

FICHA DE LA ACTIVIDAD

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Trivial Pursuit. ¿Conoces Europa?

DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS IMPLICADOS: Departamentos de Arte y Humanidades

Nº DE LA ACTIVIDAD: A 13

TEMPORALIZACIÓN: Desde el mes número 16 al 19 del programa.

PROFESOR/ES RESPONSABLE/S: Jose Miguel Núñez y Montse Sevilla

NIVEL/GRUPO DE ALUMNOS: 4º Eso - 1º Bach

OBJETIVOS:

1. Adquirir diversos conocimientos de la cultura europea
2. Desarrollar comportamientos de socialización
3. Crear diseños gráficos originales y artísticos

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La actividad consiste en diseñar un juego de preguntas y respuestas sobre la cultura europea

1. MATERIALES: Para el juego físico: papeles técnicos, cartones, y diverso material de dibujo.

Para el diseño gráfico: diferentes programas de diseño de texto e imagen por ordenador.

2. DESARROLLO:

- Una sesión presencial donde se exponen las normas del juego; se jugarán varias rondas para aprender la dinámica.
- **Más tarde, las diferentes delegaciones deberán crear las posibles preguntas y respuestas, las cuales versarán sobre temas de su propio país. La dificultad de cada pregunta debe ser tal que no se conozca la solución.**
- Las delegaciones envían el conglomerado de preguntas y respuestas al responsable de la actividad.
- Una vez creados tablero, fichas y tarjetas se desarrollará una sesión de juego real, la cual será grabada como si de un concurso televisivo se tratará.

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Al finalizar la sesión en vivo, los estudiantes participantes serán sometidos a una breve entrevista ante la cámara donde expondrán sus inquietudes sobre la experiencia del juego. Se evaluarán los niveles de: Entretenimiento, sociabilización, cultura y atractivo gráfico.

PRODUCTO Y DIFUSIÓN:

El producto final consta de:

- El juego de mesa físico
- El juego de mesa y todos sus componentes escaneados y digitalizados.

El producto será difundido mediante la carga de todos los componentes digitalizados en la web del centro.

OBSERVACIONES:

En definitiva, las delegaciones deben contribuir en la formulación de las preguntas y respuestas (veinte tarjetas por delegación x cinco temas cada una). No obstante, también pueden colaborar en el diseño del resto de elementos del juego

IES ANDRÉS DE VANDELVIRA A THOUSAND SIDES OF EUROPE THROUGH THE USE OF THE WORDS ERASMUS 2017-2019**ACTIVITY SHEET**

ACTIVITY TITLE: Trivial Pursuit. Do you know Europe?

INVOLVED DEPARTMENTS: Art and Humanities Departments

ACTIVITY Nº: A 13

ACTIVITY DURATION: From months nº16 to nº19 of the program.

TEACHERS DESIGNERS: Jose Miguel Nuñez y Montse Sevilla

LEVEL/ Nº. OF PARTICIPANTS: Students between 14-16 years old

TARGETS:

1. Knowing more about general Europe culture.
2. To develop socializing behaviors
3. To create original and artistic graphic designs

ACTIVITY DESCRIPTION:

The activity consists in making a cultural board-game

- 1. MATERIALS:** Different kind of papers, crayons...etc, to create the physical game and each piece of it -board, pawns, dices...-

Computer graphic and text programs to design colors, board square shapes and cards

2. PROCEDURES:

- One session to learn how to play (see the paper rules attached) and giving a try to play a round or two for everyone to understand the dynamic.
- **Every delegation will have to design their own questions and answer (they be written on both sides of the cards); the questions have to be**

about each delegation country subjects and have be so tricky than almost nobody should know the right response.

- Question-and-answer cards information are collected and delivered to the organizer.
- With all the pieces unified, the game is played by the students in a recorded session.

ACTIVITY EVALUATION:

The students make an oral exposition about their opinion and feelings about the experience of playing such a intellectual and social live-game. Questions will be about different levels: Entertainment, socialization, culture and artistic design.

ACTIVITY RESULTS AND DISSEMINATION:

The final activity products are:

- Physical board-game
- Scanned digital images of the game: cards, board, document rules...
Products will be dissemineted by uploading all the digital components of the game to the high school platform web.

COMMENTS:

In summary, international partners have to develop several questio-and-answer cards information (20 card each x 5 sujet per card)

Of course, delegations who please can also collaborate in the design of the other game elements apart from the questions and answers cards

IES ANDRÉS DE VANDELVIRA LE MILLE FACCE DI EUROPA TRAMITE LA PAROLA.ERASMUS 2017-2019

SCHEDA ATTIVITÀ

NOME DELL'ATTIVITÀ:

DIPARTIMENTI COINVOLTI:

ATTIVITÀ N°:

TEMPORALIZZAZIONE:

PROFESSORE/I RESPONSABILE/I:

LIVELLO DEGLI ALLIEVI / N°:

GLI OBIETTIVI:

1.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ:

1. MATERIALI:

2. SVILUPPO:

VALUTAZIONE DELL'ATTIVITÀ:

MATERIALE PRODOTTO DALL'ATTIVITÀ E DIFFUSIONE DELL'ATTIVITÀ:

CONSIGLI, IDEE E SUGGERIMENTI: