

COMPETENCIAS CLAVE E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE



- Competecias: CSC, CCL, CSIEE, CD.
- Estándares de aprendizaxe de 6º de EP e de 1º da ESO das áreas ou materias de EPV ou EA (no caso de EP), EF e Tecnoloxía..

Qué competencias clave desenvólvense e que estándares están relacionados?

STEM/STEAM



- EPV: "Medios de creación visual" (fotografía e imaxe), "Campos de incidencia" (expresión-subxectividade, información-obxectividade).
- EF: Condición física e de saúde, xogos e deportes cooperativos, expresión corporal.
- Tecnoloxía: Espellos, constelacións, emocións cambiantes, recreacións na pantalla.

Que parte de cada unha das materias vas incluír na actividade?

TEMPO



2º Trimestre, durante 36 sesións / 3 sesións á semana

Canto tempo/sesións vas precisar?

AVALIACIÓN



- Modelo de enquisa que cubrirán as/os alumnas/os (autoavaliación).
- Además de: triangulacións, gravacións do proceso pescudador-creador de cada alumna/o en cada actividade e subgrupo formado.

Que ferramentas e estratexias innovadoras avaliadoras imos empregar?

PREGUNTA INICIAL

Neste momento da emocionalidade complexa, como construímos a nosa identidade persoal? Que é o que a define?

Esta é a pregunta que inicia o proxecto, qué problema temos ou precisamos resolver?

NIVEL/ETAPA EDUCATIVA

6º de EP e 1º da ESO

Onde vas desenvolver esta actividade?

PRODUTO FINAL

O Proxecto "Proxéctate na túa transformación".ten como finalidade facilitar apoio e asesoramento ao alumnado no intre de tránsito da EP á ESO, de xeito que se promova o seu benestar, capacidades sociais e adaptación escolar. Como produto final, creárase un perfil perceptivo-emocional dos alumnos, creando infografías representativas das diferentes emocións.

Que queremos crear?

PASOS A SEGUIR NA ACTIVIDADE

EPV: 1º Muro - Moodboard dos estados de ánimo na linguaxe cónica. 2º SQ3R de Robinson como proceso artístico, 3º A árbore da miña vida, 4º Escolma da arte - cada civilización, un canón distinto.
EF: 1º Muro - Moodboard dos estados de ánimo na linguaxe corporal, 2º SQ3R de Robinson como táctica deportiva, 3º Xogos de oposición - loita en positivo, 4º Como me vexo, como me ven, en positivo ("videocreacións").
Tecnoloxía: 1º Emocións sen rostro e HHSS, 2º SQ3R de Robinson, método de estudo e vía de aprendizaxe ("lectura, autoformulación de cuestións, reprodución,..."), 3º Dinámica de grupo: no mundo adolescente-emocións cambiantes. Espellos máxicos e constelacións de símbolos (infografías), 4º Da percepción á cognición: obradoiro da autoestima ("videocreacións").

Que temos que facer?

DIFUSIÓN

Gravacións anexadas no blogue do centro educativo, exposición das infografías na xornada de portas abertas.

Como imos dar a coñecer o noso proxecto?



AXENTES IMPLICADOS

Alumnado de 6º de EP e de 1º da ESO, profesorado das materias, orientadora, familias.



Que persoas deben implicarse: docentes familias, outros axentes educativos...?

RECURSOS FÍSICOS

Material TIC: gravadoras, cámaras fotográficas, tablets, pantallas dixitais e material funxible diverso.



Que materiais físicos precisas?

FERRAMENTAS TIC

Blogguer, Vimeo, Plataforma EDIXGAL, Croma.



Que apps, ferramentas TIC ou servizo web precisamos?

AGRUPAMENTOS ORGANIZACIÓN DO ESPAZO

Aula aberta, empregando diferentes espazos do centro e contorna (patio, biblioteca, parque cercano,...).



Como vai organizarse o alumnado? Como organizaremos o espazo físico