

Projecte BONGOH

Descripció del projecte

- ▶ Bongoh és un projecte telemàtic on diferents escoles participen en un joc de simulació. El joc consisteix en què cada grup-classe viu en una illa d'un arxipèlag anomenat BONGOH, i aquestes illes tenen la forma de les lletres de la paraula BONGOH, és a dir, una té forma de "B", una altra de "N", una altra de "G", una altra de "H" i dues tenen forma d' "O" (aquestes les diferenciem en O nord i en O sud).
- ▶ Cada grup ha d'explicar, després d'una presentació (**1a activitat**), com ha arribat a l'illa (**2a activitat**), quina és la seva història, quins són els seus personatges, com és la seva illa (**3a activitat**), i haurà d'establir relacions amb els habitants de les altres illes (**4a activitat**) i amb l'animador del projecte, RODAMINAH, que els proposarà diverses qüestions al llarg de les tres primeres activitats i els motivarà a preparar la quarta activitat: la trobada amb tots els participants.
- ▶ Aquesta **trobada** es farà a l'escola que s'ofereixi per organitzar-la; si l'escola no disposa de l'espai suficient, es pot fer en espais del barri o del municipi. Les activitats que s'hi faran són les següents: arribada al voltant de 2/4 d'11 del matí (s'esmorza); de les 11 fins a les 12, joc de l'oca (que han elaborat els mateixos alumnes participants, amb un centre d'interès triat a inici de curs); de les 12 fins l'hora de dinar, s'interpretaran les cançons que han elaborat a la 4a activitat individual i s'entregaran els diplomes de participació. Després de dinar, tindran una estona per jugar i farem el comiat als voltants de 2/4 de 4 de la tarda.
- ▶ Bongoh té la particularitat que cada nom propi de l'arxipèlag acaba amb la lletra H. El projecte es segueix a través de l'espai web. Totes les produccions (textos, dibuixos, fotos, cançons, ...) que elaborin els alumnes es penjaran directament a l'espai web. La metodologia emprada ha de permetre que l'escola pugui seguir i participar en el projecte, segons les seves possibilitats. Les activitats que proposem no es treballen sempre a l'aula d'ordinadors. Bongoh és un projecte interdisciplinari, per tant, es pot treballar a l'hora de català, plàstica, coneixement del medi i informàtica. El paper del mestre/a, a més de fer les correccions ortogràfiques i d'expressió, és controlar la coherència i sentit de la història que van imaginant i elaborant els alumnes del grup-classe.

L'adreça per visitar el projecte és www.seccat.com/xarsec/bongoh

Adaptació al currículum

La participació en un projecte telemàtic no suposa de fer coses de més a més sinó simplement fer-les d'una altra manera. Els projectes telemàtics escollits per una escola han de formar part de la programació dels grups implicats. La participació en un projecte telemàtic exigeix una organització prèvia i específica en cada escola participant (recursos humans, materials,...). Per això, la decisió última de participació en un o altre projecte telemàtic correspon a l'equip directiu. Seva serà la responsabilitat per fomentar la participació; per vetllar perquè els projectes i les activitats que comporten estiguin integrats en el currículum escolar; per facilitar la participació dels mestres que hi intervindran; i per dotar dels recursos necessaris per fer efectiva la participació (incloent la formació en competències TIC dels mestres responsables).

Els coordinadors de X@rsec elaboren i posen a disposició dels mestres participants en el projecte telemàtic les programacions de cadascuna de les activitats. En aquestes fitxes

didàctiques, els mestres hi trobaran els objectius, els continguts, les activitats, les competències TIC implicades, els recursos necessaris, la temporització, les tasques que es suggereixen per fer el seguiment del projecte i poder omplir el dossier de l'alumne/a.

En el Racó del mestre/a, també s'hi poden trobar tots els tutorials necessaris perquè els mestres puguin ajudar els seus alumnes a realitzar les activitats del projecte.

Competències TIC (dels mestres) necessàries per a participar en aquest projecte:

- ▶ Navegació per Internet.
- ▶ Correu electrònic.
- ▶ Edició de textos.
- ▶ Edició d'imatges (redimensionar imatges).

Temporització

Sessió informativa presencial:

- ▶ Dimecres, 10 d'octubre a la seu de la FECC al c/Dels Àngels (Barcelona), a les 4 de la tarda (durada aproximada 1h 15').
- ▶ És necessària l'assistència del mestre/a que el titular de l'escola designi com a responsable del desenvolupament del projecte a l'escola.

Activitats del projecte:

	INDIVIDUAL	COOPERATIVA
Presentació	Del 15 al 31 d'octubre	Del 5 al 16 de novembre
Arribada a l'illa	Del 18 de novembre al 20 de desembre	Del 8 al 18 de gener
Descripció de l'illa	Del 21 de gener al 22 de febrer	Del 25 de febrer al 14 de març
Activitat final	Del 25 de març al 15 de maig	A partir del 16 de maig
TROBADA	Divendres, 16 de maig de 2008	

A la sessió informativa del dia 10 d'octubre es demanarà quines escoles poden oferir-se com amfitrions de la Trobada i es triarà el tema del Joc de l'Oca.

Avaluació del projecte

En acabar la vostra participació al projecte se us demanarà que completeu un full d'avaluació. És imprescindible pel bon funcionament del projecte que poguem disposar de les vostres avaluacions el més aviat possible.