PROYECTO eTWINNING

TÍTULO → **"APRENDEMOS JUGANDO"**

SOCIOS → **Istituto Comprensivo di Ripalimosani ITALIA** → CEIP VENTURA RODRÍGUEZ, CIEMPOZUELOS, MADRID, ESPAÑA

TEMPORALIZACIÓN → CURSO ESCOLAR 2016-17

OBJETIVOS →

1- Mejorar las habilidades lingüísticas y comunicativas (español, italiano, inglés) reconociendo la riqueza lingüística como algo valioso.
2- Conocer el patrimonio artístico y cultural de los países socios valorando la importancia de protegerlo.
3- mejorar la competencia digital mediante la creación de materiales propios.
4- Potenciar el trabajo colaborativo considerando la diversidad como un valor enriquecedor.

ÁREAS IMPLICADAS

- COMPETENCIA DIGITAL
  - **herramientas**
    - videoconferencia
    - chat
    - navegación web
    - búsqueda y selección info
    - herramientas colaborativas
    - vídeo / imagen
    - presentación
    - Twinspace Público
    - Creación de productos digitales propios
- SEGUNDA LENGUA INGLÉS
  - saludos y presentación
  - gustos y aficiones
  - vocabulario nuevo
  - uso del diccionario
  - traducción
  - conversación real
  - lectura
- LENGUA ESPAÑOLA
  - lectura
  - composición escrita
  - conversación
  - escucha activa
  - vocabulario
  - ortografía
- CIENCIAS SOCIALES CIENCIAS NATURALES
  - Geografía España /Italia
  - Historia España /Italia
  - Patrimonio artístico y cultural
- MATEMÁTICAS
  - operaciones básicas
  - porcentajes
  - fracciones
  - unid. medida
- ED.ARTÍSTICA E.FÍSICA
  - -dibujo logo
  - -juegos populares
  - -bailes y danzas Italia España
  - - expresion artística
- VALORES
  - Amistad
  - Diversidad
  - Cooperación
  - Respeto
  - Ayuda
  - Tolerancia
  - Convivencia

EVALUACIÓN:

- **INSTRUMENTOS**
  - Encuesta de valoración
  - Twinspace público
  - Diario del Proyecto
  - Rúbrica Evaluación
- **CRITERIOS**
  - grado de colaboración
  - logro de objetivos previstos
  - cantidad y calidad de tareas
  - análisis de productos elaborados
  - repercusión en el centro