

il latino, una lingua viva

Rogelio Martínez del Oro

Semana del 15 al 19 de noviembre

1. Fondamenti pedagogici

“La creatività è sinonimo di pensiero divergente, cioè la capacità di rompere continuamente gli schemi dell'esperienza. Una mente che lavora sempre, che fa sempre domande, che scopre problemi dove altri trovano risposte soddisfacenti, è creativa”. (Gianni Rodari).





METODI DI INSEGNAMENTO ATTIVI

1. Flipped Classroom
2. Apprendimento basato sul progetto
3. Gamification
4. Apprendimento basato sui problemi
5. Metodologia STEAM

FLIPPED CLASSROOM

- DESCRIZIONE: "Modello pedagogico che trasferisce certi processi al di fuori della classe e usa il tempo della classe, insieme all'esperienza di insegnamento, per facilitare e migliorare i processi di acquisizione delle conoscenze e la pratica all'interno della classe".
- CARATTERISTICHE:

Conoscenza dell'insegnante facilitatore	Studenti che partecipano al loro apprendimento	Apprendimento cooperativo	La tecnologia come strumento. Non come fine	Sviluppo del pensiero critico
--	---	--------------------------------------	--	--

APPRENDIMENTO BASATO SUL PROGETTO

- DESCRIZIONE: Metodologia o strategia di insegnamento in cui gli studenti pianificano, implementano, sviluppano contenuti e valutano progetti, spesso interdisciplinari, in un contesto reale oltre i confini della classe.
- CARATTERISTICHE

Apprendimento con gli studenti come protagonisti e guidato dall'insegnante	Partiamo da quello che sappiamo e da quello che vogliamo sapere. Conoscenze precedenti	Ricerca e sostegno alle famiglie	Angolo del progetto. Attività pratiche	Dossier finale. Prodotto tangibile come risultato finale
---	---	---	---	---

GAMIFICATION

- DESCRIZIONE: La Gamification è l'uso di tecniche di creazione di giochi e risorse applicate in contesti non ludici al fine di coinvolgere il pubblico target, attivare l'apprendimento e risolvere problemi. L'obiettivo è quello di coinvolgere l'allievo nel gioco e di avanzare nel raggiungimento dei suoi obiettivi mentre l'attività viene svolta.
- CARATTERISTICHE

Apprendimento attivo	Collaborazione	Apprendimento delle competenze	Feedback continuo	Alfabetizzazione digitale
---------------------------------	-----------------------	---	--------------------------	--------------------------------------

APPRENDIMENTO BASATO SUL PROBLEMA

- DESCRIZIONE: L'apprendimento basato sui problemi è un metodo di insegnamento innovativo in cui i problemi del mondo reale sono utilizzati come veicolo per promuovere l'apprendimento di concetti e principi da parte dei bambini, portando al conflitto cognitivo.

METODOLOGIA STEAM

- DESCRIZIONE: Una metodologia che combina scienza, tecnologia, ingegneria, arte e matematica e lavora per progetti.
- La metodologia STEAM è un modello educativo che promuove l'integrazione e lo sviluppo di materie scientifico-tecniche e artistiche in un unico quadro interdisciplinare (Yackman, 2008).
- CARATTERISTICHE:



Fuente: Santillán et al. ,2019



Metodo "Orberg"

In DLLL



Mondo Classico:

<http://delingualatina.info>

DLLL: <http://latine.es>



Link

[Cultura Clásica Ediciones](#)
[LLPSI](#)
[Lingua Latina](#)

[Web de Jerry](#)
[Latín oral](#)

Consigliato

Strumenti

Presentazione



Para presentarse I



Personalmente te propongo:

- Thinglink (tutorial, vídeo)



thinglink..

- Aquí tienes un ejemplo y un pequeño tutorial elaborado personalmente
- **Importante:** tu trabajo será privado por defecto: no podrá verse si no lo haces público, para **ello mira** este vídeo

- Powtoon (tutorial, vídeo): aquí nuestro pequeño tutorial personal



- **Recuerda** no utilizar elementos *Pro+* o no podrás compartir vídeo gratuitamente

Para presentarse II

Otras propuestas:

- Canva (tutorial, vídeo): aquí el vídeo personal
- Piktochart (tutorial, vídeo): aquí mi vídeo
- Voki, para presentar mensajes con un avatar y nuestra voz grabada (vídeo)



Consigliato

Strumenti

Collaborazione



Para colaborar I

Te presento un listado personal de herramientas. Aquí te propongo:

- Google Drive: Doc y Slide
 - En internet tienes este Tutorial y Vídeo
 - Y mi aportación
 - **Recuerda** cómo se guardan y comparten estos documentos
- Meetingwords: procesador de texto colaborativo, sin necesidad de crearse un usuario
 - Tutorial y mi aportación en vídeo



Para colaborar II



- Genially: creación de presentaciones y documentos interactivos
 - Tutorial y Vídeo. Y mi aportación... Aquí cómo compartir una presentación de Genially
 - Tienes múltiples plantillas tanto en la misma web de Genially como en Sandbox
 - El enlace colaborativo (para un socio) es fácil también de conseguir



- Padlet / Linoit: muy similares, es una pizarra o tablón donde podemos publicar todo tipo de documentos o textos. Nos centraremos en Padlet.
 - Tutorial y Vídeo
 - Y nuestro vídeo resumido. Y cómo compartirlo...



- Scrumblr es otra pizarra sencilla y rápida, sin necesidad de inscripción alguna. En este vídeo personal puedes comprobarlo...

Consigliato

Strumenti

Comunicazione

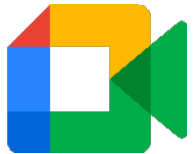


Para comunicarse I

Te presento listado de herramientas. En particular, te propongo:



- Teams



- Google Meet, de las mejores, aunque ya empiezan a perderse las opciones “premium” post pandemia. Recibe continuamente cambios y actualizaciones; los tutoriales genéricos pueden no corresponder totalmente a la interfaz del programa..
 - Tutorial, Vídeo y mi resumen explicativo,



- Zoom, la plataforma estrella para videoconferencias durante y desde la pandemia (descarga del programa). Es muy recomendable, fácil e intuitiva.
 - Tutorial y Vídeo
 - Nuestro pequeño resumen.

Para comunicarse II

- 
- 
- Otras herramientas de videoconferencia, todas ellas multiplataforma:
 - Jitsi, directamente desde la web. No necesitarás identificarte (crear una cuenta) para hacer uso de ella. Jami, para descargar y usar. Noysi, también directamente desde la web y sin necesidad de cuenta.
 - Aquí puedes ver mi resumen de las tres.
- 

- 
- 
- 
- Talkandcomment, extensión de Chrome para hacer audios y compartirlos (instalación)
 - Vocaroo para grabaciones de sonido
 - Flipgrid, para que los alumnos nos envíen vídeos con sus mensajes de voz
 - Tutorial y Vídeo. Puedes tener tu espacio público o privado (vídeo)

Consigliato

Strumenti

Gamification



Para jugar I

Además del Kit Digital del INTEF, mi propuesta de herramientas,.

- Kahoot: recurso muy popular



- Tutorial y Vídeo
- Y, tras identificarnos y acceder (o crear una cuenta), aquí tienes nuestra aportación muy resumida

- Quizizz: una maravilla de página.



- Tutorial y Vídeo
- Y aquí tienes mi aportación

- Learningapps: aporta un número muy elevado de juegos diferentes. Tiene la misma página un tutorial.



- Tutorial y Vídeo y mi explicación

Para jugar II



- Purposegames: da “mucho juego”; es gratuita, pero con exceso de publicidad (el cortafuegos de los colegios e institutos bloquea el acceso a la página)
 - Mi aportación...



- Educaplay: un clásico. Tutorial y Vídeo y mi resumen



- Liveworksheets, permite hacer hasta 30 actividades con materiales ajenos. A partir de imágenes o pdf podrás crear actividades interactivas
 - La misma página tiene un muy buen tutorial en vídeo
 - O un tutorial en la propia web



- Sólo te la menciono: Plickers. Te permite responder a las preguntas de un cuestionario mediante tarjetas con códigos QR.
 - Aquí tienes un vídeo tutorial





Y...

LOOM



Vobis gratias ago, cari sodales!



rogelio@melchordemacazanaz.es

rmarti41@gmail.com

Rogelio Martínez del Oro