

O teu currículo en eTwinning

1-TÍTULO DO PROXECTO

Contos dunha Historia Inventada

2- EDUCACIÓN SECUNDARIA

(12 a 16 anos* / Aínda que o proxecto está deseñado tendo en conta aspectos curriculares de diferentes materias de 2º ESO, a estrutura proposta pódese adaptar a calquera outro nivel).

3- TEMPORALIZACIÓN

Un curso académico.

4- DESCRICIÓN DO PROXECTO

Estudo de diferentes etapas históricas.

O alumnado adquirirá os contidos curriculares pertinentes de diferentes materias mediante a realización dun proxecto eTwinning colaborativo e multidisciplinar levado a cabo na aula principalmente.

Levarase a cabo a creación dunha colección de contos inventados inspirados en distintas etapas da historia integrando aspectos curriculares de Xeografía e Historia, Lingua Estranxeira e Educación Plástica, Visual e Audiovisual fomentando o uso responsable e educativo das TIC e o desenvolvemento das competencias clave.

Proceso de traballo:

Dáse a coñecer ó alumnado o funcionamento do Twinspace, presentación de compañeiros dos distintos centros, creación de equipos de traballo europeos, concurso de logo do proxecto.

Unha vez establecidos os equipos, realízase o estudo dunha etapa histórica por cada grupo. Posteriormente o alumnado debate nun foro sobre o período que lle correspondeu. Nun documento colaborativo crea os personaxes en función das características sociais da etapa estudada (descrición física e psíquica de personaxes, como interaccionan segundo o seu rango social, como visten...). Deséñase a contorna onde a acción dos contos ten lugar. Realízase a representación gráfica dos personaxes. Trabállase a estrutura básica dun relato (introdución, nó e desenlace) destacando a linguaxe específica (vocabulario, necesidades gramaticais, uso dos tempos verbais). Redáctase o conto. Organízase un contacontos entre grupos (as historias poden quedar rexistradas en audiolibros). Prepárase a colección de contos e ilustracións que se recolle nun libro dixital.

5- INNOVACIÓN E CREATIVIDADE PEDAGÓXICAS

O propio alumnado é quen realiza as tarefas co obxectivo de adquirir os coñecementos ó mesmo tempo que traballan neles:

- **Flipped Classroom:** O alumnado, tras as súas sesións de investigación e traballo grupal, é o encargado de formar os seus compañeiros.

Suxerencias de ferramentas dixitais:

- **Foros en TwinSpace:** Os diferentes equipos poden intercambiar as súas ideas.
- **Reunións en liña:** Os membros dos equipos poden traballar conxuntamente nelas para avanzar nas súas tarefas. (Adobe Connect)
- **Twinboard / Padlet ou similar:** Muros dixitais onde plasmar a información recabada
- **Genially / Canva / Prezzi ou similar:** Presentación de información.
- **Kahoot ou similar:** Avaliación dos coñecementos adquiridos tras as explicacións dos diferentes equipos.
- **Calaméo/ Storyjumper ou similar:** Libro / Cómic dixital

6- OBXECTIVOS

Obxectivo Principal

- Realizar un proxecto multidisciplinar eTwinning a través do cal o alumnado poida traballar na aula de forma transversal contidos curriculares de distintas materias, fomentando o uso responsable e educativo das TIC na aula e o desenvolvemento de competencias clave e recursos para levar a cabo un traballo colaborativo.

Obxectivos

- Aprender diferentes características dos grandes períodos históricos correspondentes á etapa educativa.
- Desenvolver os diferentes bloques das 4 destrezas básicas en lingua.
- Desenvolver habilidades artísticas relacionadas con EPVA.
- Potenciar a creatividade.
- Fomentar o uso responsable das TIC na aula.

7. COMPETENCIAS CLAVE

- Comunicación lingüística CCL.

O desenvolvemento do proxecto favorece a consecución e mellora de todos os compoñentes desta competencia clave mediante a propia aprendizaxe e práctica de todas as destrezas lingüísticas dado que o alumnado ten que interactuar entre si e crear textos orais e escritos en diferentes soportes. A interculturalidade dos grupos favorece a consecución do compoñente socio-cultural.

- Competencia dixital CD.

O traballo en liña cos diferentes membros europeos mediante as diferentes canles ofrecidas dentro do TwinSpace (reunións virtuais en Adobe connect, participación en foros, Twinboard), o uso de TIC de modo seguro e o tratamento crítico da información contribúen á consecución de dita competencia.

- Aprender a aprender CPAA.

A adquisición de coñecementos durante o proceso de documentación para coñecer as diferentes etapas históricas asignadas a cada grupo e o uso práctico de ditos coñecementos na creación de historias, favorecen o desenvolvemento do proceso de aprendizaxe, aplicando ademais os coñecementos lingüísticos adquiridos dende a materia de lingua estranxeira, así como os conceptos, habilidades e técnicas artísticas aportadas dende a materia de EPVA.

- Competencias sociais e cívicas CSC.

A creación de equipos internacionais compartindo valores e diferentes identidades culturais xunto co estudo da sociedade en diferentes etapas da historia contribúen á consecución das competencias sociais e cívicas comprendendo e analizando de maneira crítica os códigos de conduta e os usos xeralmente aceptados nas distintas sociedades, así como comprender as súas dimensións intercultural e socioeconómica.

- Sentido da iniciativa e espírito emprendedor SIE.

O traballo en grupo implica de por si desenvolver a capacidade de análise; capacidades de planificación, organización, xestión e toma de decisións; capacidade de adaptación ó cambio e resolución de problemas; comunicación, presentación, representación e negociación efectivas; habilidade para traballar, tanto individualmente como dentro dun equipo; participación, capacidade de liderado e delegación; pensamento crítico e sentido da responsabilidade; autoconfianza, avaliación e auto-avaliación

- Conciencia e expresións culturais CEC.

A propia multiculturalidade dos equipos de traballo do proxecto implica coñecer, comprender, apreciar e valorar con espírito crítico, cunha actitude aberta e respectuosa, as diferentes manifestacións culturais e artísticas.

O estudo das diferentes etapas históricas permite acceder ás distintas manifestacións sobre a herdanza cultural.

A aplicación práctica dos coñecementos de EPVA incorpora o coñecemento de diferentes técnicas, recursos e convencións de diferentes linguaxes artísticas, así como a relación entre esas manifestacións e a sociedade.

8- INTEGRACIÓN CURRICULAR

(Aínda que o proxecto está deseñado tendo en conta aspectos curriculares de diferentes materias de 2º ESO, a estrutura proposta pódese adaptar a calquera outro nivel) *

- **Xeografía e Historia.** Bloque 4. Diferentes períodos da historia. Grandes etapas (Imperio Romano / Idade Media / Renacemento / ...)
- **Primeira Lingua Estranxeira.** Bloque 1. Comprensión de textos orais. Bloque 2. Produción de textos orais: expresión e interacción. Bloque 3. Comprensión de textos escritos. Bloque 4. Produción de textos escritos: expresión e interacción. Descrición de calidades físicas/persoas/obxectos e lugares. Narración de acontecementos pasados. Descrición de situacións.
- **EPVA. Bloque 2.** Comunicación visual e audiovisual. Linguaxe do cómic, Estrutura narrativa cinematográfica.

9- COLABORACIÓN ENTRE CENTROS

- Estudo colaborativo de campo. Proceso de documentación.
- Creación conxunta de personaxes.
- Creación colaborativa de historias.
- Creación colaborativa de produtos finais.
- Avaliación e coavaliación entre centros e equipos.
- Difusión entre centros.

10- USO AXEITADO E EDUCATIVO DAS TIC

- Uso responsable e seguro das ferramentas TIC.
- Uso de dispositivos móbiles como ferramenta de traballo.
- Discriminación e uso responsable da información na rede. Aprender a documentarse contrastando diferentes fontes de información.
- Xestión da privacidade na rede.
- Manexo efectivo das ferramentas dixitais.

11- RESULTADOS TANXIBLES

11.1- Produtos Finais Posibles:

- Libro dixital: figuríns/ilustración de personaxes e contos inventados.
- Bibliotráiler.
- Dramatización.
- Creación dunha revista dixital con diferentes seccións: crucigramas, os sete erros (en recreación de cadros), efemérides, cociña da época, etc
- Audiolibro Multilingüe.
- Reseñas literarias dos produtos dos outros grupos.

11.2- Avaliación:

Rúbricas de avaliación:

- Alumnado:
 - Autoavaliación
 - Coavaliación

- Profesorado:
 - Avaliación ó alumnado
 - Valoración e análise dos resultados

11.3- Difusión:

- Presentación ó resto da comunidade educativa de cada socio participante.
- Carteis en panel de Proxectos Europeos do centro.
- Páxina WEB dos centros e redes sociais.
- Medios de comunicación.