

COMPETENCIAS CLAVES

- Competencia en comunicacón lingüística.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia para aprender a aprender.
- Autonomía e iniciativa personal.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

-Buscar, seleccionar e interpretar la información de carácter científico y utilizar dicha información para formarse una opinión propia, expresarse con precisión y argumentar sobre problemas relacionados con el medio natural.

-Utilizar adecuadamente para su nivel el vocabulario científico en el contexto preciso del Efecto Invernadero y el Calentamiento Global, tanto en las producciones escritas como en las orales, expresándose de forma lingüísticamente correcta.

-Interpretar correctamente gráficas de la concentración de gases invernadero y de temperaturas.

-Demostrar interés, iniciativa y creatividad en sus producciones digitales, murales y maquetas.

-Reconocer y difundir acciones que favorezcan la conservación del medio ambiente.

-Categorizar los factores ambientales y su influencia sobre los seres vivos.

-Contrastar algunas actuaciones humanas sobre diferentes ecosistemas, valorar su influencia y argumentar las razones de ciertas actuaciones individuales y colectivas para su deterioro.

-Asociar la importancia que tienen para el desarrollo sostenible la utilización de energías renovables.

PLAN DE EVALUACIÓN

-Evaluar a cada “comisión de investigación” la creación de su Mural sobre el Efecto Invernadero.

-Exposiciones orales en el aula de cada “comisión de investigación”, apoyados por sus creaciones digitales.

-Evaluar la creación de mensajes (podcast y vídeo) para la concienciación del cuidado del medio ambiente.

-Kahoot-Examen construido con preguntas creadas por cada “comisión de investigación”, para la evaluación de contenidos.

-Utilización de rúbricas para la evaluación y valoración de las diferentes fases, producciones del proyecto y trabajo en equipo.

PREGUNTA GUÍA

¿Cómo podemos contribuir a concienciar a la población escolar de la importancia del cuidado del Medio Ambiente para ayudar a reducir el aumento del “Efecto invernadero y el Calentamiento global”?

PRODUCTO FINAL DEL PROYECTO ¡ NO ME CALIENTES !

Creación de mensajes en formato digital sobre el “Efecto Invernadero y el Calentamiento Global”, con códigos QR que den acceso a un Padlet con toda la información en formato digital, para su exposición en el hall del instituto para celebrar el Día del Medio Ambiente (5 de junio) con el objetivo de concienciar a la población escolar sobre la importancia del cuidado del Medio Ambiente.

TAREAS/TIEMPOS

1. Determinar los aspectos a investigar sobre el “Efecto Invernadero y el Calentamiento Global”.
2. Crear el padlet general y los padlet de los aspectos a investigar y compartirlos con los profesores implicados con todos los permisos de “Administrador”.
3. Incluir en el aula virtual de cada grupo de ESO toda la información para iniciar el proyecto.
4. Agrupar a los alumnos en tantos grupos como aspectos o “comisiones de investigación”.
5. Asignar los permisos pertinentes a los alumnos para poder hacer sus contribuciones en los padlet.
6. Asistir a la ponencia de un experto de la UPO sobre “El cambio climático” (1 sesión de aula).
7. Emplear 2 ó 3 sesiones de aula para que cada “comisión de investigación” se organice e investigue.
8. Crear un Mural sobre su “comisión de investigación” y un Podcasts, videos o dibujos para la concienciación sobre esta problemática y las medidas a adoptar.
9. Visualizar el vídeo de Al Gore “Una verdad incómoda” (Un fragmento en el aula y de deberes para casa).
10. Crear los Códigos QR para incluir en sus imágenes y murales.
11. Seleccionar voluntarios para la Fiesta del Día Mundial del Medio Ambiente.
12. Registrar con fotografías y vídeos el trabajo de los alumnos, sus creaciones y su actuación en la Fiesta , así como la ponencia del agente externo.
13. **Programar fechas para cumplir los objetivos:**
 - **Murales y Padlets: DEL 3 AL 7 DE JUNIO.**
 - **Mensajes en Podcasts, Vídeos o Dibujos: 10 JUNIO.**
 - **Exposición “Día del Medio Ambiente” (hall del instituto): DEL 10 AL 25 de junio.**
14. Evaluar a los alumnos de forma continua mediante el Portafolio, trabajo y exposiciones en el aula, maquetas, murales, padlets finales, vídeos, podcast, cumplimiento de fechas, etc.
15. Evaluar finalmente todo el proyecto por parte de los profesores y alumnos implicados.

DIFUSIÓN

-Modo “Público” del padlet general, así como los padlet de cada “comisión de investigación”, fotos, vídeos, etc.

-Exposición de productos en el hall del instituto (Día del Medio Ambiente).

-Podcasts y vídeos de concienciación en modo “Público”.

-Revista del instituto (digital).

-Blogs del instituto, de aula y de los profesores.

-Vídeos realizados a lo largo del proyecto y colgados en la web del instituto.

-Comunicación del proyecto en jornadas o congresos de educación

RECURSOS

-Profesorado de Biología y Geología y sus horas de clase de la asignatura.

-Aula Virtual de LA WEB de la asignatura Biología y Geología.

-Internet.

-Ponencia de agente externo: “El Cambio Climático”.

-Vídeo: “Una verdad incómoda”. Al Gore.

-Folios y fotocopidora para códigos QR y fotocopias.

-Cartulinas o papel continuo para los murales.

-5 móviles (una por “comisión”) para la grabación de podcast y vídeos.

-Espacio con pared para los murales, cartel blanco para pegar post-it con las “medidas personales a adoptar”.

-Espacio en el hall del instituto, mesas y paneles para la exposición del Día del Medio Ambiente (permanecerá 10-15 días).

-Equipo Directivo para los permisos y la difusión del proyecto.

HERRAMIENTAS TIC

-Aula Virtual de la asignatura de Biología y Geología.

-Padlet: Uno general que englobe a los 5 padlet pertenecientes a cada “comisión de investigación”:

<http://padlet.com/>

-Cualquier herramienta digital que permita elaborar la información encontrada en cada “comisión de investigación”, como por ejemplo: Voki con noticias, Presentaciones (en Prezi o Google Drive), Infografías, Mapas conceptuales (Bubbl.us, Cacao, Popplet, Mindomo), Mural.ly, kahoot, SoundCloud, etc.

-Apps en las Tablets de Lector de códigos bidi (QR), Vídeo, SoundCloud

-Revista digital del instituto para difundir el proyecto.

-Blogs para difundir el proyecto (IES, profesores o alumnos).

-Canales de Youtube (IES, profesores o alumnos) para difundir el proyecto.

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN

-Dirigido a los grupos-clase de la ESO y BTO.

-Grupos de 4 - 5 alumnos por cada “comisión de investigación”.

-Por cada grupo-clase habrá 5 subgrupos o “comisiones de investigación”

-Cada comisión de cada grupo-clase trabajará de forma interconectada con las mismas comisiones de los otros grupos-clase de la ESO.

-Los profesores, en cada padlet, asignan permisos de “Pueden escribir” a los alumnos de dicha “comisión de investigación” y sólo de “Administrador” a algunos alumnos responsables de organizar cada padlet.

-Los profesores emplean 2 ó 3 sesiones de aula de su asignatura para la organización y la investigación de cada “comisión de investigación”.

-Voluntarios para la creación de la exposición en el hall del instituto.