

Programa de aprendizaje Erasmus+ para actividades de grupo

1. Información acerca de la movilidad de aprendizaje

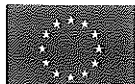
Ámbito	Educación escolar
Tipo de actividad:	Movilidad en grupo de alumnado escolar
Modo:	Física (con proyecto eTwinning posterior a la actividad)
Fecha de inicio:	10/12/2022
Fecha de fin:	16/12/2022
Perfil de los participantes	<p>Los participantes son alumnos que cursan primero de Bachibac (es decir de 16 años). Estos alumnos están cursando una doble titulación de bachillerato español y francés. Dentro de las asignaturas obligatorias están Historia de Francia, Literatura francesa y proyecto final en francés.</p> <p>Durante el curso académico 2022-2023 se está llevando a cabo un proyecto en línea sobre la introducción del juego en las materias de literatura y lengua francesa y española junto con la escuela de acogida.</p> <p>Esta movilidad es solo una pequeña pero importante parte del proyecto anual.</p> <p>Entre los objetivos del proyecto están el desarrollo de las competencias lingüísticas, literarias y artísticas. Además de la toma de conciencia de la diversidad europea y la memoria histórica.</p> <p>No hay que olvidar que el desarrollo de las competencias digitales viene dado por el proyecto virtual y la elaboración de juegos en línea.</p>

1.1. Organización de envío

Nombre de la organización:	Institut Celestí Bellera
Dirección:	C/Esteve Terrades, s/n 08402 GRANOLLERS ESPAÑA

1.2. Organización de acogida

Nombre de la organización:	Association Marie Pila
Dirección:	105 Rue Duplessis 84200 CARPENTRAS FRANCE

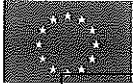


2. Horario

	MAÑANA	TARDE
SÁBADO 10/12	JORNADA DE VIAJE	Visita de Aviñón y sus lugares emblemáticos mencionados en obras literarias.
DOMINGO 11/12	Trabajo por parejas de convivencia para elaboración del Trivial final.	
LUNES 12/12	Observación de clases. Juego rompe hielo y presentación <i>Quién es quién</i>	Observación de clases.
MARTES 13/12	Salida a Marsella para la elaboración in situ de un juego de pistas.	Observación de clases.
MIÉRCOLES 14/12	Actividad: Escape Room Elaboración escape room <i>Caperucita en Manhattan</i> de Carmen Martín Gaité.	Observación de clases.
JUEVES 15/12	Actividad: Visita escuela de videojuegos de la ciudad. ENSI: École des Nouvelles Images - Jeu Vidéo- 5 Chem. de Saint-Labre, 84200 Carpentras Observación de clases.	Observación de clases.
VIERNES 16/12	Actividad: Encuentro con un ilustrador: Francisco Lopez. Observación de clases.	Planificación Trivial final.

3. Programa de aprendizaje

Actividad 1: Visita Aviñón: lugares emblemáticos mencionados en obras literarias.	
Métodos de aprendizaje:	Con anterioridad a la movilidad, los alumnos han llevado a cabo una búsqueda sobre la presencia de Aviñón en la literatura. A través de una selección previa de lugares y textos, se hará una lectura in situ en castellano y francés por parejas bilingües. Se aprovechará para visitar el Palais des Papes y el emblemático puente de Aviñón y así conocer la importancia de la literatura eclesiástica.
Resultados de aprendizaje:	Breve repertorio de textos literarios de la ciudad de Aviñón. Competencia digital (búsquedas), social y lingüística.



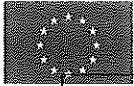
Actividad 2: Observación de clases	
Métodos de aprendizaje:	Durante algunas horas al día el alumnado español asistirá a clases ordinarias con sus parejas de intercambio.
Resultados de aprendizaje:	Durante la observación de clases los alumnos españoles serán conscientes de la manera de enseñar en Francia, del comportamiento de sus compañeros en clase, de la relación entre profesorado y alumnado y tomarán apuntes de las asignaturas que no tienen necesariamente en su país de origen. Se trabaja la competencia escrita, social, plurilingüe y comunicativa.

Actividad 3: Juego rompe hielo y presentación <i>Quién es quién</i>	
Métodos de aprendizaje:	Antes del encuentro, los alumnos de ambos países han elaborado un avatar que les representa. Por equipos, tratarán de adivinar <i>Quién es quién</i> .
Resultados de aprendizaje:	Este juego trata de recrear la representación de sí-mismo a través de un personaje en relación con las diferentes expresiones del yo en literatura (autobiografía, diario, etc). Y la presentación en lengua extranjera. Se trabaja la competencia digital (previa, el avatar es virtual), social, comunicativa inter e intrapersonal.

Actividad 4: Salida a Marsella para la elaboración in situ de un juego de pistas.	
Métodos de aprendizaje:	Visita al centro de Marsella según un itinerario establecido previamente.
Resultados de aprendizaje:	Juego de pistas para el intercambio de los alumnos de ESO3 (14-15 años). Con anterioridad se ha preparado el itinerario a seguir y se ha hecho una búsqueda de los lugares de interés. In situ, se acabarán de definir los retos, la temporización y las fotografías necesarias para documentar el juego final. Se trabaja la competencia de autonomía, orientación, la competencia social, comunicativa y artística y cultural.

Actividad 5: Actividad: Escape Room	
Métodos de aprendizaje:	Participación en un escape room <i>El conejo blanco en el país de las maravillas</i> .
Resultados de aprendizaje:	Observación de la técnica del escape room de una novela conocida, para después tratar de crear uno similar. Los alumnos trabajarán la competencia comunicativa oral, social e interpersonal.

Actividad 6: Elaboración escape room <i>Caperucita en Manhattan</i>	
Métodos de aprendizaje:	Por equipos bilingües, crearán un escape room para el alumnado de las dos escuelas.



Resultados de aprendizaje:	Un escape room para alumnado de ESO1 y Première (lectura obligatoria castellano). A partir de la lectura de la novela previa al encuentro y la experiencia de la actividad anterior los alumnos crearán el juego. Trabajarán las competencias digital, comunicativa, social, artística e interpersonal.
----------------------------	--

Actividad 7: Visita escuela ENSI de videojuegos	
Métodos de aprendizaje:	El alumnado tiene la oportunidad de visitar una escuela donde se diseñan videojuegos, allí se hará una visita guiada. Parte de nuestros alumnos cursan el bachillerato artístico y casi todos están aficionados a dichos juegos. Será para todos una gran ocasión para conocer las bambalinas de la producción de los videojuegos.
Resultados de aprendizaje:	Los alumnos trabajarán la competencia oral y comunicativa, así como la interpersonal, para poder seguir la visita y hacer las preguntas que se habrán preparado con anterioridad.

Actividad 8: Encuentro con un ilustrador	
Métodos de aprendizaje:	Los alumnos tendrán ocasión de tener un encuentro con un ilustrador profesional: Francisco López que los podrá asesorar con el diseño de los juegos y ellos podrán hacer las preguntas que habrán surgido durante la semana en relación con la elaboración del producto final: un Trivial.
Resultados de aprendizaje:	Se trabajará la competencia oral comunicativa, social e interpersonal.

Actividad 9: Planificación Trivial final	
Métodos de aprendizaje:	Durante el curso se han ido preparando preguntas, elaboradas por el alumnado de ambas escuelas, en relación con las materias desde las que se trabaja el proyecto: Lengua, Literatura e Historia francesa y castellana. El objetivo es crear un Trivial de Humanidades que sirva para revisar conceptos estudiados.
Resultados de aprendizaje:	El alumnado debe reflexionar sobre el formato, diseño y características del juego final. Las visitas realizadas deben servir a esta reflexión. Y el diseño del producto debe quedar acabado para poder llevarlo a cabo, al final del proyecto que coincidirá con la acogida en España de los alumnos franceses.

4. Personas acompañantes

Las siguientes personas acompañarán a los participantes y guiarán las actividades de aprendizaje:

Nombre y apellidos:	Alicia Franco Sánchez
Puesto:	Profesora de Lengua y Literatura francesa