



L'ITALIANO È UN "GIOCO DA RAGAZZI"

**SPRACHENFORUM INTERNATIONAL
KOMMUNIKATION. EMOTION. REFLEXION. DEVELOPING
LIFE SKILLS IN THE LANGUAGE CLASSROOM**

25/10/23 (10:30 - 12:00)

MARCO BENINI



Scuola Mondavio

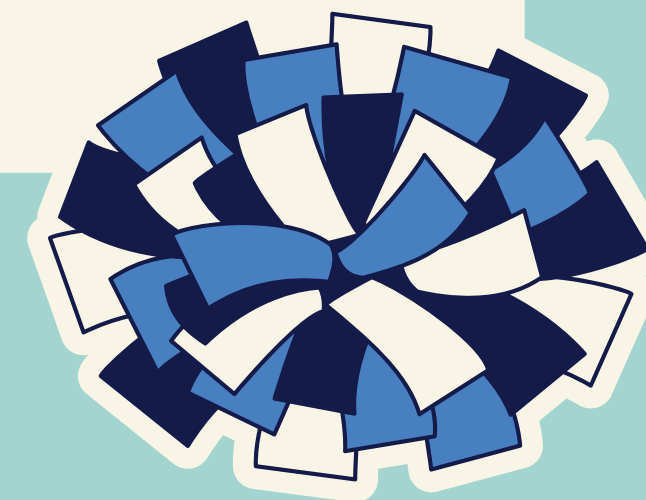
Lingua e cultura italiana





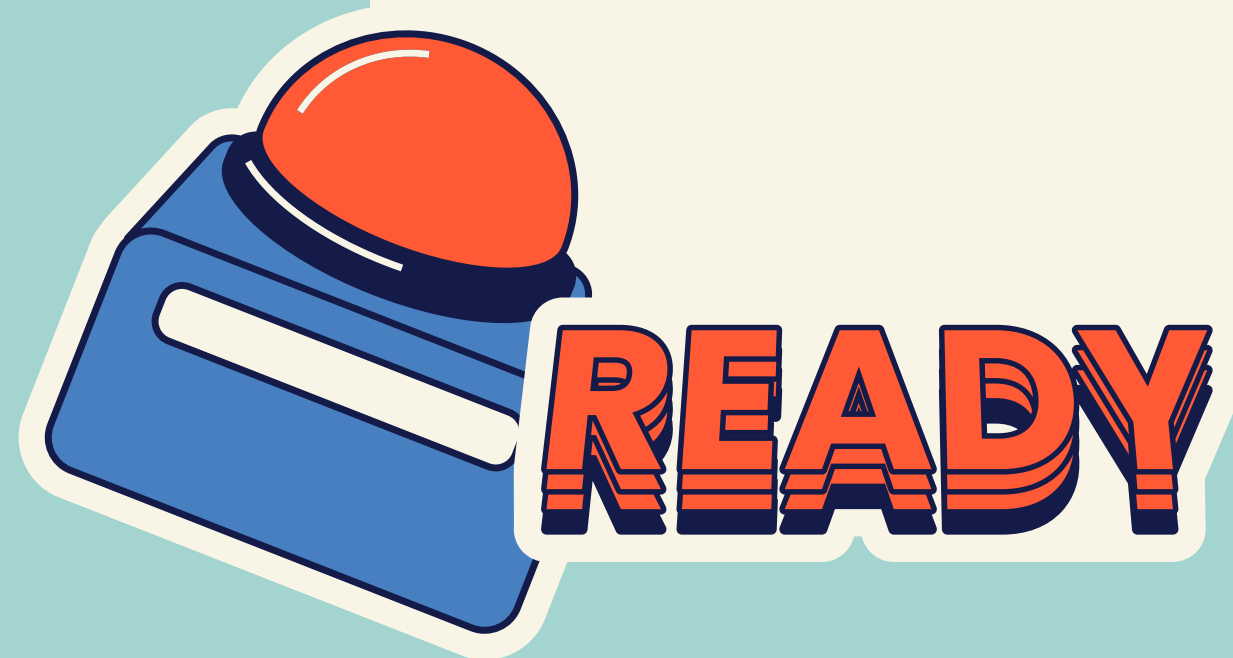
DURANTE IL WORKSHOP, VERRANNO CONDIVISI ESEMPI PRATICI PER FAVORIRE L'APPRENDIMENTO DELL'ITALIANO CON ATTIVITÀ MOTIVANTI E DIVERTENTI.

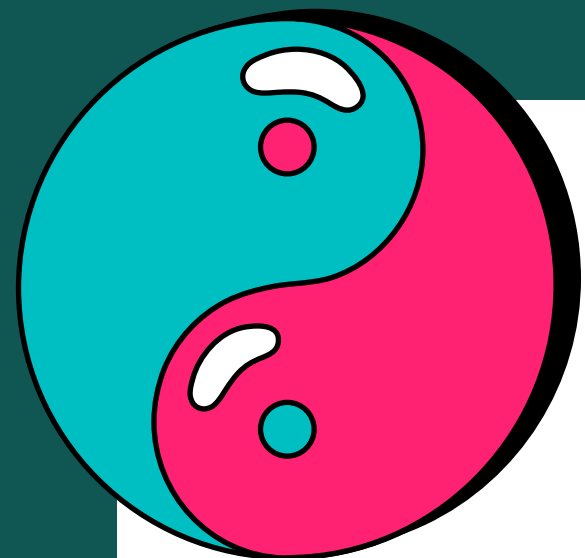
LE ATTIVITÀ PROPOSTE VERRANNO SPERIMENTATE DIRETTAMENTE DAGLI INSEGNANTI PER RIFLETTERE SULL'IMPORTANZA DEL GIOCO NELLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI PRODUZIONE ORALE.





GIOCHIAMO!





GIOCHIAMO!

! BINGO! !

ATTIVITA' ROMPI-GHIACCIO



INDOVINA CHI!



- Scrivi il nome di un personaggio famoso in un foglietto.
- Attacca il foglietto sulla fronte del tuo compagno.
- Fa' domande per indovinare il personaggio.
- I tuoi compagni possono rispondere solo «sì» o «no».



**NICE
GAME**




DISCUSSIONE

OBIETTIVI COMUNICATIVI

OBIETTIVI LINGUISTICI

LIVELLO

FASE DELL'UNITA' DIDATTICA



CHI È IL LADRO?

Ieri alle 22.00 c'è stata una rapina alla Banca d'Italia.

La polizia è arrivata subito sul posto e ha iniziato a investigare.
Sono state trovate delle prove.

Fai domande ai compagni e scopri chi ha rapinato la banca.

Scrivi su un foglio il nome del ladro.

Non dire a nessuno chi è il ladro.

Se sei il ladro, fa' domande ai compagni per non farti scoprire.

INDIZI

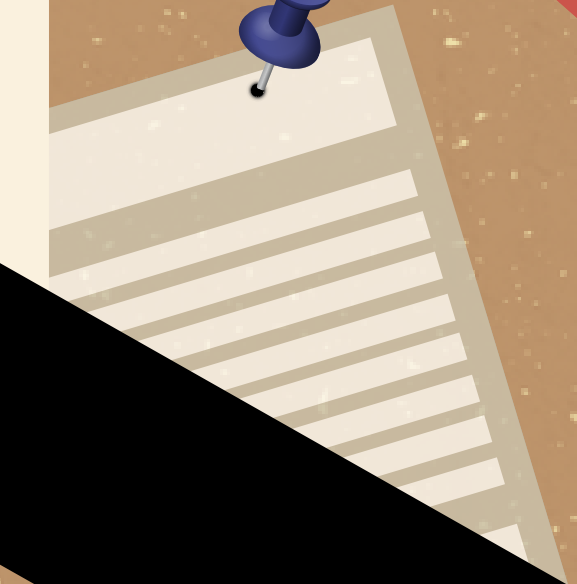
IL GIORNO PRIMA DELLA RAPINA HA NEVICATO QUINDÌ CI SONO DELLE IMPRONTE SUGLI SCALINI DELLA BANCA.

IL NUMERO DI SCARPE È IL 38.


UN BIGLIETTO DI COMPLEANNO PER I 22 ANNI.

IL ROMANZO «LE OTTO MONTAGNE»

UN BIGLIETTO SOLO ANDATA DA FIRENZE A MILANO.



MATERIALE




Nome: Maria
Età: 22
Mestiere: cuoca
Residenza: Firenze
Hobby: lettura romanzi
Famiglia: fidanzata, no figli
Animali domestici: no
Numero scarpe: 38

(1)



Nome: Giacomo
Età: 30
Mestiere: manager
Residenza: Napoli
Hobby: sci
Famiglia: sposato, 1 figlio
Animali domestici: gatto
Numero scarpe: 45

(2)



Nome: Giovanna
Età: 36
Mestiere: dottoressa
Residenza: Bologna
Hobby: musica
Famiglia: sposata, 2 figlie
Animali domestici: 1 cane
Numero scarpe: 40

(3)




Nome: Enrico
Età: 41
Mestiere: giudice
Residenza: Roma
Hobby: golf
Famiglia: divorziato, no figli
Animali domestici: no
Numero scarpe: 45

(4)



Nome: Linda
Età: 30
Mestiere: scienziata
Residenza: Milano
Hobby: danza
Famiglia: sposata, no figli
Animali domestici: no
Numero scarpe: 40

(5)



Nome: Elisabetta
Età: 19
Mestiere: studentessa
Residenza: Bologna
Hobby: lettura
Famiglia: single, no figli
Animali domestici: no
Numero scarpe: 37

(6)



DISCUSSIONE

OBIETTIVI COMUNICATIVI

OBIETTIVI LINGUISTICI

LIVELLO

FASE DELL'UNITA' DIDATTICA



LA CODA DEL MAIALINO

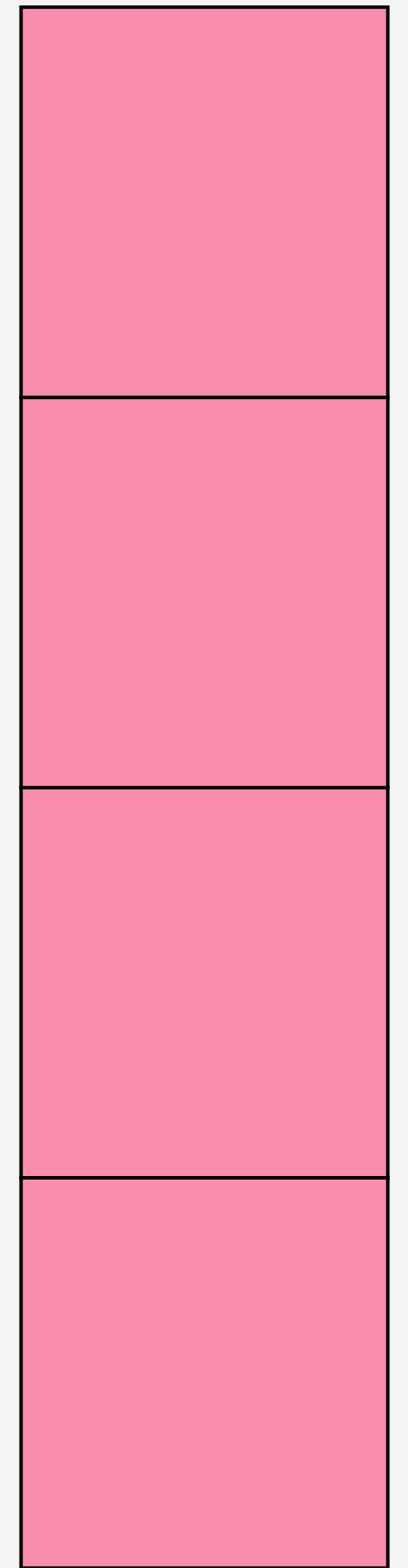
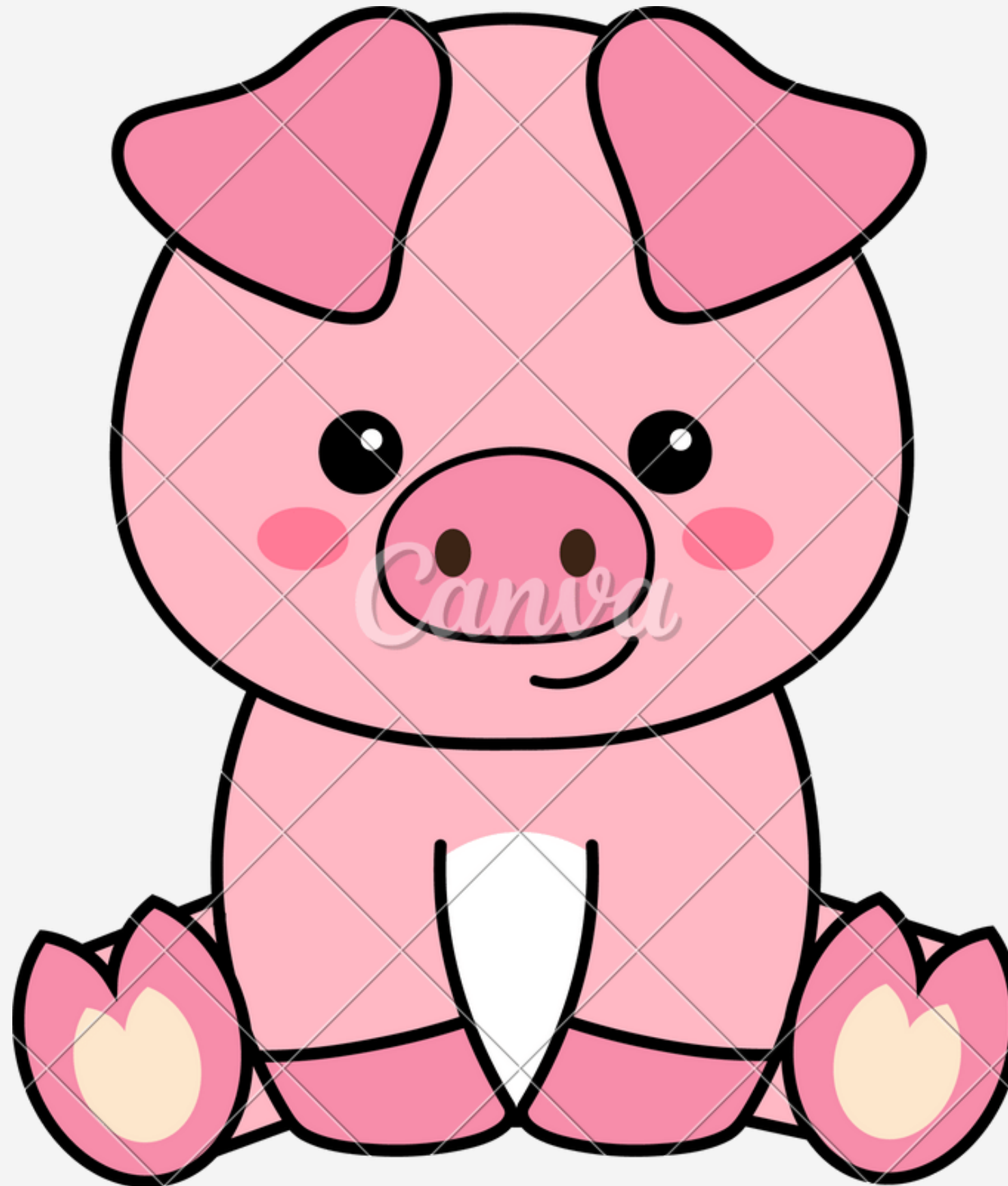
Uno studente deve disegnare la coda del maialino nel poster.

Lo studente che disegna ha gli occhi coperti.

I compagni devono dare indicazioni per disegnare la coda nel posto giusto.

Almeno uno studente per squadra disegna la coda.

Vince chi ha disegnato meglio la coda del maialino.





DISCUSSIONE

OBIETTIVI COMUNICATIVI

OBIETTIVI LINGUISTICI

LIVELLO

FASE DELL'UNITA' DIDATTICA

Il gioco della NASA

Siete i membri dell'equipaggio di una spedizione sulla luna.

La vostra navicella spaziale si è schiantata sul suolo lunare, ma non è tutto perduto: state tutti bene e a circa 300km c'è una base lunare con una astronave per tornare sulla terra.

Ti trovi sul lato illuminato della Luna.

Ci sono 15 oggetti.

Classificate in ordine di importanza tutti gli oggetti a vostra disposizione.





DISCUSSIONE

OBIETTIVI COMUNICATIVI

OBIETTIVI LINGUISTICI

LIVELLO

FASE DELL'UNITA' DIDATTICA

SAGRE E SAPORI

L'insegnante appende in diversi punti della classe le sei locandine che pubblicizzano sei diverse sagre che si svolgono nella regione italiana delle Marche.

Quindi presenta l'attività, dà ad ogni studente un foglietto su cui è scritto il ruolo che dovrà svolgere e legge insieme agli studenti la breve introduzione che precede ogni ruolo.

L'insegnante invita gli studenti a muoversi nella classe e a parlare, stando in piedi, con il maggior numero possibile di studenti.

L'attività termina quando tutte le coppie o gruppi si sono formati ed hanno identificato la sagra maggiormente rispondente ai loro interessi.

SAGRE E SAPORI

Hai vinto una vacanza premio per questa estate da trascorrere nelle Marche, regione ricca di tradizioni e sagre paesane.

Ora sei nel bar dell'albergo presso il quale sei alloggiato insieme a tutti gli altri vincitori della vacanza.

Parla di te con il maggior numero di persone possibile e trova la persona con cui hai più affinità, cioè interessi e passioni in comune; quindi in coppia scegliete la sagra che risponde maggiormente ai vostri gusti ed interessi ed alla quale desiderate andare domani pomeriggio.

SAGRE E SAPORI

Paola e Marco: La sagra del tartufo (Acqualagna)

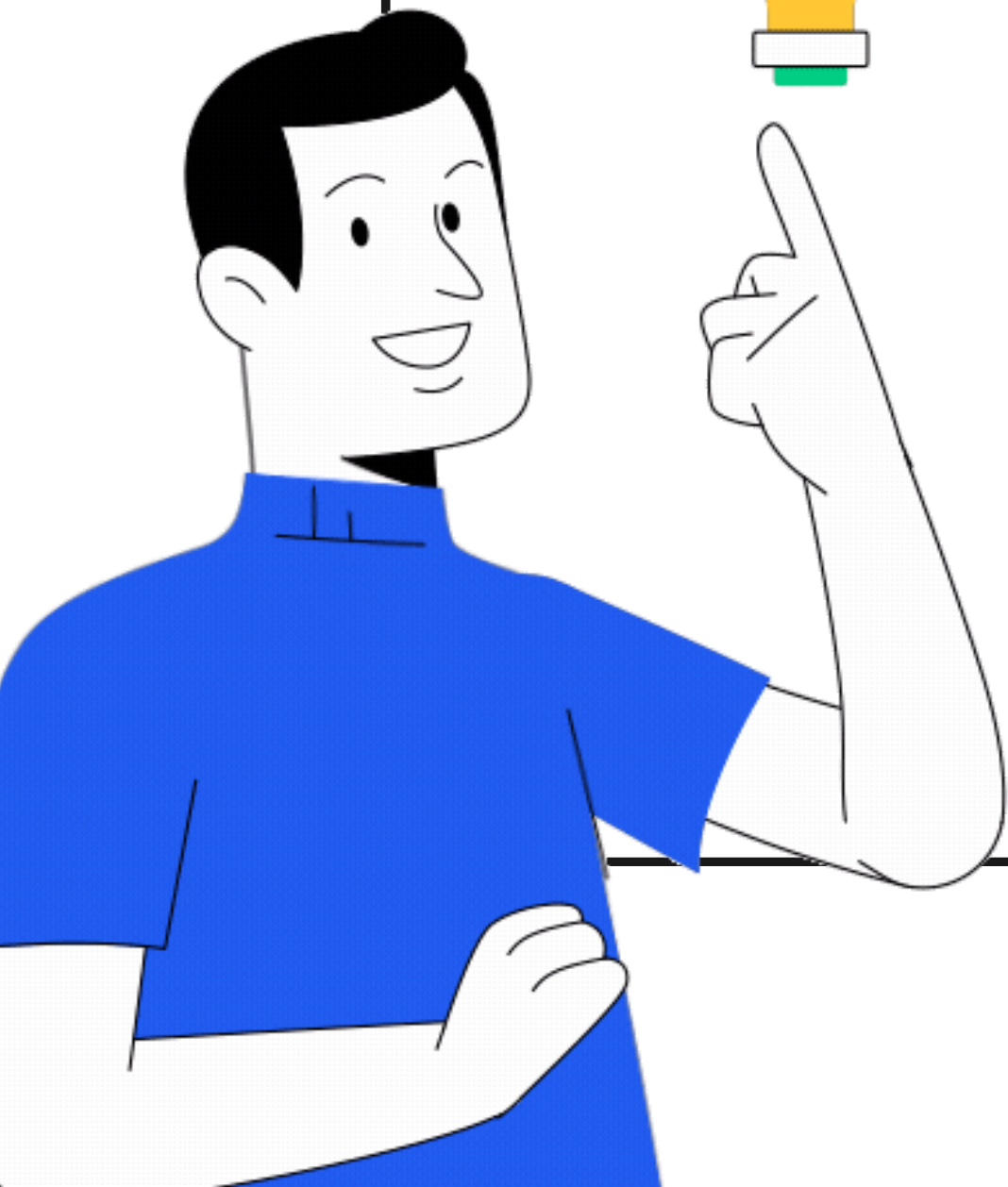
Tommaso e Elena: Sagra delle pesche (Montelabbate)

Giuliano e Marilena: La festa del vino (Pergola)

Matteo e Patrizia: La sagra della polenta (San Costanzo)

Gabriele, Lolita e Giulio: Sagra del pesce (Senigallia)

Clara e Lucio: Sagra dei vincisgrassi (Cartoceto)



DISCUSSIONE

OBIETTIVI COMUNICATIVI

OBIETTIVI LINGUISTICI

LIVELLO

FASE DELL'UNITA' DIDATTICA

ALTRI GIOCHI



Scuola Mondavio
Lingua e cultura italiana

**NICE
GAME**