El currículum a eTwinning

1- TÍTOL DEL PROJECTE

A jugar!

2- EDUCACIÓ SECUNDÀRIA

Últim cicle d'ESO/Batxillerat (adaptable a altres nivells)

3 - TEMPORALITZACIÓ

Tot el curs

4- DESCRIPCIÓ DEL PROJECTE

Estudi de les joguines i la seva evolució.

Es durà a terme un estudi dels joguets al llarg de la història i la seva evolució. Es tracta d'un projecte col·laboratiu i multidisciplinari en el qual es podran integrar aspectes curriculars de diverses assignatures fomentant un ús responsable i educatiu de les TIC, així com el desenvolupament de les competències clau.

Procés de treball

Part I: **Jugant amb les paraules**

Temps estimat: 4 sessions

Abans de començar, expliquem a l'alumnat en què consistirà el projecte, per després centrar-nos en l'ús i les funcionalitats del TwinSpace. A continuació:

- organitzem l'alumnat en equips mixtos transnacionals
- l'alumnat atorga rols dins del seu equip (nomena un portaveu, un revisor, un coordinador, etc.)
- l'alumnat elabora un mosaic virtual col·laboratiu de paraules relacionades amb les joguines que coneix i se li ocorren
- treballem el camp lèxic dels joguets (nina, vestits i complements, carro, cotxe, baldufa, cèrcol, bales, tabes, cases de nines, retallables, pilota, io-io, armes, sonall, maquetes, daus, jocs de paper, jocs amb tauler: escacs, dames, backgammon, etc.)
- busquem què és cada joc i veiem paraules comunes en els idiomes dels socis
- investiguem sobre l'origen d'aquestes paraules
- elaborem una revista (física i virtual col·laborativa) amb les paraules recopilades en els idiomes propis i en els que s'estigui treballant

Tasca final: en una sessió en línia s'intercanvien impressions i es comenten les diferències i semblances de vocabulari trobades. Es presenta el treball dut a terme per equips.

Eines proposades:

TwinSpace

Externes: revista virtual, material tradicional.

Part II: **Joguines amb història**

Temps estimat: 8 sessions

El professorat proposa als equips diferents tipus de joguets tradicionals que s'han perdut o que han arribat i es conserven en els nostres dies. L'alumnat, dividit en equips internacionals, elabora un estudi de la història de la joguina.

A continuació:

- cada equip mixt fa un estudi del joguet seleccionat: etimologia, orígens, evolució o no al llarg de la història, etc.
- l'alumnat surt al carrer, entrevista transeünts i els seus familiars sobre com jugaven abans i quines joguines tenien
- elaboren un vídeo comú amb les entrevistes que han fet
- creen una línia del temps (física i virtual col·laborativa) de cada joguet
- elaboren il·lustracions sobre les joguines en les seves diferents etapes
- confeccionen una enciclopèdia de la joguina en què recullen la informació obtinguda i les il·lustracions realitzades
- observen i reflecteixen cada tom i comenten en una reunió en línia a la resta d'equips les diferències substancials, si n'hi ha, en cada etapa i país

Tasca final: presentem el nostre tom davant la resta de grups a través d'una reunió en línia.

Cada equip avalua després de la seva exposició els altres.

Eines:

-TwinSpace

- Externes: creació de llibres digitals, material tradicional, eina d'avaluació digital

Part III: **El museu del joguet**

Temps estimat: 8 sessions

En aquesta part del projecte passem a l'acció, el nostre alumnat recrea les joguines antigues o en busca algunes de similars per dur a terme una exposició en cadascun dels seus centres.

- un mateix equip mixt elabora o busca joguets similars als que han estudiat i que serveixin per exemplificar el que han après (ex. baldufa actual, modelar nines amb fang, retallables, pilotes, etc.) si no en troben cap de similar poden fer un dibuix
- l'alumnat fa fotos de cada objecte i crea una etiqueta per a cadascun (física, per al museu del centre, i virtual, per al museu virtual) que descrigui el joguet i que l'acompanyi a l'exposició
- documenten el procés i els productes i elaboren un fotomuntatge
- preparen l'exposició a l'entrada de cada centre o al lloc reservat per a aquesta

- es pacta un dia d'exposició (si pot ser tots els centres alhora), l'alumnat es reuneix en una videoconferència
- per equips, designen un o una guia del nostre museu que explicarà a la resta d'alumnes l'evolució, els materials i època de cada joguina
- organitzem una jornada de portes obertes en què els familiars i veïns visiten el museu
- elaboren un vídeo en què mostren el resultat i les visites, així com les impressions dels qui hi han assistit
- creen un museu virtual amb totes les creacions
- pugen els resultats a un mur virtual on l'alumnat podrà comentar els resultats d'altres equips i centres

Eines:

TwinSpace

Externes: creació virtual de museus, dispositiu que permeti gravar, eines per a l'avaluació digital

Material tradicional: fang, tisores, cola, pintures, aquarel·les, etc.

Part IV: **Jugant en la distància**

Temps estimat: 8 sessions

Concloem el projecte observant com han canviat i han evolucionat les joguines, ens centrem en el videojoc.

- per equips internacionals veiem la història del videojoc
- cada equip se centra en un videojoc, que tria entre els més representatius (Pac-Man, Súper Mario, Tetris, etc., fins arribar a l'actualitat)
- l'alumnat recopila la informació obtinguda en un mur virtual i comenta la feina feta pels altres
- elaboren un vídeo en què un o diversos narradors expliquen el més destacat en la història del videojoc i ens expliquen en què consisteixen i com han evolucionat els que han estudiat
- per equips internacionals mixtos decideixen una eina, un tema i personatges i creen un videojoc
- exposen en una trobada en viu el resultat del seu treball i els altres hi juguen i el comenten
- en aquesta mateixa trobada fem una valoració general del projecte en una reunió en línia i analitzem els resultats de l'avaluació amb els nostres companys de projecte
- difonem els nostres treballs obtinguts en un dia assenyalat per al centre (jornada cultural, de portes obertes, claustre, associacions de veïns, etc.) i fem una exposició en cadascun dels centres socis, també publiquem informació a la web institucional de cadascun dels centres, XS, etc.

Eines:

TwinSpace

Externes: eines de programació, dispositiu que permeti gravar, eines per a l'avaluació digital

5- INNOVACIÓ I CREATIVITAT PEDAGÒGIQUES

Tots els resultats i evidències del projecte queden recollits al TwinSpace. S'empren totes les eines que ens permetin seguir-ne l'evolució (fòrums per intercanviar idees, reunions en línia per a trobades i debats, Twinboard per crear murs digitals on poder opinar i valorar, etc.).

A més, es poden emprar aquestes altres eines:

- **Reunions en línia:** Zoom, Google Meat, Teams o similar.
- **Murs digitals:** Padlet, Linoit o similar.
- **Presentacions:** Genially, Canva, Prezzi o similar.
- **Avaluació digital:** Kahoot, Quizziz o similar.
- **Llibre digital:** Calaméo, Storyjumper o similar.
- **Museu virtual:** Artsteps o similar.
- **Muntatge de vídeos:** Movie Maker, iMovie, InShot o similar.
- **Línia del temps:** Sutori o similar
- **Programació:** Scratch o similar.

6 - OBJECTIUS

Objectiu principal

- Dur a terme un projecte multidisciplinari eTwinning a través del qual l'alumnat pugui treballar a l'aula de manera transversal continguts curriculars de diferents assignatures, tot fomentant l'ús responsable i educatiu de les TIC a l'aula i el desenvolupament de competències clau i recursos per dur a terme un treball col·laboratiu.

Objectius

- Aprendre diferents característiques dels grans períodes històrics corresponents a l'etapa educativa.
- Afavorir la integració d'alumnes amb diferents necessitats i procedències.
- Fomentar la creativitat.
- Ampliar el vocabulari.
- Fomentar la col·laboració.
- Desenvolupar habilitats artístiques relacionades amb l'EPVA.
- Valorar el nostre patrimoni i herència cultural.
- Fomentar l'ús responsable de les TIC a l'aula.
- Desenvolupar el pensament computacional.

7. COMPETÈNCIES CLAU

Comunicació lingüística (CCL)

Competència digital (CD)

Aprendre a aprendre (CPAA)

Competències socials i cíviques (CSC)

Sentit de la iniciativa i esperit emprenedor (SIE)

Consciència i expressions culturals (CEC)

8- INTEGRACIÓ CURRICULAR

Projecte multidisciplinari en el qual es pot integrar a través de les seves activitats el currículum de diverses assignatures.

9- COL·LABORACIÓ ENTRE CENTRES

- Procés de documentació.
- Creació col·laborativa de materials.
- Avaluació i coavaluació entre centres i equips.
- Valoració per part de les famílies.
- Difusió entre centres i en l'entorn.

10- ÚS ADEQUAT I EDUCATIU DE LES TIC

- Ús responsable i segur de les eines TIC.
- Les TIC com a suport a les persones amb necessitats especials.
- Ús de dispositius mòbils com a eina de treball.
- Discriminació i ús responsable de la informació a la xarxa. Aprendre a documentar-se contrastant diferents fonts d'informació.
- Gestió de la privadesa a la xarxa.
- Maneig efectiu de les eines digitals.

11- RESULTATS TANGIBLES

11.1- Productes finals possibles.

- Llibre digital
- Vídeo explicatiu
- Museu físic i virtual
- Maquetes
- Cartells explicatius
- Videojoc

11.2- Avaluació.

Rúbriques d'avaluació i qüestionari:

- Alumnat:
  - Autoavaluació
  - Coavaluació

- Professorat:
  - Avaluació a l'alumnat
  - Valoració i anàlisi de resultats

- Famílies

11.3- Difusió.

- Presentació a la resta de la comunitat educativa de cada soci participant.
- Cartells en panell dels centres dedicats a projectes eTwinning.
- Codis QR per les parets dels centres i de l'entorn.
- Pàgina web institucional dels centres i xarxes socials.
- Mitjans de comunicació.