

CURSO 2019-2020



izan
aske

KRISTAU ESKOLA

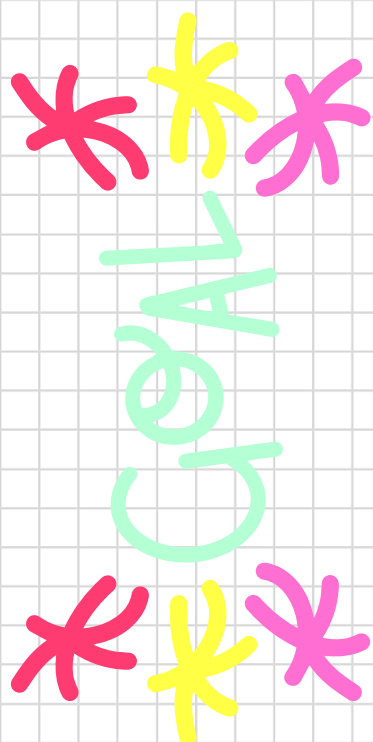
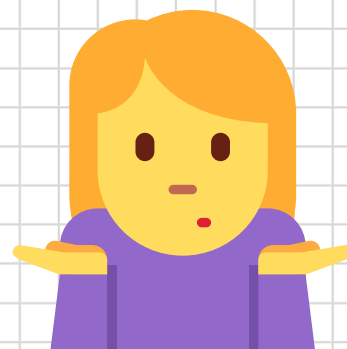
Contexto y origen de la iniciativa

- Estamos inmersos en el desarrollo de la 2ª fase del proyecto AuKera de Kristau Eskola, donde queremos situar al alumnado en el centro de su aprendizaje
- Hemos configurado el perfil de salida de la competencia digital de nuestro alumnado, y queremos favorecer su pleno desarrollo, con todo lo que ello implica.
- Creemos que como Kristau Eskola debemos contribuir a la Educación en Valores digitales del alumnado.
- Vemos necesario dar respuesta a una de las preocupaciones más acuciantes que nos llega en este ámbito a nivel social en general, y en el educativo, en particular, como es la necesidad de que el alumnado adquiera hábitos tecnológicos saludables; sepa gestionar su identidad e imagen digital; sea consciente de los riesgos existentes en el nuevo escenario digital y sea capaz de desarrollar las habilidades necesarias para prevenirlos y, si fuera necesario, darles adecuada respuesta.
- Abogamos por ser agentes activos en la mejora de la calidad educativa y la preparación de personas responsables y comprometidas con su entorno, en este caso, tecnológico.

En qué consiste

Competición intercentros en la que el alumnado debe desarrollar, por grupos y de manera colaborativa, un producto digital orientado al fomento de los hábitos saludables y uso responsable de las TIC.

La dinámica y contenido les vendrá predeterminada y en cada centro, será necesario contar con un profesor/a que haga las funciones de interlocutor con los organizadores de la competición.

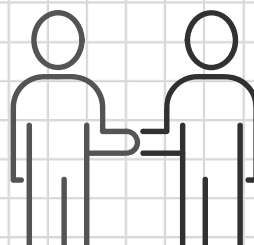
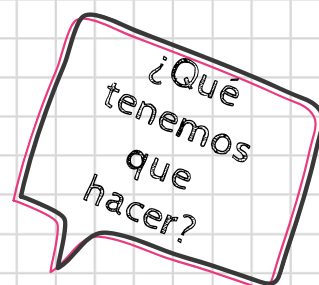


Objetivos

- Impulsar hábitos tecnológicos responsables y saludables
- Trabajar la prevención del ciberacoso entre el alumnado
- Favorecer el desarrollo de la inteligencia emocional y la convivencia positiva
- Fomentar el trabajo en Red de Kristau Eskola
- Contribuir a la construcción de valores digitales
- Propiciar una participación activa en el entorno social que le rodea
- Dar respuesta a una realidad/preocupación social



Alumnos de 5º y 6º Educación
Primaria, 1º y 2º Educación
Secundaria



5º y 6º EP

- Producto digital dirigido a la prevención/denuncia del cyberbullying.
- Video de dos minutos presentando el proyecto: QUÉ, POR QUÉ, OBJETIVO

1º y 2º ESO

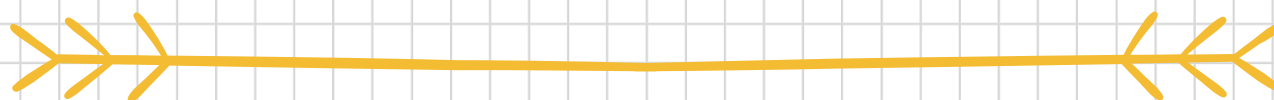
- Producto digital dirigido a la prevención/denuncia de adicciones digitales.
- Vídeo de dos minutos presentando el proyecto: QUÉ, POR QUÉ, OBJETIVO



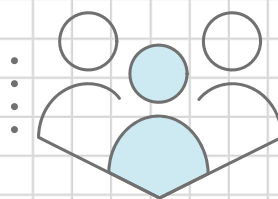
WEB KRISTAU
ESKOLA

¿Cómo
hacemos
las
entregas?

¡En el apartado del
concurso en la web!



PREMIOS



• EP • Robota
• ESO • E-book



EXPERIENCIA

FASES DEL CONCURSO



LA PRIMERA Y SEGUNDA FASE VAN JUNTAS

Fase 1

Presentación de los grupos participantes mediante un pequeño vídeo de 1 minuto como máximo.

7/01/2020
31/1/2020

Fase 2

Deberéis realizar un pequeño informe donde detalléis los cual es vuestra idea, los objetivos de la misma, cómo pensáis hacerlo...

7/01/2020
31/01/2020

Fase 3

Los participantes deberán realizar un vídeo de reacciones al proyecto. En el cual en ningún momento se podrá mostrar el proyecto, pero si la reacción de otra persona sobre el mismo.

3/02/2020
21/02/2020

Fase 4

En esta cuarta fase los alumnos deberán entregar el proyecto final. De cada clase solamente se podrá presentar uno.

3/04/2020



COMUNICACIÓN DE GANADORES

Jornada GuGeu el 15 de
mayo de 2020



COLABORADORES

