



MOVILIDAD C2

Título:	Games that favour inclusion (inclusive methodologies)
Lugar:	Oporto
Fecha:	Del 31 de marzo al 6 de abril
Temas a tratar:	1. Inclusion

TAREAS:

A) ANTES DE LA MOVILIDAD

A.1.	Cada país elige tres juegos que favorezcan la inclusión y los da a conocer entre los alumnos implicados en el proyecto (jugando a ellos)
A.2.	Traducción de las instrucciones de juego al inglés
A.3.	Seleccionar tres trucos de magia matemática
A.4.	Detectar buenas prácticas relacionadas con favorecer la inclusión del alumnado en el aula y difundirlas.

B) DURANTE LA MOVILIDAD

B.1.	Hacer competiciones con los juegos seleccionados
B.2.	Puesta en marcha de los trucos de magia
B.3.	Intercambio de buenas prácticas entre el profesorado

C) DESPUÉS DE LA MOVILIDAD

C.1.	Mostrar a toda la comunidad educativa (alumnos, padres, profesores) los resultados de la movilidad (paneles en las paredes, exposiciones, web,...)
C.2.	Difusión del proyecto (panfletos publicitarios, conferencias, charlas, intercambio de buenas prácticas,...)
C.3.	Evaluar la actividad (report)

PRODUCTO FINAL:

RECOPIACIÓN DE ACTIVIDADES QUE FAVOREZCAN LA INCLUSIÓN. (DEBE INCLUIR VIDEOS EXPLICATIVOS Y HACER MENCIÓN A LAS CONTRIBUCIONES QUE HAYA HECHO CADA PAÍS SOBRE ESTE TEMA)