

9, SON 9



Etapa: de 12 a 15 anos.



Nivel de dificultade: medio



Temporalización: 10 sesións

Etiquetas:

Cidadanía dixital, netiqueta, seguridade na rede e Internet.

Descrición da actividade: (4 liñas máximo)

O alumnado, agrupado en equipos internacionais, descobre e dá a coñecer os 9 elementos da cidadanía dixital.

Obxectivos: (3 máximo)

1. Coñecer os 9 elementos que se ten en conta para ser un bo cidadán dixital.
2. Reflexionar sobre a importancia de cada un dos 9 elementos.
3. Difundir o aprendido coa comunidade educativa de cada centro escolar socio.

Competencias clave e temas transversais:

- Comunicación lingüística
- Competencia dixital
- Competencias sociais e cívicas
- Educación para os medios de comunicación
- Igualdade de oportunidades e non discriminación
- Educación para a saúde

Contidos curriculares:

- Comprensión e expresión oral e escrita (lingua materna ou nunha lingua estranxeira).

- Elaboración de esquemas ou mapas conceptuais (*mind maps*).

Aspectos inclusivos:

Para facilitar ó alumnado con dificultades a comprensión do texto escrito ofréceselle o documento en lingua materna.

Para o traballo colaborativo foméntase a liberdade de creación e o respecto ó traballo dos socios.

Produtos/ resultados esperados:

- Mapas conceptuais colaborativos que explican cada un dos 9 elementos da cidadanía dixital.
- Recanto eTwinning. Habilítase unha zona común do centro.
- Xogos en liña ou en papel sobre os 9 elementos.

Desenvolvemento da actividade

9, son 9 é unha actividade colaborativa que consta de varias etapas, cuxa duración pódese modificar en función das características dos grupos participantes.

Paso 1

O profesor presenta os 9 elementos da cidadanía dixital. A continuación, reparte un texto cun dos elementos ó alumnado e estes agrúpanse segundo o elemento que lles correspondeu para analízalo e reflexionar sobre el.



imaxe 1, preparando o esquema explicativo



[Os 9 elementos da cidadanía dixital.](#)

Estes son outros enlaces que falan sobre eles e que se poden utilizar como referencia:



[Goberno de Canarias](#)



[Dixital citizenship](#) (en lingua inglesa)

Paso 2

O docente crea un perfil ós alumnos en TwinSpace.



Titorial: [Cómo invitar os alumnos ó TwinSpace.](#)

Paso 3

Os profesores agrupan o alumnado en equipos internacionais. Cada equipo internacional está composto por aqueles alumnos que traballasen cun determinado elemento. Preparan unha táboa cos membros de cada equipo e sóbena á páxina que crean para isto no TwinSpace.

	IES 1	Gymnasium 2	Skola 3	
Equipo 1	Alumno_1_1	Alumno_2_1	Alumno_3_1	
Equipo 2	Alumno_1_2	Alumno_2_2	Alumno_3_1	
	Alumno_1_3	Alumno_2_3	Alumno_3_1	



Titorial: [Crear páxina no Twinspace](#)

Paso 4

Os profesores abren un foro co mesmo título que a actividade e crean un fío de discusión para cada equipo internacional.



Titorial: [Cómo crear un foro no Twinspace.](#)



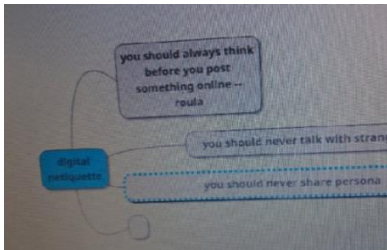
imaxe 2

Paso 5

Os estudantes amplían a información sobre o seu elemento en Internet e buscan exemplos que faciliten a súa comprensión e propón suxestións de mellora. Máis tarde, comparten esta información na conversa creada no foro e interactúan cos seus compañeiros de equipo.

Suxestión: os profesores dinamizan as conversas no foro con preguntas que lles axuden a debater.

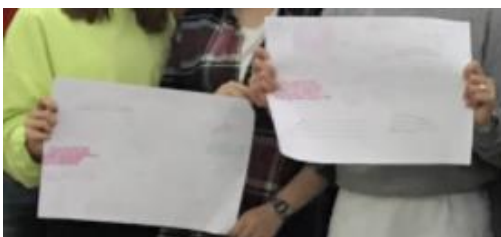
Unha vez comprendido e debatido o elemento en cada equipo internacional, os membros deste equipo preparan un resumo do contido en calquera formato (mapa mental, presentación, infografía, póster, folleto, tríptico, documento PDF ou similar).



imaxe 3- esquema dixital en proceso de elaboración

Paso 6

Os estudantes de cada grupo expón ós seus compañeiros de clase a información traballada no equipo internacional. Todos os membros dun mesmo grupo teñen que ser capaces de explicalo.



imaxe 4, pósters

Paso 7

Unha vez explicados os elementos, ábrese un pequeno debate dentro do **grupo-clase** para recoller posibles suxestións e aportacións sobre ese elemento.

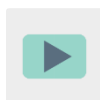
Os estudantes máis tarde trasladan estas aportacións dentro da conversa do foro do seu equipo internacional.

Paso 8

Un dos profesores do proxecto crea unha páxina co título da actividade e engade un muro (TwinBoard) onde os estudantes comparten os seus documentos e materiais de interese.



Tutorial: [Crear páxina](#) no TwinSpace:



Tutorial: [Cómo crear unTwinBoard](#) (2º parte vídeo)

Paso 9

Cada equipo internacional remata o seu produto final coas últimas aportacións (mapa mental, presentación, infografía, póster, folleto, tríptico, documento PDF ou similar) e compárteo no muro (TwinBoard).

Paso 10

Cada grupo-clase crea un xogo, coas ferramentas Quizziz, Kahoot, Learningapps ou similar, que revise a información traballada durante a actividade.



Imaxe 5

Paso 11

Os docentes programan unha **videoconferencia** como peche da actividade. Nela xogan a algún dos xogos creados anteriormente.

Un docente grava a sesión e compártea no TwinSpace, ou fanse capturas de pantalla durante a sesión para amosar evidencia da reunión.

Suxestión: a videoconferencia prográmase no TwinSpace, pero convén ter un plan B por se houberse problemas técnicos de última hora. Pódese falar cos demais socios e acordar outra plataforma (Hangouts, Google meet, Jitsi, ou similar).



Tutorial: Cómo [programar unha videoconferencia](#) no Twinspace:



imaxe 6

Avaliación

Os docentes crean unha rúbrica de autoavaliación e coavaliación para os estudantes.

Exemplo de ficha de autoavaliación:

Actividade	Ferramenta utilizada	Data	Fíxeno ben, estou satisfeito	Fíxeno. Está pasable	Fíxeno, pero non está moi ben	Aínda non acabei	Sen facer

Difusión

O docente imprime os produtos finais dos grupos e exponos nun recanto do centro escolar adicado a eTwinning para que a comunidade educativa sexa consciente da importancia de coñecer os 9 elementos da cidadanía dixital.

Se as características do centro o permiten, os alumnos explican a outros grupos información sobre o tema tratado.



imaxe 7

alumnos explicando a outro grupo a información colgada no taboleiro do hall

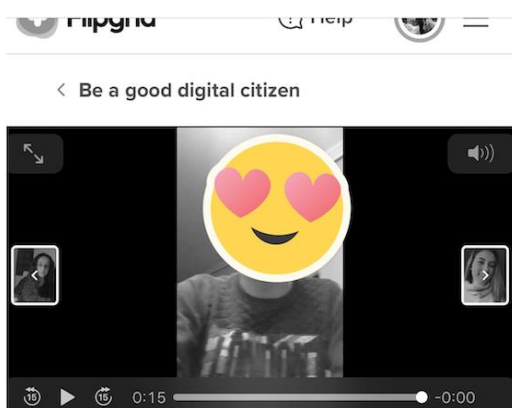


imagen 8

vídeos dando consellos sobre o seu elemento en Flipgrid

Suxestión: [Flipgrid](#) é sempre unha opción interesante se queremos utilizar vídeo. Os alumnos de ambos países poden gravar as súas propostas, que se poden compartir e incluso facer interactivas.



Ferramentas

TwinSpace: TwinBoard, foro, video conferencia

Externas:

[mindmup](#)

[popplet](#)

[mindmeister](#)

[kahoot](#)

[quizziz](#)

[learningapps](#)

[flipgrid](#)