaxería do Twinspace.



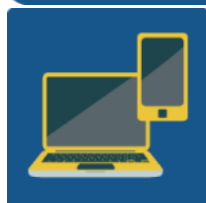
Paso 9:

Xúntanse todas as adiviñas na páxina do Twinspace de cada equipo internacional. Cada equipo elixe as tres (ou outra cantidade, segundo o número de socios) adiviñas que máis lles gustan a través de ferramentas online como Answergarden.



Paso 10:

Unha vez votadas as adiviñas, compartírase o resultado na páxina do Twinspace do equipo internacional. Elíxense os alumnos que van ler ou dicir a adiviña na seguinte actividade por vídeo conferencia.



1 ordenador con cámara web, altofalantes e micrófono. Preferiblemente canón ou pizarra dixital conectada ó or

Paso 11:

Faise unha videoconferencia a través do Twinspace ou outras ferramentas como Skype e xógase ás adiviñas. Os profesores elixen a orde na que se presentan as adiviñas previamente á videoconferencia.



A ferramenta de video conferencia en los proyectos eTwinning:

Fase 3: Recollida de datos e promoción

Paso 12:

Faise un ebook ou un libro en papel coa colección de todas as adiviñas creadas polos equipos internacionais.



Paso 13:

Publícanse no Twinspace fotos e vídeos das distintas fases e pasos que se desenvolvan nesta actividade. Fanse comentarios no diario do proxecto.



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

Vídeo e fotos do proceso, Riddlesbook en papel ou un ebook.

FERRAMENTAS DO TWinspace/FERRAMENTAS 2.0 EXTERNAS

- Videoconferencia en TwinSpace ou Skype
- Windows MovieMaker para edición de vídeos
- [Answergarden](#) para votar as adiviñas
- [Issue](#) para facer un libro dixital das adiviñas elixidas

