Cronograma actividades vinculadas al Top-Class GAME OF CLASS II

Enlaces a materiales y evidencias	**https://sites.google.com/iescapellania.es/games-of-clans/materiales** **https://sites.google.com/iescapellania.es/games-of-clans/evidencias**

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN/ FECHA
¿QUÉ CIUDAD ME REPRESENTA?	• **S**e utilizan diferentes rutinas de pensamiento para que el grupo clase elija la ciudad antigua con la que se identifica. • Mediante trabajo en grupo y votaciones diseñan su estandarte y lema de la ciudad. • Votación democrática de la ciudad, el lema y el estandarte • Temporalización: dos sesiones, una de historia y otra de tutoría. • Mes de enero
ELECCIÓN DE LOS PRIVILEGIOS	• Se informa al grupo clase de la oferta de privilegios que pueden conseguir en cada nivel. Pero deben seleccionar uno por nivel de forma democrática. • Se pretende implicar más al alumnaco en la dinámica del juego y en la gestión democrática del mismo.
DESCIFRANDO LA PIEDRA ROSSETTA	• Es un reto a resolver por el grupo clase, para iniciar el juego. • Se pretende fomentar el trabajo cooperativo, el uso de las TIC, la competencia de aprender a aprender y ambientar el juego en las culturas de la Edad Antigua. • Una vez resuelto el mensaje lo deben entre
CONOCIENDO A TUTANKAMÓN	• Actividad individual, para celebrar el centenario de Tutankamón se prepara una ficha resumen de su figura y de sus descubridores. La información se recoge en un código QR, y se sitúa al pie de la piedra Rossetta y en el museo de Historia Antigua.
INVESTIGANDO SOBRE LA PIEDRA	• Es un trabajo individual, vinculado a las materias de Geografía e Historia y Lengua Castellana y Literatura. • Leen un texto expositivo sobre la transcripción de la piedra Rossetta por Jean Pierre Champollion y profundizan en su conocimiento repondiendo a la ficha
I OLIMPIADAS MALACCITANAS	• Es un torneo lúdico deportivo en el que compite cada grupo clase, divididos en cuatro juegos, con otros grupos de 1º y 2º ESO. • Se concibe como torneo eliminatorio. • Se celebra en los recreos, ampliados, durante dos semanas de abril. • El objetivo es fomentar la cohesión del grupo clase mediante el juego, favorecer las relaciones afectivas entre iguales y el concepto de juego limpio.

	• Los juegos se ambientan en las culturas antiguas: Anaconda Maya, Carrera griega, Carrera egipcia, bolos vikingos… • Monitorizan la actividad los alumnos mayores de KOLABORA.
ARQUEOLOGÍA	• Cada grupo clase sale al arqueódromo de la entrada y tiene que desenterrar unas piezas "antiguas", analizarlas y clasificarlas. • Se valora el trabajo cooperativo, el buen comportamiento, los conocimientos aplicados y la eficiencia de cada grupo • Participan en su diseño y gestión profesorado y alumnado voluntario, preparando el material a exponer.
Museo de Historia Antigua	• Se exponen trabajos realizados por el alumnado de 1º ESO para la materia de historia, y los elaborados por los voluntarios de Kolabora y pofesorado. • Cada grupo clase y debe completar una ficha didáctica y entregarla a ala profesora de la materia. • Es evaluable en dicha materia.
Fiesta final para el grupo vencedor	• En Planificación. • El año pasado se les invitó al Aqua Mijas. • Estamos gestionando la salida.