TODO SCHOOL

LA PLATAFORMA N°1
EN ESPECTÁCULOS Y ACTIVIDADES EDUCATIVAS

UNIDAD DIDÁCTICA

UNIDAD DIDÁCTICA

The TIME MACHINE

OBJETIVOS GENERALES

Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática

Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres.

Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua inglesa y castellana.

Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas.

OBJETIVOS ESPECIFÍCOS

Utilizar el lenguaje oral y corporal como medio de comunicación.

Escuchar y comprender información general y específica en situaciones variadas, adoptando una actitud de respeto y de cooperación.

Favorecer y potenciar el uso de la lengua castellana y extranjera apreciándola como instrumento de acceso a la información y como herramienta de aprendizaje de contenidos diversos. Potenciar el gusto e interés por la expresión artística a través del teatro, el baile y la interpretación.

Desarrollar, comprender y repasar contenidos educativos de forma globalizada de una forma lúdica y participativa.

Utilizar de forma adecuada la lengua castellana y extranjera en diferentes situaciones de la vida diaria y de ficción así como la adquisición de vocabulario propio de ellas.

Utilizar y entender la música como vía de expresión plástica y corporal.

Conocer, respetar y valorar diferentes lugares y sus costumbres.

Favorecer y potenciar el cuidado del planeta.

Desarrollar su creatividad y motricidad.

Acceder a la expresión artística de forma didáctica e interactiva potenciando su gusto e interés.

Valorar y respetar las interpretaciones de los demás compañer@s.

The TIME MACHINE

COMPETENCIAS CLAVE SEGÚN EL CURRÍCULO . INTERDISCIPLINARIEDAD CON EL RESTO DE ÁREAS

La adquisición de competencias es un proceso que abarca toda la vida.
THE TIME MACHINE al igual que el currículo, considera importante el desarrollo de las mismas durante la etapa escolar ya que son fundamentales para el posterior desarrollo personal, social y profesional y por eso están inmersas en cada una de las actividades que planteamos con esta actividad musical y artística en los centros.
Por lo tanto, incidiremos en el entrenamiento de todas las competencias de manera sistemática, haciendo hincapié en diferentes áreas:

Competencia lingüística
Esta actividad nos permitirá dotar de herramientas al alumnado para que puedan acceder al conocimiento desde una perspectiva didáctica y globalizada.
Descriptor: Expresar oralmente de manera ordenada y clara cualquier tipo de información.

Competencia matemática y tecnológica
Esta actividad nos permitirá entender, conocer e investigar a través de diferentes códigos todo lo referente al conocimiento de forma más concreta.
Descriptor: Interactuar con el entorno natural de manera respetuosa.

Competencia Digital
Esta actividad nos permitirá dotar de herramientas al alumnado para que cree sus propias producciones en sus múltiples facetas favoreciendo el conocimiento de diferentes manifestaciones culturales en los diferentes planos de la expresión artística.
Descriptor: Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas.

The TIME MACHINE

Aprender a aprender
Esta actividad nos permitirá la posibilidad de iniciar al alumnado en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo
Descriptor: Planificar recursos necesarios y pasos a realizar en el proceso de aprendizaje.

Competencias sociales y cívicas
Esta actividad nos permitirá hacer confluir diversos aspectos como el diálogo, la participación, el respeto, la riqueza de la diversidad, la convivencia que favorezcan diferentes realidades presentes en nuestra sociedad.
Descriptor: Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
Esta actividad fomentará una vertiente más social que implica desarrollar habilidades que comportan confianza en uno mismo, empatía, habilidades de diálogo y cooperación…
Descriptor: Ser constante en el trabajo superando las dificultades.

Conciencia y expresiones culturales
Esta actividad permitirá al alumnado disfrutar y enriquecerse de expresiones en el mundo artístico y cultural, valorando las creaciones artísticas propias y las de otros.
Descriptor: Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos.

The TIME MACHINE

CONTENIDOS

Los contenidos que trabajaremos durante la actividad abarcarán los tres bloques principales del currículo: escucha, interpretación musical y movimiento.
Todo ello se realizará de una forma globalizada con el fin de fomentar y potenciar el desarrollo del lenguaje.
Algunos de ellos son:
Utilización del cuerpo para expresar sus sentimientos.
Comprensión de diferentes conceptos de expresión artística y lingüística.
Repaso y comprensión de contenidos curriculares de diferentes materias.
Expresión y producción de textos orales.
Interpretación con la voz y el cuerpo de diferentes sonidos
Utilización de la lengua castellana y extranjera como herramienta fundamental de aprendizaje.
Reconocimiento y valoración de la expresión artística como parte fundamental en el desarrollo evolutivo del alumnado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Entender la expresión artística como vía de expresión oral, plástica, corporal y como instrumento de aprendizaje globalizado
Utilizar correctamente el lenguaje oral.
Conocer, entender y repasar diferentes conceptos.
Participar en diferentes interpretaciones a través de sonidos o del cuerpo.
Reconocer la importancia de la lengua castellana y extranjera así como fomentar su uso de forma correcta.

The TIME MACHINE

INDICADORES DE LOGRO

Comprende y entiende mensajes en diferentes situaciones e idiomas.
Utiliza el lenguaje oral y corporal de forma correcta.
Conoce y repasa diferentes contenidos educativos aplicando correctamente el vocabulario aprendido.
Participa activamente en las diferentes situaciones y contextos.
Valora y respeta la expresión artística como vía de comunicación.
Entiende los problemas de nuestro entorno y aplica los conocimientos aprendidos a la vida diaria con el fin de cuidar el planeta.

METODOLOGÍA

Se trabajará de una forma lúdica, utilizando la interpretación, música y el juego como eje fundamental de aprendizaje. Las explicaciones de los conceptos se harán de forma oral seguida de una demostración práctica. Durante toda la actividad se fomentará la participación del alumnado potenciando la interacción entre el intérprete y el alumnado.
Para ello utilizaremos en cada una de nuestras actividades un vocabulario adecuado al nivel al que pertenezcan los alumnos/as.

VOCABULARIO

Algunos de los conceptos que se trabajaran en nuestras diferentes actividades son:

evolution
caveman
jumps in time
roman empire
Middle Ages
artificial intelligence
wind up clock
temporary imbalances
imbalances in history
extraordinary intelligence
far west
cave paintings
connecting people
coin

The TIME MACHINE

wanted
past
present
future
take risks
ancient
discontinued
scientific advances
science
novel prize
healthy habits
craftsman
incomprehensible
generate memories
historical memory
close the circle
centenary
ages
progress
energy resources
natural resources
big Bang
dinosaurs
roman coliseum
roman bacchanal
microchip
telephone incorporated into the brain
future generations

DURACIÓN

La actividad durará 45 minutos aproximadamente y durante ese tiempo los alumnos/as conocerán desde un entorno ameno y de participación diferentes objetivos y contenidos del currículo.

TODO SCHOOL

CONTACTO
647 55 81 15 / 667 60 56 96
contacto@todoschool.es