

Inmaculada Pujol
Coordinadora

El nostre entorn en un CD

CEIP Antoni Vilanova

FALSET - Catalunya

3

COLECCIÓN

Los mejores
proyectos
Sócrates
(2000-2003)

Programa Educativo de la Unión Europea Sócrates-Comenius 1.1


Educación y cultura
Sócrates



El nostre entorn en un CD

Inmaculada Pujol
Coordinadora

CEIP Antoni Vilanova

FALSET - Catalunya

Nº
3

Programa Educativo
de la Unión Europea
Sócrates-Comenius 1.1

Los mejores
proyectos
Sócrates
(2000-2003)



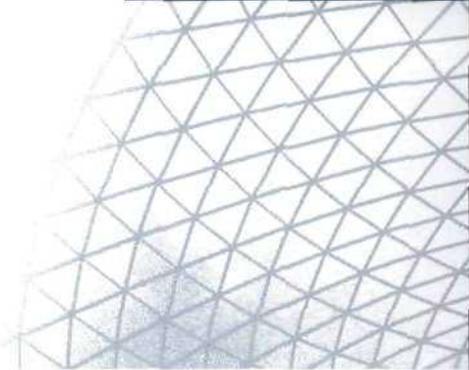
MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y CIENCIA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA
© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA
Subdirección General de Información y Publicaciones

Agencia Nacional Sócrates

Coordinación de la edición: Carmen Moreno Huart
Revisión y corrección de textos: Luis de Pablos

Diseño gráfico: Argonauta
Fotomecánica e impresión: Solana e Hijos, A.G., S.A.
I.S.S.N.: 1699-7824
NIPQ: 651-05-015-8
Depósito Legal: M-26.601-2005



4	Ficha técnica
5	Introducción
6	Los docentes
7	Los alumnos
8	Tema
9	Metodología
16	Resultados previstos
17	El CD-ROM
18	Temas que abarca el proyecto
19	Continuidad
20	Muestra producto final

FICHA TÉCNICA

Título del proyecto:

Nuestro entorno en un CD-ROM

Acción: Comenius 1.1

Escuela Coordinadora:

CEIP Antoni Vilanova (Falset-España)

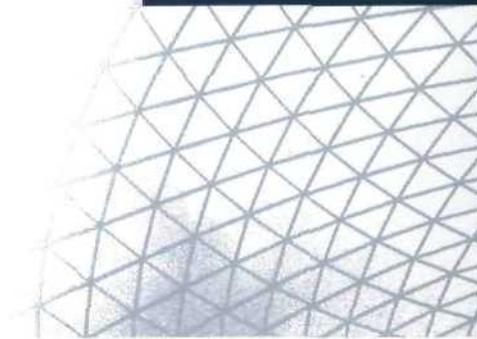
Escuelas Asociadas:

Schule Am Vossbarg (Rastade-Alemania), SCE Don Milani
(Collegno-Italia)

Thesio Nipiagogeio (Drepano-Grecia), École Public de Mazaye
(Mazaye-Francia)

Esta memoria incluye la metodología, los objetivos, y las actividades tanto para los maestros como para los alumnos.

Introducción



Objetivos:

- Mejorar el conocimiento y uso de las formas multimedia de comunicación, aprovechando los conocimientos de los maestros asociados al proyecto.
- Utilizar un método de trabajo basado en el análisis y la asociación significativa de la información.
- Organizar y representar la información adquirida en mapas conceptuales.
- Aproximar la forma de pensamiento no lineal.
- Colaborar en la realización de una memoria colectiva de la actividad.
- Elaborar un producto multimedia y multilingüe.

Programa de formación:

1. Redacción de un ordinograma
2. Realización de las páginas de manera visual y textual
3. Importación de archivos con imágenes, sonido y texto.
4. Exportación a un CD-ROM

Elaboración del CD-ROM:

Se consideró necesario una actividad de formación preliminar para elaborar y posteriormente usar el hipertexto. Se acordó hacer la formación en la primera reunión en Italia, para crear páginas web, con un programa italiano llamado «Incomedia». Como era tan grande la dificultad de utilizarlo fuera del país, cada escuela optó por formarse en su país con el programa Dreamweaver.

Los maestros después de planificar y recoger el trabajo de los alumnos en las clases, escribían el texto con programa Word y escaneaban dibujos y fotografías. Con todo el material recogido se hacía la composición cómo si de una página web se tratara con el programa Dreamweaver.

El centro del proyecto era el niño entendido como un individuo que se relaciona con el ambiente. Es muy fácil para el niño partir de sí mismo y de su entorno para llegar a un conocimiento propio y a una estimación del mundo que le envuelve y de la relación establecida entre el individuo y su ambiente.

Los alumnos

Objetivos: Análisis de la información a través de los puntos siguientes.

- Conocerse uno mismo, establecer una relación con los demás y con el ambiente.
- Establecer una interacción con el ambiente con idea de mejorarlo.
- Conocer el ambiente como algo que se transforma.
- Conocer el ambiente como interacción del fenómeno natural, cultural, simbólico...
- Ayudar al niño a *llegar a ser ciudadano del futuro y conocedor de la armonía que tiene que existir entre el hombre y la naturaleza.*

Tema

El tema propuesto se ha desarrollado en los apartados siguientes:

- Yo y el ambiente de la localidad.
- Yo y el ambiente natural y social.
- Yo y el ambiente de la escuela.

El planteamiento estuvo siempre encaminado a pedir a los niños *sus ideas para mejorar el ambiente* ya que cualquier tipo de información objetiva se puede encontrar en los libros, en las enciclopedias, en internet. Nosotros queríamos un producto final creativo. A pesar de que fue éste el punto de partida, cada país lo hizo de forma diferente contando con el número de maestros de cada escuela que participaban en el proyecto.

En un principio se decidió que el trabajo a realizar sería de un tema cada año. En el primer año se seleccionaron doce juegos con las fotografías, dibujos de los alumnos en ficheros jpg y sonidos en ficheros wav.

La organización se fue cambiando a medida que se pasaba la actividad del papel al ordenador comprobando el espacio que ocupaba y procurando que cada página fuera muy visual y con poco texto.

CEIP ANTONI VILANOVA:

La participación de maestros y alumnos fue al 100%: 19 maestros y 259 alumnos. La escuela está ubicada en una zona rural.

El primer año se prepararon los juegos. El segundo año se trabajó la localidad en dos aspectos: cómo es y cómo me gustaría que fuera. Cada ciclo escogió un lugar diferente.

Educación Infantil: Una zona dentro de una urbanización llamada "El Bosquet". Ciclo Medio escogió el ayuntamiento y los servicios. Ciclo Superior la ermita de "Sant Gregori" y el castillo.

En este mismo año también se recogieron deberes hechos por los niños en actividades culturales y tradicionales que se conmemoran cada curso por Navidad y San Jorge.

El tercer año se dedicó al apartado de la flora y la fauna, en este último con distinción según la edad, es decir, de 3 a 6 años "qué animal me gustaría ser y por qué?", de 7 a 12 años "estudio de algunos animales de la zona".

También se trató el tema "cómo me gustaría que fuese mi escuela y por qué" repartiendo las zonas entre los ciclos. Ciclo Inicial: patios, Ciclo Medio: la clase, Ciclo Superior: el comedor, la biblioteca, el laboratorio y la sala grande.

Los juegos:

Los niños preguntaron a los padres y abuelos por los juegos tradicionales. En la clase se hizo un listado, se explicaron los juegos junto con las instrucciones y entre todos votaron los que más les habían gustado. El último día del segundo trimestre que fueron de excursión practicaron los

juegos en la explanada del bosque, en vez de fichas utilizaban personas. De los juegos que escogieron, se escribieron las instrucciones en la pizarra entre todos y luego cada uno lo copiaba en su hoja de trabajo. Al final dibujaban lo más significativo del juego y se hacían fotografías mientras lo practicaban.

La escuela:

Podemos visitar la escuela a través de las fotografías: las clases, la biblioteca, los patios, el comedor. Cada ciclo trabaja una parte aportando información de cómo es y cómo les gustaría que fuera.

El ayuntamiento:

En la clase con los alumnos se hizo una explicación previa a la visita. Se habló del funcionamiento, del organigrama y de los servicios que presta el ayuntamiento. Se hizo una votación para elegir a los representantes de la clase.

Los alumnos hicieron propuestas de mejora de algunos aspectos de la localidad. Con posterioridad se visitaron las dependencias del ayuntamiento y se celebró una sesión de pleno con los concejales elegidos entre los niños de la clase.

Este pleno fue presidido por el alcalde. El alcalde recogió las ideas: un paso cebra delante de la escuela, la construcción de una circunvalación, más instalaciones para jugar en los parques y plazas y más iluminación por las calles, principalmente en Navidad.

Algunas de estas ideas fueron aprobadas luego en el pleno ordinario: el paso cebra y más elementos de juego para las calles y plazas.

Los servicios de la localidad (DARP, Juzgados, IES, CAP, Bomberos, Consell Comarcal):

Se hicieron grupos de alumnos para organizar un grupo de trabajo. Los maestros explicaron el plan de trabajo para cada uno de los servicios.

- La investigación fue para el Juzgado y el Consell Comarcal. El grupo clase preparó los aspectos de los cuáles necesitaban información: composición, funcionamiento...
- La entrevista la destinaron para el DARP y el IES. Toda la clase planteó las preguntas y el grupo al que le tocaba formalizó la entrevista.
- La visita a los bomberos y al CAP fue preparada por los alumnos de las dos clases referente al personal que trabaja allí, horarios, actividades, ...

Castillo de Falset y Sant Gregori:

Los profesores visitaron el lugar junto con el presidente del Centro de Estudios. Ya en la clase enfocaron el tema dentro de la asignatura de Conocimiento del Medio Social (Prehistoria y Edad Media) y por proyectos. Pidieron a los alumnos que buscaran información, la ordenaron y la leyeron.

En la salida "in situ" con los alumnos estudiaron el lugar, tomaron fotos, notas gráficas o escritas y recogieron algún vestigio. En la escuela escribieron una redacción del lugar que habían visitado, cómo era y otro ejercicio de cómo querían que fuera. También dibujaron el espacio en el futuro.

Flora:

El maestro se desplazó al bosque para escoger las plantas silvestres a trabajar buscando una serie de condiciones: típico de la región, cerca de la escuela, útil para la cocina o la salud.

Posteriormente se desplazó el grupo de alumnos para conocer "in situ" las plantas, analizando el bosque y el sotobosque. Hicieron fotos, recogieron unas muestras y al volver a la escuela buscaron información de las mismas y las dibujaron del natural.

Fauna:

Se escogieron tres animales para trabajarlos en la clase como proyecto. Cada aula de Ciclo Medio trabajó un animal. Se hicieron las preguntas: ¿Qué sabemos? ¿Qué queremos saber? ¿Dónde podemos encontrar la información?

Se consultaron libros en la biblioteca, se utilizó un buscador de internet, ... Se confeccionó un mural con todos los animales y con la información que se había seleccionado.

Los alumnos de Educación Infantil escogieron un animal que les gustaría ser y explicar porqué. Dibujaron el animal.

III CIRCOLO DE COLLENO:

La participación fue del 50%: 79 maestros y 561 alumnos. Está ubicada en una zona urbana.

La metodología a seguir fue la misma que en el CEIP Antoni Vilanova, es decir, primero recibir información, escoger el material a trabajar y

plantear la creatividad. Aquí la dificultad fue el desplazamiento ya que todo quedaba lejos, pero fue suplida por la actividad de los padres que colaboraron al cien por cien tanto en la aportación del material como en las actividades extra que se hicieron en la escuela: la creatividad con material de deshecho, el teatro de marionetas y la nave espacial, así como la construcción de un libro.

Fauna:

Después del estudio del animal cada niño se inventó un caligrama.

Flora:

Se trabajó por proyectos. Los padres prepararon el huerto de la escuela y sembraron con los alumnos plantas aromáticas y horticolas. Los alumnos hicieron la observación del crecimiento de los productos.

Localidad:

El estudio del entorno por los alumnos fue en cinco ámbitos: Historia, Castillo, Cartuja, un pueblo llamado Leumann y el río Dora.

Escuela:

Información de cada centro con un poco de historia. El trabajo extra sobre "Cómo construir un libro" y "La astronave"

SCHULE AM VOSSBARG:

La participación fue del 50%: 8 maestros, 70 alumnos. Está ubicada en una zona rural. La escuela acoge alumnos con dificultades en el aprendizaje, la metodología fue un poco distinta, las actividades más dirigidas, la creatividad se plasmó en la música y no se plantearon el "cómo te gustaría que fuera".

Flora y fauna:

Los alumnos de Rastede desarrollaron la descubierta del entorno de la escuela en los patios. Encontraron animales y plantas, hicieron un estudio y buscaron el nombre correspondiente en latín. Con las plantas encontradas hicieron un pudding.

Localidad:

El estudio de la localidad fue en cuatro bloques: viviendas, centros comerciales, escuelas y campos de deporte. En el de viviendas los alumnos explican qué es una zona rural y detallan las características. Como vivienda especial nombran el palacio de los duques de Oldenburg. Las tiendas se pueden encontrar todas en la calle principal. Destacan las diferentes escuelas que podemos encontrar en Rastede y a las que los alumnos asisten según su nivel de aprendizaje. A la escuela de nuestro proyecto van los alumnos con dificultades. En el bloque de deportes habla de las piscinas que hay en la localidad y del campo para hacer torneos de caballos.

Destacan el estudio de edificios importantes como son el castillo, el palacio, la iglesia de San Ulrico y el molino del monasterio.

Escuela:

En las actividades extra que se hacen en la escuela se trabaja en proyectos como: los almuerzos saludables utilizando la cocina que hay en la escuela, la banda con canciones grabadas (la escuela tiene una gran cantidad de instrumentos), el arte plástico utilizando materiales naturales y plantar un huerto en el jardín de la escuela.

ÉCOLE DE MAZAYE:

La participación fue del 100%: 3 maestros y 62 alumnos. Está ubicada en una zona rural. La escuela estaba repartida en tres edificios, el núcleo de población era muy pequeño y las viviendas muy dispersas por lo que el producto es diferente. La parte creativa fue a base de dibujos.

Flora y fauna:

Escogieron tres animales: milano, petirrojo y mirlo. Escogieron tres plantas: narciso, fresno y retama.

Los alumnos estudiaron los animales y las plantas, resumieron las características en pocas palabras y lo plasmaron en un dibujo.

Localidad:

Trabajaron la localidad en dos ámbitos: el ayuntamiento y el paisaje. El ayuntamiento abarca: el ayuntamiento propiamente, los bomberos, las escuelas y la biblioteca.

En el paisaje se tratan elementos que hay en la comunidad de Mazaye: la cruz de término, el pozo, las iglesias, el horno comunitario y la cadena de volcanes apagados que hay alrededor de las comunidades.

Escuela:

De la escuela hicieron la presentación del personal, tanto educativo como de servicios, de los tres edificios en donde está ubicada.

Dentro de la actividad extra presentaron la manera, la periodicidad de la publicación y la distribución del periódico que elaboran en la escuela desde hace tiempo.

También nos presentaron el trabajo hecho con los animales en cuanto a las crías de renacuajos, el cuidado de Mandarín (un pájaro) y de Caramelo (un conejillo de Indias).

THESIO NIPIAGOGEO DE PATRA:

La participación fue del 100%: 1 maestra y 16 alumnos. La escuela está ubicada en zona rural. Las actividades se prepararon a partir del potencial humano existente en la escuela, es decir, una maestra y unos alumnos de edades comprendidas entre los 4 y los 7 años. La creatividad está basada en dibujos de los alumnos.

Juegos:

Se utilizó la misma metodología que en las demás escuelas, pero con una salvedad, las canciones que se cantan mientras se juega al "anillo" y a "la pequeña Helen" fueron grabadas en un estudio. Los padres colaboraron.

Localidad:

Hay dos partes, la información escrita por la maestra y los dibujos de los niños en torno a la situación, el puente, los monumentos, el puerto, el ayuntamiento y los servicios.

Fauna:

Los alumnos tienen la edad comprendida entre 4 y 7 años, por lo tanto, el trabajo estuvo basado en qué animal le gustaría ser a cada alumno y por qué.

Flora:

Se trabajaron dos árboles: el olivo y el naranjo. Los alumnos dibujaron los árboles.

Escuela:

Se trabaja cómo es la escuela y cómo te gustaría que fuese. Primero hay una información de la escuela: sobre los alumnos, la maestra, el patio, el interior. Luego explican cómo les gustaría que fuera: con una piscina, con columpios, un lugar para hacer carreras de coches. En las actividades extra nos explican qué hacen en Navidad y en Carnaval.

Resultados previstos

RESULTADOS PREVISTOS:

Satisfacción de sentirse ciudadano europeo. Conocimiento de las lenguas minoritarias. Elaboración de un CD-ROM multimedia y multilingüe.

La presentación de cada tema se ha ideado de manera variada y con una música de fondo diferente. En la primera página hay unos niños que van a la escuela con una cartera en la mano, es donde se guarda el proyecto, es decir, la idea y los objetivos que se quieren conseguir.

A la izquierda está la escuela, ese dibujo te lleva a la página del trabajo *de la escuela y de los juegos*. Se ve el interior de la clase con los nombres escritos de los pueblos en la pizarra. Cada nombre abre la página con el trabajo *de la escuela y los juguetes* te dan la posibilidad de conectar con los juegos de cada país. En la siguiente página hay unos personajes con el traje típico de cada país y cada uno te conduce a los juegos.

Al fondo hay un pueblo, a través del cual se accede a un cruce de caminos donde hay un poste con direcciones a los diferentes pueblos y el escudo al lado de cada nombre. Cada nombre de la localidad te lleva al trabajo hecho por cada escuela.

A la derecha de la primera página hay una ardilla que nos marca la dirección a la flora y la fauna. En dicha página hay diferentes flores con los colores de la bandera del país para entrar en la flora y la fauna de cada escuela.

Desde cada página se puede ir a las otras a partir de los dibujos que se *semiesconden en el paisaje*: un cartel de madera significa la página principal, un perro o un conejo significa naturaleza, una casa significa escuela y unas casas agrupadas alrededor del campanario significan el pueblo. El dibujo de las golondrinas en el cielo cierra el programa.

Cada página tiene las banderitas correspondientes para escoger en el idioma preferido: catalán, castellano, inglés, francés, italiano, alemán y griego.

Si la página tiene un niño dibujando quiere decir que hay creatividad.

Temas que arcan el proyecto

1. Cultura. - 2. Danza. - 3. Teatro. - 4. Música. - 5. Literatura. - 6. Otras actividades artísticas: plástica, trabajos manuales. - 7. Deporte. - 8. Medios audiovisuales y de comunicación. - 9. Ciencia y nuevas tecnologías. - 10. Industria y economía. - 11. Relación entre la escuela y el mundo del trabajo. - 12. Europa social. - 13. Europa del ciudadano. - 14. Ambiente y ecología. - 15. Sistema educativo. - 16. Herencia cultural. - 17. Historia. - 18. Identidad regional. - 19. Folklore y tradición. - 20. Viaje y turismo. - 21. Otros.

El producto final se presta a poderlo trabajar con los alumnos en la sesión de informática ya que los temas elegidos forman parte del currículo de los diferentes ciclos.

Los alumnos pueden hacer un trabajo de investigación de:

- *Los juegos*: interpretar el lenguaje instructivo, jugar a los juegos, comparar con los propios en qué se parecen, cuáles son las diferencias, valorar si la diferencia está sólo en el nombre, organizar una jornada cultural jugando a los juegos de los diferentes países.
- *Las localidades*: cómo viven, costumbres, historia, la cultura, el comercio.
- *La flora*: circunstancias de crecimiento en cuanto al clima o al terreno, clasificar las plantas según tengan flores, si son árboles o arbustos, según la utilidad de las plantas, utilizar las tablas dicotómicas.
- *La fauna*: estudio y comparación con la propia. Clasificar los animales de cada clase: mamíferos, aves, reptiles, anfibios y peces. Clasificarlos según el número de patas, si tienen pelo o plumas.
- *La escuela*: características, actividades que se realizan en ella.
- *Inteligencia emocional*: qué animal me gustaría ser y por qué.
- *Lengua*: comparar las lenguas en el aprendizaje de la lengua castellana o de la inglesa. Estudiar el vocabulario y traducir alguna frase sencilla. Comparar una palabra escrita en diferentes idiomas. Estudiar el tipo de letra.

Muestra del producto final

ENTRAMOS EN EL PROGRAMA

- Cuando se entra, el mapa de Europa nos indica los pueblos participantes en el proyecto.



- La segunda página aparecerá en el idioma del pueblo seleccionado, y nos dará información sobre el proyecto y los participantes:

COMENIUS1

Desde el 1 de agosto del 2000, el CEIP Antoni Vilanova participa en un proyecto educativo europeo de Sócrates/Comenius. Este proyecto ha estado financiado por la Comunidad Europea.

NUESTRO ENTORNO EN UN CD ROM

En este proyecto hemos trabajado 5 escuelas de los siguientes países:

España, Italia, Grecia, Alemania y Francia.

El trabajo hecho por maestros y alumnos contiene: juegos, pueblo, naturaleza y escuela.

Participantes

Fal / España	Collegno / Italia
Mazaye / Francia	Drepano / Grecia
Rastede / Alemania	

- Clicando "Nuestro entorno en un CD-ROM", entramos a la página principal, a través de la cual podemos acceder a los diferentes ámbitos trabajados:

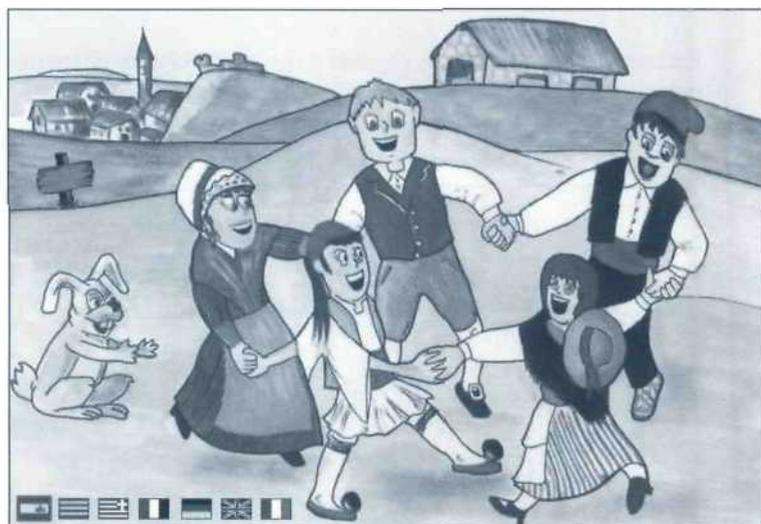


- Se decidió en las diversas reuniones con las escuelas participantes en el proyecto que los aspectos a trabajar tenían que tener unos condicionantes:
 - Estar directamente relacionados con el entorno.
 - Incluir actividades en la programación de cada centro.
 - Dar protagonismo a los niños.
 - Decidir temas suficientemente amplios para trabajar desde Infantil hasta 6.º
 - Escogerlos lo más variados posibles y con posibilidad de diferentes enfoques según las características de cada escuela.
- Por ello acordamos trabajar los siguientes aspectos:
 - La escuela
 - Los juegos
 - La localidad
 - La flora y la fauna
 - Actividades diferenciadas en cada centro.



- Esta página nos conduce a los juegos y a la presentación de las actividades de cada escuela.

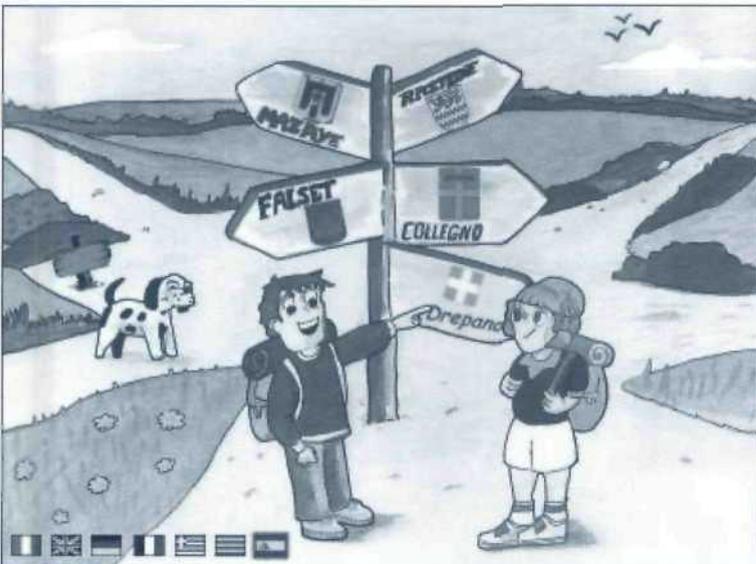
- Cada personaje con su traje típico nos indica el camino para llegar a los juegos de cada país. Además, podemos volver a la página principal o bien acceder directamente a los otros ámbitos: localidad, escuela o naturaleza.



- Las flores de esta página llevan los colores de la bandera de cada país y abren las páginas de flora y fauna con las actividades de cada centro.

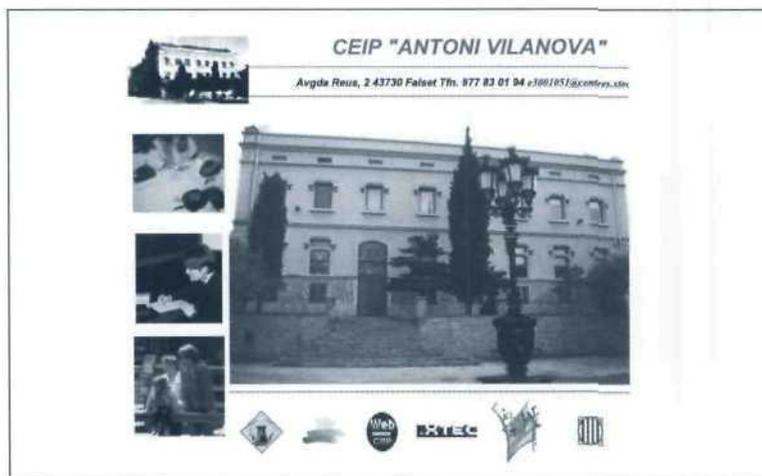


- La siguiente página nos da información de cada localidad. Hay también un apartado donde los niños trabajaron la creatividad, respondiendo a la pregunta, "¿cómo me gustaría que fuera?"



LA ESCUELA

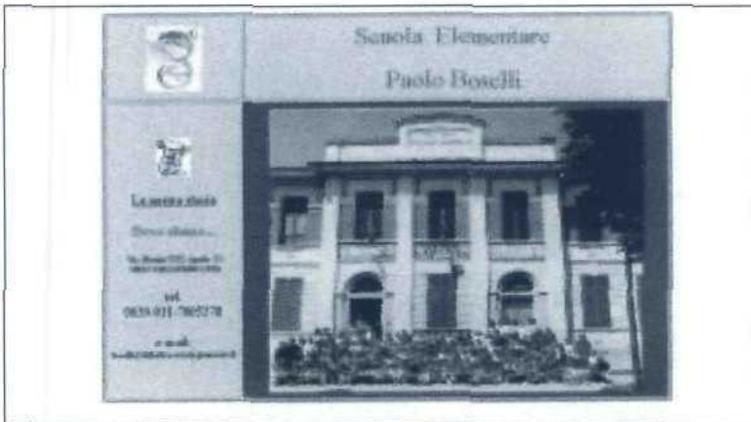
- Falsat: Podemos hacer una visita virtual de la escuela:
 - las clases
 - la biblioteca
 - los patios
 - el comedor



- Rastede. Se trabaja en proyectos, como por ejemplo en los almuerzos saludables y en la banda musical (la escuela tiene una gran cantidad de instrumentos).



- Collegno: Información de cada uno de los cuatro centros que forman el 3.º círculo educativo de Collegno, así como un poco de su historia.



- Deprano. Nos ofrece información sobre la escuela:
 - los alumnos
 - la maestra
 - el patio
 - el interior...

ΣΧΟΛΕΙΟ

Το 1/Θέσιο Νηπιαγωγείο Δεσπάνου, βρίσκεται στο χωριό Δεσπάνο Πατρών

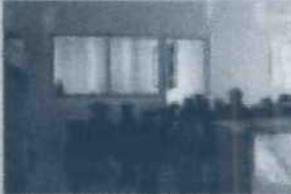
ΔΑΣΚΑΛΟΙ
Υπάρχει μόνο μια δασκάλα

Η ΑΓΑΠΗ ΤΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ ΜΑΣ

Στην αλήθεια του σχολείου μας έχουμε ετήσια μπάσκετ, χάρη με να παίξουμε ποδόσφαιρο, υπάκουε επίσης μία εβδομάδα όπου μπορούμε να ταξιδέψουμε με τα κλειδιά μας και τα αμάξια, με μεγάλη παρατήρηση και παράδειγμα με τη ζήτηση/αγάπη

- Mazaye: presentación del personal, tanto educativo como de sus servicios, y de sus proyectos, como el diario y los animales.

Notre école



Dans notre école, nous avons trois classes. Nous sommes 52 élèves, deux maîtresses et un maître. La classe des grands est à Chénouit et les deux autres à Cohok. À la prochaine rentrée, nous serons tous réunis dans une nouvelle école à Mazaye.



les adultes notre journal nos animaux

LOS JUEGOS

- Los niños preguntaron a los padres y abuelos por los juegos tradicionales.

Hinbapinke

Per questo gioco abbiamo chiesto il parere dei nonni e della mamma.



Per questo gioco abbiamo chiesto il parere dei nonni e della mamma. Il gioco si gioca con un pallone di cuoio e si gioca in un campo di calcio. I bambini si dividono in due squadre e si gioca a calcio. Il gioco si gioca con un pallone di cuoio e si gioca in un campo di calcio. I bambini si dividono in due squadre e si gioca a calcio.

Κλαση Κοτσινιαν versteckt

4+



Il gioco si gioca con un pallone di cuoio e si gioca in un campo di calcio. I bambini si dividono in due squadre e si gioca a calcio. Il gioco si gioca con un pallone di cuoio e si gioca in un campo di calcio. I bambini si dividono in due squadre e si gioca a calcio.

Точка



Il gioco si gioca con un pallone di cuoio e si gioca in un campo di calcio. I bambini si dividono in due squadre e si gioca a calcio. Il gioco si gioca con un pallone di cuoio e si gioca in un campo di calcio. I bambini si dividono in due squadre e si gioca a calcio.

Ντομάτα, κέτσοπ



Il gioco si gioca con un pallone di cuoio e si gioca in un campo di calcio. I bambini si dividono in due squadre e si gioca a calcio. Il gioco si gioca con un pallone di cuoio e si gioca in un campo di calcio. I bambini si dividono in due squadre e si gioca a calcio.

Pequeño Héroes

Un affetto per il passato Héroes. Los niños del barrio se divierten jugando a la pelota Héroes con un balón de cuero. Los niños del barrio se divierten jugando a la pelota Héroes con un balón de cuero. Los niños del barrio se divierten jugando a la pelota Héroes con un balón de cuero.



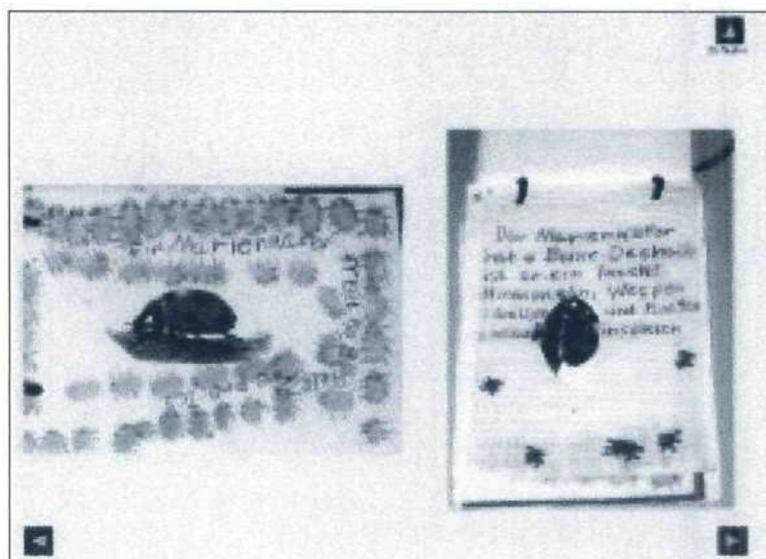


FLORA Y FAUNA

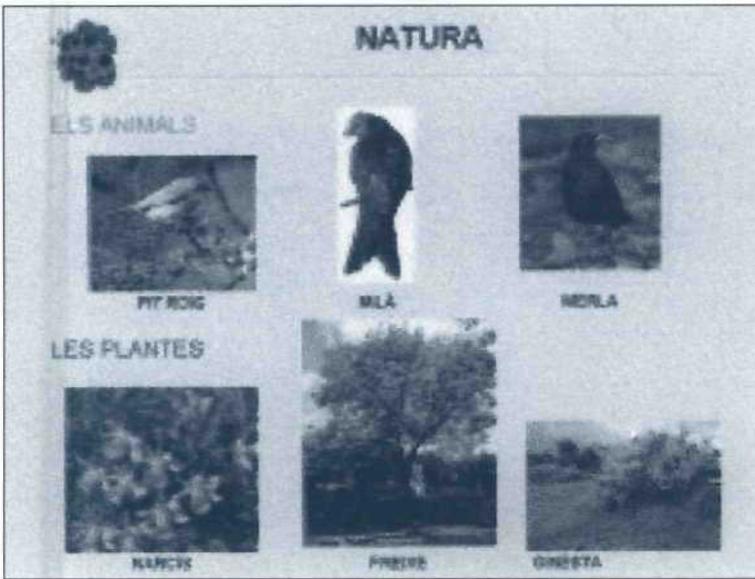
- **Falset:** Un grupo de alumnos de Ciclo Superior fue a Sant Gregori para conocer "in situ" las plantas y analizar el bosque y el sotobosque. Se escogieron tres animales para estudiarlos en la clase como proyecto. Cada aula de Ciclo Medio realizó un dossier sobre un animal.



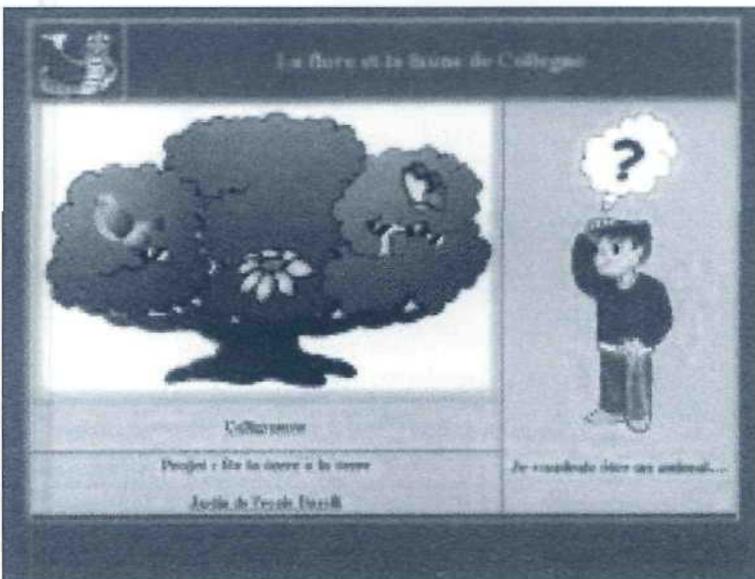
- **Rastede:** Encontraron animales y plantas, hicieron un estudio y buscaron el nombre correspondiente en latín. Con las plantas encontradas hicieron un pudding.



- Mazaye: Escogieron tres animales (milano, petirrojo y mirlo) y tres plantas (narciso, fresno y retama).



- Colegio: Después del estudio del animal, cada niño se inventó un caligrama. Asimismo, los padres prepararon el huerto de la escuela y sembraron con los alumnos plantas aromáticas y hortícolas.



LA LOCALIDAD

- Cada escuela dio información variada sobre su localidad: lugares de interés, ayuntamiento, monumentos, edificios históricos...

FALSET

PONTE RIO-ANTIRZO **MONUMENTI**

Falset **Drepano**

El on peut voir une partie de notre documentation

Rastede

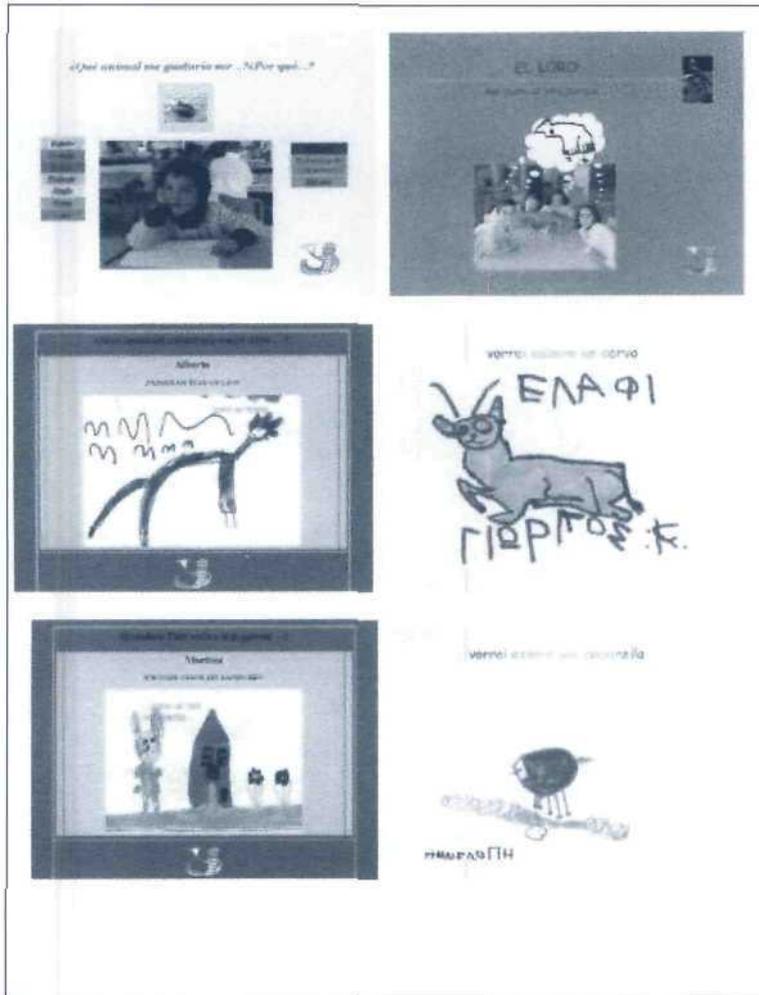
Die Region COLLEGNO

Η κοινοτήτά μας

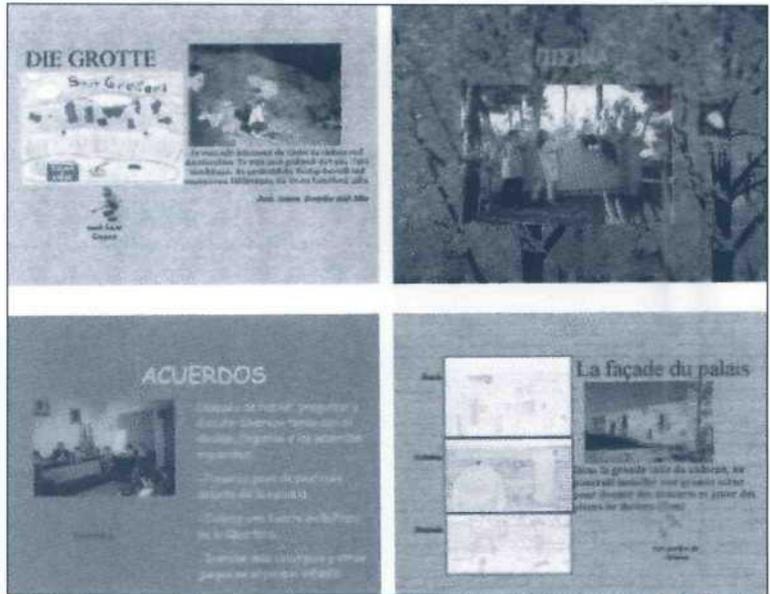
Collegno **Mazaye**

CREATIVIDAD

- ¿Qué animal me gustaría ser?



- ¿Cómo me gustaría que fuera mi localidad?



- ¿Cómo me gustaría que fuera la escuela?



La Agencia Nacional Sócrates, con el fin de contribuir al impulso de nuevos proyectos y dejar patente el reconocimiento a la labor innovadora e investigadora de los ya realizados, ha decidido publicar unos cuadernillos con los proyectos más destacados de los años 2000-2003, continuando así la colección iniciada en la primera fase. Los objetivos que promueve esta publicación son, por una parte, dar a conocer los trabajos de proyectos europeos y, por otra, publicar experiencias que sirvan para motivar y conducir a otras instituciones a acercarse al Programa y fomentar la dimensión europea en el contexto educativo.

TÍTULOS

- 1.- Acercamiento de culturas en un escenario
- 2.- Ciudadanos europeos: nudos de una misma red
- 3.- El nostre entorn en un CD
- 4.- Everyday Life in European countries: tradition and change
- 5.- Forma de vida de los escolares
- 6.- La gestión, organización y programación de los centros municipales de aprendizaje para adultos
- 7.- Luces: habilidades cognitivas
- 8.- Netwise in Europe: using the internet to strengthen links between our pupils and teachers and promote intercultural understanding
- 9.- Santa Cruz de la Palma-Chambéry: dos zonas de economía turística diferenciada
- 10.- Trabajo; arbeit; work: así es más fácil
- 11.- Tradiciones y costumbres en los días de nuestros abuelos

COLECCIÓN
Los mejores
proyectos
Sócrates
(2000-2003)