

Actividades para proxectos | Bloque 1: seguridade na rede e pensamento crítico na era dixital.

Primaria: 6 a 12 anos

Pon a túa licenza no museo virtual



DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE

Os estudantes aprenden os diferentes tipos de licenzas de autor que existen, crean as súas propias obras de arte de forma colaborativa en equipos internacionais mixtos, exponas nun museo virtual e deciden, usando o foro de TwinSpace, qué tipo de licenza asignan ás súas obras.

OBXECTIVOS DA ACTIVIDADE

- Coñecer as diferenzas básicas entre as licenzas *Copyright*, *Copyleft* e *Creative Commons*.
- Concienciar sobre a importancia de recoñecer e respectar o traballo dos demais.
- Traballar de forma colaborativa en equipos mixtos internacionais.

COMPETENCIAS CLAVE E TEMAS TRANSVERSAIS

- Competencias sociais e cívicas
- Competencia dixital
- Comunicación lingüística
- Aprender a aprender
- Educación do consumidor

CONTIDOS CURRICULARES

- Dereitos de autor e licenzas de uso.
- Uso das TIC de modo eficiente e responsable para a procura de información e presentación das súas producións.
- Busca de información na rede.

ASPECTOS INCLUSIVOS

O alumnado traballa en equipos. Para aqueles estudantes que poidan necesitar máis apoio, propónse una metodoloxía de axuda entre iguais.

PRODUTOS/ RESULTADOS ESPERADOS

- Museo virtual con debuxos colaborativos.

DESENVOLVEMENTO DA ACTIVIDADE

PREPARACIÓN PREVIA

Fase 1. Rexistro.

Os docentes crean contas ós estudantes para que poidan acceder ó TwinSpace.

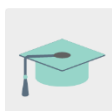


Titorial: [Como invitar a alumnos/as ó TwinSpace](#)

TwinSpace

Fase 2. Creación de debates no foro.

Na sección «foro», os docentes abren un debate para cada grupo de estudantes, co título *Licenza*.



Titorial: [Foros no TwinSpace](#)

TwinSpace

Fase 3. Preparación da páxina principal e subpáxinas.

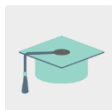
Os docentes crean cinco páxinas dentro do TwinSpace.

A primeira páxina contén a planificación do proxecto: obxectivos, temporalización, actividades, avaliación, etc.

A segunda páxina alberga as autorizacións de imaxes/gravación dos estudantes participantes.

Na terceira páxina sóbense todos os debuxos creados polos estudantes. Na cuarta páxina cópiase o enlace ou insértase o museo virtual.

Na última páxina compártese a avaliación da actividade.

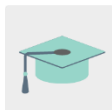


Titorial: [Como crear unha páxina de actividades](#)

POSTA EN PRÁCTICA

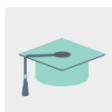
Fase 1. Explicamos os tipos de licenzas (1 sesión)

O profesor explica ós estudantes qué son os dereitos de autor, qué son as licenzas e as diferenzas entre *copyright* e *copyleft*. Pódese consultar nesta páxina:



[Licenzas e autoría lintef.es](http://lintef.es)

Despois, o docente presenta unha das licenzas máis coñecidas e gratuítas que se usan, as *Creative Commons*.



[Sobre as licenzas - Creative Commons](#)

A continuación, os docentes crean equipos mixtos con alumnado dos dous centros. Os equipos están compostos por dous estudantes de cada colexio e un docente coordina o grupo. Para isto créase unha táboa e compártese na páxina do TwinSpace <<debuxos colaborativos>>

Fase 2. Creamos as obras de arte. (2 sesións)

O alumnado crea as súas obras de arte colaborativas cos socios do proxecto: poden ser manuais ou dixitais.

No caso das obras dixitais, os estudantes poden utilizar algunha das seguintes ferramentas colaborativas de debuxo en liña:



No caso das obras pintadas a man, os estudantes dun centro comezan un debuxo e o docente envía todas as obras do alumnado ó outro colexio por correo postal para que os seus socios as rematen.



Fase 3. Poñémonos de acordo no foro. (1 sesión)

Os estudantes acceden ó foro eponse de acordo co resto dos membros para decidir qué tipo de licenza lle dan á súa obra de arte.

TwinSpace

Os estudantes engaden o tipo de licenza escollido ó seu debuxo e compárteno no muro dixital (*TwinBoard*) da páxina «debuxos» do TwinSpace.

TwinSpace

Fase 4. Paseo polo museo (1 sesión)

Preparación:

Os docentes aloxan os debuxos no museo virtual empregando a ferramenta *Artsteps* ou similar.



Despois insertan ou comparten o enlace ó museo virtual na páxina «museo» do TwinSpace.

TwinSpace

Actividade:

Os docentes amosan o museo virtual ós estudantes e dan un paseo por el para admirar as obras de arte de todos os compañeiros.



AVALIACIÓN

Cuestionario en liña. (1 sesión)

Os docentes preparan un cuestionario con preguntas sobre os tipos de licenzas e sobre o desenvolvemento do propio proxecto. Poden utilizar a ferramenta Quizizz ou similar.



DIFUSIÓN

Pódese difundir a actividade compartindo o enlace do TwinSpace nas redes sociais que teña o colexio (Facebook, Instagram, Twitter, etc.) ou na páxina web ou no blog do centro. Tamén se poden compartir os resultados nas xornadas de Internet Segura que adoitan ser a primeira semana de febreiro.

FERRAMENTAS DO TWINSPACE / FERRAMENTAS 2.0 EXTERNAS

TwinSpace: páxinas, materiais, foro e membros.



Outras ferramentas:

- Ferramentas para crear debuxos colaborativos: [Witeboard](#), [SketchTogether](#), [TrazosCLUB](#) e [Colorillo](#).

<<https://witeboard.com/>>

<<https://sketchtogether.com/>>

<<http://trazos.club/info>>

<<https://colorillo.com/>>

- Ferramenta para crear un museo virtual: [Artsteps](#)

<<https://www.artsteps.com/>>

- Ferramenta para avaliar: [Quizizz](#)

<<https://quizizz.com/>>