La didattica ludica in aula e a distanza

Telis Marin

EDILINGUA

perché?	grammatica
	lessico
quando?	parlare
	vuoto di informazione
come?	problem solving
	di movimento
	di società, da tavolo
DAD	digitali

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

«Un gioco è un’attività con regole, un obiettivo e che fa divertire»

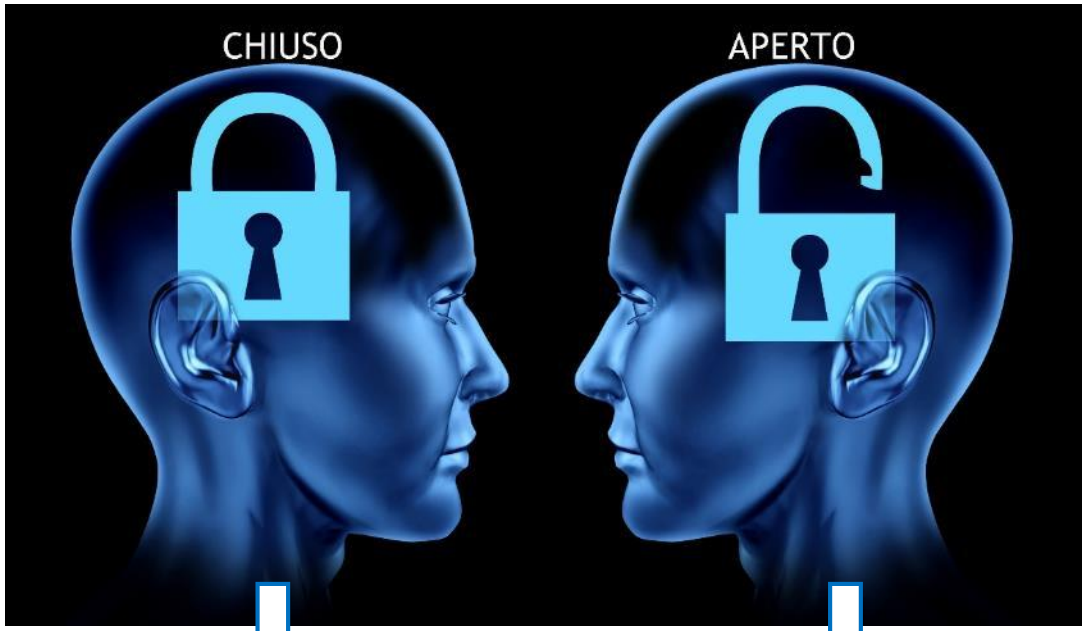
Jill Haldfield

«I giochi dovrebbero essere parte integrante del sillabo»

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

Perché fare attività ludiche?

=



0 nuove sinapsi!

- cortisolo: nuove sinapsi!

adulti: - plasticità celebrale

rigenerazione neuronale: socializzazione e ludicità

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

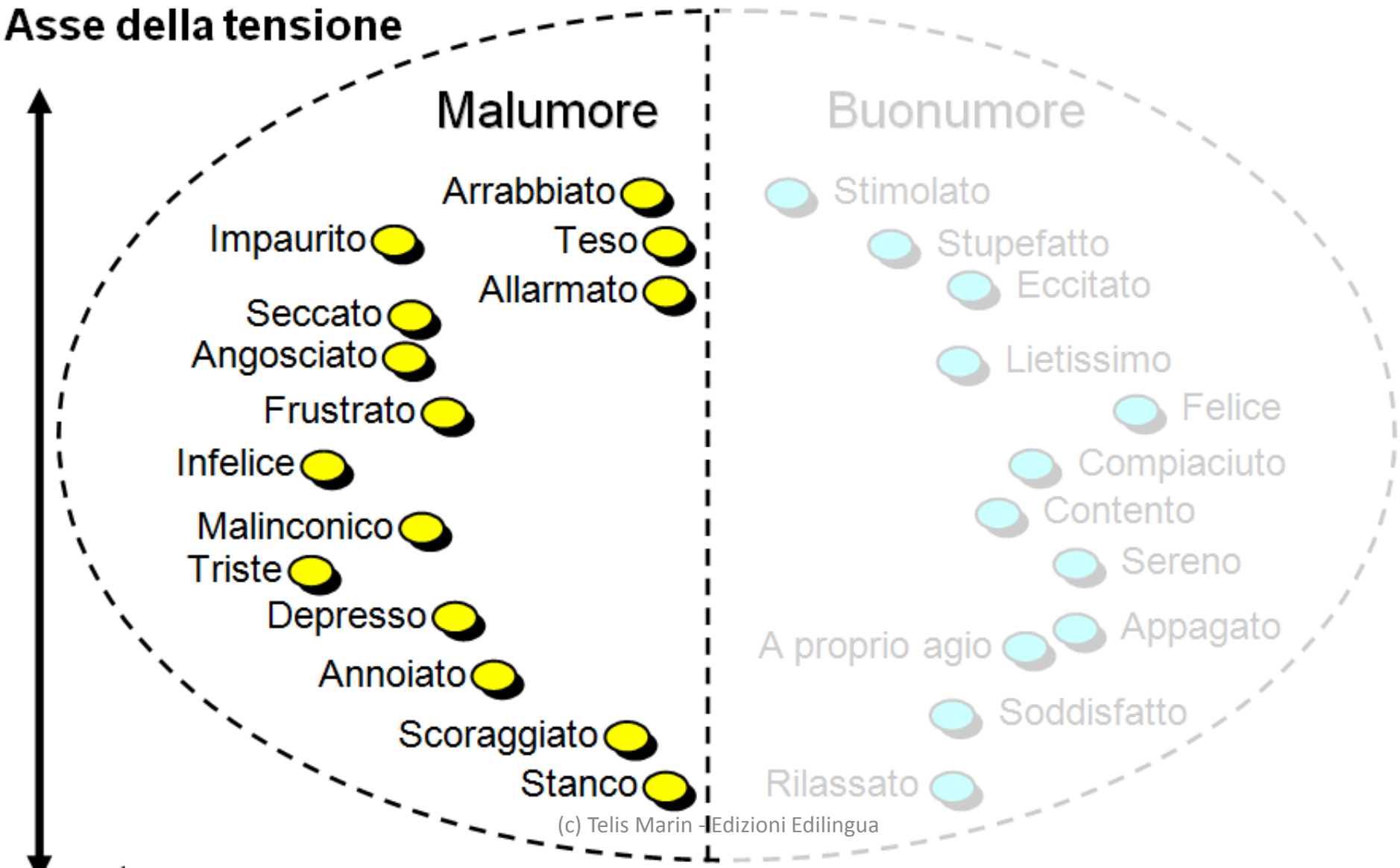
Alla ricerca della felicità

Una battaglia costante

emozioni positive

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

Emozioni



(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

Emozioni

senso di appartenenza a un gruppo, voglia di mettersi in gioco, senso di sfida e competizione

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

Perché giocare?

Quale motivo vi sembra più importante?

divertimento	contesto	ripasso
socializzazione	motivazione	varietà
filtro affettivo	centralità	*Rule of forgetting*

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

Grammatica

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

B4

Giocate in coppia. Ognuno di voi pensa a un famoso personaggio, del passato o del presente, e il compagno cerca di indovinare chi è facendo le seguenti domande, secondo l'esempio in blu. Poi i ruoli si invertono. Vince chi indovina il personaggio del compagno con meno domande.

1. Se fosse un secolo ... (vivere) in quale secolo vivrebbe?
2. Se fosse un paese ... (abitare)
3. Se fosse una lingua ... (parlare)
4. Se fosse una professione ... (fare)
5. Se fosse un film ... (essere)
6. Se fosse un libro ... (essere)
7. Se fosse una caratteristica fisica ... (essere/avere)
8. Se fosse una frase famosa ... (dire)
9. Se fosse una canzone ... (cantare)
10. Se fosse un piatto tipico ... (mangiare)

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

Unità 5
B5

Tu e B avete ciascuno una lista di ipotesi da completare.

- *Cominci tu: leggi a B una delle frasi date sotto.*
- *B deve completare la frase con una conseguenza: se è grammaticalmente corretta, guadagna 1 punto; se è anche assurda (cioè non è logica, come nell'esempio in alto), ne guadagna 2!*
- *Poi il turno passa a B che ti legge una delle sue frasi-ipotesi che tu devi completare con una conseguenza assurda.*
- *Quando avrete usato tutte le ipotesi, contate i punti: chi ha vinto?*
- *Alla fine riferite alla classe la frase più... assurda!*

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

4 Ogni studente scrive su un bigliettino un verbo all'infinito e una congiunzione e lo passa allo studente alla sua destra. Dopo il via dell'insegnante, gli studenti devono creare dieci frasi con il verbo e la congiunzione ricevuti dal loro compagno. Il primo studente che completa le dieci frasi dice "stop" e si passa alla correzione. Ogni frase giusta è un punto. Vince chi ha più punti.

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

Coppie e gruppi

meno è meglio

variare

tempo

passività

appartenenza

competizione

filtro

simpatia

atmosfera

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

Lessico

Quale di queste attività vi sembra più utile e creativa?

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

4 *Giocate a coppie. Ognuno sceglie 6 parole delle unità precedenti e a turno le spiega al compagno senza nominarle.*
Per ogni parola che lui indovina, la coppia vince 1 punto.
Alla fine riferite alla classe il vostro punteggio e le parole indovinate.

È un oggetto che indossiamo sul viso.

La maschera!

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

E6

Tu e B avete ciascuno 6 categorie e per ogni categoria 10 parole.

- *Leggi il titolo di una tua categoria: B ha 30-40 secondi per indovinare le parole relative.*
- *Per ogni parola indovinata, B vince 1 punto.*
- *Poi B ti legge il titolo di una sua categoria e tocca a te indovinare le parole.*

Lavoro
mansione
colloquio
curriculum vitae
annuncio
contratto
collega
cliente
straordinari
competenze
tirocinio

Scuola e università
scuola primaria
scuola media
scuola superiore
diploma
laurea
facoltà
dottorato
test d'ingresso
borsa di studio
maturità

Informazione
telegiornale
bufala
notizia
cronaca
editoriale
articolo
fonte
giornale
giornalista
rivista

Sagre e feste di paese
mercato
spettacolo
fuochi d'artificio
gastronomia
artigianato
degustazione
tradizione
fiera
bancarella
radici

Venezia
Carnevale
maschera
gondola
canale
calle
campo
costume
regata
vaporetto
ponte

Libri
genere letterario
romanzo
racconto
scrittore
autore
personaggio
trama
copertina
recensione
casa editrice

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

4 *Scegliete 3 termini della lista a destra e preparatevi per qualche minuto.*

- *A turno, avete 10 secondi per descrivere ogni termine al resto della classe, senza ovviamente pronunciarlo.*
- *Se un compagno indovina il termine, sia lui che lo studente che l'ha descritto vincono un punto.*
- *Attenzione: chi prova a indovinare un termine e sbaglia, non potrà provarci di nuovo, dovrà aspettare il termine successivo.*

CONVIVENZA
DIVORZIO
SEPARAZIONE
CULTURA DOMINANTE
MONOGENITORIALE
FAMILIARE
CONIUGE
ADOTTARE
UNIONE CIVILE
DI COLORE
COPPIA MISTA
FAMIGLIA ALLARGATA
ASSEGNO DI MANTENIMENTO
FIDANZATO
COMPAGNO
PREGIUDIZIO
SPOSATO

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

F Lessico e abilità

1 Qualcuno ha rubato il portafoglio della signora Andretti. La donna descrive i ladri alla polizia. Riuscite a trovarli nel disegno?

> Erano in due, un uomo e una donna. L'uomo portava un cappotto lungo un po' vecchio, una maglietta a righe, jeans e scarpe da ginnastica. La donna indossava, invece, una maglia di cotone nera a maniche lunghe, una gonna verde a pallini, occhiali da sole e una borsa di pelle.

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

3 Giocate in coppia. Scegliete una delle persone in primo piano a pag. 142. A turno fate una domanda come nell'esempio. Vince chi scopre per primo la persona scelta dal compagno. Se avete tempo, scegliete un'altra persona del disegno e continuate il gioco.

Il tuo personaggio porta...? / Ha i capelli... / È...?

Sì/No. Il tuo personaggio ha...?

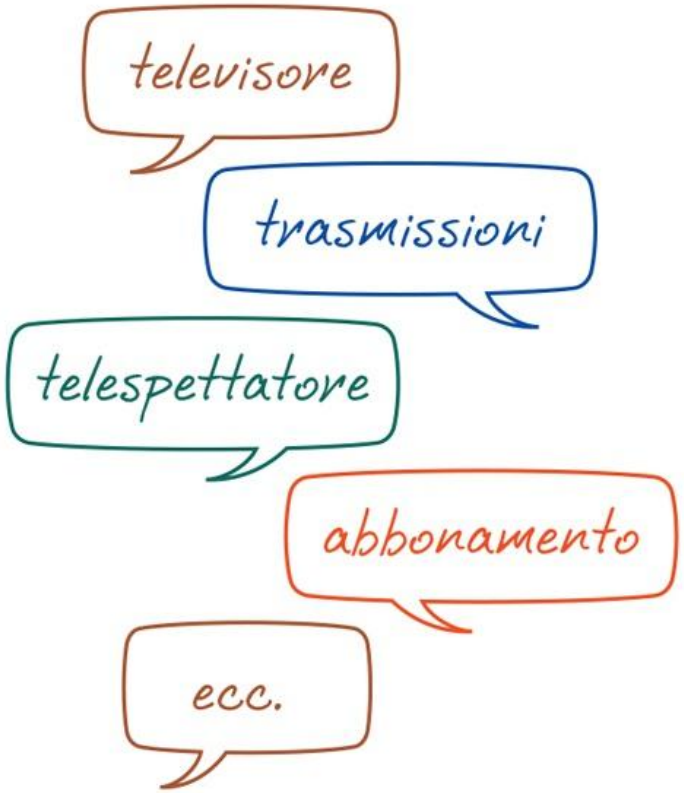
Sì/No.

...

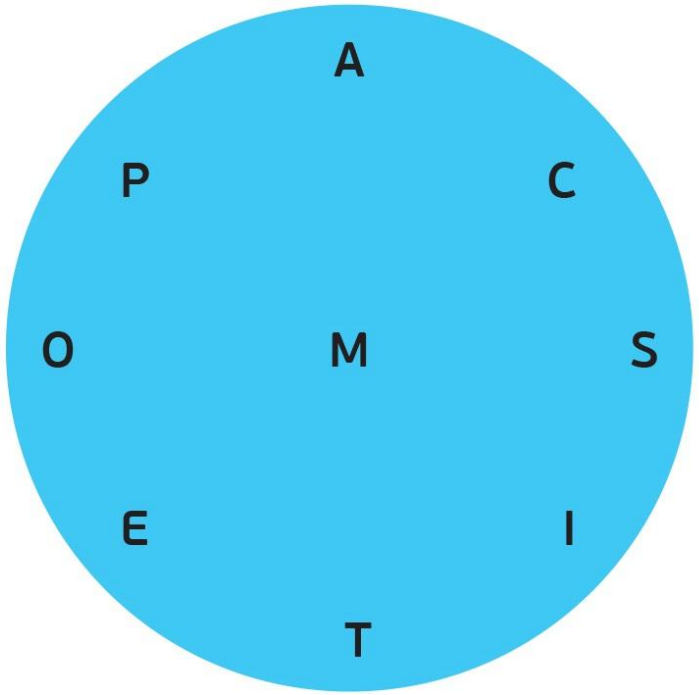
(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

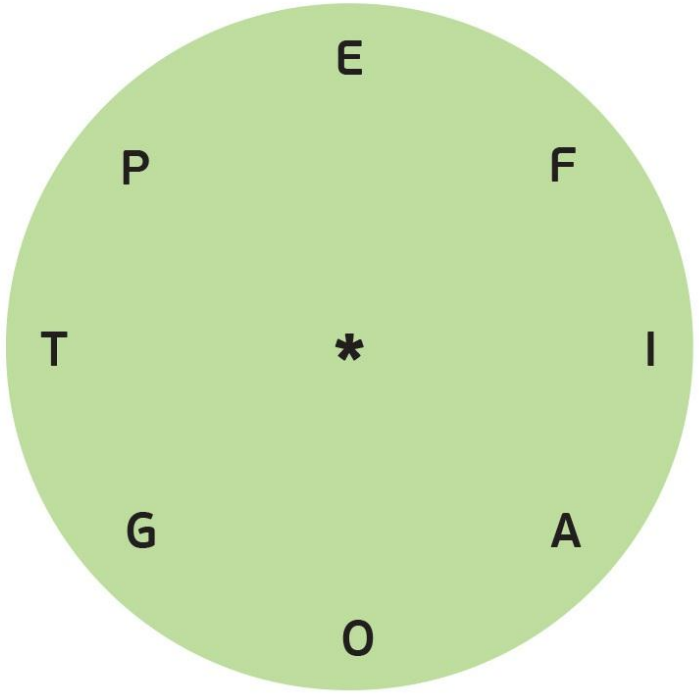
N Giochiamo

Giocate in due squadre. Comincia uno studente della squadra A con una parola a caso. Uno studente della squadra B dovrà rispondere con una parola relativa, come nell'esempio a destra, e così via. La prima squadra che non riesce a trovare una parola legata in qualche modo all'ultima pronunciata dagli avversari, perde. Poi si ricomincia con un altro giro di parole.



(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua





6 *Due sillabe.*

- *In coppia formate quante più parole di due sillabe usando le lettere della ruota azzurra. Ogni lettera si può usare fino a due volte e contano anche parole della stessa radice (plurali ecc.).*

  Vediamo quale coppia vince!

- *Poi continuate con la ruota verde: al posto dell'asterisco potete usare qualsiasi lettera.*

  Un aiuto: dalla ruota azzurra si possono formare almeno 7 parole che cominciano per c, 6 x p, 6 x s ecc.

  Da quella verde almeno 8 x f, 5 x a, 4 x c, 4 x d, 4 x m ecc

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

Gestire le resistenze

spiegare!

obiettivi

vantaggi

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

Giochi di movimento

socializzare ossigenare divertirsi

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

5 *Giocate a coppie.*

a *A turno, scegliete una delle parole in blu e mimatela al compagno. Se indovina, guadagna 3 punti, ma ne perde 1 per ogni tentativo sbagliato. Vince chi arriva per primo a 15 punti.*

b *Fate lo stesso con una delle opere d'arte viste nell'unità.*

pittore ◆ dipinto ◆ scultore ◆ mostra ◆ capolavoro ◆ natura morta
cornice ◆ quadro ◆ scultura ◆ dipingere ◆ museo ◆ ritratto ◆ scolpire

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

8 Specchio

- *A*, in piedi, mima senza parlare uno dei verbi dati sotto.
- *B*, a libro chiuso, ripete esattamente quello che fa *A* (come uno specchio, appunto) e poi dice di quale verbo si tratta. Dice anche il participio passato del verbo.
- Poi i ruoli cambiano. Ognuno mima almeno 4 verbi.

scrivere | suonare | cantare | chiudere | ascoltare | scendere
vedere | leggere | dormire | mangiare | uscire | bere

es. 9-10
p. 42

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

AB 5

***Specchio+**. A in piedi mima una delle azioni date sotto. B, a libro chiuso, fa esattamente quello che fa A, come uno specchio. Se B riesce anche a formare una frase completa con questa azione, vince un punto. Poi i ruoli si invertono. Vediamo chi fa più punti.*

stirare ◆ fare il bucato ◆ pulire ◆ lavare i piatti ◆ cucinare

fare il vaccino ◆ operare ◆ esaminare ◆ starnutire ◆ tossire ◆ avere la febbre

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

Il nostro ruolo?

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

Il nostro ruolo?

spiegare

entusiasmo

monitorare

giocare

tempo – punti ecc.

adrenalina - serotonina

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

Parlare e scrivere

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

4 Gira e racconta!

Gli studenti si mettono in cerchio e l'insegnante comincia una storia: “Era una notte buia e piovosa, mentre Adele guardava la tv…". Si ferma e fa girare la bottiglia (o la penna o il pennarello) messa al centro del banco. Lo studente indicato deve continuare la storia fantastica usando l'imperfetto e/o il passato prossimo.

Se lo studente ha raccontato una parte della storia in modo corretto, è lui stesso che fa girare la bottiglia. Il gioco va avanti in questo modo. Chi non riesce a continuare il racconto esce dal cerchio. Vince lo studente che rimane al suo posto fino alla fine.

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

7 Attività ludica. Formate due squadre. A turno, ciascuna squadra pensa a una persona famosa di oggi o del passato. La squadra avversaria fa delle domande per scoprire di chi si tratta, utilizzando una sola volta questi interrogativi:

Dove | Quanto | Quando | Che | Cosa | Come

Perché | Quale | Di cosa | Chi

Naturalmente, le risposte non possono rivelare direttamente l'identità del personaggio da indovinare. Vince chi scopre il personaggio misterioso con meno domande.

es. 15-18
p. 17

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

P Giochiamo

Giocate in due squadre. Il vostro scopo è dare dei consigli su cosa fare e non fare il giorno prima dell'esame. Preparatevi per qualche minuto riguardando l'unità e pensando anche a qualche tecnica efficace che usate voi o i vostri figli. Poi uno studente della squadra A comincia con una frase tipo:

Prima dell'esame uno studente deve fare / non deve fare...

Se la frase va bene, la squadra vince un punto.
Poi tocca a uno studente della squadra B e così via.
Vince la squadra con più argomenti validi.

p. 180

i-d-e-e.it

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

Problem solving/vuoto di informazione

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

F5

Tu e B avete ognuno la trama di un libro e delle parole

Alcune delle tue parole sono la soluzione per il testo di B e alcune delle parole di B sono la soluzione per il tuo testo.

- *Tu dici a B una parola scelta a caso tra quelle nel riquadro blu e lui ti dice una delle sue.*
- *Poi cercate di inserire la parola data in uno degli spazi del vostro testo.*
- *Continuate così: chi completa per primo i 5 spazi del proprio testo alza la mano e chiede all'insegnante di controllare! Se ha completato bene il testo vince, altrimenti vince il compagno.*

Silvia e Gabriele si incontrano in _____(1). A lui bastano poche parole per perdere la testa e scoprire che nel mondo esiste qualcuno con cui è possibile _____(2) al volo e non sentirsi più soli. Fuori c'è il mondo, con i suoi rumori e le sue difficoltà, ma quando stanno insieme, ci sono solo loro e _____(3). Tutto bello, anche troppo, ma possiamo davvero prendere una _____ (4) dalla nostra vita? Le persone che incontriamo ci servono per capire chi dobbiamo diventare? Le cose importanti iniziano quando _____(5) sembra finito?

origini
speranza
soldati
gladiatori
fiducia
crescono
narra
dicono

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

Unità 8
F5

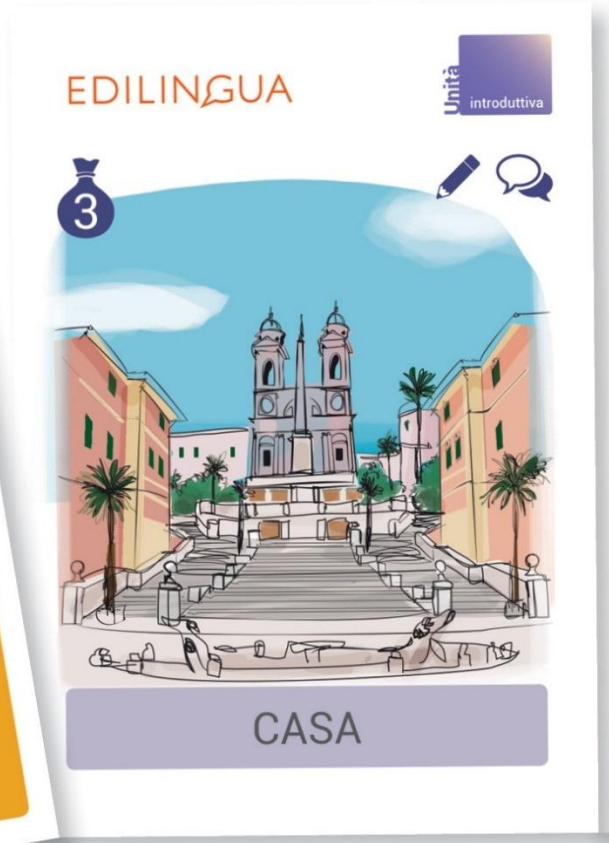
- *Attenzione: non rivelate al gruppo B la vostra missione!*
- *Il gruppo A selezionerà e mimerà 5 azioni relative alla cura del corpo incontrate in questa unità (Pronti! 1, dialogo a pag. 36, C4). Se riescono a farvi capire queste azioni, entrambi i gruppi vinceranno 2 punti per ogni azione.*

- *L'obiettivo comune è realizzare 30 punti, o almeno così pensa il gruppo A! In realtà il vostro obiettivo NON è indovinare le azioni! Anche se capite di cosa si tratta, dovete far finta di non capire! Per ogni azione, per quanto sia chiara, dovete fare ipotesi sbagliate. Se ad esempio il gruppo A mima l'azione "farsi la barba" voi dovete dire "stai facendo sport" o "ti stai truccando" ecc., senza smettere di tentare di indovinare.*
- *Voi vincete se il gruppo A non capisce che li state prendendo in giro. Loro non lo sanno, ma vinceranno se scoprono lo scherzo (pensano che anche voi abbiate delle azioni da mimare). Buon divertimento ;)*

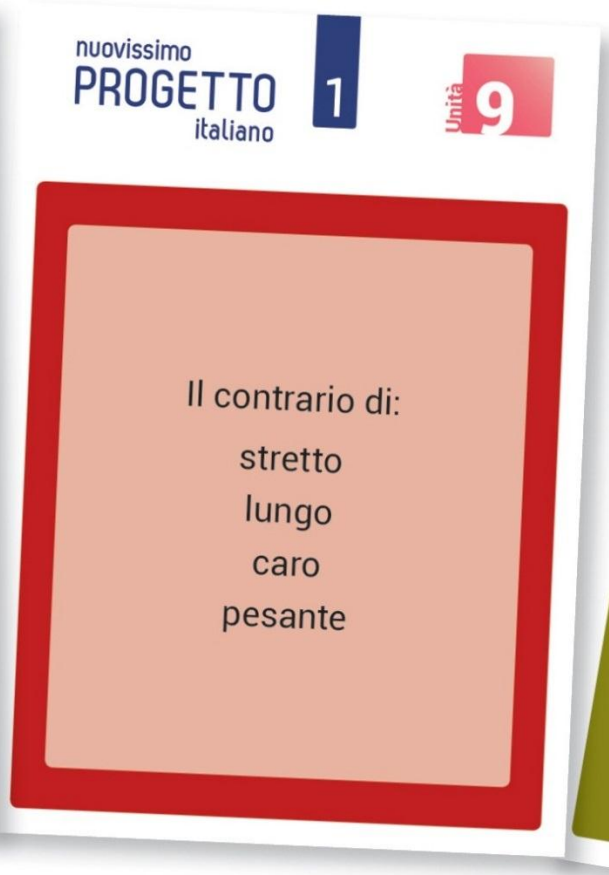
(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

CIAK



INDOVINA



MIX

TABÙ

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

Quanto?

+ giochi
- lunghi

regole semplici
consegne chiare
obiettivi precisi

Quando?

quando serve!

sfruttare in classe

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

Giochi dell’oca

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

VIA DEL CORSO B1

Il Canal Grande

Giocate in 3 o in 3 piccoli gruppi.
A turno, tirate il dado e svolgete i compiti proposti.
Se la risposta non è giusta, tornate indietro di due caselle.
Se arrivate su un compito già svolto, fate un compito extra.

Dopo, il turno passa al giocatore successivo.
Vince chi arriva per primo alla Basilica della Salute (ARRIVO)!

Attenzione alle caselle colorate:
caselle verdi: tirate il dado un'altra volta!
caselle rosse: tornate indietro di tre caselle!

(ulteriori suggerimenti su www.edilingua.it)

1. 3 cose che gli italiani fanno a una sagra.
3. "Entra pure e accomodati!" Trasforma alla forma di cortesia.
4. Trova e correggi l'errore: *Flavio era stanco perché il giorno prima è tornato tardi da un viaggio di lavoro.*
5. "Puoi portare a Gloria questi libri, per favore?"
   "Certo, ... porto domani a lezione."
7. Un tuo amico ti dice che ha un colloquio di lavoro alla Ferrari. Esprimi incredulità.
8. Una competenza lavorativa che molti italiani non hanno.
9. "Quando ci siamo incontrati, Sara ... appena accompagnato i suoi figli a scuola."
10. Trova e correggi l'errore: *Verremo volentieri a cena da voi sabato, ma abbiamo già un altro impegno.*
13. "Roberto vuole cambiare lavoro: è ... a tutto, anche a trasferirsi all'estero."
14. Un amico ha un colloquio di lavoro. Dagli un consiglio!
15. L'ingrediente che "colora" il risotto alla milanese.
16. Trova e correggi l'errore: *Le qualità del dipendente ideale sono precisione, puntualezza e serietà.*
17. "Hai saputo? Finalmente Serena si è laureata!"
    "Beh, era ora/ma dai/peccato! Ha più di 30 anni!"
18. 4 ingredienti della pizza quattro stagioni!
21. "La polizia li ha inseguiti per ore, ma alla fine i ladri sono riusciti di nuovo a farla ... !"
22. "In italiano sono a un livello B1." Fai la domanda.
23. "Scusa, hai ragione, avevo ... di dirti la verità, ma non ho avuto il coraggio."
24. 2 dolci tipici di Palermo.
27. Tua sorella è agitata perché domani ha un esame. Tranquillizzala!
28. Sei al ristorante e non conosci gli ingredienti del pesto ligure. Chiedi al cameriere.
29. "Il dottor Marinetti è davvero una persona in gamba: se la ... in tutte le situazioni!"
31. Qual è la parola estranea e perché?
    direttore – dipendente – disoccupato – azienda

Compiti extra

- Qual è la parola estranea?
  assaggiare – partecipare – degustare – provare
- Una tua amica vuole smettere di studiare. Consigliale di continuare!
- Non è un ingrediente dell'amatriciana:
  guanciale – olive – pecorino – bucatini
- Dai indicazioni a un passante su come arrivare all'ufficio postale.
- Chiedi in modo gentile a tuo padre di accompagnarti all'università domani.
- È il tuo compleanno. Esprimi un desiderio.
- Una tua amica ti dice che tra sei mesi avrà un bambino. Rispondi confermando il tuo sospetto.

EDILINGUA

Correggere?

no / non subito

accuratezza: sì

appunti?

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

Giochi digitali

autonomia

ripasso attivo

ripetitività

libertà di sbagliare

coinvolgimento

multimedialità

obiettivo, sfida

gamification

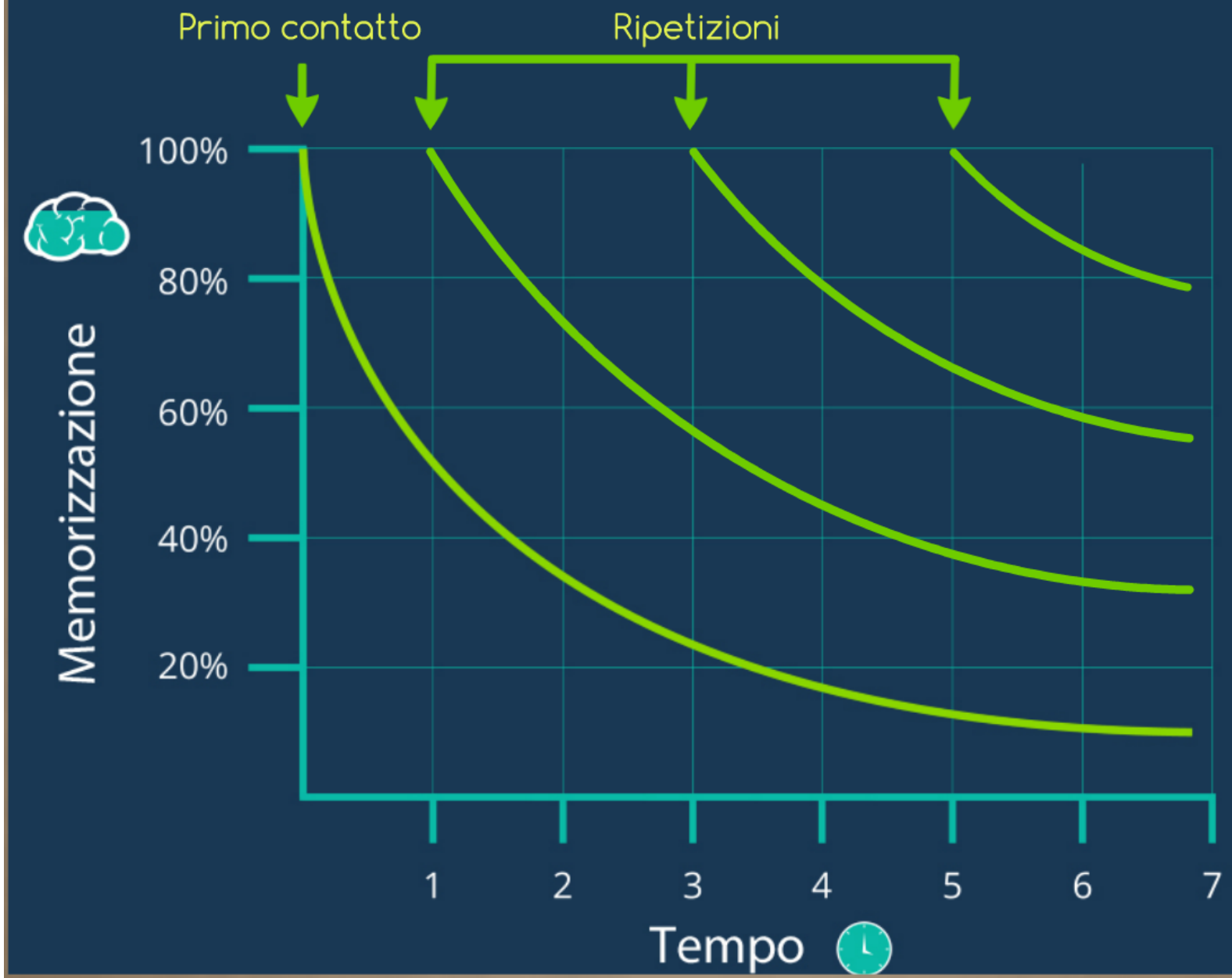
(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

Dove trovo i giochi

- nelle unità
- nelle unità di ripasso (VDC)
- a fine volume (NPI)
- nelle scatole
- sul nostro sito (extra e ludiche)
- nelle nostre guide
- su i-d-e-e

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

La Curva dell'oblio / The Forgetting curve
(Ebbinhaus)



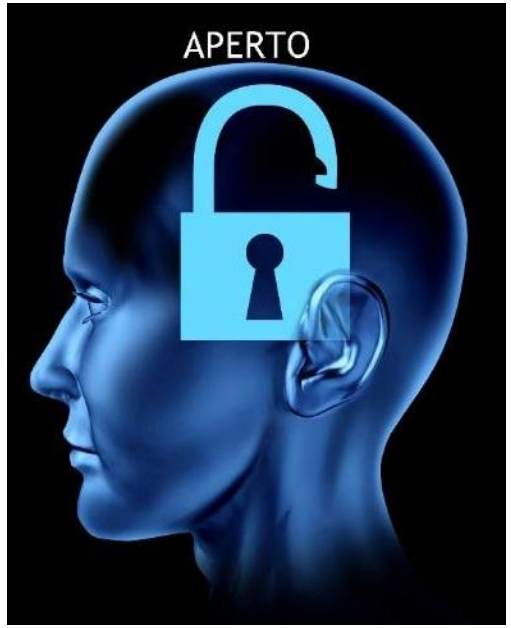
(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

Che bello insegnare a distanza!

Non rinunciamo al gioco: giochiamo anche noi!

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

=



(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

La lezione è come un viaggio: godersi il percorso vale quanto la meta stessa.

Grazie!

Telis Marin

EDILINGUA

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua

Indice delle attività

Slide 10: Via del Corso B2 (in preparazione)
Slide 11: Via del Corso B2 (in preparazione)
Slide 12: Nuovissimo Progetto italiano 2
Slide 15: Via del Corso B1
Slide 16: Via del Corso B1
Slide 17: Via del Corso B2
Slide 18-19: Nuovissimo Progetto italiano 1
Slide 20: Nuovissimo Progetto italiano 3
Slide 21: Via del Corso B2 (in preparazione)
Slide 24: Via del Corso B1
Slide 25: Nuovissimo Progetto italiano 1
Slide 27: Via del Corso B2
Slide 31: Nuovissimo Progetto italiano 1
Slide 32: Nuovissimo Progetto italiano 2
Slide 33: Nuovissimo Progetto italiano 3
Slide 35: Via del Corso B1
Slide 36: Via del Corso B2
Slide 42: Via del Corso B1

(c) Telis Marin - Edizioni Edilingua