Quality Label Euge!

Progetto eTwinning Euge!

**Candidatura per il Quality Label**

[https://twinspace.etwinning.net/94127/home](https://www.google.com/url?q=https://twinspace.etwinning.net/94127/home&sa=D&ust=1592466940710000)

utente: **euge.inceptum**

password: **hospes2020**

**Innovazione pedagogica e Creatività**

**“Euge!”** è un progetto focalizzato sul lavorare con la Lingua Latina da una prospettiva comunicativa e con lo scopo esplicito di sperimentare varie metodologie attive in contesti collaborativi ed europei.

Le basi su cui si fonda il nostro progetto sono le seguenti:

1. Lavorare su un metodo per insegnare il **Latino da una prospettiva comunicativa**, seguendo il modello del Quadro comune europeo di riferimento per le lingue (QCER). Il nostro prodotto finale è stata la prima lezione di un corso di lingua latina presso Memrise ed exelearning. Con questo, vogliamo che il nostro lavoro sia visto come qualcosa di utile e conveniente per gli insegnanti di Discipline classiche, **strettamente legato al Curriculum**.

2. **Usare esclusivamente il Latino nelle attività**. È assurdo che proviamo a insegnare una lingua tramite altre lingue. Per questo motivo abbiamo usato **solo il Latino nelle nostre attività**, essendo una sfida ancora più grande se possibile perché il nostro progetto era rivolto a studenti alle prime armi con il Latino. Abbiamo dovuto mettere alla prova tutte le nostre abilità linguistiche come insegnanti di Latino per trovare un modo per comunicare in modo semplice ed efficace.

3. **Sperimentare alcune delle attuali metodologie attive**, sempre **in contesti collaborativi ed europei**. O in altri termini, utilizzando la piattaforma eTwinning per formare team internazionali e avere sempre l'obiettivo di creare prodotti nati dalla collaborazione. O in altri termini, utilizzando la piattaforma eTwinning per formare team internazionali e puntando sempre alla realizzazione di prodotti nati dalla collaborazione; scambiando il ruolo degli studenti e degli insegnanti, in modo che questi ultimi diano risalto ai primi e li aiutino a imparare e approfondire le loro conoscenze, mentre i primi acquisiscano conoscenze dallo scambio di informazioni tra di loro e creino contenuti originali.

4. **Lavorare sulle diverse competenze chiave**, con particolare attenzione alla competenza linguistica (nel nostro caso sul Latino) ma senza dimenticare le altre: competenza digitale, competenza matematica, competenza di imparare ad imparare, competenza sociale e civica, competenza della consapevolezza ed espressione culturale. Per questo abbiamo fornito agli studenti una rubrica generale con i nostri standard di apprendimento, in modo che potessero valutare in anticipo il grado di raggiungimento dei loro risultati.

5. **Mostrare l'utilità dei progetti eTwinning alla comunità di insegnanti di Discipline classiche**. Per fare questo abbiamo creato il blog *Docentes et Discentes* [https://cutt.ly/8y1Wcdk](https://cutt.ly/8y1Wcdk%20), il cui scopo è mostrare passo dopo passo lo sviluppo delle attività in un contesto collaborativo. La nostra intenzione è quella di aprire il nostro blog agli eTwinner di Latino e Greco e cultura classica in modo che possiamo condividere le nostre esperienze e rendere più facile per i nuovi insegnanti delle nostre materie iniziare un'avventura in eTwinning.

Noi insegnanti partecipanti al progetto abbiamo lavorato insieme per cercare la metodologia appropriata in ogni attività, incentivando la collaborazione in modo graduale. La nostra più grande sfida è stata che gli studenti apprendessero e creassero contenuti in collaborazione con i loro coetanei di altri Paesi. Per questo, siamo passati dall'interazione delle prime attività (AI.*Commendatio discipulorum*) alla creazione di gruppi internazionali di studenti o famiglie, in cui solo attraverso il loro lavoro comune era possibile svolgere l'attività (AIII. *Familia*, AIV. *Sententiae Latinae*, AV. *In* *Mercatu*, ecc.)

I nostri studenti hanno creato attività che possono essere utilizzate da altri studenti e insegnanti nelle loro classi, sia in contesti collaborativi che in aula: vedere alberi genealogici e l'uso di audio per scoprire i membri della famiglia (e quindi esercitare la comprensione orale) in AIII. *Familia*, presentazioni in AIV. *Sententiae Latinae*, l'esercizio di interazione e collaborazione in AV. *In Mercatu* e il convertitore di valuta romana-euro che abbiamo creato, l'attività di escape room inserita in AVI. *Impossibile munus: Ilulium liberare*, in cui vengono utilizzati vari e utili strumenti web associati al viaggio; il viaggio con i monumenti romani realizzato con Tourbuilder, attraverso il quale gli studenti mostrano le città da dove Iulius è passato durante il suo rapimento, e che è stato progettato per conoscere i loro dintorni, ecc.

Abbiamo svolto attività interdisciplinari con altri settori, come la IIA. *Nostrum Signum* con il dipartimento di Arti figurative, o AV *In Mercatu* con il dipartimento di Tecnologia, che ci ha aiutato a creare il convertitore di valuta romana in euro, ecc.

Gli alunni sono stati protagonisti nelle nostre attività. Hanno creato contenuti in forma collaborativa. Abbiamo iniziato con una prima attività in cui gli alunni si presentavano (AI. *Commendatio*), per poi raggruppare gli alunni in squadre internazionali.  Abbiamo provato diversi tipi di collaborazione, perseguendo l’obiettivo dell’attività: attività individuali nelle prime fasi del progetto con interazione semplice (AI. *Commendatio*), interazione nella scelta del logo (AII. *Nostrum Signum*), con una votazione dello stesso in Tricider, creazione di *familiae* o squadre internazionali in cui gli alunni dovevano scoprire chi fossero i membri della loro famiglia e compilare lo *stemma genealogicum* (AIII*. De familia*) e a partire da questo momento gruppi internazionali che a poco a poco prendono piede e creano contenuti comuni (AIV*. Sententiae Latinae,* AV*. In Mercatu,* etc.).

D’altro canto, abbiamo creato il corso di Latíno parlato, utilizzando per questo le voci degli alunni e aggiungendo alle stesse immagini gif animate in modo da tutelare la privacy degli alunni.

In termini di competenze e abilità, attraverso questo progetto abbiamo cercato che i nostri alunni apprendessero il Latino in modo autonomo e creativo.

Il nostro progetto ha cercato metodologie attive e vicine al modello QCER. Queste metodologie sono state diverse:

**Gamification**: presente nell'attività di escape room proposta in AVI. *Impossibile munus: Iulium liberare* con vari giochi di indizi che dovevano risolvere in modo collaborativo e in un determinato momento come in un’*Escape room*.

D'altra parte, abbiamo istituito un sistema di badge digitali che principalmente riconoscevano il lavoro comune oltre che le competenze e le conoscenze acquisite. La consegna dei badge è servita in tutto il progetto come valutazione dei risultati raggiunti in ciascuna attività.

**Apprendimento cooperativo**: abbiamo cercato di trasformare le nostre attività in esperienze comuni di apprendimento in cui gli studenti, in gruppi transnazionali e con diversi livelli di competenza dovevano interagire per produrre contenuti attraverso un lavoro comune. Va notato che durante il progetto abbiamo valorizzato un'interdipendenza positiva e sinergica.

Un esempio di questo tipo di metodologia è AIV. Sententiae Latinae, in cui ogni famiglia di studenti ha compilato una presentazione con diverse frasi latine, con la quale abbiamo successivamente svolto un quizizz.

**Design Thinking**: utilizzato nell’attività AV. *In Mercatu*. Volevamo che gli studenti mettessero a confronto il costo della vita e i salari nell'era di Diocleziano e nei loro rispettivi Paesi, in modo che imparassero non solo i nomi dei prodotti in latino, ma valutassero anche le differenze di prezzo, il valore di alcuni prodotti ecc.

**Visual Thinking:** Nell’attività A.IV*. Sententiae Latinae.* Il nostro obiettivo era che gli studenti fossero in grado di mostrare immagini legate ai motti latini in modo che potessero essere facilmente identificati.

Abbiamo creato nuovi materiali in Latino che possono essere riutilizzati da altri professori in diversi tipi di attività: le [presentazioni](https://www.google.com/url?q=https://docs.google.com/document/d/1grrBUHKMv1udrcH9wFYOFk2Tp1kq1zyqf2cX5dd66t4/edit?usp%3Dsharing&sa=D&ust=1592466940718000) dell’attività AIII. *De familia;* l’[auxilium](https://www.google.com/url?q=https://docs.google.com/document/d/1CvpK_VsbJNCFlat7uDT0Up5HrqilFDczxAbOZ8R90Ho/edit?usp%3Dsharing&sa=D&ust=1592466940719000) per gli acquisti nell’attività AV *In Mercatu ,*  i [salari e prezzi](https://www.google.com/url?q=https://drive.google.com/file/d/1KjWSc-qf7GSeOocCCwjzCIA4jS0PZOgh/view?usp%3Dsharing&sa=D&ust=1592466940719000) per questa stessa attività, le [indicazioni](https://www.google.com/url?q=https://docs.google.com/document/d/e/2PACX-1vQIBOa-fzFExsq_EBHF6boxfxAJ2nFef6CNa40cp08oB-iCdJqD-ezzL5gtWYtbQ5kANIT3TuQjQlVt/pub&sa=D&ust=1592466940719000) per muoversi per le strade in AVI *Impossibile munus*, etc. Abbiamo anche riutilizzato materiali di nostri vecchi progetti, come la [valutazione](https://www.google.com/url?q=https://docs.google.com/document/d/1zLhpVPpFf1mZnG4nxUltE1r2gm33mYtUVMM-cTiFmbs/edit?usp%3Dsharing&sa=D&ust=1592466940720000) nella stima degli alunni. Questi materiali risulteranno utili a qualche professore di Latino che desideri realizzare attività comunicative.

Come abbiamo sottolineato, il progetto è stato sviluppato interamente in Latino. Abbiamo svolto una vasta gamma di attività collaborative utilizzando le nuove tecnologie. La partecipazione degli studenti al progetto e il suo sviluppo sono stati possibili grazie al lavoro precedente e fruttuoso di tutti gli insegnanti partecipanti e al coordinamento regolare in un ambiente di massima cordialità; l'aiuto reciproco e il contatto permanente via e-mail ci hanno permesso di superare le varie difficoltà che abbiamo incontrato. Abbiamo utilizzato gli strumenti del web 2.0 cercando il più appropriato in ogni attività. Questo ci ha permesso di sviluppare le competenze digitali sia degli studenti che degli insegnanti.

Infine, uno dei nostri obiettivi principali era quello di fungere da vetrina per la diffusione della piattaforma eTwinning tra gli insegnanti di Discipline classiche, con l'obiettivo di integrare i progetti eTwinning nella loro pratica quotidiana. Per questo abbiamo condiviso le nostre attività con nuovi insegnanti eTwinner che hanno creato un progetto simile al nostro adattandolo alle proprie esigenze.

**Integrazione Curricolare:**

Spagna-Italia

**BLOCCO 0: Temi trasversali**

BL0.1.1. Partecipa a scambi comunicativi nel campo personale, scolastico, sociale o professionale, applicando le strategie linguistiche e non linguistiche del livello educativo proprie dell'interazione orale

BL0.1.2. Usa un linguaggio non discriminatorio nei suoi scambi comunicativi.

BL0.2.1. Cerca e seleziona le informazioni in modo adeguato in varie fonti, documenti di testo, immagini, video, ecc.

BL0.2.2. Organizza le informazioni ottenute attraverso varie procedure di sintesi o presentazione dei contenuti.

BL0.2.3. Registra le informazioni ottenute su carta con cura o memorizzandole digitalmente su dispositivi informatici e servizi di rete, per ampliare le tue conoscenze.

BL0.3.1 Gestisce efficacemente compiti o progetti, facendo proposte creative e confidando nelle sue possibilità.

BL0.3.2. In compiti o progetti, mostra energia ed entusiasmo durante il loro sviluppo, prende decisioni ponderate correndo rischi ed è responsabile delle proprie azioni e delle loro conseguenze.

BL0.4.1. Pianifica compiti o progetti, individuali o collettivi, descrivendo azioni, risorse materiali, scadenze e responsabilità per raggiungere gli obiettivi proposti.

BL0.4.2. Adatta il piano durante il suo sviluppo considerando varie alternative per trasformare le difficoltà in possibilità.

BL0.4.3. Valuta il processo e il prodotto finale e comunica in modo creativo i risultati ottenuti con il supporto di risorse adeguate.

BL0.5.1. Organizza un gruppo di lavoro distribuendo responsabilità e gestendo le risorse in modo che tutti i suoi membri partecipino e raggiungano gli obiettivi comuni.

BL0.5.2. Influisce positivamente sugli altri, generando coinvolgimento nel compito e usa il dialogo egualitario per risolvere conflitti e discrepanze, agendo con responsabilità e senso etico.

BL0.6.1. Crea e pubblica produzioni audiovisive o presentazioni multimediali, usando immagini e testo, con senso estetico, usando applicazioni informatiche o servizi web, sapendo come applicare i diversi tipi di licenze.

BL0.7.1. Utilizza le TIC per raccogliere informazioni e svolgere ricerche sulla sopravvivenza della civiltà classica nella nostra cultura.

BL0.7.2. Applica buone forme di comportamento nella comunicazione.

**BLOCCO 2: Morfologia**

BL2.1.1. Identifica e distingue le parti che compongono le parole proposte, sottolineando e differenziando i lessemi e gli affissi e cercando esempi di altri termini in cui sono presenti.

BL2.2.1. Declina parole e sintagmi in concordanza, applicando correttamente per ogni parola il paradigma di flessione corrispondente.

BL2.3.6. Traduce diverse forme verbali latine confrontando il loro uso in entrambe le lingue.

BL2.4.1. Identifica e mette in relazione elementi morfologici della lingua latina per effettuare l'analisi e la traduzione di testi semplici.

**BLOCCO 3: Sintassi**

BL3.1.1. Analizza morfologicamente e sintatticamente frasi e testi di difficoltà graduata, identificando correttamente le categorie grammaticali a cui appartengono le diverse parole e spiegando le funzioni che svolgono nel contesto.

**BLOCCO 4: Roma, storia, cultura, arte e civiltà**

BL4.1.6. Spiega la romanizzazione dell’Italia, descrivendone le cause e delimitando le sue diverse fasi.

BL4.1.7. Elenca, spiega e illustra con esempi gli aspetti fondamentali che caratterizzano il processo di romanizzazione dell'Italia, sottolineando la sua influenza sulla storia successiva del nostro Paese.

**BLOCCO 5: Testi**

BL5.1.1. Utilizza adeguatamente l'analisi morfologica e sintattica di testi di difficoltà graduata per eseguire correttamente la loro traduzione o retroversione.

BL5.1.2. Utilizza meccanismi di inferenza per comprendere testi a livello globale.

BL5.2.1. Crea semplici testi in Latino, usando le strutture e il lessico appresi.

BL5 2.4. Si esprime in Latino in modo comprensibile e adattato al livello del vocabolario.

BL5.2.6 È in grado di interagire in una piccola conversazione in Latino, usando il vocabolario appropriato e con una pronuncia corretta.

**BLOCCHI 1 e 6: il Latino, origine delle lingue romanze. Sistema della lingua latina. Lessico**

BL6.1.1. Deduce il significato delle parole latine non studiate dal contesto o dalle parole della sua lingua o di altre persone che conosce.

BL6.1.2. Identifica e spiega termini, nonché le parole a maggiore frequenza e i principali prefissi e suffissi, traducendoli correttamente nella propria lingua.

BL6.1.3. Identifica l'etimologia delle parole di lessico comune nella propria lingua e a partire da questa ne spiega il significato.

BL6.1.5. Mette in relazione parole diverse della stessa famiglia etimologica o semantica.

**STANDARD DI APPRENDIMENTO VALUTABILI APPLICATI AL PROGETTO, CON RISPETTO DELLE COMPETENZE CHIAVE**

1. **Competenza in Comunicazione Linguistica**

**BL1.1 La comunicazione orale e scritta**

1. È in grado di dialogare, ascoltando e conversando con il compagno.
2. Esprime e interpreta, in forma orale e scritta, pensieri, emozioni, esperienze, opinioni, creazioni.
3. Legge e scrive in Latino.

**BL1.2 La rappresentazione, interpretazione e comprensione della realtà**

1. Adatta la comunicazione al contesto.
2. Cerca, raccoglie, elabora e comunica informazioni.
3. Conosce le regole del sistema della lingua latina.

**BL1.3. Costruzione e comunicazione della conoscenza**

1. Dà coerenza e coesione al discorso, alle proprie azioni e compiti.
2. Realizza scambi comunicativi in diverse situazioni, con idee proprie.

**BL1.4. Organizzazione e autoregolazione del pensiero, delle emozioni e del comportamento**

1. Trae vantaggio ascoltando, leggendo o esprimendosi in forma orale-scritta.
2. Interagisce in modo adeguato sotto il profilo linguistico.

**2.Competenza digitale e trattamento dell’informazione**

**BL2.1. Ottenere informazioni, ricerca, selezione, registrazione e trattamento:**

1.Accede alle informazioni utilizzando tecniche e strategie specifiche.

 2. Sceglie, seleziona, registra, tratta e analizza le informazioni.

3. Applica in distinte situazioni e contesti diversi tipi di informazioni, le loro fonti, le loro possibilità e la loro localizzazione, nonché le lingue e i supporti più frequenti.

4. Fa uso abituale delle risorse informatiche disponibili.

**BL2.2. Trasformare l’informazione in conoscenza**

1. Organizza le informazioni, le mette in relazione, le analizza, le sintetizza, fa inferenze e deduzioni di diversi livelli di complessità.
2. Prende decisioni.
3. Lavora in ambienti collaborativi.
4. Raggiunge obiettivi e fini di apprendimento.
5. Elabora e gestisce adeguatamente le informazioni.

**BL2.3. Comunicare le informazioni**

1. Utilizza le tecnologie dell'informazione e della comunicazione come elemento essenziale per informare, apprendere e comunicare.
2. Utilizza le tecnologie dell'informazione e della comunicazione come strumento di lavoro intellettuale (funzione di trasmissione e generazione di informazione e conoscenza).
3. Genera produzioni responsabili e creative.

**3. Competenza per imparare ad imparare**

**BL3.1. Essere consapevoli delle proprie capacità e conoscenze**

1. Conosce le proprie potenzialità e carenze. Trae profitto dalle prime ed è motivato a colmare le seconde.
2. Ha consapevolezza delle capacità di apprendimento: attenzione, concentrazione, memoria, comprensione ed espressione linguistica, motivazione al raggiungimento degli obiettivi, etc.

**BL3.2. Gestire e controllare le proprie capacità e conoscenze**

1. Fa domande.
2. Identifica e gestisce la diversità delle possibili risposte.
3. Sa trasformare l’informazione in conoscenza.
4. Accetta gli errori e impara dagli altri.
5. È perseverante nell’apprendimento.
6. Acquisisce responsabilità e impegni personali.
7. Acquisisce fiducia in se stesso e gusto nell’apprendere.

**BL3.3. Gestire in modo efficiente un insieme di risorse e tecniche di lavoro intellettuale.**

1. Ottiene il massimo rendimento dalle capacità di apprendimento con l’aiuto di strategie e tecniche di studio.
2. È capace di lavorare in modo cooperativo e mediante progetti.
3. Risolve problemi.
4. Pianifica e organizza attività e tempi.

**4. Competenza Sociale e Civica**

**BL4.1 Valori e attitudini personali**

1. Affronta i problemi e impara dagli errori.

2. Sceglie con criterio.

3. Mantiene la motivazione.

4. È creativo e intraprendente.

5. È perseverante e responsabile.

**BL4.2. Pianificazione e realizzazione di progetti**

1. Adegua i suoi progetti alle sue capacità.

2. Cerca soluzioni ed elabora nuove idee.

3. Valuta azioni e progetti.

4. Trae conclusioni.

5. Identifica e raggiunge obiettivi.

6. Immagina e sviluppa progetti.

7. Pianifica.

8. Prende decisioni.

**BL4.3. Abilità sociali di relazione e di leadership di progetti**

1.Organizza tempi e compiti.

2. Sa dialogare e negoziare.

3. È assertivo.

4. È flessibile negli approcci.

5.Lavora in modo cooperativo.

6. Valorizza le idee degli altri.

**5. Competenza Consapevolezza ed Espressioni Culturali**

**BL5.1. Comprensione, conoscenza, apprezzamento, valutazione critica**

1. Apprezza il fatto culturale e artistico.
2. Dispone delle abilità e attitudini che consentono l'accesso alle sue manifestazioni, di pensiero, percettive, comunicative e di sensibilità e senso estetico.
3. Valorizza la libertà di espressione, il diritto alla diversità culturale e l'importanza del dialogo interculturale.

**BL5.2. Creazione, composizione, coinvolgimento**

1. Usa alcune risorse per realizzare creazioni proprie ed esperienze artistiche condivise.
2. Mostra interesse a contribuire alla conservazione del patrimonio artistico e culturale.

Come si può vedere, i contenuti del progetto sono integrati nella Programmazione della materia e utilizzano sia l'apprendimento formale, correlato al Curriculum della materia, sia l'apprendimento informale, basato su giochi, interazione sociale, etc.

Questo progetto ha avuto una pianificazione preventiva, in cui abbiamo progettato le attività, i loro tempi ([https://cutt.ly/OyVdahh](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/OyVdahh&sa=D&ust=1592466940740000)), e gli strumenti web  adeguati. Abbiamo anche realizzato una rubrica generale delle Competenze chiave del progetto: [https://cutt.ly/hyVddMF](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/hyVddMF&sa=D&ust=1592466940740000) che funge da autovalutazione per gli studenti (ne parleremo nel capitolo sulla valutazione).

Tutte le attività sono state svolte durante l'orario scolastico, integrandole nel curriculum proprio della materia e cercando il momento appropriato nella programmazione della materia. A causa della situazione di emergenza sanitaria, le ultime attività AIV *Sententiae Latinae*, AV *In Mercatu* e AVI. *Impossibile munus: Iulium liberare* sono state svolte a casa, nelle ore scolastiche stabilite dalle scuole. Per l'attività di AIV *Sententiae Latinae*, avevamo programmato una videoconferenza per svolgere un quizizz che alla fine, data la pandemia, si è fatto in forma di questionario individuale.

Pur senza una diretta partecipazione al progetto, abbiamo avuto il prezioso aiuto dei colleghi delle nostre scuole per sviluppare varie attività. Ringraziamo di cuore il coinvolgimento del Dipartimento di Materie plastiche, che ha aiutato gli studenti a progettare il logo nell'attività AIII *Nostrum Signum* e il dipartimento di Tecnologia e il coordinatore TIC, che ci hanno aiutato nella creazione del convertitore di valuta romana-euro nell'AV *In Mercatu*. Allo stesso modo, abbiamo avuto l'aiuto del team di direzione, che ci ha dato accesso ai Laboratori di Informatica e ci ha permesso di svolgere alcune attività di divulgazione per pubblicizzare il progetto al resto della Comunità educativa.

Abbiamo potenziato il lavoro collaborativo di squadra, consentendo agli studenti di assumere ruoli diversi e promuovendo tra loro rispetto, tolleranza e raggiungimento di accordi.

Per quanto riguarda le metodologie utilizzate, come si può vedere nel punto precedente, abbiamo sperimentato vari tipi di metodologie attive cercando di far avvicinare lo studente al Latino da punti di partenza attraenti e motivanti e sviluppando abilità per raggiungere gli obiettivi di apprendimento e allo stesso tempo creare conoscenza da un lavoro collaborativo.

Abbiamo dimostrato che eTwinning è un buon ambiente per sviluppare attività semplici e motivanti in contesti collaborativi europei, intrinsecamente legati al curriculum.

**Comunicazione e interazione tra le scuole partner**

Gli insegnanti delle diverse scuole hanno lavorato all'unisono nella progettazione e pianificazione del progetto, nonché nella realizzazione delle diverse attività e nel loro successivo adattamento ai tempi difficili che abbiamo vissuto durante il confinamento. Tale pianificazione ha incluso una programmazione delle attività (che abbiamo adattato alle circostanze vissute), la creazione di regole di netiquette adattate al nostro progetto, la gestione delle rubriche, il monitoraggio delle attività e la valutazione delle stesse, compresa una valutazione finale, etc. Il nostro contatto è stato permanente attraverso la posta elettronica e abbiamo suddiviso i compiti equamente, in particolare per quanto riguarda la gestione del progetto (creazione di pagine, attività di monitoraggio, interazioni degli studenti, ricerca di aiuto esterno per sviluppare alcune delle attività del progetto, etc.

Una volta scelta la metodologia più utile in ciascun caso che stavamo per applicare, abbiamo cercato di garantire che le attività rispondessero a un criterio collaborativo e fossero semplici nella loro implementazione con un prodotto finale originale ma profondamente legato al contenuto dell'argomento trattato. Tramite gmail abbiamo preparato l'attività comune, cercando gli strumenti web appropriati e producendo i materiali che gli studenti avrebbero dovuto usare sulla base della semplicità del Latino che dovevamo usare e la collaborazione come obiettivi primari. Abbiamo lavorato con materiali C.C., adattandoli al nostro scopo. Per quanto riguarda gli strumenti web, tutti abbiamo cercato gli strumenti più adatti, collaborativi e semplici, insegnandoci a vicenda come usarli se non li avevamo mai usati in precedenza.

Un esempio di questo tipo di lavoro può essere l’attività AIII *De Familia,* per la quale abbiamo preparato un modello per gli studenti perché si presentassero e salutassero gli uni gli altri ([https://cutt.ly/AyVfuk2](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/AyVfuk2&sa=D&ust=1592466940742000) ) con la traduzione in Spagnolo e Italiano, le lingue madri degli studenti; in seguito abbiamo creato le squadre internazionali con l'obiettivo di scoprire chi apparteneva alla loro famiglia attraverso un gioco in cui dovevano compilare uno *stemma genealogicum* modificabile (qui, ad esempio, quello della *familia prima*: [https://cutt.ly/GyVgB7x](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/GyVgB7x&sa=D&ust=1592466940742000)).

Da parte nostra, abbiamo monitorato ogni attività, consultandoci in ogni momento per i problemi che si stavano presentando e fornendo soluzioni.

Abbiamo valutato ciascuna delle attività in comune attraverso il sistema di badge, che ha permesso agli studenti di conoscere chiaramente il grado di raggiungimento dell'attività e di valutare i risultati ottenuti in gruppo. Abbiamo anche effettuato una valutazione iniziale e finale del progetto, estraendo i risultati e offrendo agli studenti strumenti di valutazione e riflessione su quanto appreso.

Il fatto che tutte le attività siano state scritte e sviluppate solo in Latino ha richiesto anche a noi un alto grado di coordinazione e cooperazione.

Queste sono le tappe della nostra collaborazione:

1. Noi professori partecipanti ci siamo messi in contatto per creare questo progetto e abbiamo iniziato la progettazione del progetto ([https://cutt.ly/ZyVjjpB](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/ZyVjjpB&sa=D&ust=1592466940743000) ) e di ciascuna delle attività, decidendo la metodologia e gli strumenti appropriati, tenendo presenti le Competenze chiave e gli standard di apprendimento che volevamo sviluppare e includendo un follow-up con feedback su ogni attività e valutazione del progetto. Tenendo conto della competenza digitale degli studenti, abbiamo scelto strumenti Web semplici, preferendo quelli che permettessero un maggiore margine di collaborazione e preservassero efficacemente la privacy degli studenti.
2. In seguito abbiamo creato il sito **web** del progetto ([https://cutt.ly/oyVjRc6](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/oyVjRc6&sa=D&ust=1592466940744000)). In questo sito web si mostra alla Comunità educativa delle nostre scuole una descrizione sintetica del progetto, con gli obiettivi, lo sviluppo del lavoro e i risultati. È in Latino, con traduzione in Spagnolo e Italiano.
3. In **Google Drive**  abbiamo creato una cartella condivisa ([https://cutt.ly/RyVjZe7](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/RyVjZe7&sa=D&ust=1592466940744000) ) per lavorare in modo collaborativo sui documenti necessari per lo sviluppo e la gestione delle attività. In Google Drive troviamo la pianificazione di tutte le attività e il loro seguito, la rubrica generale e la valutazione del progetto.
4. Una volta approvato il progetto, abbiamo iniziato a lavorare nel nostro **Twinspace** ([https://twinspace.etwinning.net/94127/home](https://www.google.com/url?q=https://twinspace.etwinning.net/94127/home&sa=D&ust=1592466940744000).) Abbiamo deciso di utilizzare unicamente il Latino come lingua veicolare solo ad un livello di base, in modo che gli studenti potessero comprenderne il significato in modo induttivo-contestuale, sebbene in alcuni video tutorial abbiamo usato lo Spagnolo. Abbiamo lavorato in modo collaborativo alla creazione di attività, alla rubrica di autovalutazione, alla redazione e correzione delle attività in Latino nel Drive. Le attività del progetto sono state progettate cercando l'interazione degli studenti sia nella creazione che nella reazione ai contenuti creati dai loro compagni, nonché lo scambio di informazioni, la comunicazione attraverso presentazioni comuni, concorsi, votazioni, videoconferenze, etc. Abbiamo fatto uso di vari strumenti del Twinspace ed esterni: forum, Twinboard, profili, etc.

**Attività del nostro Twinspace**

Il nostro Twinspace consta di varie sezioni:

1. Informazioni sul progetto per i genitori e la Comunità educativa, nonché informazioni sulle scuole partecipanti
* **Presentazione del nostro progetto**
* Quid est “Euge!”?
* Exhibitio nostri incepti
* Planificatio incepti
* Informatio Incepti
* Le nostre scuole
* Ubi sumus
* Lyceum D. Cirillo
* Lyceum IES Vegas Bajas
* Lyceum IES Poio
* Lyceum IES Alagón
1. Squadre, Rubrica Generale e Netiquette
* Familiae nostri incepti
* Rubrica
* Netiqueta

3. Attività del progetto

* **AI.Commendatio discipulorum**
* Brevissimae pelliculae
* Vocabulorum nubes
* Photographicae imagines
* Forum
* **AII. Nostrum Signum**
* **AIII. De Familia**
* **AIV. Sententiae Latinae**
* **AV. In Mercatu**
* **AVI. Impossibile munus: Iulium Liberare**
* **Cursus Linguae Latinae**

4. Valutazione del Progetto

* **Signa digitalia**
* **AVII Aestimamus nostrum inceptum**

5. Risultati, Impatto e Documentazione

* **Summarium**
* **Diffusio**
* **Documenta**

Spieghiamo ciascuna attività seguendo l’ordine in cui compaiono nel Twinspace:

**1.** **Presentazione del nostro progetto**: Questa sezione cerca di far conoscere agli studenti da un lato, e ai genitori e alla Comunità educativa dall'altro, il nostro progetto.

1. **Quid est “Euge”?**: video motivazionale che cerca di catturare l'attenzione dello studente in modo attraente, coinvolgendo gli studenti in una dinamica gamificata. Lo possiamo trovare su YouTube: [https://cutt.ly/JuoGQTT](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/JuoGQTT&sa=D&ust=1592466940750000)
2. **Exhibitio nostri incepti**: presentazione del progetto in Genially, in cui gli studenti sono informati delle diverse fasi del progetto: [https://cutt.ly/XyVzuQf](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/XyVzuQf&sa=D&ust=1592466940751000)
3. **Planificatio Incepti**: realizzato in Timetoast, è un calendario che è stato via via adattato alle circostanze del progetto: [https://cutt.ly/GyVzp37](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/GyVzp37&sa=D&ust=1592466940751000)
4. **Informatio incepti**: sito web in Wix nel quale si informano i genitori e la Comunità educativa circa gli obiettivi, i contenuti, lo sviluppo e i risultati che si spera di ottenere: [https://cutt.ly/vuoGXL1](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/vuoGXL1&sa=D&ust=1592466940751000)

**2. Le nostre scuole**: in questa sezione si forniscono informazioni ufficiali sulle scuole che partecipano al progetto.

1. **Ubi sumus?**: mappa di Google nella quale sono indicate le scuole partecipanti al progetto: [https://cutt.ly/hyVzgoD](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/hyVzgoD&sa=D&ust=1592466940752000)
2. **Lyceum D. Cirilo:** informazioni relativa al Liceo D. Cirillo di Bari: [https://cutt.ly/ZyVzb6K](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/ZyVzb6K&sa=D&ust=1592466940753000)
3. **Lyceum IES Vegas Bajas**: informazioni relative allo IES Vegas Bajas di Montijo: [https://cutt.ly/HyVzmpa](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/HyVzmpa&sa=D&ust=1592466940753000)
4. **Lyceum IES Poio:** informazioni relative allo IES Poio de Poio: [https://cutt.ly/yyVzQcQ](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/yyVzQcQ&sa=D&ust=1592466940753000) . Questa scuola ha deciso di ritirarsi dal progetto dopo Natale, data la pigrizia dei suoi studenti.
5. **IES Alagón:** informazioni relative allo IES Alagón di Coria: [https://cutt.ly/zyVzTC2](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/zyVzTC2&sa=D&ust=1592466940754000)

**3. Squadre, Rubrica generale e Netiquette**: si stabiliscono le *Familiae,* squadre internazionali con coloro che lavoreranno durante il progetto. Abbiamo stabilito una rubrica olistica in Latino comprensibile per gli studenti e poi abbiamo stabilito alcune regole di cortesia per rispettarci durante il progetto.

1. **Familiae**: [https://cutt.ly/jyVz0Mx](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/jyVz0Mx&sa=D&ust=1592466940755000)
2. **Rubrica:** [https://cutt.ly/iyVz3m3](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/iyVz3m3&sa=D&ust=1592466940755000)
3. **Netiqueta**: prima di iniziare il progetto, abbiamo deciso di stabilire semplici regole di netiquette, perfettamente comprensibili in Latino e adattate al nostro progetto. Per questo abbiamo realizzato un'infografica su Ease.ly ([https://cutt.ly/DyVxTq7](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/DyVxTq7&sa=D&ust=1592466940755000) ), che abbiamo letto in modo completo con gli studenti, per sapere che dovevamo agire nel rispetto degli altri sul web.

**4. Attività del Progetto**: facciamo un tour delle diverse attività che hanno costituito il nostro progetto.

1. **AI. *Commendatio Discipulorum*:** ( [https://cutt.ly/jyVxJje](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/jyVxJje&sa=D&ust=1592466940756000)  e sottopagine). La prima attività è consistita nel presentarci. Per fare questo, noi insegnanti abbiamo progettato una serie di semplici frasi in Latino in un documento, con la traduzione in Spagnolo e Italiano ([https://cutt.ly/QyVx9nO](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/QyVx9nO&sa=D&ust=1592466940756000) ).  Con questo documento gli studenti dovevano realizzare un breve video che mostrava la loro scuola. Questi video o *pelliculae* sono stati raccolti in un padlet privato, in una pagina con accesso riservato ai membri del progetto: [https://cutt.ly/XyVctGg](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/XyVctGg&sa=D&ust=1592466940756000) . Successivamente abbiamo creato nuvole di parole con i nomi degli studenti ([https://cutt.ly/4yVcoQC](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/4yVcoQC&sa=D&ust=1592466940756000) ) e foto di gruppo delle diverse scuole: [https://cutt.ly/7yVchZn](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/7yVchZn&sa=D&ust=1592466940756000) . Nel forum, gli studenti si presentavano dicendo in Latino dove si trovavano nella foto della loro scuola e che tipo di abito indossavano. In questo modo le squadre hanno dovuto ricorrere al Latino per riconoscere gli altri membri della loro squadra.
2. **AII. *Nostrum signum*** ([https://cutt.ly/RuoLXz4](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/RuoLXz4&sa=D&ust=1592466940757000)): successivamente abbiamo deciso di realizzare un concorso di idee per creare il nostro logo. In ogni scuola, con l'aiuto dell'insegnante di Arti plastiche, gli studenti hanno disegnato o creato con strumenti digitali come [Logomaker](https://www.google.com/url?q=https://www.logomaker.com/&sa=D&ust=1592466940757000) o [Canvas](https://www.google.com/url?q=https://canvas.instructure.com/&sa=D&ust=1592466940757000) proposte di logo utilizzando immagini CC da internet. Gli studenti hanno votato in ciascuna scuola attraverso Tricider i cinque loghi qualificati per la finale. Per il voto abbiamo utilizzato un questionario preparato con Forms, ([https://cutt.ly/HyVvuRu](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/HyVvuRu&sa=D&ust=1592466940757000)) . Il logo vincitore è stato quello del Liceo D. Cirillo, realizzato da Paolo: <https://cutt.ly/uyVvfqs>
3. **AIII. *De Familia*** ([https://cutt.ly/UuoXEdI](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/UuoXEdI&sa=D&ust=1592466940758000) )**:** questa attività è stata progettata in modo che gli studenti delle diverse scuole interagissero tra loro e si conoscessero, in modo da formare le famiglie. L'idea su cui abbiamo lavorato è stata quella di completare un albero genealogico con gli indizi che gli studenti dovevano fornire in audio.

Per questo, noi insegnanti abbiamo svolto insieme un gran lavoro preliminare. Prima di tutto abbiamo preparato una serie di memory card o flashcard in [Goconqr](https://www.google.com/url?q=https://www.goconqr.com/&sa=D&ust=1592466940758000) e [Flashmachine](https://www.google.com/url?q=http://www.flash-machine.com/fm/home&sa=D&ust=1592466940758000). Allo stesso modo, abbiamo preparato una serie di esercizi di ripasso del lessico della famiglia in [quizlet](https://www.google.com/url?q=https://quizlet.com/&sa=D&ust=1592466940759000).

Successivamente abbiamo creatoa partire da una immagine C.C. un albero genealogico in Drawing ([https://cutt.ly/AuoNiwY](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/AuoNiwY&sa=D&ust=1592466940759000) ) che abbiamo collocato in una Slide per ogni famiglia (per esempio: [https://cutt.ly/YuoVSkG](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/YuoVSkG&sa=D&ust=1592466940759000) ) e lo abbiamo inserito in una distinta sottopagina insieme a un testo con lacune che dovevano colmare.

L’attività consisteva in varie parti:

1. Ad ogni studente è stata assegnata una frase che indicava chi fosse nella famiglia. Questa frase doveva registrarla in un audio e caricarla sulla Twinboard della sua sottopagina.
2. Con questi audio, gli studenti dovevano colmare le lacune nel testo e scoprire chi era il padre, la madre, il fratello, etc. Alla fine dovevano completare l'albero genealogico.

Da questo momento in poi, tutte le squadre avranno la loro sottopagina nelle diverse attività del Twinspace. I badge verranno assegnati alla famiglia e non ai singoli studenti. Come abbiamo sottolineato, il nostro obiettivo è che lavorino in modo collaborativo.

1. **AIV. *Sententiae Latinae*: (**[https://cutt.ly/IyVnJ1x](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/IyVnJ1x&sa=D&ust=1592466940760000)**)** Noi professori abbiamo preparato un documento con le espressioni latini e i loro significati in Spagnolo e in Italiano ([https://cutt.ly/DyV3IP5](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/DyV3IP5&sa=D&ust=1592466940760000) ) e una presentazione collaborativa in Slides in ogni sottopagina delle Famiglie (ecco il modello: [https://cutt.ly/DyV3IP5](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/DyV3IP5&sa=D&ust=1592466940760000) ed ecco un esempio  [https://cutt.ly/7yVmgvo](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/7yVmgvo&sa=D&ust=1592466940761000) ). A questo aggiungiamo una serie di espressioni latine in Wordart (per esempio  [https://cutt.ly/QyVmsid](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/QyVmsid&sa=D&ust=1592466940761000) ). Ogni famiglia aveva diverse locuzioni latine. Gli studenti di ogni famiglia dovevano associare la locuzione latina a una frase coerente con il suo significato in Spagnolo e in Italiano, e attribuirle un'immagine con cui potesse essere compresa. Abbiamo raccolto tutti i risultati in un Wakelet ([https://cutt.ly/QyVmjAz](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/QyVmjAz&sa=D&ust=1592466940761000) ), che ci sarebbe servito per fare un kahoot attraverso una videoconferenza. Sfortunatamente la pandemia ci ha sorpreso e abbiamo deciso di fare un quizizz ([https://cutt.ly/SyV6SSv](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/SyV6SSv&sa=D&ust=1592466940761000) ) al quale gli alunni hanno risposto da casa.
2. **AV. *In Mercatu***: ([https://cutt.ly/ryVmzRQ](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/ryVmzRQ&sa=D&ust=1592466940762000) ): al fine di sviluppare sia la Competenza Linguistica sia la Competenza Matematica, abbiamo svolto questa attività che stimolasse la riflessione sul costo della vita a Roma e nei nostri Paesi.

Affinché gli studenti sapessero come svolgerla, sono stati realizzati due video tutorial che sono inseriti nella pagina.

Prima di iniziare, noi insegnanti abbiamo preparato un documento di base su cui lavorare con gli studenti ([https://cutt.ly/PyVmTDg](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/PyVmTDg&sa=D&ust=1592466940762000) ), in cui si spiegava, secondo l'Editto di Diocleziano, una serie di prezzi e salari, che venivano poi *mutatis mutandis* paragonati a prezzi correnti per facilitare la loro comprensione.

La prima parte dell'attività consisteva nel compilare un documento in Doc con i prezzi di una serie di prodotti di base. Per questo gli alunni dovevano chiedere alle loro famiglie. Gli studenti dovevano mettere il prezzo dei prodotti in *denarii*.

Per fare questo, con l'aiuto del Dipartimento di Tecnologia, abbiamo creato un convertitore valuta romana-euro ([https://cutt.ly/PyVmXOc](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/PyVmXOc&sa=D&ust=1592466940763000) ).

Alla fine dovevano compilare un modulo ([https://cutt.ly/gyVmMTz](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/gyVmMTz&sa=D&ust=1592466940763000) ) e confrontando i prezzi dei prodotti in Italia, Spagna e nella Roma di Diocleziano, *spostare* in una diapositiva i prodotti più costosi, più economici, etc. (per esempio: [https://cutt.ly/QyVQw34](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/QyVQw34&sa=D&ust=1592466940764000) ).

La seconda parte dell'attività è stata più divertente: alcune squadre erano venditori e altre acquirenti. I venditori dovevano ottenere il prezzo più alto per i loro prodotti; i compratori dovevano spendere il meno possibile di una somma di denaro precedentemente assegnata. Per questo abbiamo creato questi documenti con espressioni utili a contrattare il prezzo: [https://cutt.ly/IyVQaBx](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/IyVQaBx&sa=D&ust=1592466940764000). Gli studenti dovevano contrattare nel forum. Quando ottenevano un prodotto, lo scrivevano in un documento collaborativo indicando i soldi infine spesi o acquisiti: ad esempio: [https://cutt.ly/jyVQn66](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/jyVQn66&sa=D&ust=1592466940764000).

Dobbiamo sottolineare la difficoltà di svolgere questa attività al culmine della pandemia.

1. **AVI. *Impossibile munus: Iulium liberare***: ([https://cutt.ly/byVQPEW](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/byVQPEW&sa=D&ust=1592466940765000) ): *escape room* progettata per consentire agli studenti di imparare da un lato il vocabolario relativo alle indicazioni in Latino ([https://cutt.ly/oyVQCmg](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/oyVQCmg&sa=D&ust=1592466940765000) ) e dall'altro il patrimonio romano delle città che partecipano al progetto. Perché l'attività fosse più comprensibile, questa volta abbiamo tradotto le prime istruzioni in Spagnolo e in Italiano, ed è stato creato un video tutorial in Spagnolo. L'idea: *Iulius*, un importante *vir Romanus*, era stato rapito da alcuni criminali che lo stavano portando da un posto all'altro. Tuttavia, *Iulius* aveva lasciato indizi in tutti i luoghi in cui era passato. Gli studenti dovevano completare un tourbuilder con i monumenti romani delle città in cui era passato per riuscire a liberarlo. Per questo hanno dovuto lavorare in gruppo.

Per questa attività gli alunni dovevano mettere alla prova il loro ingegno e le loro abilità tecnologiche.

La prima prova consisteva nel risolvere un puzzle di jigsawplanet ([https://cutt.ly/NyVWT4z](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/NyVWT4z&sa=D&ust=1592466940765000) ), scoprire dov'era questo monumento e mettere il suo nome in Latino e il nome della città in questo learningapp: [https://cutt.ly/3yVWZIt](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/3yVWZIt&sa=D&ust=1592466940766000). Se la risposta era corretta, ti forniva la chiave per la seconda prova, consistente nell'utilizzare Street View per percorrere una strada seguendo le indicazioni in Latino e dire quante persone c'erano alla fine del tour in questa learningapp: [https://cutt.ly/GyVW6OP](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/GyVW6OP&sa=D&ust=1592466940766000). La terza prova ti portava a un genially ([https://cutt.ly/iyVEyi9](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/iyVEyi9&sa=D&ust=1592466940766000) ) in cui apparivano alcune indicazioni tramite GPS, semplici istruzioni in un audio in vocaroo, un'iscrizione e la seguente learningapp da completare: [https://cutt.ly/KyVEhry](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/KyVEhry&sa=D&ust=1592466940766000). Nell'ultima prova, appariva una mappa di Google con un contrassegno con un codice QR che rinviava ad un indovinello in Latino, che dovevano indovinare per riuscire a includere la soluzione in questa learningapp: [https://cutt.ly/byVEQ4T](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/byVEQ4T&sa=D&ust=1592466940766000).

Abbiamo condiviso questa diabolica attività su Twitter e Facebook, per la gioia degli amanti del Latino.

**Cursus Linguae Latinae** ([https://cutt.ly/puo3LSD](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/puo3LSD&sa=D&ust=1592466940767000) )**:** indubbiamente il prodotto di punta del nostro progetto, l'inizio di un corso di Latino basato sull'espressione orale, proprio come gli attuali corsi di lingua che esistono nelle applicazioni mobili.

In effetti, il nostro primo interesse è stato quello di creare un corso nell'unica applicazione che lo permettesse, Memrise. Per questo, nelle prime attività, abbiamo fatto una selezione di espressioni di saluto e descrizione fisica e psicologica. Gli studenti delle scuole partecipanti hanno registrato questi audio.

Ma la nostra intenzione era quella di registrare piccoli video. Data l'impossibilità di farlo con le immagini degli studenti, dopo aver provato vari modi (come si può vedere nel Journal) abbiamo optato per aggiungere gif animate di Giphy, citando la fonte dei video. Questi video, di cui abbiamo realizzato **73** e creati da tutti le scuole partecipanti al progetto, sono inclusi in una playlist di YouTube: [https://cutt.ly/4yVXtzY](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/4yVXtzY&sa=D&ust=1592466940767000)

Quindi ci siamo messi al lavoro per creare due corsi in Memrise, uno Latino-Spagnolo: [https://cutt.ly/vyVXoGQ](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/vyVXoGQ&sa=D&ust=1592466940767000) e l’altro Latino-Italiano: [https://cutt.ly/ryVXmqH](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/ryVXmqH&sa=D&ust=1592466940768000).

Abbiamo scoperto che i videoclip non funzionavano nei nostri corsi e ci siamo messi in contatto con la piattaforma di Memrise. Ci è stato detto che questa funzione era riservata ai loro corsi ufficiali. In questo modo, i corsi in Memrise, già completati e che possono essere visti gratuitamente nell'applicazione, seguono la metodologia di gamification usando memory card o Flashcard.

Ma l'obiettivo che ci eravamo prefissati non era raggiunto. Avevamo già realizzato un gran numero di video, quindi abbiamo cercato per qualche tempo un'altra applicazione che ci consentisse di creare il corso come previsto. Alla fine abbiamo deciso di farlo in exelearning, perché consente a qualsiasi insegnante interessato di utilizzare questi contenuti educativi digitali con una licenza C.C., nonché di inserirli in corsi di moodle. In questo modo abbiamo creato questo corso: con due livelli o *gradus*: versione html: [https://cutt.ly/1yNVJIR](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/1yNVJIR&sa=D&ust=1592466940768000) versione scaricabile: [https://cutt.ly/yyVVahY](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/yyVVahY&sa=D&ust=1592466940768000) .

Questi corsi di exelearning consistono in una revisione di frasi significative in Latino con i loro equivalenti in Spagnolo e in Italiano e in una serie di esercizi e prove in cui queste frasi latine vengono praticate attraverso video, audio, etc. Questa metodologia è assolutamente innovativa nel mondo delle discipline classiche, poiché si basa sulla **comunicazione** in Latino, avvicinandoci il più possibile all'obiettivo che ci eravamo prefissati di lavorare in linea con il modello del Quadro comune europeo di riferimento per le lingue (QCER).

Nei prossimi anni, l'idea è di continuare ad aggiungere al corso nuovi campi semantici (famiglia, shopping, viaggi) con espressioni e frasi significative, fino a raggiungere il livello richiesto per completare un A1.

**5. Valutazione del Progetto:** in questa sezione troviamo i questionari finali di Valutazione, che insieme alle rubriche e alla scheda dei badge ottenuti formano l'insieme di riflessione e valutazione del lavoro svolto in questo progetto.

1. **Signa Digitalia**: questa pagina contiene i badge digitali che abbiamo assegnato in ogni attività. Come abbiamo sottolineato, abbiamo utilizzato il sistema di badge digitali per valutare ciascuna delle attività del progetto e riconoscere competenze e conoscenze acquisite. Abbiamo assegnato i badge ai team internazionali affinché il loro premio servisse anche come dinamica di coesione e incentivo. Come regola generale nell'assegnazione dei badge, abbiamo valutato il risultato dell'attività sulla base del lavoro collaborativo. In questa pagina i team potevano seguire i badge ottenuti. I badge sono stati realizzati con Makebadges: [https://cutt.ly/4yVV4cs](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/4yVV4cs&sa=D&ust=1592466940769000)
2. **AVII Aestimamus nostrum inceptum** ([https://cutt.ly/kuo8ZtV](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/kuo8ZtV&sa=D&ust=1592466940769000) )**:** infine, abbiamo fatto una valutazione del progetto, raccogliendo attraverso un questionario in Forms il parere degli studenti sul progetto. (I risultati sono raccolti nella sezione Documentazione) Nella stessa pagina possiamo trovare i risultati. Abbiamo anche creato una bacheca Pinup perché gli studenti dicessero addio ai loro compagni: [https://cutt.ly/RyVBwQI](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/RyVBwQI&sa=D&ust=1592466940770000)

D'altra parte, noi insegnanti abbiamo espresso la nostra riflessione in un questionario specifico, che si trova nella sottopagina di questa sezione (I risultati sono analizzati nella sezione documentazione). Il formulario, realizzato in Forms, è molto più completo e funge da riflessione e feedback per i progetti futuri: [https://cutt.ly/TyVNapG](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/TyVNapG&sa=D&ust=1592466940770000).

**6. Risultato, Impatto e Documentazione:** queste pagine servono per fare una ricognizione dei prodotti ottenuti, la diffusione e tutto ciò che riguarda la documentazione e la valutazione del progetto.

1. **Risultati**: in una presentazione in Genially abbiamo fatto una ricognizione dei risultati del nostro progetto, che servirà nel prossimo corso per mostrare alla Comunità educativa e al resto del personale docente i prodotti del nostro progetto attraverso presentazioni nei Collegi, Consigli di Classe, etc.: [https://cutt.ly/uyVN06T](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/uyVN06T&sa=D&ust=1592466940770000)
2. **Diffusione del Progetto**: questa pagina contiene l'impatto del nostro progetto in diversi ambiti: [https://cutt.ly/DyVN99A](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/DyVN99A&sa=D&ust=1592466940771000)
3. **Documentazione**: questa pagina contiene il presente documento: [https://cutt.ly/1yVN374](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/1yVN374&sa=D&ust=1592466940771000)

La maggior parte delle attività ha cercato una collaborazione efficace tra gli studenti da diverse prospettive, a partire dall'interazione e andando verso la creazione di gruppi internazionali fino alla creazione di contenuti. A questo dobbiamo aggiungere che volevamo che comunicassero in Latino, anche se era a livello base.

Ogni attività fornisce un prodotto finale (video, presentazioni collaborative, audio, tourbuilders, risoluzione in gruppo di attività, videoclip, corsi in Memrise ed exelearning, etc.), risultato del lavoro collaborativo di gruppi internazionali di studenti. Abbiamo utilizzato strumenti di lavoro semplici e collaborativi per facilitare l'interazione tra studenti.

Analizziamo ogni attività e il suo grado di collaborazione, in modo da poter vedere chiaramente la gradazione verso modelli collaborativi di lavoro con la creazione di contenuti:

* L’attività iniziale **AI. Commendatio Discipulorum**è un'attività di conoscenza, in cui preservando la privacy degli studenti attraverso video in cui gli studenti mostrano la loro scuola e non la loro immagine, facciamo presentare agli studenti e interagire con semplici frasi in Latino. L'interazione deriva anche dall'identificazione che devono svolgere nei forum, con una descrizione di base, in modo che riconoscano i membri della loro squadra o *Familia*.
* Con **AII. Nostrum signum** gli studenti partecipano con creazioni individuali a un concorso per scuole e quindi a una votazione generale. Sono i protagonisti: fanno i loghi, scelgono tra quelli che si sono classificati per Paese e poi votano per quello che considerano il migliore.
* L’attività **AIII. De Familia**è un'attività di formazione di squadre e interazione tra loro per conoscersi. Gli studenti danno indizi in Latino attraverso registrazioni audio e interagiscono conoscendo gli altri amici del loro gruppo per completare l'albero genealogico.
* Con l’attività **AIV. Sententiae Latinae** le squadre completano in modo collaborativo una presentazione, alla quale devono aggiungere immagini significative che visualizzino meglio l'idea dell'espressione. Attraverso il quizizz rafforziamo questo tipo di conoscenza in modo motivante.
* L’attività **AV. In Mercatu**non si comprende senza una collaborazione precisa ed efficace tra i suoi membri. Non può essere svolta senza che gli studenti di ciascuna squadra comunichino tra loro, poiché hanno bisogno della collaborazione per fare il confronto tra il costo della vita e dei salari e per essere in grado di compilare i questionari finali. In questa attività riveste particolare importanza l'aiuto delle famiglie.
* L’attività **AVI. Impossibile munus: Iulium liberare**:gli studenti generano contenuti per la soluzione nell'*escape room*, comunicando tra loro per risolvere gli enigmi posti in questa sfida e, inoltre, con la creazione dei tourbuilders, si mettono in relazione gli studenti con il territorio e la conoscenza del mondo romano.
* Nei **Cursus Linguae Latinae** gli studenti lavorano insieme per creare un prodotto utile per il resto degli studenti e degli insegnanti che studiano o insegnano Latino, corsi di Latino parlato in Memrise ed Exelearning.

Come si può vedere, tutte le attività si traducono in un prodotto finale, che è il frutto del lavoro collaborativo tra gli studenti e può vedersi nel Twinboard di ogni pagina.

Abbiamo utilizzato strumenti di collaborazione appropriati e semplici che promuovessero l'interazione tra gli studenti, con un livello di difficoltà adeguato al livello degli studenti e spiegando in molte occasioni attraverso immagini o video tutorial la dinamica dell'attività.

La realizzazione di ogni attività ha richiesto l'uso di documenti condivisi con materiali creati *ex professo* come: saluti e addii, descrizioni fisiche e psicologiche, locuzioni latine, acquisti, indicazioni, espressioni in Latino che servissero agli studenti non solo per svolgere l'attività ma anche per commentare più avanti quella dei loro coetanei usando la lingua latina. Questi materiali saranno condivisi online con altri insegnanti di Latino al termine del progetto.

Una delle nostre sfide è stata quella di dimostrare che i progetti collaborativi all'interno della piattaforma eTwinning sono un buon punto di partenza per affrontare il Curriculum. Quindi, abbiamo mostrato tutti i nostri progressi agli insegnanti della nostra materia, rendendoli partecipi delle nostre attività in numerose occasioni e aiutando il più possibile i colleghi che si sono lanciati a seguire la nostra pista con un progetto parallelo. Allo stesso modo, come spiegheremo nella sezione Diffusione, abbiamo creato un blog, *Docentes et discentes*: [https://cutt.ly/8y1Wcdk](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/8y1Wcdk&sa=D&ust=1592466940775000) in cui mostriamo come abbiamo svolto ciascuna delle attività collaborative del progetto, e offriamo i documenti che abbiamo creato. Il fatto di lavorare sull'intero progetto è stato uno sforzo piuttosto impegnativo e riteniamo ne sia valsa la pena, per il fatto che costituisce una sfida per la nostra competenza linguistica nella lingua che insegniamo.

**Uso della Tecnologia**

Abbiamo assicurato che tutti gli strumenti Web utilizzati fossero essenzialmente collaborativi, semplici da utilizzare e adeguati agli obiettivi dell’attività. La nostra base è sempre stata l’uso degli strumenti offerti da Twinspace, a cui abbiamo aggiunto altri strumenti web adatti e semplici.

Abbiamo scelto strumenti di collaborazione in linea con l’obiettivo e le competenze chiave che ci eravamo prefissati in ogni attività. Nel caso delle materie linguistiche, questi strumenti miravano allo sviluppo dell’espressione orale (audio in Drive, vocaroo, YouTube), scritto (Docs, Goconqr, Flashcardmachine, Quizlet), comprensione orale (audio in Drive), scritto (Genialmente, Quizizz), interazione (Padlet, Pinup, Forum)Abbiamo esplorato l’uso di nuovi strumenti, come exelearning o Memrise, per la creazione di corsi di latino parlato e la creazione del convertitore di valuta romana-euro.

Abbiamo utilizzato una vasta gamma di applicazioni e strumenti Web 2.0. Come si può vedere, l’elenco è vario:

* Comunicazione: Gmail, calendario
* Social network per informazioni sul progetto Facebook, Twitter, Instagram; Google Docs, etc.
* Processori di testo: Google Doc
* Infografícs: Genially
* Audio: Audios grabados con el móvil y subidos a Drive
* Immagini: Pizap, Befunky, Fotor, Pixlr, Picmagick, Fotoflexer
* Video: Youtube, Google.Imovie
* Publicazione e diffusione: Wix, TwinSpace, Genially
* Altri strumenti: Padlet, Pinup, Exelearning, Memrise, Learningapps, QR, Street View, Google maps, Google Form, Wordart, etc

Abbiamo utilizzato musica e immagini C.C. e abbiamo invitato gli studenti a fare lo stesso. In questo senso, siamo stati vigili nell'uso di immagini e musica libere da diritti da parte degli studenti, in modo che abbiano fatto uso solo di materiale C.C. Siamo stati tremendamente esigenti per quanto riguarda la privacy degli studenti. Tutte le immagini o i video in cui appaiono sono su pagine private e accessibili solo ai partecipanti al progetto. Se abbiamo diffuso qualsiasi immagine sui social network, in cui appaiono i nostri studenti, è sempre stato con la sfocatura o con i volti coperti, in modo che non possano essere identificati.

Per quanto riguarda il Twinspace, abbiamo cercato di mantenere un ordine chiaro e preciso, che consente ai genitori, alla comunità educativa e alla Dirigenza di avere un'idea completa dello sviluppo del nostro progetto.

**Risultati, impatto e documentazione**

Riteniamo di aver raggiunto gli obiettivi che ci siamo prefissati all'inizio del progetto con un lavoro serio ed efficace, svolto in gruppo da tutti gli insegnanti partecipanti al progetto. In questo modo, tutte le nostre attività si concentrano sull'affrontare la nostra materia tramite una metodologia comunicativa, usando il Latino come lingua veicolare, sperimentando nuove metodologie attive e lavorando sulle diverse Competenze Chiave, anche quelle più distanti, e tutto questo nel contesto di un progetto collaborativo europeo. Infine, abbiamo dimostrato agli insegnanti di Discipline classiche che eTwinning è il posto giusto per dare vita ed energia collaborativa alle nostre materie e motivare i nostri studenti attraverso la partecipazione a gruppi europei in cui prevale la collaborazione.

I risultati sono nel Twinboard di ogni pagina o sottopagina nel Twinspace, in modo che tutti i membri della comunità educativa hanno potuto accedervi e seguire lo sviluppo del progetto nelle sue varie attività.

Come si è potuto vedere nello sviluppo di questa relazione, abbiamo lavorato in gruppo sin dal primo momento, elaborando le attività in forma congiunta tra tutti gli insegnanti partecipanti al progetto, e la loro progettazione ha incluso la creazione di un prodotto finale preparato dagli studenti in cui l’insegnante assume il ruolo di mediatore, favorendo l’apprendimento autonomo. In questo senso, uno dei risultati più visibili per gli insegnanti partecipanti è stato l’arricchimento delle competenze e abilità didattiche e linguistiche attraverso la collaborazione tra di loro. Abbiamo imparato a lavorare in gruppo e a creare insieme attività che dimostrino che la nostra materia può essere affrontata tramite metodologie attive in un modo più attraente e innovativo.

Per quanto riguarda gli studenti, poiché la maggior parte delle attività si basavano sul lavoro collaborativo e sulla creazione di contenuti, riteniamo che i contenuti acquisiti saranno più solidi e durevoli nel tempo, costituendo una buona base per studi futuri.

I nostri studenti hanno partecipato attivamente alle attività del progetto. La loro partecipazione ha spaziato dal lavoro individuale nelle prime fasi alla collaborazione più impegnativa delle attività finali. Le attività svolte avevano l’obiettivo che lo studente senza grande conoscenza della lingua di Cicerone si immergesse in essa in modo semplice e graduale, con contenuti motivanti e soprattutto comunicativi. Dalla quantità e qualità del materiale prodotto dagli studenti possiamo dedurre la loro alta motivazione e la positività della loro valutazione del progetto.

Vogliamo evidenziare la fatica che è costata lavorare solo ed esclusivamente in Latino con studenti alle prime armi con la lingua. Rendere facile il difficile, comunicare in Latino, sperimentare pedagogicamente metodologie attive in contesti europei di collaborazione, utilizzando le nuove tecnologie, sono le sfide che abbiamo affrontato in questo progetto.

Abbiamo condiviso molte delle nostre attività con altri insegnanti sui social network. Abbiamo realizzato materiali facilmente riutilizzabili da altri insegnanti di latino, materiali che possono ispirare nuove attività da prospettive comunicative o in contesti collaborativi.

Per quanto riguarda la valutazione, i risultati sono stati eccellenti, come dimostrano i diversi sondaggi condotti su studenti e insegnanti, sugli aspetti più importanti da considerare, come il risultato dell'esperienza, i possibili miglioramenti, etc. Queste sono le domande e i risultati:

* Monitoraggio di valutazione degli alunni: https://cutt.ly/8yV2sEN
* Risultati: <https://cutt.ly/QyV2grZ>
* Valutazione degli alunni: [https://cutt.ly/JyV2hSh](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/JyV2hSh&sa=D&ust=1592466940781000)
* Monitoraggio di valutazione dei professori: <https://cutt.ly/kyV2lD7>
* Risultati: https://cutt.ly/ayV2x2t

Viene raccolta una valutazione effettuata da studenti e insegnanti, con riflessioni sul significato di questo progetto.

Queste sono state le risposte degli alunni:



Da questa serie di item generali sul progetto, possiamo dedurre che gli studenti apprezzano il valore del progetto come un nuovo modo di avvicinarsi al Latino e che la loro competenza digitale è stata notevolmente migliorata. A loro avviso, il rapporto tra studenti europei dovrebbe essere migliorato (questo item va considerato nel contesto della pandemia). La stragrande maggioranza ritiene che la metodologia applicata nelle attività sia molto interessante.



Per quanto riguarda la valutazione delle attività, tutte superano 3 sulla scala di Likert, con attività collaborative particolarmente apprezzate come AI *Commendatio Discipulorum* e AIV *Sententiae Latinae*. Da parte sua, l'*escape* *room* che abbiamo nell'AVI *Impossibile munus: Iulium liberare* è stata molto apprezzata, nonostante le sue difficoltà, ed è una buona linea metodologica di lavoro che non dovrebbe essere trascurata.

Per quanto riguarda la valutazione dei docenti, questi sono i risultati:

f

Per quanto riguarda gli aspetti generali e metodologici, gli insegnanti che partecipano ai progetti sono molto soddisfatti del raggiungimento degli obiettivi stabiliti e della loro integrazione nella programmazione, tenuto conto che il progetto sviluppa una parte intrinseca della Programmazione da una prospettiva collaborativa. Credono che la pianificazione, la gestione del progetto e il lavoro di squadra siano stati buoni o molto buoni, e hanno riconosciuto l’apprendimento di nuovi strumenti web grazie al progetto come uno dei punti salienti dello stesso. Forse le dinamiche del lavoro all’interno dei gruppi dovrebbero essere migliorate, il che implicherebbe un livello più elevato di motivazione. Tuttavia, ritengono che gli strumenti e le metodologie web utilizzati siano stati adeguati. D’altra parte, il grado di acquisizione della conoscenza grazie alle attività è considerato molto buono e il risultato è molto soddisfacente. In questo senso, tutti gli insegnanti concordano sul fatto che i contenuti sono stati interessanti e pratici.



Per quanto riguarda le attività, gli insegnanti sono molto soddisfatti di tutte, manifestando apprezzamento per AI *Commendatio Discipulorum* e AIV *Sententiae Latinae.*



Infine, gli insegnanti mostrano il loro grado di soddisfazione per il progetto, ed evidenziano come segni distintivi di questo progetto la collaborazione degli insegnanti, la pianificazione delle attività e il costante lavoro di squadra. Sembra una magnifica idea sviluppare il corso in exelearning. Ciò che dobbiamo migliorare è il rispetto dei tempi e ottenere un maggiore coinvolgimento e collaborazione da parte degli studenti, sebbene riconosciamo che questa ha risentito della crisi sanitaria. Tutto ciò rende molto buona la valutazione del progetto nelle linee generali.

Abbiamo cercato di estendere i risultati del progetto al resto della comunità educativa e al resto del personale docente in generale, con pubblicazioni sul sito web della scuola. Abbiamo preparato una sintesi del nostro progetto eTwinning per diffonderlo in presentazioni agli insegnanti l'anno prossimo, una volta superato lo stato di emergenza sanitaria.

D'altra parte, uno dei nostri obiettivi era quello di far avvicinare alla piattaforma eTwinning la comunità di insegnanti di Discipline classiche, mostrando loro esempi di attività nel nostro campo. Per questo abbiamo creato il blog *Docentes et Discentes* [https://cutt.ly/8y1Wcdk](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/8y1Wcdk&sa=D&ust=1592466940788000), che abbiamo ampiamente diffuso sui social network, su eTwinning Live e sul gruppo eTwinning *Familia Europaea* ([https://cutt.ly/Yy1RymB](https://www.google.com/url?q=https://cutt.ly/Yy1RymB&sa=D&ust=1592466940788000) ). Nostra intenzione è quella di completare questo blog con le attività che abbiamo svolto in progetti precedenti e condividerlo con eTwinner di Latino, Greco e cultura classica, in modo che l'esperienza eTwinning sia più accessibile agli insegnanti delle nostre materie.

Abbiamo informato le famiglie delle diverse attività che abbiamo svolto durante il progetto. In effetti, in alcune di esse si è chiesta la loro collaborazione: AV *In Mercatu*.

Il nostro progetto ha trovato la diffusione necessaria in:

1. Pagina web del Progetto
2. Pagine web delle Scuole.
3. Diffusione nei media online del territorio.
4. Diffusione nel periodico digitale ufficiale della Consejería de Educación de la Junta de Extremadura.
5. Diffusione attraverso Facebook, con l’hashtag **#euge**
6. Diffusione attraverso Twitter, con l’hashtag **#euge**
7. Diffusione attraverso Instagram, con l'hashtag **#euge**

La realizzazione di questo progetto ci ha fornito le linee guida per una nuova esperienza di apprendimento. Abbiamo praticato e parlato Latino in contesti comunicativi, il tutto in linea con gli obiettivi che ci siamo prefissati. Gli studenti hanno mostrato il loro entusiasmo per questo modo di avvicinarsi alle lezioni, come possiamo vedere dalla quantità di materiale realizzato utilizzando gli strumenti Web 2.0 in presentazioni, video, audio, mappe e molto altro.

In sintesi, i risultati principali sono i seguenti:

* Contributo ad un approccio comunicativo nella nostra area di conoscenza, attraverso la creazione di corsi online di Latino parlato in Memrise ed eXeLearning.
	+ Uso delle nuove tecnologie nella lezione di Latino.
* Significativo miglioramento delle competenze linguistiche nel latino parlato, in accordo con il Curriculum.
* Apprendimento di un’ampia gamma di strumenti collaborativi del Web 2.0.
* Diffusione della piattaforma eTwinning tra i professori di Discipline classiche.
* Apertura del progetto a professori di Discipline classiche perché apprendano e valorizzino l’uso di attività collaborative in contesti europei.
* Riconoscimento e valorizzazione del patrimonio classico.