

TÍTULO DEL ESCENARIO	Etwinning meeting		
Palabras clave	Projecte eTwinning		
¿A quién quiero enseñar?			
Edad y curso de los alumnos	Va destinat l'alumnat que ha participat del projecte eTwinning i ha fet l'intercanvi amb l'escola de Dinamarca		
Características específicas de los alumnos	* Alumnes de 4t d' ESO		
¿Qué quiero enseñar?			
Asignatura / campo / habilidades	Anglès		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> * Comunicar en llengua anglesa * Preparar un projecte per ensenyar a companys d'una altra escola com som nosaltres * Aprendre com viuen a altres països 		
¿Cómo lo quiero enseñar?			Puntuar de 0 a 5
Metáfora de aprendizaje que apoye los objetivos	Adquisición (Transmitir / presentar / explicar contenidos a los alumnos)		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Imitación (Mostrar a los alumnos cómo hacer cosas relacionadas con el tema, actuando de modelo)		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Descubrimiento (Proporcionar las herramientas necesarias para que los alumnos descubran algo por sí mismos. Organizar actividades guiadas y dar consejos)		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Participación (Hacer que los alumnos debatan y/o colaboren para aprender algo concreto y facilitar las interacciones entre ellos)		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Experimentación (Organizar actividades donde los alumnos van a entender, aprender cómo hacer algo y/o practicarlo)		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Descripción del juego	Trama	L'alumnat ha de fer un recorregut pels diferents escenaris que els han preparat els companys del país amb el que han fet l'intercanvi. En cada escenari han de contestar unes preguntes i agafar uns objectes que els donarà la possibilitat de bescanviar per un títol final	
	Objetivo	Que els participants coneguin el país que visitaran	
	Personajes	En cada escenari troben diferents personatges que els fan preguntes sobre el tema en qüestió. En cada nou escenari també hi ha un llibre amb la documentació necessària per a poder contestar correctament	
	Escenas	Estan descrites en l'storyboard	
		Lugar	Tiempo aproximado
Descripción narrativa de las actividades de aprendizaje paso a paso	Antes del juego:	Viatge a Dinamarca	1 setmana
	Durante el juego:	Aula i comunicació per xat	55 minuts

	Después del juego:		
	Es presenta el certificat final per aconseguir la recompensa del professorat de cada país	Aula i xat	20 minuts
			Total:

¿Cómo evaluaré a los alumnos?

Enfoque de evaluación L'avaluació del projecte es fa tenint en compte el grau de participació i col.laboració entre els twins, ja que el principal objectiu és la comunicació entre ells

¿Qué necesitan los alumnos para conseguir los objetivos de aprendizaje?

Prerequisitos Que l'alumnat estigui apuntat al crèdit variable "eTwinning" de 4t d'ESO

Entorno y materiales Aula amb Projector i ordinadors per l'alumnat

¿Qué necesito para implementar el escenario?

Aplicaciones	Obligatorias	Un OS compatible amb eAdventure amb el Java 6.0 o superior instal·lat i configurat. Haver provat el joc abans en els ordinadors.
	Opcionales	--

Equipos	Obligatorias	Un Ordinador per cada alumne/a Connexió a Internet.
	Opcionales	--

Otros aspectos a considerar

--