GUÍA DIDÁCTICA

1. METODOLOXÍA E OBXECTIVOS

Sculpte ton français! foi concebido para que o alumnado mellore as súas competencias en francés de xeito **competencial** e **colaborativo**, aplicando o **Modelo de Enriquecemento Curricular**.

A súa **formulación** é moi **activa** e **progresiva** para que poidan aprender pouco a pouco a expresarse na lingua estranxeira e, para tratar de facelo máis divertido, organizáronse as unidades coma unha **sucesión de proxectos** que lles serán de gran axuda para asentar os seus coñecementos e adquirir as ferramentas necesarias para acadar o **obxectivo final**: **crear un podcast (de clase) que integre os programas de radio realizados por grupos de 2 a 3 persoas**.

Hai **4 unidades** que teñen os **obxectivos** seguintes:

UNIDADE 1	Nesta unidade, o alumnado traballará un ámbito concreto, o da Arte, e farao a través das dúas escultoras francesas seguintes: ■ Louise Bourgeois. ■ Niki de Saint Phalle. Ao mesmo tempo, o noso obxectivo será que o alumnado sexa quen a: ■ **Describir** un obxecto de maneira precisa. ■ **Comparar** dous obxectos ou situacións. ■ **Interpretar** algunhas representacións da muller. ■ **Dar a súa opinión** organizando as súas ideas dun xeito sinxelo e eficaz. ■ **Utilizar diversas ferramentas tecnolóxicas** para traballar dun xeito colaborativo, gravar a súa voz e convertir a súa gravación noutros formatos. ■ **Crear un portfolio** grazas á plataforma **AGUEIRO** e utilizar esta ferramenta pedagóxica axeitadamente.
UNIDADE 2	Nesta unidade, seguirase a traballar a Arte, mais na súa vertente urbana. Neste caso, abordáranse de xeito transversal os traballos destas tres artistas femeninas da **Arte Urbana** (**Street Art**): ● Miss Tic. ● Doudou Style. ● Petite Poissone.

	Ao mesmo tempo, o noso obxectivo será que o alumnado sexa quen a: ● **Comprender** e **dar** unhas instrucións. ● **Comprender** unha conversa informal. ● **Facer** un plan de traballo ou esquema. ● **Coñecer** a organización administrativa da capital francesa, Paris, en distintos distritos. ● **Relatar** unha viaxe e/ou experiencia. ● **Reflexionar** sobre algúns estereotipos productos da sociedade e/ou da publicidade. ● **Escribir un cuestionario** previo a gravación dun formato radiofónico (*micro-trottoir*). ● **Utilizar diversas ferramentas tecnolóxicas** para traballar dun xeito colaborativo, gravar a súa voz e convertir a súa gravación noutros formatos. ■ **Crear un portfolio** grazas á plataforma **AGUEIRO** e utilizar esta ferramenta pedagóxica axeitadamente.
UNIDADE 3	Nesta unidade, trataranse distintos ámbitos coma os do **deporte**, da **bioloxia**, da **música** e da **tecnoloxía.** A aproximación será transversal, pois búscase a utilización dalgunhas ferramentas dos medios de comunicación para logo tratar de imitar os seus procedementos. Os temas tratados nesta unidade ao longo de artigos e programas serán os seguintes: ● Os beneficios do deporte. ● Algunhas recomendación para seguir unha alimentación adecuada e equilibrada. ● As repercusións da comida rápida sobre a saúde. Ao mesmo tempo, o noso obxectivo será que o alumnado sexa quen a **adquirir** unha **rutina saudable** e a acadar as seguintes competencias: ● **Comprender** uns documentos orixinais ou semi-orixinais. ● **Buscar** a información na rede e **comprender** a informacion específica. ● **Comprender** et **dar** unha opinión. ● **Crear** e **responder** a un cuestionario pertencente a unha entrevista. ● **Crear** unha peza teatral e **interpretala.** ● **Crear** un decalógo. ● **Crear** unha enquisa en liña. ● **Organizar** a súas ideas. ● **Expresarse** con corrección a un nivel cultural e artístico. ● **Utilizar diversas ferramentas tecnolóxicas** para traballar traballar dun xeito colaborativo, crear uns logos, crear uns carteis, crear unhas melodias, gravar a súa voz e convertir a súa gravación noutros formatos. ● **Crear un portfolio** grazas á plataforma **AGUEIRO** e utilizar esta ferramenta pedagóxica axeitadamente.

UNIDADE 4	Na derradeira unidade, trataranse todos os ámbitos traballados ao longo do proxecto, é decir, a **arte**, o **deporte**, a **bioloxia**, a **música**, o **debuxo** e a **tecnoloxía.** A aproximación será sempre transversal, pois búscase conxugar todas as competencias adquiridas durante o proceso de ensino-aprendizaxe. Polo tanto, nesta unidade, tocaremos os temas seguintes: ● A arte e a muller. ● A Street Art. ● Os beneficios do deporte. ● Algunhas recomendación para seguir unha alimentación adecuada e equilibrada. ● As repercusións da comida rápida sobre a saúde. ● A meteoroloxía. Ao mesmo tempo, o noso obxectivo será que o alumnado sexa quen a **adquirir** unha **rutina saudable** e a acadar as seguintes competencias: ● **Comprender** uns documentos auténticos ou semi-auténticos. ● **Comprender** unha guía de recomendacións. ● **Sintetizar** a información por medio dun plan de traballo. ● **Interpretar** o guión dun podcast. ● **Escribir unha carte** dirixida a unha emisora de radio para solicitar formalmente unha visita das súas instalacións. ● **Organizar** et **conectar** as partes dun discurso. ● **Afondar** nalgúns coñecementos tecnolóxicos previamente traballados na unidade 3. ● **Crear un portfolio** e **utilizar**a plataforma **AGUEIRO** correctamente.

2. <u>CONTIDOS</u>

Como pode observar na táboa, hai **4 eidos na temática** de *Sculpte ton français!:*

- A arte
- A representación do corpo
- O coidado do corpo
- O mundo da radio

Para **acceder ao contido** das catros unidades programadas neste proxecto, vostede ten que empregar a **columna laranxa** que se atopa á esquerda da súa pantalla; cada unha delas, coa mesma estructura.

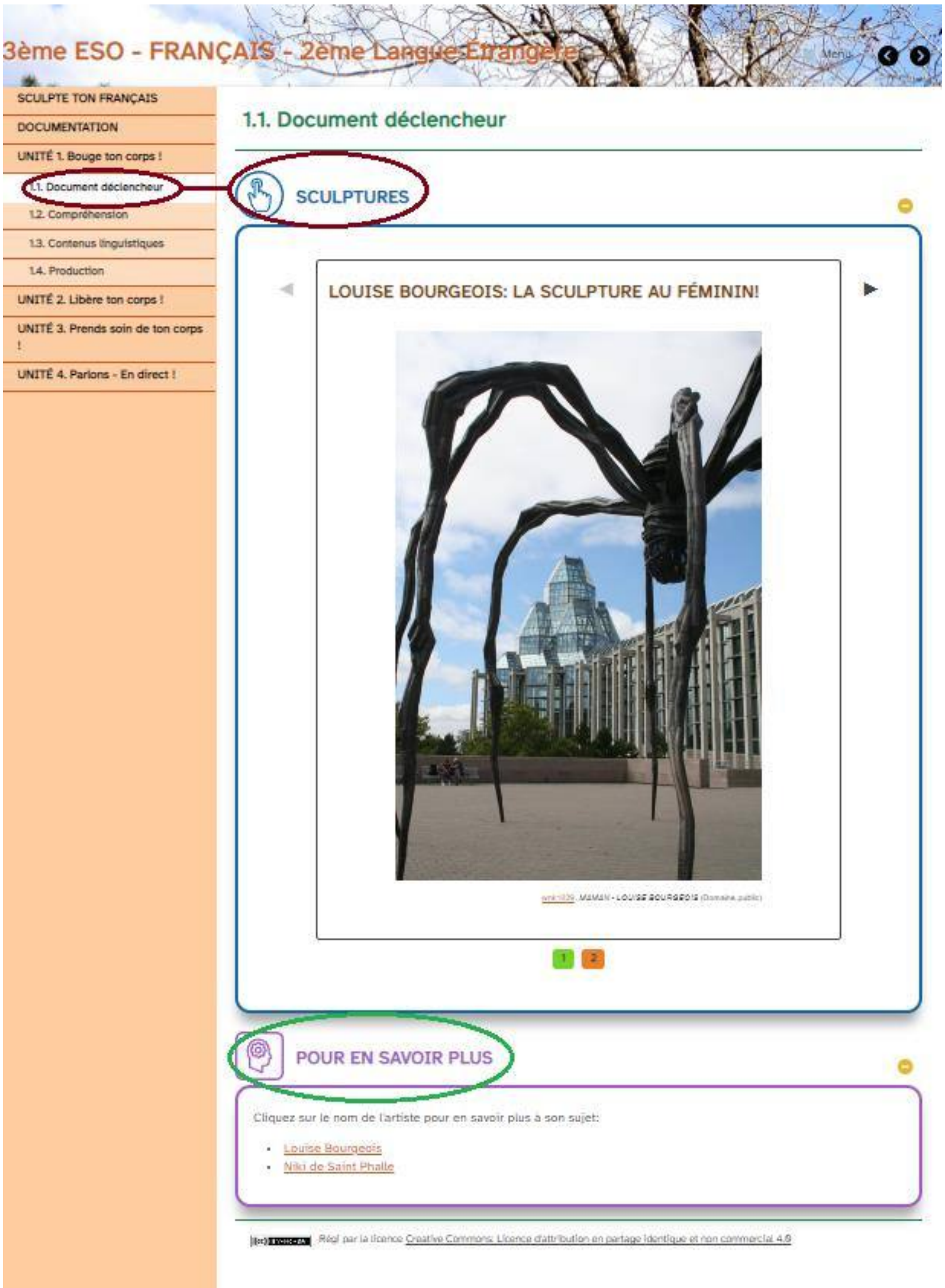
Coma pode observar na foto, **cada unidade** ten unha **pequena descrición dos contidos** que van ser traballados e **está dividida en catro partes**:

1. Documento de introdución.
2. Comprensión (oral & escrita).
3. Contidos linguísticos (gramática & vocabulario).
4. Produción (oral & escrita).

Vexamos como está estruturado cada un deses puntos…

2.1. DOCUMENTO DE INTRODUCIÓN

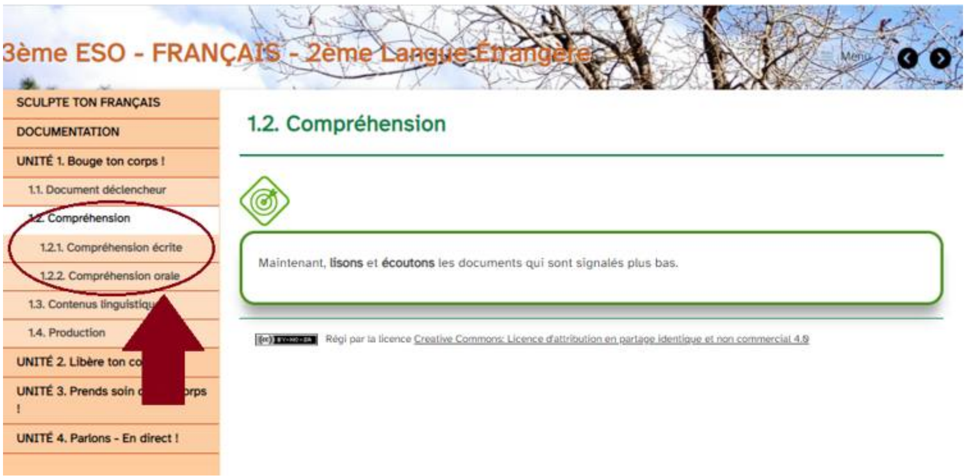
O **documento de introdución** sempre vai ter unhas **fotos** que describen a temática. Porén, as unidades 1 e 2 son as únicas que teñen un apartado máis ao final, para profundizar no tema.



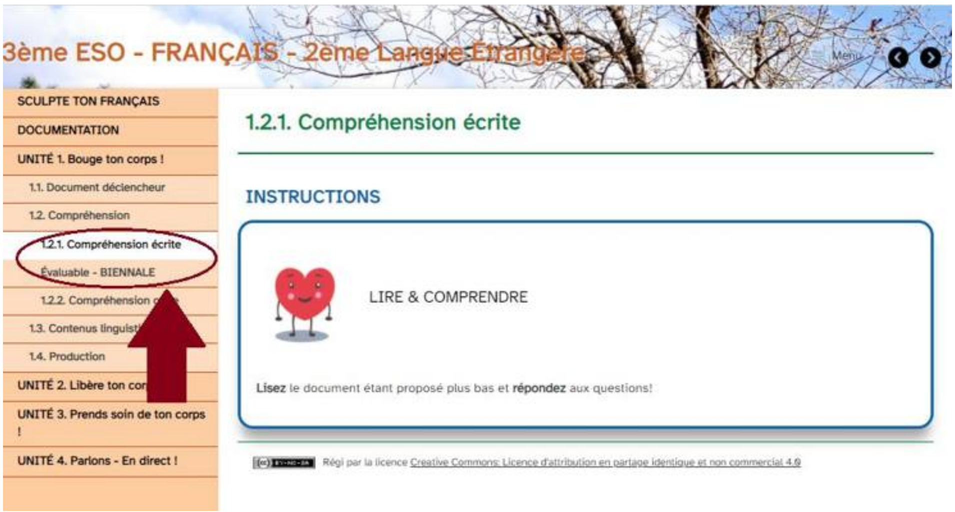
2.2. <u>COMPRENSIÓN (ORAL & ESCRITA)</u>

O segundo punto sempre estará **dividido en 2**:

1. Comprensión escrita.
2. Comprensión oral.

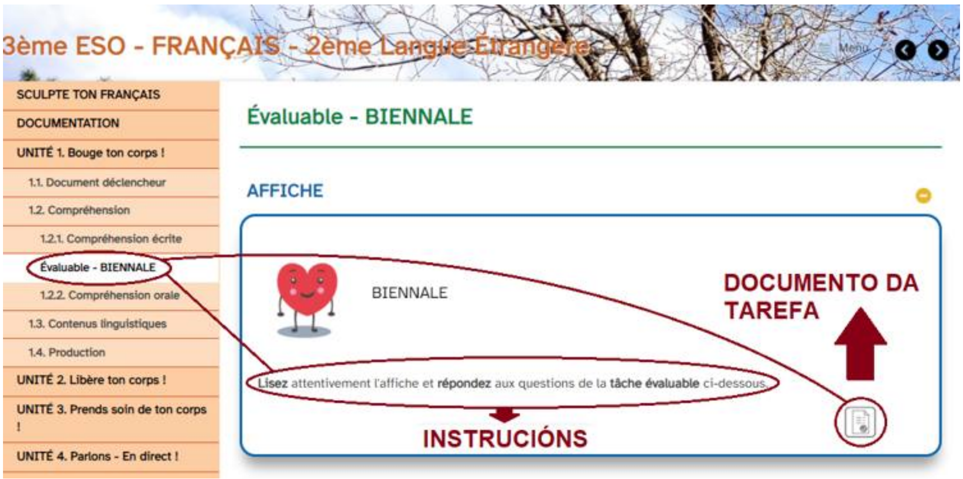


Se selecciona a comprensión escrita, por exemplo, aparécelle unha xanela coma esta:



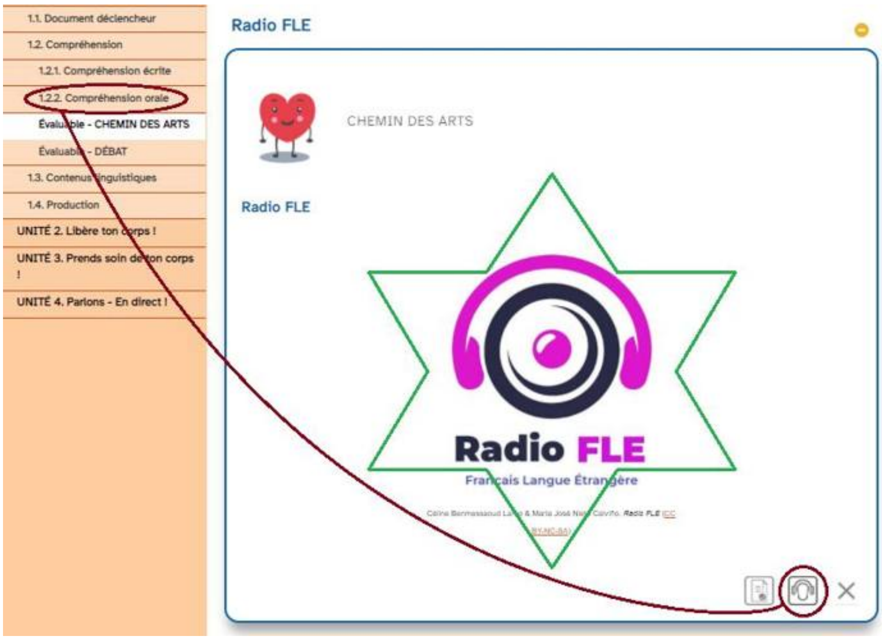
Se selecciona a tarefa, na parte superior verá sempre un **cadro** no que atopará as **instrucións** e os **documentos** da tarefa.

Para ver o contido das instrucións e os documentos ligados á actividade, hai que seleccionar o texto que ven ao lado do **corazón**. Entón, aparecerá unha xanela coma esta:



Para **ver o documento**, seleccione a **icona indicada na imaxe** e, nese intre, apareceralle:

Finalmente, despois de ler o documento atentamente, o alumnado terá que realizar a **tarefa** que se lles pide **debaixo dese bloque**. O exercicio estará sempre **presentado coma un xogo** e **contará para a súa avaliación en formato SCORM**. De feito todos os exercicios que contan para nota terán sempre este formato e **só poderán ser contestados unha vez**. Xa veremos máis adiante coma están estruturados. Ollo porque **non é posible gardar os resultados desas tarefas en formato HTML**. Finalmente, para **escoitar ás gravacións**, hai que **premer** o logo **RADIO FLE.**



2.3. CONTIDOS LINGÜÍSTICOS (GRAMÁTICA & VOCABULARIO)

Os contidos lingüísticos estarán sempre **divididos en 4**:

1. Puntos de gramática.
2. Exercicios de gramática.
3. Vocabulario.
4. Exercicios de vocabulario.

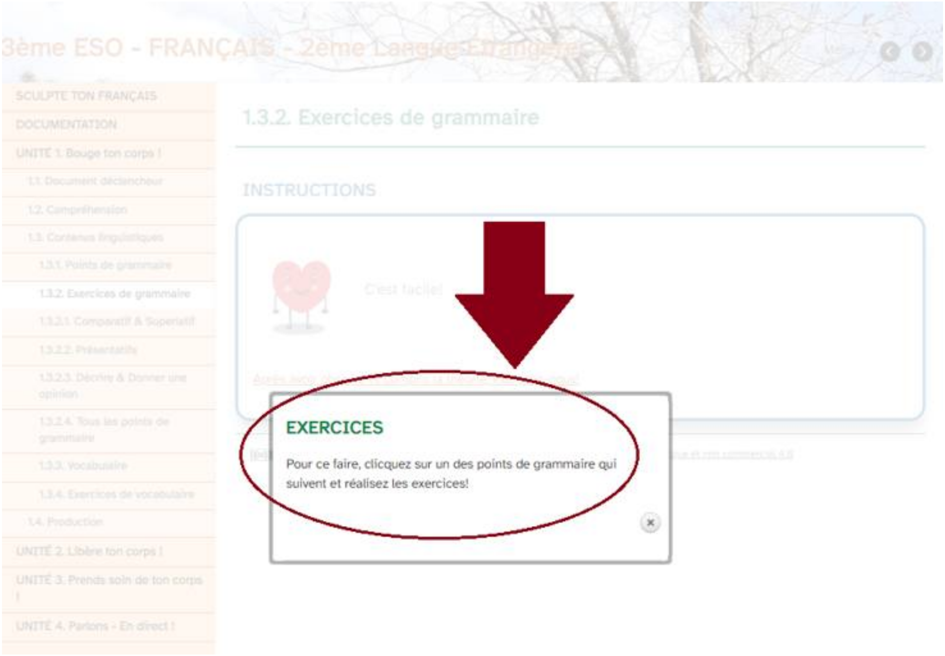
Se escolle o primeiro apartado, apareceralle unha **lámpada diante de cada un dos temas gramaticais** que o alumnado terá que estudar:

Para acceder ao seu **contido**, seleccionade o texto que se atopa ao lado de cada unha delas. Daquela, aparecerá a xanela na que atopará sempre **ferramentas con dous tipos de presentación do contido**:

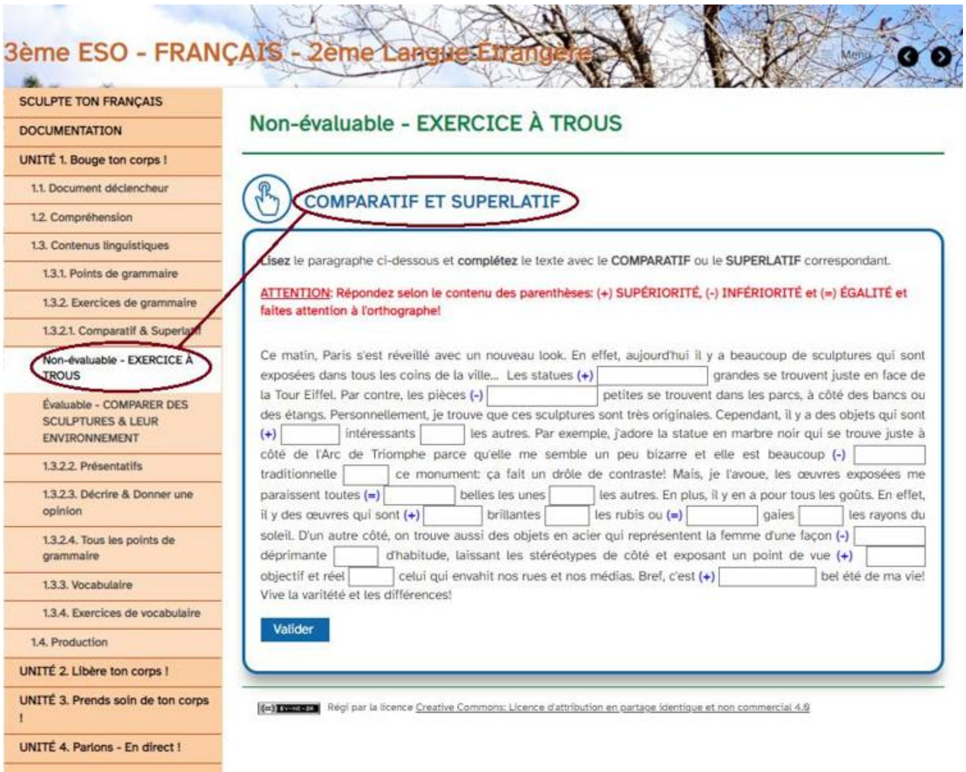
A icona da **esquerda contén sempre texto** e á da **dereita un vídeo**:

Finalmente, debaixo deste primeiro punto, terá **acceso aos PDFs cos contidos dos vídeos** para consultar **en liña** ou **descargar**:

O segundo punto contén **exercicios para traballar os contidos gramaticais**:



Haberá sempre **dous tipos de exercicios**. Primeiro, o alumnado poderá practicar con **exercicios que non contan para a súa avaliación** e que poderá facer as veces que queira:

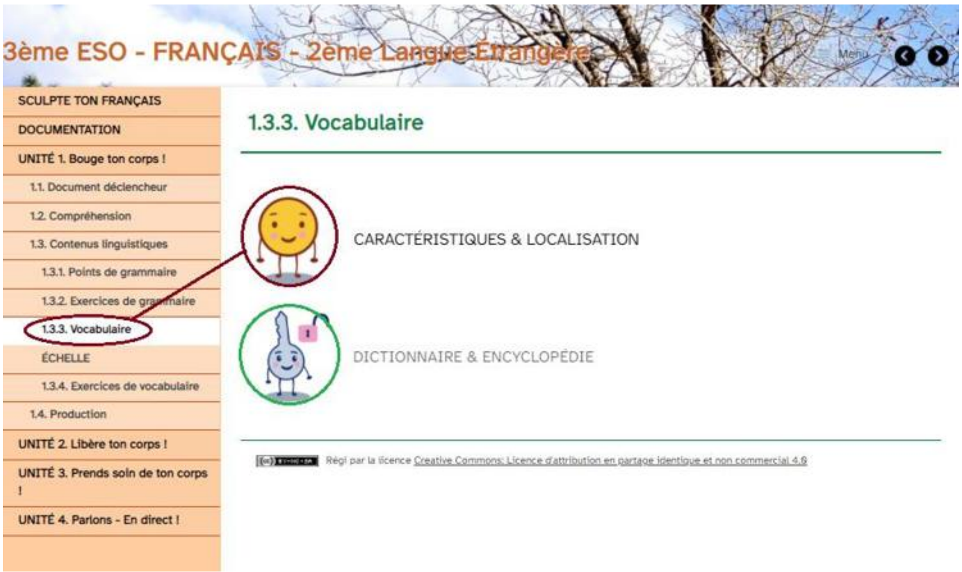


Despois atopará un **exercicio enfocado coma un xogo que contará para nota en formato SCORM** e que o alumnado **só poderá facer unha vez**:

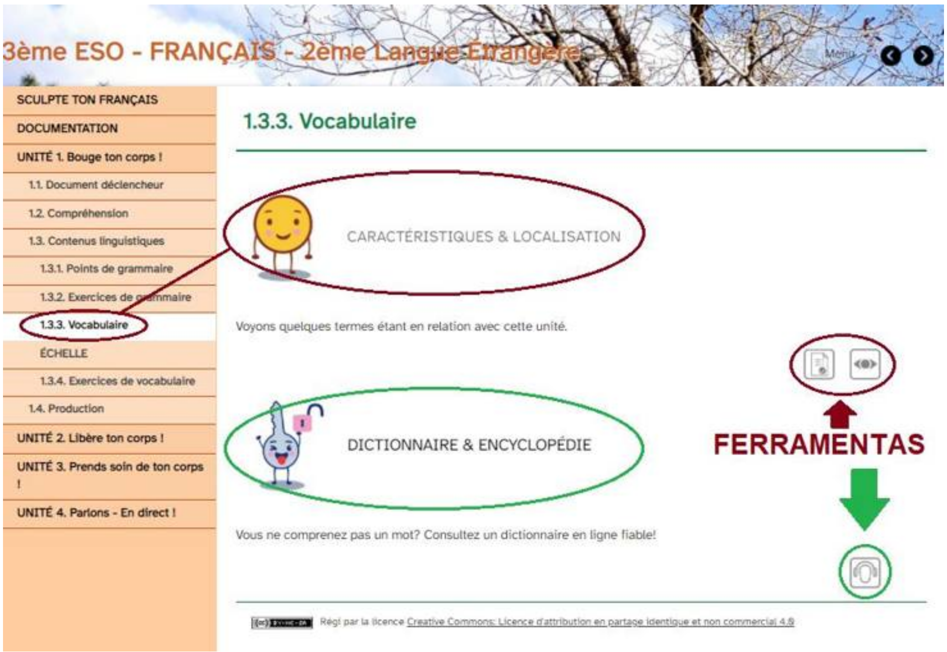
E para terminar, ao final deste apartado, haberá sempre **un dictado que recollle todos os conceptos de gramática** e que tamén é **avaliable**!

Hai que sinalar que os **exercicios** foron pensados para **traballar as diferentes competencias** da materia. Asemade, cada un deles conta con **elementos distintos** para atender ás **necesidades de cada un das/dos alumnas/os**, respectando as súas diferenzas cando se trata de aprender.

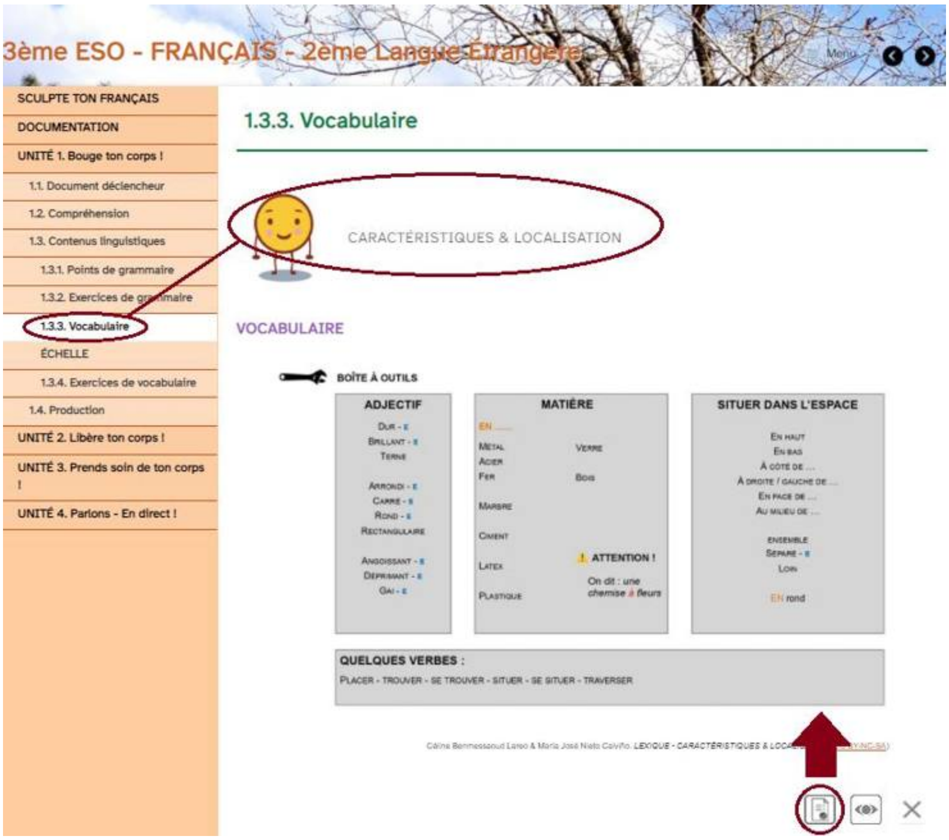
O apartado que contén o **léxico** faino introducindo cada tema cunha **cara que sorrí**. Doutra banda, sempre se sinala a **ligazón dun dicionario en liña** para que o alumnado poida buscar o significado das palabras e a súa tradución. Polo tanto, para que a poidan localizar rapidamente, esta ferramenta estará sempre sinalada cunha **chave**:

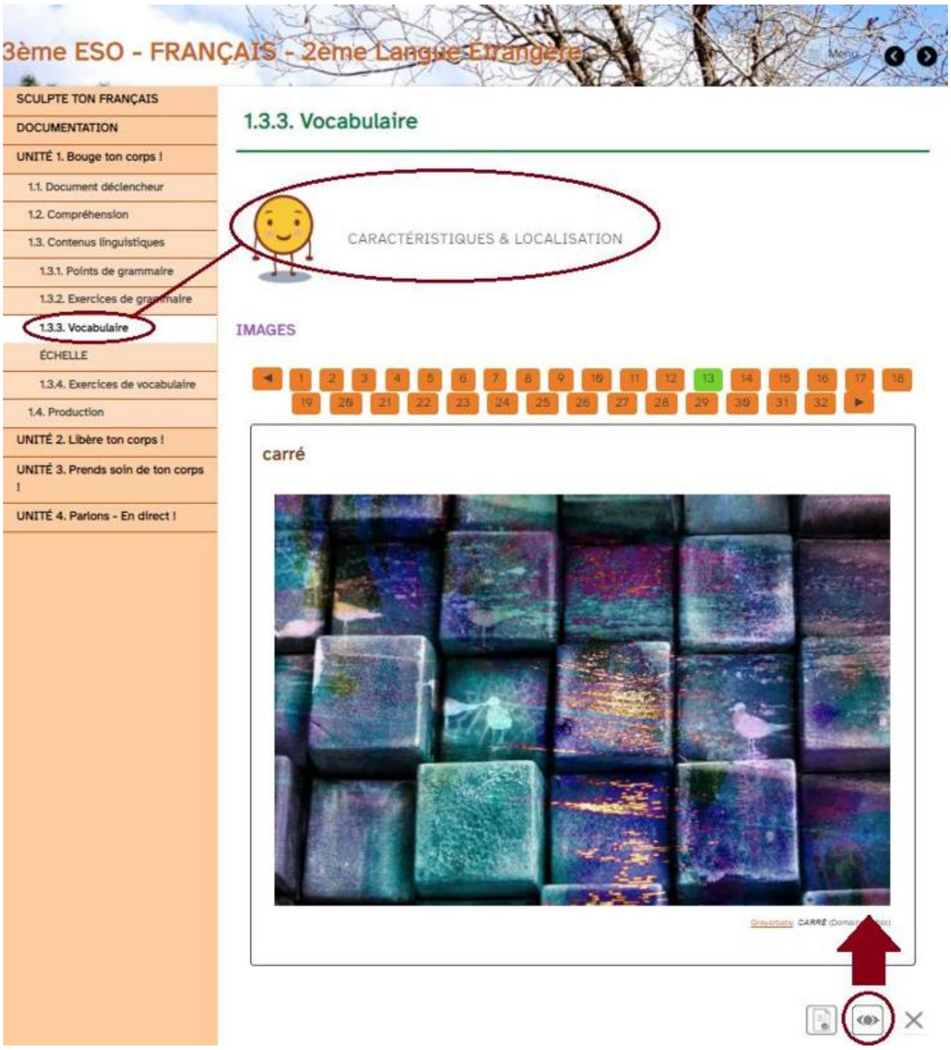


Igual que cando tratamos o apartado da gramática, ten que seleccionar o texto que está ao lado de cada un dos monecos para acceder ao seu contido:

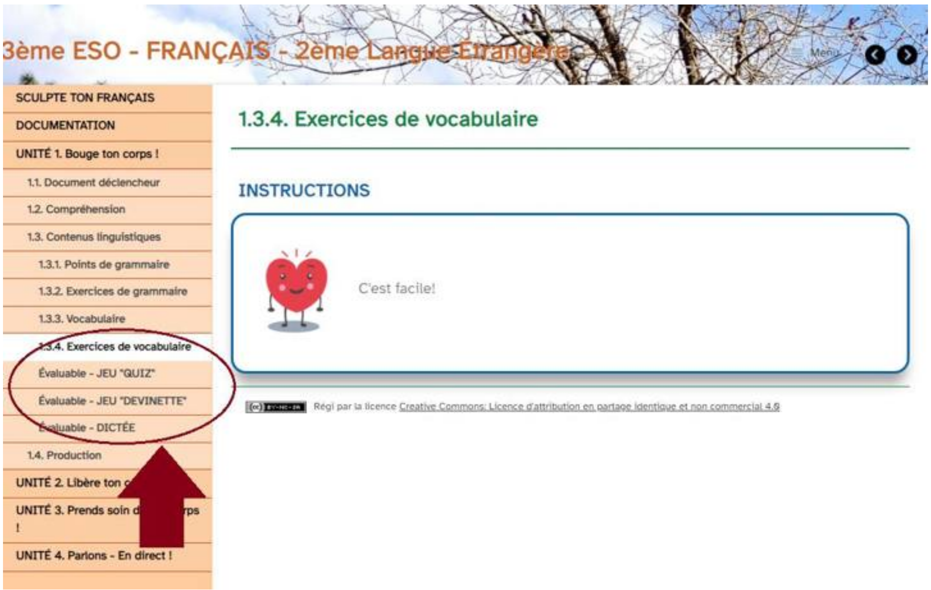


No caso do **vocabulario**, atopará sempre **dúas ferramentas: texto e imaxes ou vídeos**. Porén, nun punto da **unidade 2**, é o alumnado o que vai ter que **crear un dicionario con imaxes**.





Finalmente, sempre haberá **tres exercicios** sobre o léxico e **contarán todos para nota en formato SCORM**. Polo tanto, **só poderán ser realizados unha vez**.



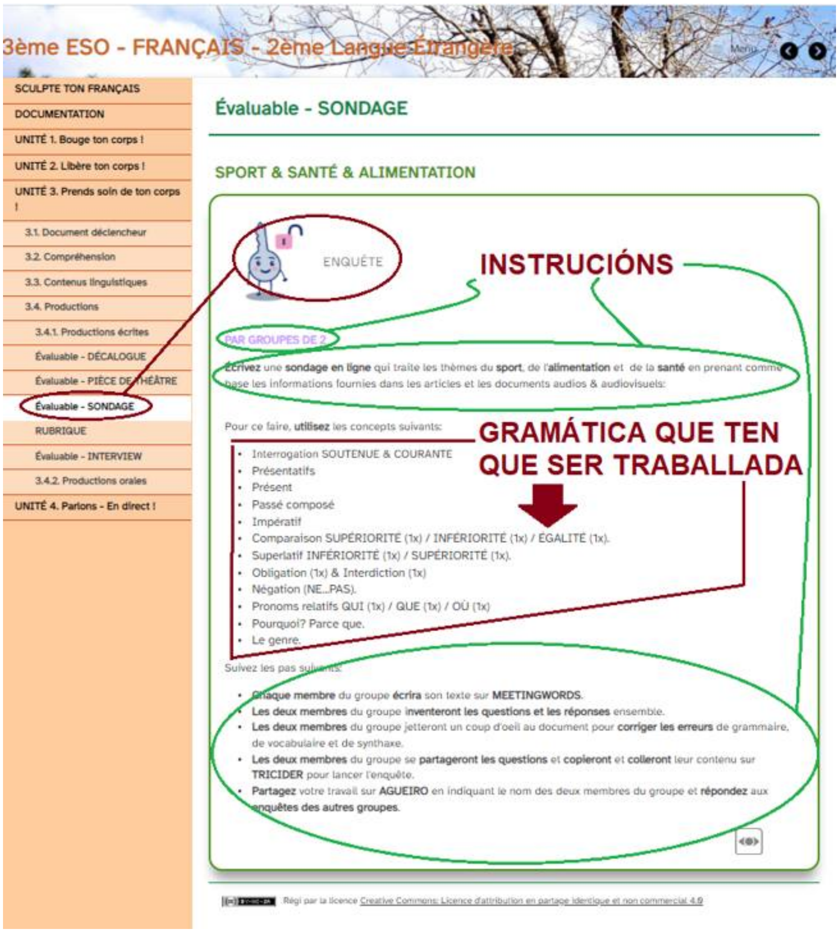
2.4. <u>PRODUCIÓN (ORAL & ESCRITA)</u>

O último punto estará sempre **dividido en 2**:

1. Produción escrita.
2. Produción oral.

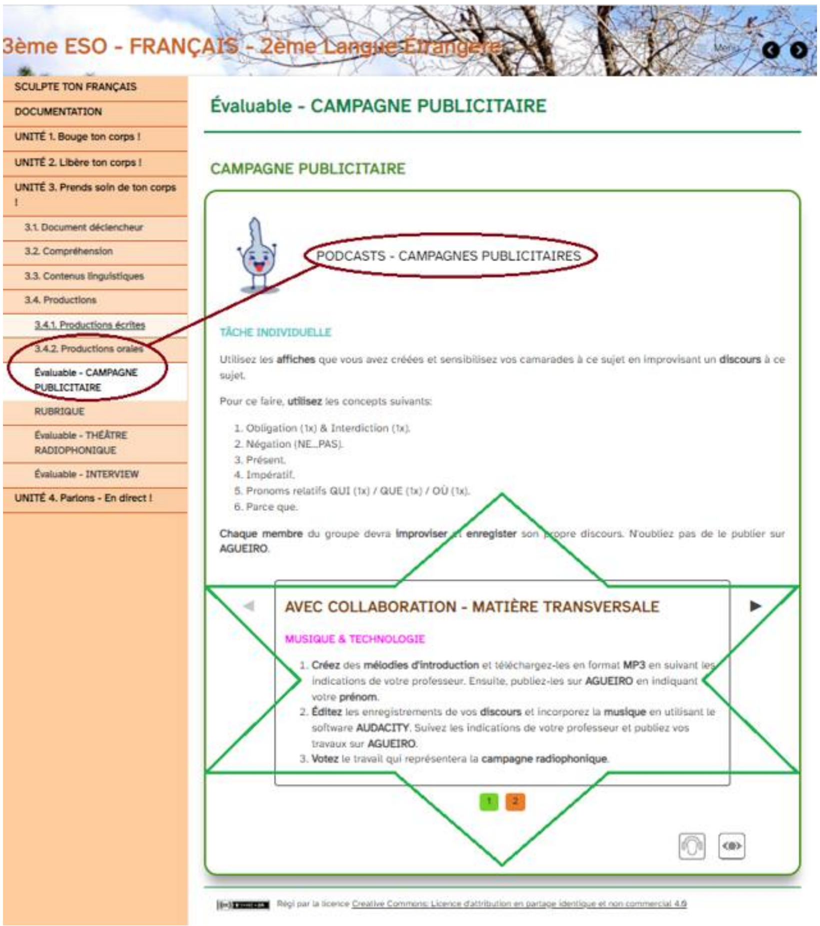
Se selecciona a produción escrita, por exemplo, apareceralle unha xanela coma esta, na que **se explica o que hai que facer, os contidos da gramática que teñen que aparecer e como ten que ser realizada a tarefa (en grupo ou individual)**.

Hai que sinalar que as **tarefas** que teñan coma obxectivo a realización de **pequenos proxectos** estarán sempre indicadas cunha **chave**.



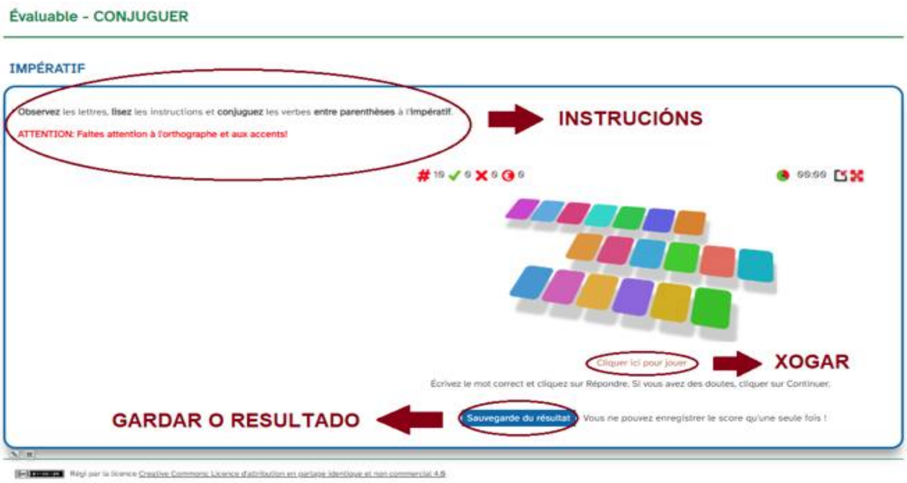
Hai que sinalar que, igual que pasa no punto dous, as **ferramentas** ou os **documentos** que sexan necesarios para desenvolver a tarefa de xeito satisfactorio serán sempre sinaladas cunhas **iconas** que atopará **abaixo e a dereita da súa pantalla**:

Cando as **tarefas** poidan ser traballadas de xeito **transversal** con **docentes doutras materias**, a xanela terá esta aparencia:



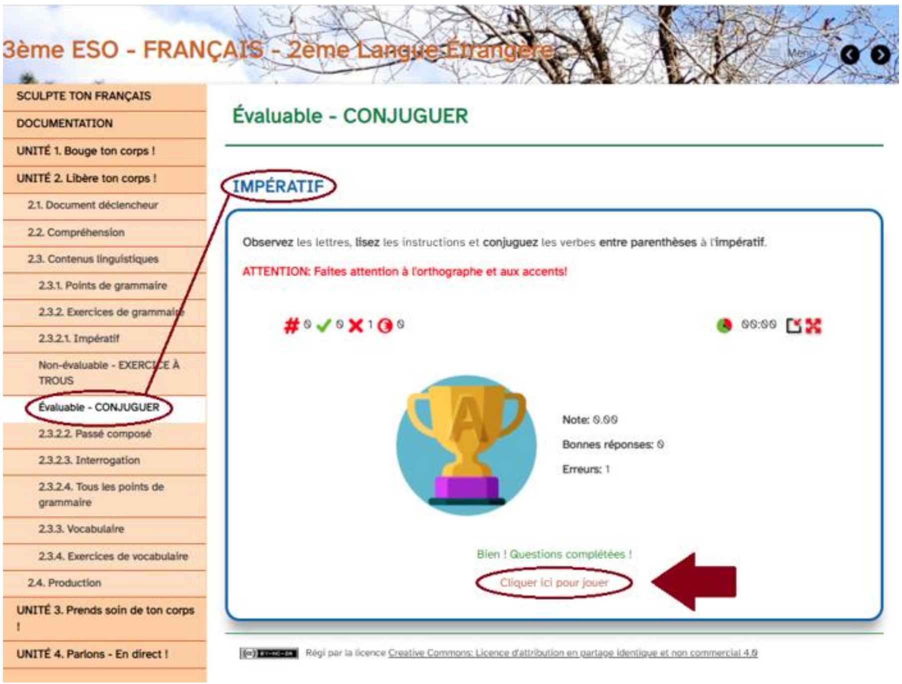
3. TAREFAS QUE CONTAN PARA A NOTA

Falemos agora do desenvolvemento das **tarefas que contan para nota**. Coma dixemos máis enriba, **só estan disponibles en formato SCORM** porque **non é posible gardar os resultados en formato HTML**. Doutra banda a súa aparencia e o seu desenvolvemento son totalmente diferentes posto que están todas **pensadas coma xogos** que **só poderán ser desenvoltos unha vez**. A súa aparencia é sempre similar a esta:

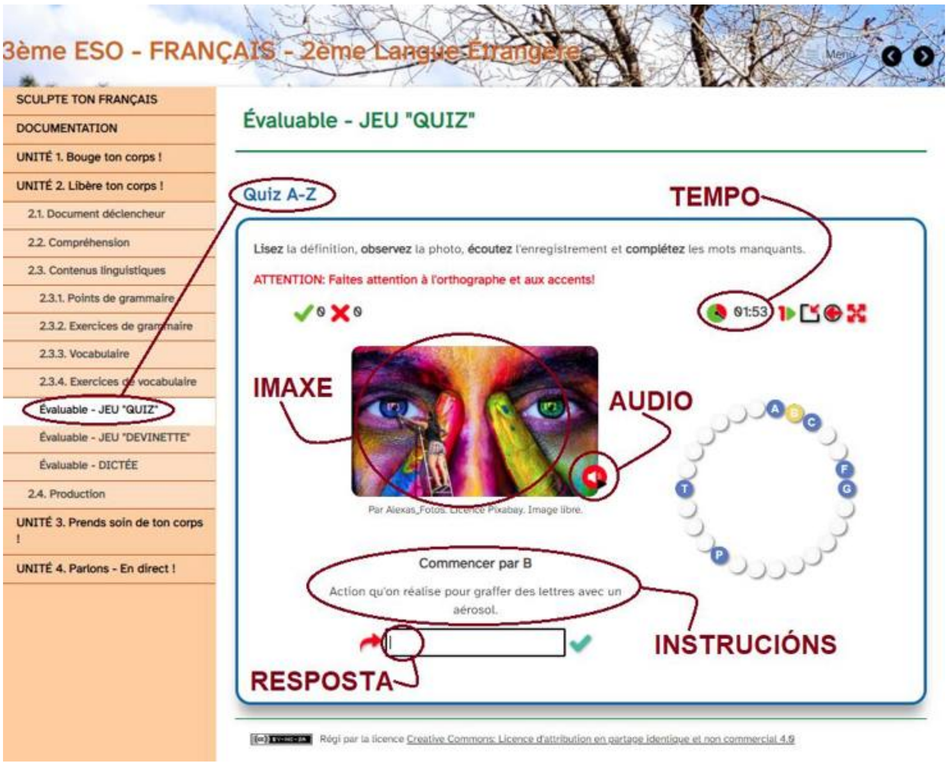


As **instrucións** atópanse sempre **arriba**, a esquerda, a **ligazón para xogar** está **no medio** e **ao final**, hai un **cadro azul** que o alumnado ten que premer cando termine de contestar ás preguntas para **gardar o seu resultado**.

É moi importante lembrar gardalo porque, se non o fan, **non poderán repetir a proba** e a súa nota será un cero. Se preferides traballar nun formato HTML non haberá a opción de gardar a puntuación e aparecerá unha imaxe coma esta para que o alumnado poida xogar as veces que queira:



Mentras fagan a tarefa, poden xurdir **varios elementos segundo sexa o tipo de exercicio**: imaxes, audios e/ou definicións, e sempre estará indicado o tempo que teñen para contestar:

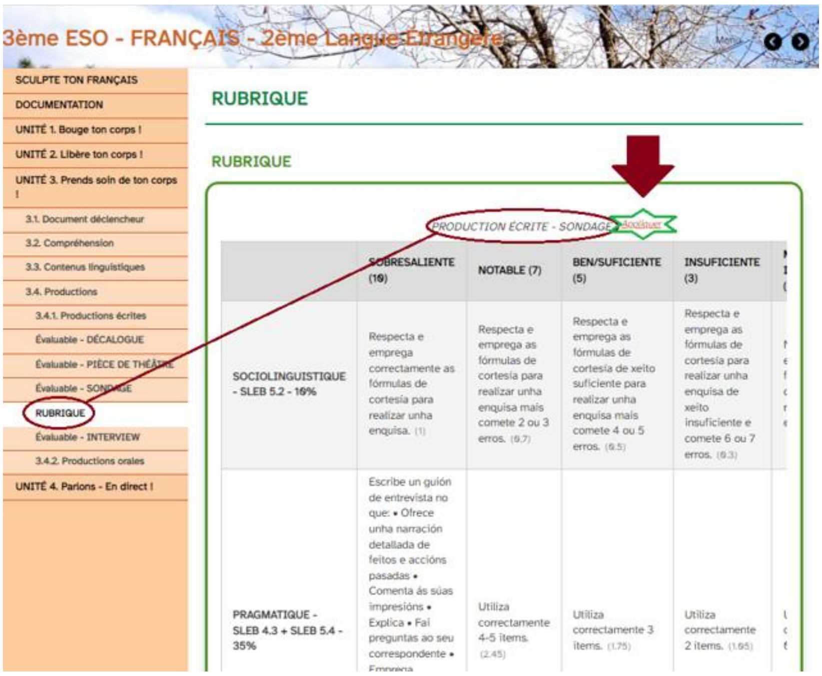


Cada vez que contesten, apareceralles a **resposta correcta** e **unha observación** diferente, segundo a súa resposta.

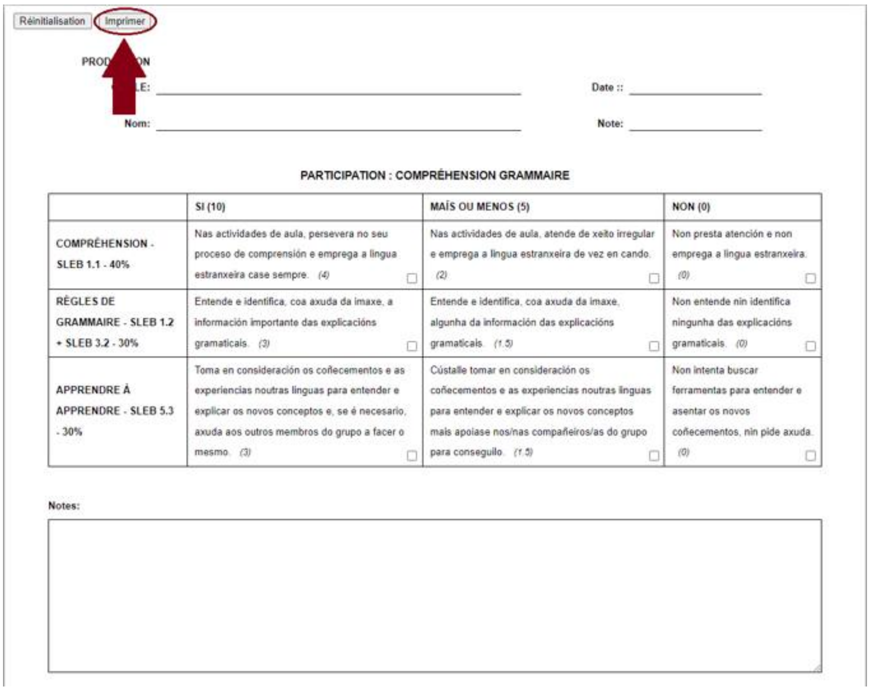
4. AVALIACIÓN

No que atinxe as tarefas de **debate**, **produción** e ás de **comprensión e asimilación da gramática e do vocabulario**, terá que poñer as notas seguindo as indicacións das diferentes **rúbricas** e **escalas de observación** ou **estimación** que ten á súa disposición **debaixo de cada actividade avaliable**.

É importante que o **alumnado** faga unha **auto-avaliación do seu traballo** e unha **co-avaliación do traballo das/dos súas/seus compañeiras/os de grupo**, cada vez que teñan que realizar unha tarefa, para **mellorar o seu rendimento e os seus resultados**. Polo tanto, é importante que observen esas táboas axeitadamente. Están sempre indicadas do xeito seguinte:



Se quere **avaliar ao alumnado** coa rúbrica ou escala sinalada para a tarefa, só ten que **premer** onde está a **frecha** e **completar o documento** que aparece ao facelo.



Réinitialisation Imprimer

PROD ON

LE: ____________ Date :: ____________

Nom: ____________ Note: ____________

PARTICIPATION : COMPRÉHENSION GRAMMAIRE

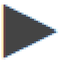
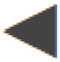
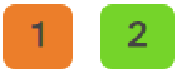
	SI (10)	MAÍS OU MENOS (5)	NON (0)
COMPRÉHENSION - SLEB 1.1 - 40%	Nas actividades de aula, persevera no seu proceso de comprensión e emprega a lingua estranxeira case sempre. *(4)*	Nas actividades de aula, atende de xeito irregular e emprega a lingua estranxeira de vez en cando. *(2)*	Non presta atención e non emprega a lingua estranxeira. *(0)*
RÈGLES DE GRAMMAIRE - SLEB 1.2 + SLEB 3.2 - 30%	Entende e identifica, coa axuda da imaxe, a información importante das explicacións gramaticais. *(3)*	Entende e identifica, coa axuda da imaxe, algunha da información das explicacións gramaticais. *(1.5)*	Non entende nin identifica ningunha das explicacións gramaticais. *(0)*
APPRENDRE À APPRENDRE - SLEB 5.3 - 30%	Toma en consideración os coñecementos e as experiencias noutras linguas para entender e explicar os novos conceptos e, se é necesario, axuda aos outros membros do grupo a facer o mesmo. *(3)*	Cústalle tomar en consideración os coñecementos e as experiencias noutras linguas para entender e explicar os novos conceptos mais apoiase nos/nas compañeiros/as do grupo para conseguilo. *(1.5)*	Non intenta buscar ferramentas para entender e asentar os novos coñecementos, nin pide axuda. *(0)*

Notes:

Finalmente, se quere, **tamén o pode imprimir** seleccionando o que ven indicado na imaxe.

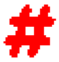
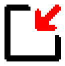
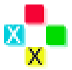
5. ICONAS DO PROXECTO

Finalmente, deixámos unha **táboa co significado das iconas** que aparecen ao longo das catro unidades deste proxecto:

ICONA	SIGNIFICADO
	• Esconder ou mostrar o índice (columna laranxa).
	• Páxina seguinte ou anterior (sen empregar a columna laranxa).
	• Esconder o contido.
	• Ensinar o contido.
	• Cursor que aparece sobre os elementos que se poden seleccionar na pantalla.
	• Obxectivos.
	• Fotos de introdución do tema. • Tarefas que se poden repetir ás veces que se queira e que o profesor no terá en conta para a vosa avaliación.
	• Afondar (só nas unidades 1 e 2). • Debate (só na unidade 1).
	• Seguinte.
	• Anterior.
	• Número de páxinas (alternativa ás dúas frechas anteriores).
	• Contido dos vídeos de gramática e de vocabulario.

	● Tarefas nas que se presentan os conceptos de gramática de distintos xeitos.
	● Tarefas nas que se presentan os conceptos de vocabulario dun ou dous xeitos.
	● Tarefas nas que tendes que actuar e expresarvos de distintos xeitos para poñer en práctica os conceptos presentados con anterioridade.
	● Tarefas nas que tendes que participar na creación de proxectos ligados aos ámbitos do voso interese ou que vos toca vivir cada día na vosa vida cotiá. ● Ligazón a un dicionario & enciclopedia en líña da lingua francesa para que poidades buscar o significado das palabras que non coñecedes. Esta ferramenta permítevos ver a tradución das palabras e o seu significado, entre outras cousas.
	● Texto. ● Vocabulario. ● Instrucións.

	• Audio. • WEB.
	• Vídeo. • Imaxes. • Ferramentas visuales. • Ferramentas auditivas.
	• Cerrar.
 	• Ver o vídeo.
	• Exercicio que conta para nota. Un só intento permitido.
	• Exercicio que conta para nota. Un só intento permitido.
	• Exercicio que conta para nota. Un só intento permitido.
	• Exercicio que conta para nota. Un só intento permitido.
	• Ensinar a frase da pregunta.
	• Agochar a frase da pregunta.

	• Número de preguntas.
	• Cantidade de respostas correctas.
	• Cantidade de erros.
	• Nota.
	• Tempo por pregunta.
	• Minimizar.
	• Maximizar.
	• Maximizar.
	• Maximizar.
	• Pantalla completa.
	• Pantalla normal.
	• Verificar.
	• Tarefa completada.
	• Esconder a roda de palabras.
	• Ensinar a roda de palabras.
	• Unha quenda.
	• Dúas quendas.
	• Avanzar.
	• Audio.