

www.teachmeproject.eu

Didattica multimediale

- L'arte e la scienza dell'insegnamento della lingua del paese ospitante.

2021-1-DE01-KA220-HED-000031184



UNA GUIDA ALL'INSEGNAMENTO DELLE LINGUE STRANIERE DA UNA PROSPETTIVA NEURODIDATTICA

Attività e strumenti per l'insegnamento della lingua del paese ospitante
nell'apprendimento misto e nei corsi online

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea.
L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni
responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Co-funded by
the European Union

Tabella dei contenuti

Introduzione	6
Parte 1. Attività didattiche in una prospettiva neurodidattica. <i>Descrizione e utilizzo dei livelli A1-B2.</i>	7
COMPRESIONE NELLA LETTURA.....	7
Livello di studio: A1	7
Livello di studio: A2	9
Livello di studio: B1	11
Livello di studio: B2	13
COMPRESIONE ORALE	15
Livello di studio: A1	15
Livello di studio: A2	17
Livello di studio: B1	19
Livello di studio: B2	21
SCRITTURA.....	23
Livello di studio: A1	23
Livello di studio: A2	25
Livello di studio: B1	27
Livello di studio: B2	29
PARLATO.....	31
Livello di studio: A1	31
Livello di studio: A2	33
Livello di studio: B1	35
Livello di studio: B2	38
GRAMMATICA	41
Livello di studio: A1	41
Livello di studio: A2	43
Livello di studio: B1	45
Livello di studio: B2	47
VOCABOLARIO	49
Livello di studio: A1	49
Livello di studio: A2	51
Livello di studio: B1	53
Livello di studio: B2	55

Parte 2. Scritture integrate per l'apprendimento misto. Esempi di buone pratiche per i livelli A1-B2.....	57
COMPRESIONE DELLA LETTURA.....	57
Livello di studio: A1	57
Livello di studio: A2	59
Livello di studio: B1	60
Livello di studio: B2	62
COMPRESIONE ORALE	65
Livello di studio: A1	65
Livello di studio: A2	67
Livello di studio: B1	68
Livello di studio: B2	70
SCRITTURA.....	72
Livello di studio: A1	72
Livello di studio: A2	74
Livello di studio: B1	75
Livello di studio: B2	77
PARLATO.....	79
Livello di studio: A1	79
Livello di studio: A2	81
Livello di studio: B1	82
Livello di studio: B2	84
GRAMMATICA	87
Livello di studio: A1	87
Livello di studio: A2	89
Livello di studio: B1	90
Livello di studio: B2	92
VOCABOLARIO	93
Livello di studio: A1	93
Livello di studio: A2	95
Livello di studio: B1	96
Livello di studio: B2	98

Questa guida fa parte del progetto Erasmus+ TEACHME [2021-1-DE01-KA220-HED-000031184]: "PR3: Metodi e strumenti per l'insegnamento di una lingua del Paese ospitante in corsi di apprendimento misto e online", concluso nell'agosto 2023.

Partner che hanno contribuito:



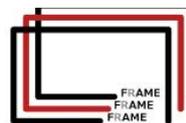
Johannes Gutenberg
Universitat Mainz
(Germany)



PRISM Impresa Sociale
s.r.l.
(Italy)



PELICAN s.r.o.
(Czech Republic)



FRAME Fundacja Rozwoju
Aktywnosci
(Poland)



Universitatea
Transilvania Din Brasov
(Romania)



TEACH ME

Didattica multimediale - L'arte e la scienza dell'insegnamento della lingua del Paese ospite

Tipo di azione

Erasmus+ KA220-HED - Partenariati di cooperazione nell'istruzione superiore, 2021

Priorità

HE: stimolare pratiche innovative di apprendimento e insegnamento

L'Europa prospera grazie all'incontro e alla comprensione reciproca. La lingua è la competenza chiave per questo. Vogliamo permettere ai giovani europei di studiare in altri Paesi europei. Per farlo, ci concentriamo sui Paesi meno richiesti e sulle lingue meno parlate. L'apprendimento di queste lingue in tempi relativamente brevi richiede una didattica e una metodologia sofisticate. Il processo per raggiungere il paese straniero per gli studi può essere complicato. Una barriera può essere rappresentata dalle competenze linguistiche. Non sono ancora state sviluppate metodologie e didattiche complete per l'insegnamento delle lingue come seconda lingua ai nuovi arrivati. In nessuno dei Paesi partner è stato riscontrato un supporto insufficiente o inesistente (sia didattico che formale). Nel processo di ricerca di soluzioni per le sfide sopra descritte, il partenariato del progetto TeachME ha deciso di creare strumenti online basati sulla neurodidattica non solo per gli studenti internazionali, ma anche per gli insegnanti, gli educatori e i facilitatori di tali corsi intensivi di lingua.

Il progetto offre significativi risultati di apprendimento agli studenti che desiderano studiare la lingua del Paese ospitante, poiché offre un'innovativa combinazione di apprendimento sincrono e asincrono. Gli studenti internazionali ottengono informazioni autentiche sulle strutture linguistiche, imparano il vocabolario, la cultura e la civiltà, le strutture grammaticali specifiche di ogni lingua del Paese ospitante e i meccanismi del loro utilizzo. Integrano le strutture grammaticali appropriate nel discorso orale e scritto, in contesti comunicativi reali. A differenza degli studenti che trascorrono il loro tempo in Paesi con lingue minori e programmi di studio in inglese, vogliamo che gli studenti internazionali non solo scelgano Paesi meno richiesti, ma si immergano anche nella lingua e nella cultura del Paese ospitante. In questo modo, gli studenti sono più legati al loro apprendimento e integrano le conoscenze e le competenze con altre aree della loro vita.

Sulla base dell'approccio innovativo all'apprendimento, ci aspettiamo che le organizzazioni partner attirino un maggior numero di studenti stranieri a studiare nelle università dei Paesi partner con lingue minori. Gli obiettivi del progetto TeachME sono:

-  *Aumentare il numero di giovani adulti che vogliono imparare le lingue europee minori.*
-  *Stabilire un modello europeo: una serie di programmi linguistici intensivi adattati alle esigenze dei giovani interessati a studiare in un'università straniera in uno dei Paesi partner.*
-  *Promuovere la cooperazione transnazionale e l'apprendimento reciproco tra i partner che rappresentano diversi settori dell'istruzione al fine di migliorare i sistemi, le strutture e i processi educativi.*
-  *Sostenere gli scambi e rendere visibili le buone pratiche, il dialogo, l'apprendimento reciproco e la cooperazione tra responsabili politici, operatori e stakeholder dei Paesi partner.*

www.teachmeproject.eu

Introduzione

In questa guida mettiamo in pratica i principi della neurodidattica, un metodo interdisciplinare che unisce neuroscienze, scienze dell'educazione, didattica e psicologia (cfr. Moravcová & Maďarová 2016: 635). Incorporando la neurodidattica nell'apprendimento della lingua del Paese ospitante, gli insegnanti possono organizzare i processi educativi in base alla **personalità dell'apprendente** e concentrarsi sulla **motivazione ad apprendere** la lingua.

Partendo dalla premessa che giovani e adulti hanno bisogno di **situazioni di apprendimento concrete** che attivino processi di apprendimento attivo per imparare una lingua specifica, questa guida è organizzata in due parti. La parte 1 comprende **72 attività didattiche** descritte da una prospettiva neurodidattica, mentre la parte 2 comprende **24 copioni integrati** che possono essere utilizzati come tali o come punti di partenza nell'apprendimento misto. In entrambe le parti, le informazioni sono organizzate in modo coerente secondo i quattro livelli del CEFER, da A1 a B2, e comprendono innanzitutto le *abilità ricettive* (lettura e ascolto), seguite dalle *abilità produttive* (scrittura e conversazione) e dalle attività volte a sviluppare la *grammatica* e il *vocabolario*.

Nella Parte 1, sotto ogni livello di studio, per ogni abilità, ci sono 3 proposte di attività didattiche. Ogni attività didattica inclusa nella guida presenta il *formato di apprendimento* (plenum, lavoro individuale, di gruppo, ecc.), i *materiali* (ad esempio, pezzi di testo, una palla di carta, immagini, carte, ecc.), una *procedura* dettagliata, l'*obiettivo* e alcuni *spunti neurodidattici* (ad esempio, uso dell'umorismo, rappresentazioni visive, approccio multisensoriale, ecc).

Nella Parte 2, per ogni livello di studio e per ogni competenza, è presente un esempio di copione integrato. Ogni copione è progettato per l'apprendimento misto e comprende cinque componenti: *preapprendimento*, *apprendimento di base*, *postapprendimento*, *valutazione* e *follow-up*, con l'apprendimento di base obbligatorio organizzato come evento dal vivo, faccia a faccia. Ogni copione contiene anche una o tutte le attività didattiche presentate nella Parte 1, in modo che la guida sia coerente e facile da seguire. Poiché ci sono componenti che si svolgono online, abbiamo incluso anche esempi di strumenti che possono essere utilizzati durante le fasi di valutazione e/o follow-up.

Siamo consapevoli che si possono scegliere numerose attività durante il processo educativo, ma siamo anche certi che questi suggerimenti motiveranno gli insegnanti a trovare le attività più adatte ai loro studenti e a integrarle in copioni coerenti, in modo che gli studenti aumentino la fiducia e costruiscano l'autonomia.

Parte 1. Attività didattiche in una prospettiva neurodidattica.

Descrizione e utilizzo dei livelli A1-B2.

COMPRESIONE NELLA LETTURA

Livello di studio: **A1**

TESTO INFINITO

Formato di apprendimento:	lavoro individuale o di gruppo
Materiali:	testo preparato
Procedura:	<p>A ogni studente o gruppo viene consegnato un testo scritto in lettere maiuscole e senza punti o virgole. Il testo deve essere legato alla vita quotidiana degli studenti. Gli studenti devono riconoscere i confini delle parole, usare correttamente le maiuscole e le minuscole e utilizzare i segni di punteggiatura. Gli studenti possono riscrivere correttamente l'intero testo o segnare solo i confini delle parole.</p> <p>Ad esempio, <i>MIANONNAÈANDATADALDOTTOREPERUNPROBLEMAALLOSTOMACO</i></p>
Obiettivo:	distinguere e imparare nuove parole, rafforzare le conoscenze degli studenti in materia di vocabolario, morfologia e grammatica
Approfondimenti di neurodidattica:	L'uso di un testo legato alla vita degli studenti li aiuta a capire meglio il significato di questa attività e a ricordare ciò che hanno imparato. La situazione familiare aumenta la motivazione, l'interesse e quindi l'attenzione. La cooperazione tra gli studenti influisce positivamente sulle loro relazioni e crea un'atmosfera priva di stress, con conseguente maggiore impegno degli studenti e della loro capacità di pensare, ricordare e rievocare.

UNA LETTERA DI UN DISLESSICO

Formato di apprendimento:	lavoro di gruppo (plenum, lavoro di gruppo, lavoro individuale).
Materiali:	testi pieni di errori di ortografia e di struttura della frase (alternative: frammenti con frasi o parti di testo, schede, lavagna ecc.) per ogni gruppo.
Procedura:	<p>L'insegnante divide gli studenti in gruppi di 3. A ciascun gruppo viene consegnato un testo (basato sul vocabolario e sulle conoscenze grammaticali delle lezioni precedenti) in cui l'ortografia (o l'ordine delle frasi) non è corretta. Ogni gruppo deve riscrivere il testo correttamente nel minor tempo possibile. Poi ogni squadra legge a turno il testo corretto. Ogni squadra continua finché non commette un errore. Il testo scelto deve essere adatto agli studenti, divertente e sotto forma di lettera.</p> <p>Ad esempio, <i>Cara Giovanni, kome da hoggi? Ferdoma il disburto na dolevo farvi satere ce o un nuovo ghatto! E dhavvero belisimo!</i></p>

Obiettivo:	migliorare le capacità di lettura, la lettura pubblica, migliorare il vocabolario, migliorare la grammatica e l'ortografia e la cooperazione tra gli studenti.
Approfondimenti di neurodidattica:	La forma e il contenuto del testo si collegano alla vita quotidiana dello studente, aumentandone la relazionalità e l'interesse. Inoltre, essi assumono il ruolo di un insegnante. Il gioco di ruolo è un'attività interessante per consolidare il vocabolario.

MUOVERE LE PAROLE

Formato di apprendimento:	plenum
Materiali:	testo da leggere per ogni studente
Procedura:	<p>Ogni studente riceve un foglio con lo stesso testo. Gli studenti si alternano nella lettura. Ogni studente legge una frase. Prima della lettura, l'insegnante seleziona parole specifiche che sono spesso citate nel testo. A ogni studente viene assegnata una parola. Ogni volta che la parola viene menzionata, lo studente a cui è stata assegnata deve fare la pantomima della parola data. Gli studenti possono cambiare la forma della pantomima.</p> <p>Ad esempio, allo studente viene assegnata la parola "ballerina". Ogni volta che viene letta la parola "ballerina" o la sua forma, lo studente deve fare una pantomima: fingere di essere una ballerina, Michael Jackson, fare la danza del pollo, ecc. Più è creativo e divertente, meglio è.</p>
Obiettivo:	migliorare le capacità di lettura, aumentare la fiducia e l'abilità degli studenti nella lettura pubblica, migliorare il vocabolario e stimolare la creatività dei partecipanti. Inoltre, aumenta la velocità cognitiva e di elaborazione delle informazioni degli studenti.
Approfondimenti di neurodidattica:	L'interconnessione delle dimensioni del movimento, della vista e dell'udito con il vocabolario è un modo efficace per potenziare l'apprendimento. L'umorismo influisce positivamente sul grado di concentrazione, sulla capacità di immagazzinare informazioni e di creare un clima positivo, con conseguente riduzione dello stress e rilascio di endorfine. Il movimento, di per sé, aumenta la circolazione del sangue nel nostro cervello, migliorando la nostra capacità di pensare. Questa attività aiuta gli studenti a rimanere interessati e concentrati, a memorizzare le informazioni, a conservarle e a ricordarle.

DOMANDE

Formato di apprendimento:	individuale, plenum
Materiali:	testo
Procedura:	Ogni studente legge individualmente un testo preparato dall'insegnante. Ogni studente scrive poi diverse (3-5) domande. L'insegnante organizza lo scambio di domande e stabilisce il tempo necessario per rispondere. Gli studenti presentano poi le domande e le risposte alla classe.
Obiettivo:	esercitarsi nella comprensione della lettura e nella capacità di selezionare le informazioni necessarie
Approfondimenti di neurodidattica:	Preparare le domande per i compagni di classe aumenta il coinvolgimento degli studenti nell'attività (di norma, vogliono proporre le domande più impegnative) e la motivazione, elementi cruciali nel processo di apprendimento. Creare e porre domande è un modo per attivare gli studenti. Non solo lavorano in modo più motivato e concentrato, ma sviluppano anche una maggiore consapevolezza del modo migliore per imparare una lingua.

PASSEGGIATA NELLA GALLERIA

Formato di apprendimento:	individuale, plenum
Materiali:	testo suddiviso in frammenti, schede di esercizi
Procedura:	L'insegnante prepara il testo dividendolo in pezzi più piccoli e attaccandoli in diversi punti della classe. Gli studenti vengono informati che si trovano nella galleria d'arte ma che mancano X minuti alla chiusura. A ogni studente viene consegnato un foglio di carta su cui c'è un breve compito da completare (vero/falso, trovare la risposta a una domanda nel testo, completare le informazioni mancanti, classificare in ordine, ecc.) Gli studenti girano per la stanza, leggono parti del testo e seguono le istruzioni. Dopo un determinato periodo di tempo, gli studenti presentano alla classe i risultati del loro lavoro.
Obiettivo:	esercitarsi nella comprensione della lettura e nella capacità di trovare le informazioni di cui si ha bisogno
Approfondimenti di neurodidattica:	Suddividere il materiale e poterlo apprendere al proprio ritmo è una delle attività di apprendimento che favoriscono il cervello. Il movimento è uno degli elementi chiave per migliorare la memorizzazione. La forma interessante dell'esercizio ha anche un effetto positivo sul coinvolgimento e sulla volontà di partecipazione degli studenti.

QUIZ

Formato di apprendimento:	individuale
Materiali:	testo, domande sviluppate in applicazioni web o per smartphone come Kahoot!
Procedura:	L'insegnante distribuisce agli studenti un testo che gli studenti devono leggere. Poi si collegano all'app e risolvono un test preparato dall'insegnante. L'insegnante mostra i risultati alla lavagna per farli vedere agli studenti. Alla fine, l'insegnante discute i punti in cui ci sono stati problemi. In alternativa, si può chiedere agli studenti di comporre da soli un breve quiz per i loro colleghi.
Obiettivo:	esercitare le capacità di comprensione della lettura
Approfondimenti di neurodidattica:	L'uso di tecnologie digitali a cui gli studenti sono abituati può influenzare positivamente il loro impegno nella lezione. Gli studenti abituati a un ambiente multisensoriale sono più propensi a prestare attenzione a immagini interessanti e colorate e all'opportunità di utilizzare nuove tecnologie. Inoltre, gli elementi di gamification aumentano la motivazione degli studenti.

DIARIO A DOPPIA ENTRATA

Formato di apprendimento:	individuale, a coppie
Materiali:	lettura del testo, tabella con due colonne
Procedura:	Gli studenti leggono un testo a cui l'attività è collegata. Ricevono un foglio diviso in due colonne: sulla prima colonna trascriveranno un frammento/un'espressione/una nuova parola scelta, in modo che, nella seconda colonna, possano annotare commenti, domande, citazioni, impressioni personali, sentimenti, emozioni o anche trarre dal testo elementi di impatto.
Obiettivo:	far sì che gli studenti colleghino il testo con le loro curiosità ed esperienze
Approfondimenti di neurodidattica:	L'attività stimola il pensiero critico e migliora il vocabolario, la comprensione e la ritenzione dei contenuti da parte degli studenti. Questa attività interattiva promuove l'apprendimento cooperativo, attiva le conoscenze pregresse e le emozioni presenti e favorisce il collegamento tra lettura e scrittura. Rafforza il fatto che i pensieri/reazioni che gli studenti registrano dovrebbero creare un collegamento tra il testo e loro stessi ("da testo a sé") o tra il testo e un altro testo ("da testo a testo").

I SEI CAPPELLI PENSANTI

Formato di apprendimento:	attività di gruppo
Materiali:	sei cappelli colorati, schede di lavoro, testo di lettura
Procedura:	Gli studenti vengono divisi in sei gruppi e viene chiesto loro di affrontare il testo da una prospettiva particolare a seconda del cappello che indossano. L'insegnante guiderà e sosterrà gli studenti fornendo loro delle domande: il gruppo del cappello giallo ("L'ottimista") "per vedere" il testo sotto una luce positiva, il cappello rosso ("L'intuitivo") per esprimere i propri sentimenti/emozioni su un argomento, il cappello bianco ("Colui che pensa in modo oggettivo") per offrire informazioni sul testo, il cappello verde ("Il creativo") per generare idee creative, il cappello blu ("Il conduttore") per riassumere il testo o per trascinare le conclusioni e il gruppo del cappello nero ("Il giudice") per esprimere giudizi critici.
Obiettivo:	far sì che gli studenti guardino il testo in modi diversi, stimolare la creatività dei partecipanti basandosi su giochi di ruolo in base al cappello scelto
Approfondimenti di neurodidattica:	Questa attività stimola il potenziale creativo degli studenti, garantisce il loro bisogno di movimento e dà loro il coraggio e la fiducia di usare le emozioni come un potente strumento. Inoltre, attiva la capacità di prendere decisioni e sviluppa l'intelligenza linguistica, logica e interpersonale.

LANCIO DI PALLE DI NEVE

Formato di apprendimento:	plenum, attività di gruppo
Materiali:	una palla di carta (con domande e compiti)
Procedura:	A ogni studente viene dato un foglio di carta per scrivere una domanda relativa a qualsiasi argomento appreso dal testo. Il foglio contenente le domande viene trasformato in una palla e lanciato da uno studente all'altro. Dopo aver ricevuto una palla/domanda, gli studenti hanno il tempo di rispondere a turno. A scelta, mentre gli studenti rispondono alle domande, l'insegnante prende appunti per valutare le risposte.
Obiettivo:	esplorare la creatività degli studenti nel porre e rispondere a domande che vengono combinate attraverso il gioco immaginativo in gruppo
Approfondimenti di neurodidattica:	L'attività combina competenze integrative e di processo; l'attività renderà gli studenti dinamici perché non solo devono pensare, leggere, scrivere, chiedere e parlare, ma devono anche svolgere un'attività fisica arrotolando la carta e lanciandola. È quindi anche un modo divertente di imparare, perché gli studenti lanciano la palla di carta a un altro studente come se stessero giocando con una palla di neve.

LEGGERE TESTI SU ARGOMENTI DIVERSI

Formato di apprendimento:	lavoro individuale, plenum
Materiali:	testi di lettura (materiale didattico autentico)
Procedura:	In generale, qualsiasi testo che fornisca un'occasione per comunicare può essere utilizzato per l'apprendimento della lingua, a seconda del livello degli studenti. I compiti corrispondenti possono andare da domande di comprensione di base a un focus grammaticale o a esercizi di opinione relativi a contesti più ampi.
Obiettivo:	affinare la lettura, allenare il vocabolario
Approfondimenti di neurodidattica:	I testi autentici che si riferiscono al mondo quotidiano degli studenti hanno maggiori probabilità di essere ricordati. È inoltre utile lavorare su testi che includano ulteriori collegamenti al contenuto dell'apprendimento dopo l'input iniziale. In questo modo, gli studenti possono trovare una chiusura adeguata rispetto all'argomento. Se gli studenti ricevono informazioni che hanno a che fare con la loro vita, ricorderanno più facilmente gli aspetti linguistici inclusi.

COSA C'È DI SBAGLIATO QUI?

Formato di apprendimento:	Lavoro individuale, lavoro in coppia, lavoro di gruppo
Materiali:	testi con parole non corrette
Procedura:	Ai partecipanti vengono dati testi con parole sbagliate (invece di quelle di apprendimento) e poi devono correggerli digitalmente o faccia a faccia. Se l'interazione è un po' più bassa nei formati di apprendimento misto, l'insegnante può decidere a chi tocca dare la parola successiva o i partecipanti decidono da soli chi deve essere la persona successiva.
Obiettivo:	affinare la lettura, allenare il vocabolario
Approfondimenti di neurodidattica:	Così come è efficace collegare le cose della stessa categoria, è altrettanto efficace identificare ciò che non vi rientra. Questo favorisce anche il pensiero interconnesso e aumenta l'attenzione perché gli studenti devono guardare/ascoltare attentamente.

COSA AVRESTI FATTO?

Formato di apprendimento:	lavoro di gruppo, plenum
Materiali:	cartoncini con scritte situazioni spinose (tanti quanti sono i gruppi)
Procedura:	<ol style="list-style-type: none">1. Decidete quante storie volete far circolare e formate un numero adeguato di piccoli gruppi.2. Date a ogni gruppo una storia diversa che contenga una situazione particolarmente spinosa o degna di discussione. La storia deve essere letta e discussa. Tutti i partecipanti devono aver compreso il testo - ma non necessariamente ogni singola parola - ed essere in grado di riprodurlo con parole proprie. Raccogliere nuovamente i testi (10 minuti).3. Formate nuovi gruppi in cui ogni storia sia trattata da almeno un partecipante.4. All'interno dei nuovi gruppi, i partecipanti si raccontano le loro storie (5 minuti per ogni storia).5. Infine, vengono concessi altri 10-15 minuti per condividere le storie che li hanno particolarmente interessati - chiedendo: "Cosa avresti fatto tu in questa situazione?". <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none">• Se lo desiderate, potete chiedere ai gruppi di riferire brevemente su quali storie hanno avuto le opinioni più divergenti.• Intervenite il meno possibile durante l'attività, ma annotate gli errori importanti per una successiva fase di correzione.
Obiettivo:	sviluppare la lettura globale, parafrasare e raccontare.
Approfondimenti di neurodidattica:	Lo scambio di opinioni e valutazioni personali favorisce le dinamiche di gruppo e promuove l'apprendimento sociale. Il riferimento al mondo della vita rappresenta il coinvolgimento dei partecipanti nella pianificazione del corso e aumenta la rilevanza del materiale didattico e, di conseguenza, la memorizzazione sostenibile nella memoria a lungo termine.

COMPrensione ORALE

Livello di studio: **A1**

TUTTI GLI UCCELLI VOLANO IN ALTO

Formato di apprendimento:	lavoro di gruppo
Materiali:	Nessuno
Procedura:	<p>In primo luogo, si concorda un argomento generale - ad esempio: "edibile". L'insegnante o uno studente pronuncia una serie di parole: Salsiccia - pane - buccia di banana - fragola - ... Gli studenti devono alzarsi a ogni parola che descrive qualcosa da mangiare (ad esempio, quando si dice "buccia di banana", bisogna sedersi).</p> <p><i>Variante 1:</i> Giusto o falso? Qualcuno formula frasi corrette o sbagliate. Per le frasi corrette bisogna alzarsi in piedi (La Baviera è uno stato federale della Germania), mentre per quelle sbagliate bisogna rimanere seduti (In Svizzera si parla spagnolo).</p> <p><i>Variante 2:</i> Ho 7 fratelli e sorelle Ogni studente racconta qualcosa della propria vita. Gli altri partecipanti decidono, alzandosi in piedi (<i>si</i>) o sedendosi (<i>no</i>), se credergli o meno. Esempio: Sono già stato a Parigi. - Ho 5 fratelli. - Mangio cioccolato tutti i giorni.</p>
Obiettivo:	per esercitarsi nei campi di parole
Approfondimenti di neurodidattica:	Il gioco comporta un <i>esercizio fisico e di movimento</i> che aiuta a rinvigorire la concentrazione e a rinfrescare la mente degli studenti durante le lezioni. Il risultato fondamentale dell'attività è il rafforzamento della capacità degli studenti di comprendere il testo parlato, di familiarizzare con le differenze di pronuncia delle varie parole e di scoprire il significato corretto di ogni termine citato.

SUSSURRI CINESI

Formato di apprendimento:	plenum, lavoro di gruppo
Materiali:	Nessuno
Procedura:	I partecipanti siedono in cerchio. Una persona sussurra una parola o una frase all'orecchio della persona accanto. Quest'ultimo sussurra ciò che sente all'orecchio del suo vicino, e così via. Alla fine, l'ultima persona accanto a quella che ha iniziato il giro può dire ciò che ha capito.
Obiettivo:	esercitarsi nell'ascolto e nella comprensione di parole/sentenze pronunciate e nella capacità di concentrarsi sul significato per poter trasmettere ulteriormente il messaggio

Approfondimenti di neurodidattica:	<i>Lo sviluppo delle competenze comunicative</i> è il risultato principale di questa attività. Inoltre, può far divertire il gruppo quando il risultato è diverso dal messaggio originale e può anche aiutare gli studenti a scoprire le parole e le frasi che non hanno capito bene nel gioco.
---	---

DISEGNA QUESTO

Formato di apprendimento:	lavoro di gruppo, lavoro con i partner
Materiali:	lavagna bianca/lavagna, pennarello/gesso
Procedura:	<p>Gli studenti seguono le istruzioni passo-passo per un'immagine. Ad esempio, se l'insegnante vuole che disegnino una casa, le istruzioni potrebbero essere le seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disegnate un grande quadrato al centro della pagina. - Quindi disegnare un piccolo rettangolo in verticale sul fondo del quadrato. - Disegnare due piccoli quadrati su entrambi i lati del rettangolo. - Ora disegnate un grande triangolo sopra il quadrato più grande. <p>Queste istruzioni devono guidare gli studenti verso un'immagine completa che non sia riconoscibile fino alle istruzioni finali. Per aiutare gli studenti, potete fornire istruzioni pre-scritte per diverse immagini e permettere loro di scegliere dalla vostra selezione. Gli studenti riveleranno poi le loro opere per vedere se i loro disegni hanno seguito le istruzioni fornite.</p> <p>In alternativa, uno studente può leggere le istruzioni agli altri studenti o due squadre possono darsi istruzioni a vicenda.</p>
Obiettivo:	esercitarsi e rafforzare la conoscenza dei termini che descrivono luogo, forma e posizione ("sotto", "quadrato", "sopra", ecc.) e utilizzarli in frasi proprie
Approfondimenti di neurodidattica:	Questa attività combina istruzioni audio e interpretazione visiva. Questa <i>attività multisensoriale</i> aiuta gli studenti a esercitarsi e a rafforzare la connessione tra il messaggio audio ricevuto, la sua interpretazione nella loro mente e la visualizzazione finale sulla lavagna. Inoltre, incoraggia gli studenti a <i>lavorare insieme</i> e a fare affidamento sulle istruzioni reciproche per ottenere il risultato desiderato.

RICOSTRUZIONE DEL TESTO

Formato di apprendimento:	individuale, a coppie, plenum
Materiali:	testo preparato dall'insegnante
Procedura:	L'insegnante legge più volte un breve testo appositamente preparato (circa 50-60 parole) contenente specifiche strutture grammaticali. Gli studenti cercano dapprima di annotare individualmente il maggior numero possibile di informazioni. Poi si mettono in coppia e confrontano gli appunti, completando e correggendo le informazioni. Nella fase successiva del lavoro, due coppie si uniscono in un gruppo di quattro e ripetono le attività. Alla fine del lavoro, gli studenti devono ricostruire il testo letto dall'insegnante all'inizio.
Obiettivo:	esercitarsi nella comprensione orale e nell'ascolto selettivo
Approfondimenti di neurodidattica:	L'attività in più fasi, l'opportunità di consultare gli altri e la raccolta comune di materiali riducono lo stress associato al rischio di non completare il compito, migliorando la funzione dei neurotrasmettitori. Inoltre, l'orientamento all'interazione sostiene il processo di apprendimento, in quanto gli studenti devono presentare i propri appunti, confrontarli con quelli degli altri, scegliere i migliori, negoziare e discutere tra loro. L'interazione è particolarmente forte quando gli studenti sono coinvolti attivamente nella preparazione, nell'esecuzione e nel controllo dei compiti e degli esercizi.

NE SONO CERTO

Formato di apprendimento:	individuale, a coppie
Materiali:	Nessuno
Procedura:	Gli studenti ascoltano la registrazione 2-3 volte e durante questo periodo annotano le informazioni rilevanti sotto forma di tabella con due colonne: "Sono sicuro" e "Non sono sicuro". Nella prima scrivono le informazioni che hanno ben compreso e di cui sono sicuri del significato e della funzione nel testo. Nella seconda, scrivono le informazioni incomplete sul significato e la funzione di cui non sono completamente sicuri. Poi si mettono in coppia e confrontano i loro appunti, completandoli. Infine, ogni coppia presenta le informazioni raccolte.
Obiettivo:	esercitarsi nella comprensione orale e nell'ascolto selettivo
Approfondimenti di neurodidattica:	L'orientamento all'interazione sostiene il processo di apprendimento, in quanto gli studenti devono presentare i loro appunti, confrontarli con altri, scegliere i migliori, negoziare e discutere tra loro. L'interazione è particolarmente forte quando gli studenti sono coinvolti attivamente nella preparazione, nell'esecuzione e nel controllo dei compiti e degli esercizi. In questo tipo di esercizi viene promossa l'autonomia degli studenti, che giungono da soli alla soluzione del problema. L'insegnante non dà risposte preconfezionate, ma li sostiene, li accompagna e li guida verso la strada giusta quando percepisce i problemi degli studenti.

DOV'È IL MIO TRENO?

Formato di apprendimento:	individuale
Materiali:	biglietti del treno
Procedura:	A ogni studente viene consegnato un biglietto del treno. Studiano le informazioni su di esso per un po'. Poi il lettore fa gli annunci come alla stazione ferroviaria. Gli studenti che sentono i dettagli del loro viaggio si alzano. L'insegnante può preparare in anticipo delle sezioni in diverse parti della stanza che corrispondono ai numeri dei binari e dei treni. Poi gli studenti devono mettersi in fila nel punto corrispondente dell'aula. Si possono anche aggiungere annunci su ritardi e cambiamenti nei numeri dei binari. Gli studenti devono reagire correttamente cambiando posto.
Obiettivo:	rivedere e consolidare le informazioni relative al viaggio in treno ed esercitarsi nell'ascolto con capacità di comprensione
Approfondimenti di neurodidattica:	L'esercizio orientato all'azione offre agli studenti situazioni e argomenti che possono incontrare nella vita reale. Gli studenti ne percepiscono l'utilità perché si sono trovati o si troveranno in una situazione simile, e questo ha un effetto positivo sul loro coinvolgimento nell'attività e quindi anche sul loro processo di apprendimento e memorizzazione. Si ricorre anche alla contestualizzazione: l'esercizio è collegato al mondo reale e consente di apprendere contenuti e linguaggio autentico. Gli studenti possono esercitarsi in classe con frasi e costruzioni che saranno applicabili in situazioni simili al di fuori del corso, facilitati da materiali autentici. Anche gli elementi di movimento associati agli spostamenti nella stanza favoriscono i processi di apprendimento e saranno particolarmente apprezzati dagli studenti cinestetici.

ASCOLTARE LE EMOZIONI

Formato di apprendimento:	lavoro individuale
Materiali:	testo di ascolto
Procedura:	Ascoltando un messaggio audio (dialogo o monologo), gli studenti devono descrivere come si sentono le persone, in base al tono della loro voce. Devono identificare la presenza o l'assenza di emozioni (tono neutro, coinvolto, distaccato) e il tipo di manifestazione emotiva (felice, triste, furiosa, ansiosa, ecc.). Questo compito può essere supportato visivamente da emoji/immagini.
Obiettivo:	promuovere l'apprendimento interculturale, comprendere le emozioni umane che nascono dalle parole, esercitarsi a formulare ipotesi
Approfondimenti di neurodidattica:	L'attività <i>coinvolge il senso dell'udito</i> e si <i>concentra sulle emozioni</i> . L'attività promuove <i>l'apprendimento interculturale</i> perché gli studenti devono prestare attenzione alla melodia della frase e adattare le loro osservazioni alle loro precedenti conoscenze culturali sull'espressione delle emozioni.

CARTE SU

Formato di apprendimento:	plenum
Materiali:	schede con parole chiave tratte da un testo di ascolto
Procedura:	I termini chiave di un testo d'ascolto vengono scritti su cartoncini e distribuiti agli studenti. Utilizzando questi termini chiave, i partecipanti ricreano il testo d'ascolto che richiama l'attenzione sui termini chiave. È opportuno formulare in anticipo delle ipotesi sul contenuto del testo d'ascolto. In alternativa, l'attività può essere utilizzata in modo impegnativo: ogni studente riceve diversi cartoncini contenenti la risposta a un compito di abbinamento (ad esempio, gli viene chiesto di ascoltare il contenuto audio e di completare le parole/frasi mancanti di un testo lacunoso basato sul contenuto audio). La carta con la risposta appropriata viene sollevata in aria. Lo studente che riesce ad alzare la mano per primo può guadagnare un punto.
Obiettivo:	promuovere l'ascolto pre-rilassamento, sciogliersi attraverso il movimento
Approfondimenti di neurodidattica:	L'attività prevede un <i>esercizio fisico</i> ; si concentra sulla <i>definizione del significato</i> in base a due tipi di input (audio e scritto), fornendo così un'esposizione <i>sensoriale multipla</i> .

DUE VERITÀ E UNA BUGIA

Formato di apprendimento:	plenum/lavoro a coppie
Materiali:	Nessuno
Procedura:	Iniziate con un esempio: Dite tre frasi, due vere e una falsa. Le frasi possono riguardare la vostra vita, le vostre simpatie e antipatie, esperienze o avventure, eventi storici o contenuti di un testo. Gli studenti cercano di identificare la bugia. Successivamente, ogni studente prepara e presenta le sue tre frasi personali (in plenum o a coppie). L'obiettivo di apprendimento può variare dalla riattivazione delle conoscenze precedenti al consolidamento delle strutture grammaticali e/o all'esercizio del parlato.
Obiettivo:	incoraggiare l'ascolto dei dettagli
Approfondimenti di neurodidattica:	A seconda dell'obiettivo di apprendimento, l'attività può concentrarsi su <i>approfondimenti interculturali</i> e può includere <i>emozioni</i> o <i>umorismo</i> . Allo stesso tempo, l'attività può aumentare il livello di <i>motivazione intrinseca</i> utilizzando l'esperienza personale (raccontando storie personali).

COSA HAI SENTITO?

Formato di apprendimento:	plenum
Materiali:	termini diversi
Procedura:	<p>Agli studenti vengono mostrati diversi termini (fino a 20). Poi viene riprodotto un testo di ascolto. Circa il 75% dei termini sono tratti direttamente dal testo audio e circa il 25% sono parole non correlate. Gli studenti devono segnare quali termini hanno ascoltato.</p> <p><i>Differenziazione interna:</i> All'interno del gruppo di studenti si possono preparare termini diversi.</p> <p>Nota: se utilizzato nell'apprendimento misto, l'insegnante può mostrare i termini attraverso la condivisione dello schermo.</p> <p><i>Variazione:</i> Da facile a difficile: i termini sono nell'ordine corretto - più termini corretti che errati - meno parole difficili - molti termini errati o quasi esclusivamente corretti - i termini sono confusi - più termini. Se possibile, gli studenti devono poter scegliere il grado di difficoltà del compito che devono svolgere quel giorno.</p>
Obiettivo:	ascoltare attentamente le informazioni
Approfondimenti di neurodidattica:	L'ascolto attento migliora l'attenzione e, se gli studenti sono ancora insicuri con il nuovo vocabolario, aiuta a scegliere tra le parole giuste e quelle sbagliate.

COMPRESIONE DELL'ASCOLTO CON FILMATI RADIOFONICI/NEWS

Formato di apprendimento:	lavoro individuale, lavoro di gruppo, plenum
Materiali:	notiziario parlato o segmento radiofonico
Procedura:	<p>Le notizie rappresentano un materiale utile per l'apprendimento, poiché fungono da fonte autentica per l'insegnamento delle lingue straniere. Per quanto riguarda l'apprendimento delle lingue straniere, sono disponibili molte risorse specificamente adattate agli studenti di lingue. In ogni caso, i partecipanti ascoltano un estratto e devono rispondere a domande o condividere il loro punto di vista in base all'argomento trattato.</p> <p><i>Nota:</i> nei formati di apprendimento misto, l'insegnante deve assicurarsi che i brani siano riproducibili e comprensibili e che ci siano condizioni tecniche adeguate.</p>
Obiettivo:	ascoltare attentamente le informazioni

Approfondimenti di neurodidattica:	Il materiale linguistico che fa riferimento a fatti di attualità è rilevante e può essere applicato alla vita quotidiana per esercitarsi. È un buon modo per esprimere opinioni e un comodo punto di partenza per ulteriori discussioni che favoriscono l'apprendimento interconnesso.
---	--

CHI DICE LA VERITÀ?

Formato di apprendimento:	plenum
Materiali:	<ul style="list-style-type: none"> • Immagini campione, foto pubblicitarie, cartoline d'arte (incollate su cartone) • Mock-up (un pezzo di cartone che assomiglia alle foto o alle cartoline del retro). • Importante: il retro delle foto, dei biglietti e del modello deve essere identico. • Buste per le foto o i biglietti.
Procedura:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mettete una foto e il modello in una busta. 2. Chiedete a 2 partecipanti di uscire dalla porta con voi per un breve periodo. Ogni partecipante sceglie una delle due buste. 3. Spiegate ora ai due partecipanti che descriveranno un'immagine. 4. Tuttavia, solo un partecipante ha un'immagine; l'altro ha un mock-up. 5. Dite al partecipante con il mock-up di immaginare un'immagine che conosce bene, 6. Ad esempio, l'immagine di un calendario. 7. Lasciate 2 minuti di tempo ai partecipanti per trovare una descrizione. 8. Nel frattempo, tornate in classe e dite che tutti stanno per ascoltare 2 descrizioni dell'immagine. Tuttavia, solo un partecipante parla di un'immagine, l'altro "mente". 9. I due partecipanti entrano in classe e parlano delle loro immagini per 2-3 minuti. 10. La classe può ipotizzare chi ha un'immagine. 11. In seguito, i partecipanti cercano di scoprire se le ipotesi erano corrette ponendo delle domande. <p>Note:</p> <ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti devono tenere l'immagine o il manichino in modo tale che la classe non possa vedere chi tiene in mano cosa. • Dopo due o tre round, si può dare a entrambi i partecipanti un'immagine o un manichino.
Obiettivo:	parlare di caratteristiche, lavorare sulle espressioni descrittive, ripassare le preposizioni e gli aggettivi
Approfondimenti di neurodidattica:	La procedura a indovinelli del compito aggiunge un elemento di <i>gamification</i> all'insegnamento e favorisce la motivazione degli studenti. È anche un esercizio utile per esercitarsi sui segnali di comunicazione non verbale, poiché i partecipanti devono scoprire quale persona sta mentendo.

SCRITTURA

Livello di studio: **A1**

QUANDO DUE PERSONE SI SONO INCONTRATE

Formato di apprendimento:	lavoro di coppia
Materiali:	carta, penna
Procedura:	L'insegnante sceglie un argomento già presentato agli studenti (al ristorante, chiedere indicazioni, fare un piano). Poi gli studenti formano delle coppie e il loro compito è quello di scrivere un breve e semplice dialogo tra due persone nella situazione specifica, ad esempio al ristorante. Gli studenti possono essere creativi il più possibile, possono includere situazioni divertenti, ecc. Quando il dialogo è pronto, gli studenti iniziano a praticarlo. Questa attività è arricchita dalla rappresentazione del dialogo davanti alla classe. Gli studenti possono immaginare di trovarsi in quella situazione e renderla il più possibile realistica, anche per quanto riguarda l'intonazione, i gesti, ecc.
Obiettivo:	attivare l'immaginazione degli studenti, sviluppare le capacità di scrittura, collegare le loro esperienze di vita reale con la lingua acquisita
Approfondimenti di neurodidattica:	Questa attività permette agli studenti di mostrare la loro creatività e di agire in modo indipendente. È un'ottima opportunità per potenziare la creatività e l'uso dell'immaginazione, migliorare la cooperazione tra gli studenti, includere elementi di umorismo e creare un ambiente positivo in classe. Costruisce relazioni più strette tra gli studenti, creando un ambiente incoraggiante e privo di stress. L'utilizzo di situazioni legate alla vita degli studenti li aiuta a capire il significato di questa attività didattica. La situazione familiare aumenta la motivazione, l'interesse e l'attenzione.

RISCRIVERE LA STORIA

Formato di apprendimento:	lavoro di gruppo (facoltativo, lavoro individuale, lavoro in coppia)
Materiali:	brevi storie famose di livello A1
Procedura:	Gli studenti si dividono in gruppi di 3-5 persone. Ogni gruppo di studenti riceve una breve storia in forma scritta (idealmente conosciuta da tutti). L'obiettivo è riscrivere il testo in base ai criteri stabiliti dall'insegnante, ad esempio sostituendo ogni sostantivo con uno diverso. In questo caso, gli studenti non scriveranno più <i>de I tre porcellini</i> ma <i>de Le tre tazzine di caffè</i> . Incoraggiate gli studenti a essere creativi e divertenti. Alla fine, ogni gruppo legge ad alta voce la "nuova" storia. Gli studenti possono migliorarla integrando la loro rappresentazione con la pantomima.
Obiettivo:	stimolare la creatività degli studenti, costruire il vocabolario, la cooperazione e l'esperienza positiva tra i compagni di classe, approfondire l'abilità degli studenti nella lettura pubblica e nelle presentazioni

Approfondimenti di neurodidattica:	Questa attività è un'ottima occasione per sviluppare la creatività e l'uso dell'immaginazione, migliorare la cooperazione tra gli studenti, includere elementi di umorismo e creare un ambiente positivo in classe. Questi elementi hanno un impatto positivo sulle emozioni, aumentano la motivazione, la capacità di concentrarsi e di ricordare, nonché lo spirito di comunità, con il risultato di un apprendimento più efficace.
---	---

FATTO, COSA, DOVE?

Formato di apprendimento:	una combinazione di lavoro individuale e plenum
Materiali:	carte e penne
Procedura:	<p>Gli studenti creeranno insieme una storia. Ogni studente riceve un foglio di carta. Sulla parte superiore del foglio, ogni studente scrive prima un aggettivo e piega la parte superiore del foglio in modo che la persona accanto non veda le parole scritte. Tutti gli studenti inviano poi il foglio alla persona che siede accanto a loro. Poi tutti scrivono "chi" e ripetono la procedura precedente: piegano il foglio e lo inviano alla persona accanto. Si continua con i seguenti criteri (domanda):</p> <p>Chiedere:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) cosa, quale - blu, gentile... (un aggettivo) 2) chi - mamma, albero, Emma... (una persona, una cosa) 3) ha fatto cosa/ stava facendo cosa - si arrampicava, dormiva, giocava... (verbo) 4) quando - in primavera, alle ore 17.00, di notte 5) dove - a scuola, in cima alla casa... (luogo) 6) con chi/cosa - con il cane, l'amico, la penna... (una persona, una cosa) 7) perché - perché... erano troppo vecchi; il tempo era bello (una ragione per cui lui/lei l'ha fatto) <p>Quando gli studenti scrivono l'ultimo, 'perché', lo consegnano un'ultima volta. È il momento di leggere le storie.</p>
Obiettivo:	stimolare la creatività e l'immaginazione, allenare le capacità di scrittura e di lettura, la revisione e l'acquisizione del vocabolario
Approfondimenti di neurodidattica:	L'uso dell'umorismo e della creatività aumenta l'interesse, l'attenzione, la motivazione e lo spirito di comunità degli studenti, riduce lo stress e crea un ambiente positivo e sicuro che migliora la capacità di pensare, ricordare, richiamare e mantenere l'attenzione.

BENVENUTI ALLA FESTA

Formato di apprendimento:	a coppie, plenum
Materiali:	esempi di inviti diversi
Procedura:	In primo luogo, gli studenti leggono e analizzano i testi di invito forniti dall'insegnante. Poi, in piccoli gruppi/coppie, cercano di selezionare le frasi e le espressioni tipiche di questa forma. Nella fase successiva, sulla base del materiale analizzato e con l'aiuto dell'insegnante, stabiliscono uno schema per un invito. In gruppi/coppie, cercano di scrivere un invito per i loro compagni di gruppo a una festa di compleanno. Tutti i gruppi/coppie presentano poi il loro lavoro e lo revisionano insieme.
Obiettivo:	far familiarizzare gli studenti con la nuova forma scritta, stabilirne lo schema e sviluppare le abilità di scrittura.
Approfondimenti di neurodidattica:	Il lavoro di squadra porta a una partecipazione attiva, a un coinvolgimento emotivo positivo, a una migliore socializzazione, a un'attivazione multisensoriale e a una migliore comprensione. Una situazione quotidiana in cui gli studenti possono identificarsi e vedere i benefici futuri per loro stessi aumenta i livelli di motivazione. Anche l'auto-scoperta delle regole contribuisce a un maggiore coinvolgimento degli studenti.

COSA C'ERA DOPO?

Formato di apprendimento:	individuale, plenum
Materiali:	Nessuno
Procedura:	L'insegnante pronuncia una breve frase, ad esempio: "È salita in macchina ed è andata via". Gli studenti passano alcuni minuti a pensare a domande da porre per ottenere maggiori informazioni. Le pongono poi all'insegnante e annotano le risposte. Dopo aver raccolto ulteriori informazioni, ogni studente scrive una storia ispirata a questa frase utilizzando le conoscenze acquisite.
Obiettivo:	praticare la scrittura creativa
Approfondimenti di neurodidattica:	Più le risposte dell'insegnante sono divertenti, meglio è, poiché l'uso della risata e dell'umorismo nella lezione ha molti benefici. La parte dell'esercizio in cui gli studenti fanno domande li fa partecipare attivamente alla preparazione dell'esercizio e all'intero processo di apprendimento.

STORIE TRABALLANTI

Formato di apprendimento:	individuale
Materiali:	testi preparati dall'insegnante
Procedura:	L'insegnante distribuisce i testi agli studenti e li informa del compito: c'è stato un terremoto nel mondo del testo e le parole e le frasi si sono spostate. Gli studenti devono cercare di ricostruire il testo nella sua forma originale o in un'altra forma che conservi il significato. Infine, gli studenti presentano i risultati del loro lavoro.
Obiettivo:	esercitare la coerenza e la coesione del testo e l'ordine logico dell'organizzazione testuale
Approfondimenti di neurodidattica:	La forma insolita dell'attività e il cambiamento nelle attività quotidiane suscitano negli studenti emozioni positive che si traducono in un lavoro efficace. Consentire versioni diverse da quella originale dell'insegnante permette agli studenti di mostrare la loro creatività e di agire in modo indipendente. L'opportunità di presentare la propria versione alla classe e di parlarne con gli altri studenti favorisce la costruzione di relazioni sociali e l'interazione tra pari.

GIORNALISMO

Formato di apprendimento:	lavoro individuale
Materiali:	file personale nel proprio computer o diario o quaderno personale in brossura
Procedura:	<p>Gli studenti sono incoraggiati a tenere un diario giornaliero o settimanale su argomenti personali, ma soprattutto sulle loro riflessioni su ciò che hanno imparato in classe, sulle sfide che hanno affrontato e sulle strategie che hanno usato per superare tali sfide. Viene chiesto loro di dare un nome alla questione descritta e ai sentimenti che hanno provato nei suoi confronti e di inserirlo nella frase iniziale di un paragrafo. Successivamente, viene chiesto loro di descrivere le reazioni che hanno mostrato nei confronti di quel determinato elemento nuovo o del problema incontrato e di sviluppare l'idea principale, utilizzando frasi di supporto per ampliare l'aspetto principale, in dettaglio, descrivendo, spiegando, chiarendo ed esemplificando. Il paragrafo dovrebbe concludersi con una piccola introspezione e una possibile soluzione. A ogni tema dovrebbe essere dedicato un solo paragrafo.</p> <div style="border: 1px dashed blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Esempio:</p> <p style="text-align: right;"><i>Dal mio diario</i></p> <p style="text-align: right;"><i>23 Gennaio 2023</i></p> <p><i>Oggi l'insegnante di sport ha suggerito di fare lezione all'aperto, anche se c'erano solo 20° C e mi sono sentita oltraggiata. Faceva molto freddo ed era del tutto inopportuno correre con le snickers sul ghiaccio e respirare l'aria gelida. Dato che mi sono appena ripresa da un grave raffreddore e che 10 dei miei compagni di classe sono scomparsi a causa della stessa patologia, ho trovato la sua decisione inopportuna. Volevo parlarne con il mio insegnante, ma non ne ho avuto il coraggio, perché non è mai una buona idea mettere in discussione le decisioni del proprio insegnante. Dovrei osare di più se la situazione si ripetesse? Chiederò sicuramente il parere di mia madre, che è un'insegnante e potrebbe affrontare meglio la questione dall'interno.</i></p> </div>
Obiettivo:	esercitarsi nella costruzione di paragrafi e nella descrizione di problemi
Approfondimenti di neurodidattica:	Questo compito aiuta a sviluppare il pensiero critico, l'introspezione, a mettere le cose in prospettiva, ad avere intuizioni su determinate questioni, ad analizzare un problema, a esprimere opinioni personali, a sfidare contesti di vita reale e a generare soluzioni.

SCRITTURA CREATIVA

Formato di apprendimento:	lavoro a coppie o di gruppo
Materiali:	carte immagine = suggerimenti visivi (ad esempio, il gioco Dixit) e libri di testo

Procedura:	Agli studenti viene presentata una serie di carte immagine contenenti diversi elementi: personaggi in contesti diversi che indossano abiti diversi, oggetti, panorami, natura, strumenti, animali, ambientazioni, ecc. tra i quali è possibile operare una selezione di 5 in modo casuale. Per il divertimento degli studenti, il momento della selezione può rappresentare un'attività ludica a sé stante, con 2 studenti che vengono invitati a presentarsi davanti alla classe e a scegliere casualmente le carte. A coppie o a gruppi, gli studenti sono invitati a creare una storia a partire dai suggerimenti selezionati, attivando la loro immaginazione e creando un mondo fittizio che possa sostenere lo sviluppo delle loro idee. Al termine dell'attività, le storie vengono condivise con gli altri per votare e premiare il vincitore.
Obiettivo:	per stimolare la creatività, trasporre gli indizi visivi in un testo coerente e praticare la scrittura creativa guidata
Approfondimenti di neurodidattica:	Questa attività è basata sul gioco, utilizzando il gioco Dixit introdotto per avviarla, ma anche gamificata, in quanto le scelte sono la caratteristica principale che gli studenti hanno a disposizione quando creano le loro storie, i vincitori vengono votati alla fine e il divertimento è un elemento centrale di tutta l'attività. Inoltre, l'attività prevede il movimento, sia all'inizio dell'attività, per la selezione delle carte, sia alla fine, quando i gruppi condividono le loro storie. Inoltre, si punta sull'immaginazione, in modo che il cervello attivi le soft skills. Ma la cosa più importante è che questa attività consente di trasferire le informazioni dagli indizi visivi al testo scritto.

BLOGGING

Formato di apprendimento:	lavoro individuale, a coppie, di gruppo
Materiali:	PC / tablet / telefono cellulare / laptop e connessione a Internet
Procedura:	Agli studenti può essere assegnato un argomento, adatto alla loro età e ai loro interessi, ma molto reale, in linea con alcuni dibattiti/temi del giorno, e viene chiesto di creare un post sul blog individualmente, in coppia o in gruppo, non prima di aver presentato loro le informazioni necessarie su questo tipo di creazione di testi e sulle sue caratteristiche. A tal fine, devono anche attivare le loro competenze digitali, poiché possono essere utilizzate piattaforme speciali, da quelle didattiche, come ClassDojo, a quelle di blogging vero e proprio, come WordPress, Ghost o Tumblr. Gli studenti devono essere consapevoli di diversi aspetti messi insieme, come la scrittura creativa con la sua libertà di espressione, l'argomentazione logica delle idee, il pensiero critico, la scrittura pubblica, lo stile giornalistico e il risultato sociale.
Obiettivo:	esercitarsi nella scrittura funzionale
Approfondimenti di neurodidattica:	Questa attività invita ad attivare il pensiero critico e le capacità di argomentazione, sviluppa l'empatia, ma allo stesso tempo migliora processi come la memoria e la riflessione, aiutando così gli studenti a trattenere le nuove informazioni in modo più efficace, come un modo per comprendere ed elaborare meglio le informazioni.

IL PROGRAMMA DI CUCINA

Formato di apprendimento:	lavoro individuale, plenum
Materiali:	foglio di lavoro con gli ingredienti
Procedura:	<p>Ogni partecipante riceve un foglio di lavoro. Poi si raccolgono i verbi legati al significato di "cucinare" (ad esempio, <i>soffriggere, sottaceto, mescolare, arrostitire, stufare, ecc.</i>) I partecipanti scelgono quindi quattro ingredienti sul foglio di lavoro (più le quantità) e inventano una ricetta con questi. Successivamente, i partecipanti presentano la ricetta come se la stessero preparando davanti al pubblico.</p> <p>Nota: in seguito, i partecipanti possono parlare delle abitudini alimentari, dei piatti preferiti e così via.</p> <p>Se utilizzato nell'apprendimento misto, l'insegnante può utilizzare uno strumento di brainstorming in cui i partecipanti possono collaborare e raccogliere vocaboli. Quando si scrive la ricetta online, le telecamere e l'audio possono essere disattivati per favorire l'attenzione e si può specificare il tempo per finire il compito. Quando si parla di ricette e di altri argomenti legati al cibo, è meglio che tutte le telecamere siano attivate, perché questo migliora l'interazione.</p>
Obiettivo:	esercitarsi nella scrittura funzionale
Approfondimenti di neurodidattica:	Questo compito offre la possibilità di essere creativi mentre la componente teatrale con movimenti e gesti aiuta a costruire un impatto di apprendimento duraturo e a rafforzare la fiducia in se stessi attraverso il gioco.

SCRIVERE TESTI SU DI SÉ

Formato di apprendimento:	lavoro individuale, lavoro di gruppo, plenum
Materiali:	se necessario, pezzi linguistici o supporto didattico per aiutare la struttura del testo
Procedura:	<p>I partecipanti scrivono un testo con riferimenti personali.</p> <p><i>Nota:</i> la scrittura di testi è impegnativa per gli studenti di lingue, quindi questa è un'attività adatta da preparare tra una lezione e l'altra - dato che c'è un feedback corrispondente da parte dell'insegnante. Nei formati di apprendimento misto, gli insegnanti dovrebbero mantenere la lunghezza dei testi entro i limiti, in modo che la classe in corso non venga "interrotta" da fasi di scrittura troppo lunghe. Gli argomenti più gettonati per scrivere in una lingua straniera sono la famiglia, la propria città natale o le cose preferite.</p> <p><i>Alternativa:</i> Una versione meno impegnativa di un testo normale è l'<i>elevelnie</i>. In questo caso, i partecipanti devono scrivere un breve testo che consiste in undici parole scritte in cinque versi. Ogni riga ha le sue specifiche, ad esempio un'attività o delle caratteristiche (istruzioni dettagliate sono disponibili online).</p>

Obiettivo:	esercitarsi nella scrittura funzionale
Approfondimenti di neurodidattica:	Quando si scrivono testi personali, spesso è bello per gli studenti poter esprimere qualcosa di rilevante per loro. Questo ha un effetto motivazionale. Come per i piccoli undici, l'approccio ludico al linguaggio aiuta a sviluppare le reti di memoria nel cervello e contribuisce alla creatività e al divertimento.

IMMAGINI COME SPUNTI DI SCRITTURA

Formato di apprendimento:	lavoro individuale, plenum
Materiali:	immagini
Procedura:	<p>Le immagini sono un ottimo modo per iniziare a scrivere. Funzionano bene soprattutto le immagini ambigue o che rimandano a qualcosa di nascosto o a un contesto più ampio (immagini di oggetti nascosti, immagini di quiz). In questo caso, i partecipanti possono fare ipotesi, raccontare le proprie esperienze, esprimere i propri punti di vista o parlare di possibili scenari.</p> <p>Nota: per chiarezza strutturale e progressione dell'apprendimento, si consiglia di inserire una descrizione dell'immagine all'inizio (<i>Cosa vedi?</i>) prima di fornire i compiti di trasferimento.</p> <p>Esempio:</p>  <p>(Fonte: Wimmelbild_Familie.jpg, dorotheewolters.de)</p>
Obiettivo:	esercitarsi nella scrittura funzionale
Approfondimenti di neurodidattica:	Le impressioni visive sono un buon modo per ripassare il vocabolario in modo stimolante o per fornire occasioni di conversazione sul contenuto dell'immagine e su se stessi (parole chiave: apprendimento contestuale, riferimento alla vita quotidiana).

PARLATO

Livello di studio: **A1**

QUAL È LA PAROLA

Formato di apprendimento:	plenum, lavoro con i partner, lavoro di gruppo
Materiali:	carta, lavagna (opzionale)
Procedura:	Prima del gioco, l'insegnante ripassa con gli studenti il nuovo vocabolario. Uno studente si siede davanti alla lavagna rivolto verso la classe. Dietro lo studente, l'insegnante mostra al resto della classe l'immagine di una parola o di un'espressione. Gli studenti devono descrivere l'immagine senza usare la parola o la sua radice. Lo studente rivolto verso il resto della classe indovina la parola.
Obiettivo:	rivedere e migliorare il vocabolario, sviluppare la capacità di parlare in pubblico, aumentare la velocità cognitiva e di elaborazione dell'informazione degli studenti
Approfondimenti di neurodidattica:	Creare e porre domande è un modo efficace per attivare gli studenti, mantenere la loro attenzione e aumentare il loro impegno. La combinazione di aspetti visivi e verbali aumenta l'apprendimento e migliora l'attenzione degli studenti. Questa attività richiede la cooperazione tra gli studenti e la costruzione del rispetto reciproco.

ASSOCIAZIONI

Formato di apprendimento:	Lavoro di gruppo
Materiali:	Nessuno
Procedura:	Gli studenti formano due file su un lato della stanza rivolte verso il lato opposto. Ogni fila comprende lo stesso numero di studenti. Poi l'insegnante sceglie una parola che gli studenti già conoscono e la pronuncia ad alta voce. Gli studenti alla fine della fila devono dire una parola che sia collegata (associata) alla precedente, ad esempio auto - autobus - aereo ecc. Quando lo studente dice la parola giusta va in fondo alla fila. Vince la squadra che per prima raggiunge il lato opposto della stanza. Gli insegnanti possono creare un ambiente positivo collegando le parole con la pantomima. Ogni parola deve essere completata dalla pantomima.
Obiettivo:	per allenare le funzioni cognitive e la pronuncia, per migliorare e ripassare il vocabolario, per stimolare la cooperazione e la comunicazione tra gli studenti
Approfondimenti di neurodidattica:	Il movimento è un elemento importante per il miglioramento della memoria. La connessione di cose appartenenti alla stessa categoria favorisce il pensiero interconnesso, mentre la competitività e il lavoro di squadra aumentano la motivazione degli studenti, con conseguente miglioramento della concentrazione, della velocità di pensiero e della volontà di partecipazione. La pantomima con risate aiuta a ridurre lo stress e a creare un ambiente positivo che influisce significativamente sull'attenzione e sulla memoria.

CAMALEONTI

Formato di apprendimento:	Plenum
Materiali:	Nessuno
Procedura:	Ogni studente crea una persona fittizia con dettagli su di essa (età, sesso, istruzione, ecc.) e la impersona, compresi gli aspetti visivi e uditivi del personaggio (accento, voce, attributi fisici, ecc.) Per esempio, <i>io sono una donna afroamericana di 80 anni con la gobba e zoppa</i> . Più il personaggio è divertente e creativo, meglio è. Poi gli studenti entrano in classe e si presentano l'uno all'altro. L'altro studente ascolta attentamente e cerca di ricordare il più possibile dell'altro personaggio immaginario. Quando entrambi gli studenti hanno finito le presentazioni, assumono il personaggio fittizio dell'altro. Ogni studente continua con il nuovo personaggio e cerca un nuovo compagno di classe per scambiarsi i personaggi. Alla fine, ogni studente presenta il proprio personaggio attuale davanti al resto della classe. Lo studente che ha creato il personaggio originale presenta poi la sua forma primaria. In seguito, la classe confronta queste versioni (per stabilire differenze e somiglianze).
Obiettivo:	allenare la memoria, sviluppare le capacità comunicative, individuare presupposti e stigmi culturali, di genere e di altro tipo, abbracciare la creatività attraverso la creazione e la presentazione di nuovi personaggi
Approfondimenti di neurodidattica:	Questa attività comprende il movimento che migliora la capacità di pensare degli studenti. Impersonare personaggi di fantasia sotto tutti gli aspetti creerà un ambiente rilassato, integrato da risate. Questi aspetti hanno un impatto positivo sull'attenzione e sull'immagazzinamento delle informazioni, oltre che sul buonumore tra gli studenti, il che favorisce ulteriormente un clima positivo in classe.

LA CITTÀ IN CUI VORREI VIVERE

Formato di apprendimento:	individuale
Materiali:	informazioni da Internet, fotografie, presentazioni multimediali
Procedura:	L'insegnante presenta alcune città selezionate sotto forma di presentazione multimediale. Fornisce informazioni sulla posizione, le dimensioni, i luoghi e le attrazioni. Agli studenti viene chiesto di scegliere una città (diversa da quella presentata dall'insegnante), di raccogliere le informazioni necessarie e di creare una presentazione su di essa in qualsiasi forma. Alla fine della lezione, gli studenti devono discutere il motivo per cui hanno scelto questa particolare città e perché vorrebbero viverci. Alla fine della lezione, concedete qualche minuto per la discussione, confrontando le aspettative, i vantaggi e gli svantaggi delle città discusse.
Obiettivo:	familiarizzare gli studenti con le città più popolari, esercitare il vocabolario relativo alla vita cittadina, essere in grado di presentare le informazioni raccolte, sviluppare le capacità argomentative
Approfondimenti di neurodidattica:	Il richiamo alle esperienze e ai desideri degli studenti (personalizzazione dei contenuti) aumenta la motivazione e il coinvolgimento. La possibilità di scegliere liberamente il metodo di presentazione aumenta l'attrattiva della classe, poiché il risultato sarà presentato in una varietà di modi. Fare domande e commenti è un'opportunità per attivare gli studenti.

COME ARRIVARE A...?

Formato di apprendimento:	individuale, a coppie
Materiali:	mappe con la planimetria della città, fogli di carta con i nomi degli oggetti della città
Procedura:	A ogni studente viene consegnata una mappa. Tutti girano per la "città", cioè per l'aula. A orari prestabiliti, pescano delle carte su cui è scritto dove si trovano al momento e quale punto stanno cercando. Lo studente deve avvicinarsi a un'altra persona e chiedere indicazioni. <i>Ad esempio, mi scusi, sono in farmacia. Come posso raggiungere il supermercato?</i>
Obiettivo:	esercitarsi a indicare la strada, a ripetere i nomi degli oggetti urbani e a usare le preposizioni per definire la posizione.
Approfondimenti di neurodidattica:	In questa attività, l'attenzione è rivolta allo sviluppo della competenza comunicativa e delle capacità di azione. Una situazione autentica con cui gli studenti possono identificarsi e vederne l'utilità nella vita reale e la possibilità di ripeterla in una situazione extrascolastica sono altrettanto importanti. Il coinvolgimento degli studenti aumenta. Si costruiscono anche relazioni sociali e la capacità di interagire in una lingua straniera.

COSA E' ACCADUTO?

Formato di apprendimento:	individuale, plenum
Materiali:	carte da gioco
Procedura:	A seconda delle dimensioni del gruppo, questa attività può essere svolta individualmente (in piccoli gruppi) o il gruppo può essere diviso in squadre più piccole. Uno studente o un rappresentante della squadra pesca una carta. Su ognuna di esse sono scritte informazioni: chi, dove, quando, cosa incontrata. Il compito dello studente è quello di formulare alcune frasi con tutte le informazioni citate. Lo studente/la squadra riceve un punto per aver completato il compito.
Obiettivo:	incoraggiare la conversazione, esercitare il discorso spontaneo
Approfondimenti di neurodidattica:	L'attività introduce elementi di divertimento, risate e umorismo nella lezione, riducendo lo stress dell'apprendimento o il rischio di fallimento. Il formato del torneo influenza positivamente la motivazione intrinseca e il coinvolgimento degli studenti. L'elevata libertà di contenuti incoraggia gli studenti a pensare in modo creativo e fuori dagli schemi.

Livello di studio: **B1**

50/50 o STOP TALK

Formato di apprendimento:	lavoro di gruppo, a coppie o individuale
Materiali:	Nessuno
Procedura:	Prima del gioco, l'insegnante chiede agli studenti di inventare o ricordare un aneddoto. Uno studente racconta un aneddoto al passato. Quando l'insegnante batte le mani, lo studente continua la storia ma in modo gestuale. L'insegnante dà di nuovo il segnale e lo studente riprende a parlare. Gli studenti sono incoraggiati a esprimersi come un narratore, ad articolare e a cambiare tono per catturare l'attenzione del pubblico. Dopo il gioco, l'insegnante chiede al pubblico di riassumere la storia o di recitare uno dei passaggi recitati. In alternativa, uno studente mima un breve aneddoto. Una volta terminata la scena, un altro partecipante trascrive la storia. Per la comprensione orale: uno studente racconta un aneddoto oralmente, mentre un altro lo mima contemporaneamente.
Obiettivo:	raccontare una storia/un aneddoto del passato, per sviluppare le capacità di parlare in pubblico
Approfondimenti di neurodidattica:	In primo luogo, questa attività consente un approccio multisensoriale: udito e vista. Più il cervello viene stimolato in modi diversi, più si sviluppa. In secondo luogo, questa attività comporta una pedagogia attiva, in cui lo studente prende coscienza di sé attraverso il movimento. Infine, questa attività può giocare sull'umorismo, poiché i gesti possono essere divertenti.

CRITICA

Formato di apprendimento:	lavoro di gruppo, a coppie o individuale
Materiali:	un questionario, un telefono cellulare, un registratore MP3 o un dittafono (opzionale)
Procedura:	Prima del gioco, l'insegnante chiede agli studenti di formare delle coppie: un giornalista e un intervistato. Gli intervistati scelgono un film che hanno visto di recente. I giornalisti preparano un elenco di domande. Gli studenti recitano un'intervista all'uscita del cinema. In alternativa, il giornalista chiede al regista o agli attori del film di fare autocritica.
Obiettivo:	esprimere opinioni utilizzando una varietà di strutture grammaticali e frasi funzionali, attivare il vocabolario relativo alla descrizione di personaggi e situazioni e sviluppare la consapevolezza interculturale e il pensiero critico

Approfondimenti di neurodidattica:	Questa attività prevede molto movimento, con ruoli da interpretare. Richiede poi un lavoro di squadra, una pedagogia basata sul progetto, che dovrebbe rendere attivi tutti gli studenti. Comporta anche l'attivazione della memoria per una migliore assimilazione delle conoscenze. Promuove un feedback immediato attraverso la registrazione, il feedback è essenziale per regolare le connessioni neurali. Se il feedback è negativo, può consentire meccanismi di correzione nel cervello e permette di limitare la ripetizione degli errori. Se il feedback è positivo, permette un aumento della dopamina, una sensazione di benessere e soddisfazione e, improvvisamente, il desiderio e la motivazione di riassaporare lo stesso piacere.
---	---

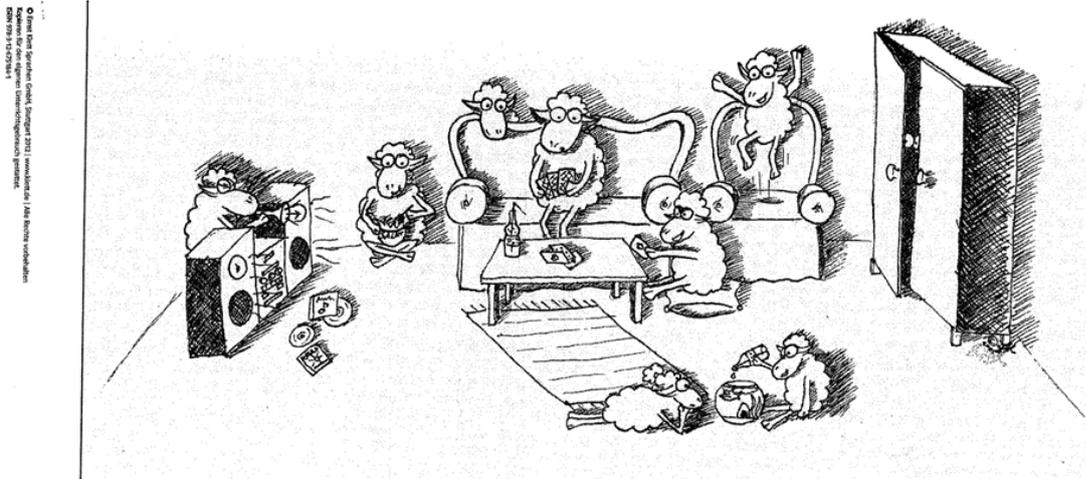
SOLE E LUNA

Formato di apprendimento:	lavoro di gruppo o a coppie
Materiali:	carte con coppie di opposti
Procedura:	<p>L'insegnante prepara coppie di opposti. Non ci sono limiti alla creatività: felice - triste, caldo - freddo, verdura - carne, radio - TV, ecc. Una parola è attaccata a ciascun lato della stanza. Ai partecipanti viene chiesto di posizionarsi accanto a una delle parole. In seguito, ci sono diverse possibilità:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Gruppo</i> <p>Il gruppo deve preparare una breve dichiarazione sul perché la parola scelta è la migliore o sul perché hanno scelto questa parola.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Individuale</i> <p>I partecipanti ricevono una palla. La prima persona che ha la palla dice una frase correlata alla parola (ad esempio, <i>ascoltavo la radio e presto voglio ascoltarla di nuovo</i>) e passa la palla al gruppo opposto. Le affermazioni vengono scambiate di volta in volta finché tutti non hanno detto qualcosa. Per consentire una differenziazione interna, si può lasciare che sia il gruppo a decidere quanto dire di ciascuno.</p> <p><i>In alternativa</i>, l'attività può essere utilizzata per introdurre nuovi argomenti. Si potrebbe creare una tesi contrapposta o dichiarare una tesi. Due angoli della stanza potrebbero essere dichiarati "accordo" e "disaccordo". I partecipanti potrebbero posizionarsi tra i due poli e commentare brevemente la loro decisione.</p>
Obiettivo:	sviluppare il linguaggio argomentativo

Approfondimenti di neurodidattica:	Questa attività sarebbe molto produttiva per gli esercizi di vocabolario quando si imparano nuove parole, perché si attivano i due emisferi cerebrali. È un'attività che coinvolge il movimento e la pedagogia attiva, permettendo l'attivazione dei neuroni legati all'apprendimento. Allo stesso tempo, suscita l'interesse e l'attenzione degli studenti, mettendoli in azione e facilitando la comprensione. Questa attività può anche essere un modo molto divertente per attivare il vocabolario. Alcuni argomenti possono coinvolgere l'umorismo, un vettore importante per stimolare la motivazione degli studenti, aumentando l'attenzione e creando un ambiente amichevole. Questa attività promuove il lavoro di squadra, sviluppando così la capacità di apprendere quando si fanno le cose insieme ai compagni.
---	--

Approfondimenti di neurodidattica:	L'apprendimento contestuale, con l'aiuto di esperienze dirette e di intenzioni di conversazione, aiuta a elaborare i contenuti dell'apprendimento. Inoltre, la possibilità di esagerare e di pensare a tutti i modi di usare gli oggetti aumenta la creatività e le capacità di discussione.
---	--

LA FESTA DELLE PECORE

Formato di apprendimento:	lavoro individuale, plenum
Materiali:	foto 
Procedura:	<ol style="list-style-type: none"> 1. A seconda del livello linguistico, è necessario un supporto precedente con il vocabolario e i modi di dire. 2. I partecipanti guardano l'immagine e ognuno sceglie una pecora in segreto. 3. I partecipanti assumono quindi il ruolo della pecora scelta, le danno un nome e pensano a ciò che la loro pecora potrebbe aver vissuto durante la festa. 4. Una dopo l'altra, le storie delle pecore vengono presentate al gruppo senza essere troppo specifiche. 5. Il gruppo deve indovinare di quale pecora parla la storia. <p><i>Variante:</i> A seconda del livello linguistico, si possono utilizzare anche altre immagini. Particolarmente adatte sono le immagini di oggetti nascosti o quelle che stimolano la discussione.</p>
Obiettivo:	per parlare delle caratteristiche, per esercitarsi a raccontare il passato, per stimolare la creatività
Approfondimenti di neurodidattica:	Inventare storie intorno a un personaggio nascosto e lasciare che gli altri indovinino migliora la narrazione, è divertente e creativo e allunga la durata dell'attenzione.

DIVA

Formato di apprendimento:	plenum
Materiali:	motivi per cui la diva è arrabbiata
Procedura:	<p>1. Un partecipante interpreta la diva (indipendentemente dal sesso!). La diva è nota per essere estremamente difficile e lunatica. È seduta in trono sulla sua sedia, mentre la cerchia dei suoi amici, fan e dipendenti - gli altri partecipanti - le sta intorno a rispettosa distanza.</p> <p>2. Spiegate ai partecipanti perché in questo momento tutti sono preoccupati per la diva. L'idea è di convincerla a cambiare il suo comportamento.</p> <p>I possibili motivi possono essere, ad esempio, i seguenti (naturalmente se ne possono trovare altri):</p> <ul style="list-style-type: none"> • La diva non mangia da tre giorni. • La diva è pronta per una vacanza. • La diva ha una carenza di vitamine perché mangia solo budino. • La diva non vuole uscire da quando il suo cucciolo è morto. <p>3. Un partecipante fa un passo verso la diva e propone un suggerimento. Se la diva è disposta a continuare ad ascoltare, si fa un altro passo avanti continuando a parlare con la diva. Ma attenzione: Se la diva mostra un atteggiamento negativo, bisogna ritirarsi rapidamente, perché si temono i suoi capricci. In questo caso, ci proverà qualcun altro.</p> <p>4. Chi riesce a convincere la diva assume il suo ruolo e siede sul trono di diva. Per il nuovo turno viene annunciato un nuovo problema.</p> <p>Nota: una volta che i partecipanti conoscono il gioco, possono pensare a nuovi problemi da utilizzare autonomamente.</p>
Obiettivo:	per esercitarsi a dare consigli, a mostrare emozioni, a convincere qualcuno.
Approfondimenti di neurodidattica:	L'uso di emozioni esagerate e la ricerca di argomenti convincenti richiedono approcci teatrali e creativi che aiutino a creare una connessione tra i contenuti di apprendimento e le emozioni. Inoltre, la didattica orientata agli scenari è utile quando si tratta di apprendimento contestualizzato e di rilevanza per la vita quotidiana.

GRAMMATICA

Livello di studio: **A1**

SALUTI AMERICANI

Formato di apprendimento:	plenum, lavoro di gruppo
Materiali:	Nessuno
Procedura:	<p>Gli studenti si muovono per tutta la stanza. Quando incontrano qualcuno, entrambi stringono la mano destra; entrambi dicono il proprio nome (Mi chiamo Peter. - Mi chiamo Daria.). Poi passano alla mano sinistra e dicono entrambi il nome dell'altra persona (Tu sei Daria - Tu sei Pietro). Poi si procede di nuovo.</p> <p>Round 2: Nome ed età</p> <p>Round 3: Nome, età e colore preferito</p> <p>Round 4: Nome, età, colore preferito, ecc.</p> <p><i>Variante:</i> Se i partecipanti non vogliono stringersi la mano, possono limitarsi a dire "Ciao" e annuire leggermente l'uno verso l'altro, salutare con la mano destra/sinistra, ecc.</p>
Obiettivo:	esercitarsi sulle strutture (ad esempio, domande, frasi al passato, ecc.), allenare le capacità di memoria
Approfondimenti di neurodidattica:	Innanzitutto, l'attività aiuta a riattivare gli studenti e a rinfrescare le loro menti attraverso il movimento. Inoltre, utilizzano le frasi e il vocabolario in una situazione significativa (presentandosi agli altri e raccogliendo informazioni sugli altri), il che dà <i>significato</i> all'intero esercizio e aiuta a mantenere e <i>conservare le</i> competenze acquisite.

CORREGGERE CON I POST-IT

Formato di apprendimento:	plenum, lavoro di gruppo
Materiali:	tavoli di gruppo, fogli di carta o foglietti adesivi di diversi colori, matite.
Procedura:	Gli studenti formano 2 o 3 gruppi. Ogni gruppo riceve una griglia con frasi errate e almeno 12 foglietti adesivi. Ogni gruppo riceve un colore diverso. I gruppi correggono gli errori e scrivono le frasi corrette in modo leggibile su un foglietto adesivo ciascuno. Per una migliore visione d'insieme, i foglietti adesivi possono essere incollati sulla griglia, in modo da coprire le frasi sbagliate. La griglia preparata dall'insegnante viene appesa su una bacheca, una lavagna o una parete.

	<p>Quando tutti i gruppi hanno finito le loro correzioni, decidono quale gruppo inizia a giocare. L'obiettivo è coprire il maggior numero possibile di campi collegati. (cioè campi che si toccano su un lato stretto o lungo) con il proprio colore.</p> <p>Il primo gruppo sceglie un campo, attacca il foglietto adesivo opportunamente preparato e legge la frase. Se il tentativo di correzione è corretto, il foglietto rimane attaccato; in caso contrario, viene nuovamente rimosso. In entrambi i casi, il gruppo successivo ha il suo turno.</p>
Obiettivo:	correggere gli errori
Approfondimenti di neurodidattica:	Associare i colori a un certo tipo di errore grammaticale aiuta a migliorare l'attenzione ai dettagli.

QUALCOSA IN COMUNE

Formato di apprendimento:	lavoro in coppia, lavoro di gruppo
Materiali:	Nessuno
Procedura:	<p>Spiegate che tutti possiamo trovare qualcosa in comune con chi ci circonda. Lo scopo di questo gioco è scoprire il maggior numero di cose in comune con gli altri studenti o essere il primo a trovare cinque cose in comune. Fate un brainstorming di esempi con tutta la classe, annotando i suggerimenti, ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Entrambi abbiamo gatti a pelo lungo. ○ Entrambi abbiamo visto Robbie Williams in concerto. ○ A tutti noi piace Harry Potter. ○ Entrambi abbiamo una sorella minore che si chiama Georgia. ○ Il nostro colore preferito è il verde. ○ Le nostre famiglie frequentano lo stesso supermercato, la stessa chiesa, lo stesso club, lo stesso luogo di vacanza. ○ Entrambi crediamo nell'amore a prima vista, nei fantasmi, nei miracoli, ecc. <p>Date agli studenti un limite di tempo per mescolarsi e scoprire quante più cose hanno in comune. Chi ne trova di più è il vincitore. In alternativa, chiedete loro di trovare cinque cose e il primo che grida "cinque" è il vincitore.</p>
Obiettivo:	usare correttamente le parole "come", "come", ecc.; conversare con gli altri studenti e scoprire di più su di loro.
Approfondimenti di neurodidattica:	feedback (controllo della realtà), ritenzione, interazione sociale

CHI ARRIVA PER PRIMO AL TRAGUARDO

Formato di apprendimento:	gruppo, individuale
Materiali:	tavolo da gioco, dadi, pedine
Procedura:	In caso di classe numerosa, gli studenti possono essere divisi in gruppi più piccoli. A ogni gruppo viene consegnato un tabellone di formato A4 (o più grande) diviso in 25 caselle (o un numero corrispondente). La prima casella è intitolata INIZIO; l'ultima casella è intitolata META. In ogni casella c'è un compito grammaticale da portare a termine, ad esempio la realizzazione delle forme corrette (tempi, casi, ecc.). A turno, gli studenti lanciano i dadi e si spostano in tanti campi quanti sono i numeri estratti. Leggono ed eseguono il compito su cui è stata posizionata la loro pedina. Se completano il compito correttamente, rimangono in quel campo, altrimenti devono tornare al campo precedente. Vince chi taglia per primo il traguardo.
Obiettivo:	rivedere e consolidare forme o strutture grammaticali scelte dall'insegnante
Approfondimenti di neurodidattica:	L'elemento competitivo ha un effetto positivo sull'impegno e sulla motivazione degli studenti, incoraggiandoli ad agire e a seguire le istruzioni. L'apprendimento attraverso il gioco è più efficace. Anche l'umorismo e le risate presenti durante il gioco hanno un impatto positivo sull'apprendimento e sulla memorizzazione. La sostituzione dei tradizionali esercizi di grammatica con un tabellone di gioco è un altro elemento che aumenta l'efficacia della lezione.

OROLOGIO BINGO

Formato di apprendimento:	individuale
Materiali:	carte da bingo, carte da sorteggio
Procedura:	A ogni studente viene consegnata una lavagna su cui sono scritte le ore in diverse colonne e righe. Dovrebbero esserci più lavagne con diverse disposizioni delle ore. L'insegnante disegna dei foglietti con l'ora scritta e li legge ad alta voce. Gli studenti cercano di trovarla sulla loro lavagna. L'insegnante verifica la correttezza. Vince chi riesce a trovare per primo un'intera riga o colonna. Per rendere il gioco più difficile, le ore sulla lavagna possono essere scritte nel sistema ufficiale e lette dall'insegnante nel sistema non ufficiale.
Obiettivo:	ripassare e consolidare il sistema delle ore in due varianti stilistiche. Il gioco può essere adattato a diverse questioni grammaticali.
Approfondimenti di neurodidattica:	L'uso di strumenti didattici attraenti, come le cartelle della tombola, e la trasformazione dell'esercizio grammaticale in un gioco influenzano positivamente l'efficacia del lavoro e il coinvolgimento degli studenti. L'apprendimento attraverso il gioco è uno dei metodi che favoriscono il cervello. L'elemento della competizione tra pari rende gli studenti più disposti e capaci di seguire le istruzioni.

E SE...?

Formato di apprendimento:	individuale, plenum
Materiali:	Nessuno
Procedura:	L'insegnante inizia con "E se..." e termina la frase, ad esempio "E se Adam fosse stato in orario per il treno?". Il primo studente risponde, ad esempio: "Se Adam avesse cronometrato il treno, sarebbe arrivato in tempo alla riunione". La persona successiva inizia da questo punto e continua le storie: "Se fosse arrivato in tempo alla riunione, sarebbe stato promosso".
Obiettivo:	rivedere le clausole condizionali
Approfondimenti di neurodidattica:	Un'attività di questo tipo è un'ottima opportunità per sviluppare la creatività degli studenti. Idee interessanti, fuori dagli schemi e talvolta persino insolite introducono elementi di umorismo, risate e divertimento, che hanno un impatto molto positivo sul processo di apprendimento. Creare insieme una storia divertente aumenta il coinvolgimento degli studenti.

STRUTTURE CONFUSE

Formato di apprendimento:	plenum, lavoro a coppia, lavoro di gruppo
Materiali:	snippet con frasi o parti di testo
Procedura:	Gli studenti ricevono un frammento con una parte di frase/parti di testo e devono trovare il compagno il cui frammento, messo insieme, forma una frase/testo corretto. Devono formare il maggior numero possibile di versioni e scriverle. Le versioni vengono discusse in plenaria o confrontate con l'aiuto di un foglio di soluzioni. Le frasi/testi corretti possono poi essere utilizzati per creare un poster didattico sulla formazione corretta delle frasi.
Obiettivo:	riconoscere il sistema di sentenze (prima posizione - seconda posizione - posizione centrale) e la logica di un testo.
Approfondimenti di neurodidattica:	L'attività prevede il <i>movimento</i> e si concentra sulla <i>definizione del significato</i> insieme a un compagno. Può portare a una partecipazione attiva, a un coinvolgimento emotivo positivo e a una migliore comprensione della struttura grammaticale.

ASTA GRAMMATICALE

Formato di apprendimento:	lavoro di gruppo
Materiali:	Fogli di lavoro (dal vivo), denaro virtuale
Procedura:	L'insegnante divide gli studenti in gruppi, offre loro 500 euro come denaro virtuale e presenta loro il foglio dell'asta grammaticale. Il foglio di lavoro contiene 20 frasi, alcune delle quali non corrette. Il compito degli studenti è quello di scommettere denaro virtuale su ogni frase (tra 5 euro e 50 euro) e determinare quali frasi sono corrette e quali no. Se la loro risposta è giusta, guadagnano il denaro scommesso. Se non lo è, lo perdono. La squadra vincente è quella che alla fine ha il maggior profitto o la minor perdita. Il foglio di lavoro può contenere un mix di varie strutture grammaticali o concentrarsi su una specifica struttura grammaticale precedentemente discussa in classe.
Obiettivo:	praticare e rafforzare le strutture grammaticali
Approfondimenti di neurodidattica:	L'attività coinvolge <i>elementi di design del gioco</i> e promuove l' <i>impegno</i> degli studenti, dando loro un <i>senso di realizzazione</i> che può essere trasferito alle attività della vita reale come la spesa, il risparmio e il bilancio delle spese. Allo stesso tempo, rende il processo di apprendimento più <i>divertente</i> , aumentando i sentimenti positivi.

"FILARE UN FILO"

Formato di apprendimento:	plenum
Materiali:	cartoncini con pezzi di varie clausole (ad esempio, condizionale, relativa) in un cappello o in una scatola.
Procedura:	<p>L'insegnante prepara i pezzi delle varie clausole, li mette in un cappello/scatola e chiede agli studenti di sedersi in cerchio. L'insegnante inizia la storia (ad esempio, <i>eravamo tutti seduti in salotto a giocare a Monopoli quando abbiamo sentito questo strano rumore provenire dall'esterno</i>) e il primo studente sceglie una carta dal cappello/scatola. Lo studente deve continuare la storia finché non riesce a incorporare la carta (ad esempio, <i>all'inizio pensavamo che venisse dal nostro vicino di casa, che spesso testava le sue nuove invenzioni nel garage</i>).</p> <p>Una volta incorporata la clausola, il cappello/scatola viene passato allo studente successivo. Gli studenti continuano la storia cercando di usare un'altra clausola relativa. Lo studente non deve usare la clausola relativa nella prima frase che dice, ma continua la storia finché non riesce a inserire la clausola relativa. Se non ha idee o usa la clausola relativa in modo illogico o scorretto, deve alzarsi e il prossimo studente prende il suo posto.</p> <p>Vince chi rimane seduto. In alternativa, l'insegnante può utilizzare schede con verbi, preposizioni, quantificatori, avverbi o qualsiasi altra struttura grammaticale.</p>
Obiettivo:	praticare le strutture grammaticali
Approfondimenti di neurodidattica:	L'attività offre agli studenti la possibilità <i>di essere creativi</i> . Inoltre, attiva l'emisfero destro poiché richiede agli studenti di usare la loro <i>immaginazione</i> e di <i>personalizzare la storia</i> . Allo stesso tempo, lo sviluppo della storia è inaspettato e questo crea coinvolgimento: gli studenti lavorano insieme per raggiungere un obiettivo comune.

STRANE SCUSE

Formato di apprendimento:	lavoro di gruppo
Materiali:	generatore di segnali (campanello, musica, fischio), diversi esempi di scuse
Procedura:	<ol style="list-style-type: none"> 1. I partecipanti sono divisi in due gruppi: Una metà sono insegnanti, l'altra metà sono studenti. 2. La situazione è la seguente: alcuni studenti erano assenti in classe ieri. Per caso, incontrano il loro insegnante in città. Entrambi sono molto educati e non affrontano direttamente l'argomento. Solo dopo un po' di chiacchiere si arriva all'argomento, e lo studente deve scusarsi per la sua assenza e abbellire la situazione di conseguenza. Gli insegnanti cercano di smascherare le false scuse facendo domande. 3. Studenti e insegnanti girano per la stanza (eventualmente con la musica). A un segnale dell'insegnante vero e proprio (stop alla musica, fischio, ecc.), uno studente e un insegnante si uniscono e iniziano il dialogo. Esempio di una possibile scusa: <i>sarei venuto a lezione se il mio cane non si fosse ammalato.</i> 4. Dopo un altro segnale dell'insegnante reale, i partner si salutano. Tutti i partecipanti camminano di nuovo per la stanza finché l'insegnante reale non dà un altro segnale e le coppie di studenti e insegnanti si riuniscono di nuovo. 5. Dopo due turni, studenti e insegnanti si scambiano i ruoli. 6. Alla fine, la classe sceglie la scusa migliore. 7. <i>Nota:</i> prima del gioco, raccogliere i possibili motivi dell'assenza. Inoltre, il gioco funziona anche con i modi di dire più semplici e può essere svolto non appena sono stati introdotti i tempi presenti e perfetti.
Obiettivo:	ripetere e consolidare le strutture grammaticali e gli schemi di frase
Approfondimenti di neurodidattica:	La forza neurodidattica di questo esercizio risiede nella libertà di immaginare scuse assurde e inverosimili combinate con una situazione di vita reale che la maggior parte dei partecipanti conosce bene (almeno il ritardo in classe, se non il salto). Le conversazioni condotte rappresentano uno scambio di produzione linguistica contestualizzata e creativa che favorisce la memoria a lungo termine e la motivazione.

MACCHINE INGEGNOSE

Formato di apprendimento:	lavoro di gruppo, plenum
Materiali:	carta e matite, immagine di una macchina di fantasia
Procedura:	<ol style="list-style-type: none">1. Mostrate ai partecipanti la macchina. I partecipanti devono indovinare che tipo di macchina potrebbe essere e descrivere cosa si può fare con essa.2. Chiedete ai partecipanti di disegnare loro stessi una macchina di fantasia.3. Se necessario, le idee possono essere presentate in plenaria, ad esempio una macchina per gli elefanti, un aiuto elettronico per la casa, una sveglia speciale, ecc.4. Alla fine le macchine vengono presentate in gruppi e viene scelta l'invenzione migliore. <p>Nota: le alternative passive e passive sono una possibilità per la realizzazione linguistica delle descrizioni. Le frasi non devono necessariamente avere la stessa struttura, altrimenti le descrizioni non sembreranno autentiche.</p>
Obiettivo:	esercitarsi sulle strutture passive, comprendendo e producendo funzioni e istruzioni meccaniche
Approfondimenti di neurodidattica:	L'elemento di sorpresa e meraviglia incluso nell'attività è benefico per la motivazione dei partecipanti e la possibilità di inventare macchine fittizie aumenta la creatività e di conseguenza i processi di ritenzione nel cervello.

COSA SI PUÒ FARE LÌ?

Formato di apprendimento:	lavoro in coppia, lavoro di gruppo
Materiali:	luoghi preparati (inviati individualmente via chat)
Procedura:	A ciascuno dei partecipanti viene assegnato un luogo specifico (via chat o su un foglio di carta). Viene indicato cosa si può fare in quel luogo, cosa non si può fare e cosa si dovrebbe o deve fare. Formulano delle frasi e gli altri partecipanti devono indovinare di quale luogo si tratta.
Obiettivo:	differenziare e praticare <i>può, dovrebbe, deve</i>
Approfondimenti di neurodidattica:	I giochi di indovinelli sono eccitanti e mantengono alta l'attenzione.

VOCABOLARIO

Livello di studio: **A1**

INSALATA DI LETTERE

Formato di apprendimento:	plenum, lavoro in coppia, lavoro di gruppo
Materiali:	cartoncini con lettere, lavagna, carta e penna.
Procedura:	L'insegnante scrive alla lavagna alcuni vocaboli dell'ultima lezione, ma lo fa confondendo le lettere. Gli studenti devono ora trovare la parola nascosta dietro le lettere confuse.
Obiettivo:	per (ri)entrare nella lezione, perché i partecipanti devono ricordare l'ultima lezione. In alternativa, i partecipanti possono scrivere le parole
Approfondimenti di neurodidattica:	L'obiettivo principale dell'attività è la <i>riattivazione neurodidattica</i> delle conoscenze acquisite nelle lezioni precedenti. Inoltre, contiene un effetto di <i>primacy-recency</i> e aiuta a stabilire un' <i>atmosfera di apprendimento</i> alla fine della lezione.

RICHIAMO DEL COLORE

Formato di apprendimento:	plenum, lavoro di gruppo
Materiali:	un pallone (preferibilmente delle dimensioni di una palla da pallavolo o simili)
Procedura:	Uno studente inizia con una palla. La lancia a un altro studente mentre dice un colore. Il secondo studente deve ora pensare a qualcosa che associa a quel colore. Nel livello A1, può essere solo una parola; gli studenti più avanzati possono invece inventare una frase. Esempio: "blu" - "mare" - "L'anno scorso sono andato in vacanza al mare".
Obiettivo:	per allenare il pensiero associativo e il linguaggio, nonché l'espressione verbale spontanea.
Approfondimenti di neurodidattica:	Il gioco implica <i>movimento/esercizio fisico</i> che aiuta a rinvigorire la concentrazione e a rinfrescare la mente degli studenti durante le lezioni. Inoltre, porta un po' di <i>divertimento</i> nella lezione. Infine, ma non meno importante, favorisce lo <i>sviluppo delle competenze comunicative in una seconda lingua</i> , con la necessità di pensare in modo associativo e di conservare il vocabolario di base.

CONCENTRARI SU CIÒ CHE È FAMILIARE

Formato di apprendimento:	lavoro individuale, lavoro in coppia
Materiali:	testi stampati, strumenti di scrittura
Procedura:	L'insegnante distribuisce i testi da leggere. Gli studenti devono segnare tutte le parole che conoscono. Nella seconda fase, i testi vengono confrontati e completati nel lavoro di gruppo. Se necessario, si può aggiungere una seconda fase in un gruppo di quattro persone per confrontare i testi e integrare le conoscenze condivise.
Obiettivo:	per costruire insieme il vocabolario, per supportare l'addestramento alla strategia
Approfondimenti di neurodidattica:	feedback (controllo della realtà), ritenzione, interazione sociale

L'INSEGNANTE IDEALE

Formato di apprendimento:	in gruppi/coppie
Materiali:	Nessuno
Procedura:	Gli studenti, in gruppi di più persone, pensano e scrivono i tratti caratteriali e le personalità che l'insegnante ideale dovrebbe avere. Creano un elenco di qualità e comportamenti desiderabili. Poi preparano brevi scene che illustrano come l'insegnante ideale dovrebbe comportarsi e cosa dire in situazioni tipiche della classe. Dopo ogni scena, il resto del gruppo commenta il comportamento dell'"insegnante" ed esprime le proprie opinioni sul suo comportamento.
Obiettivo:	rivedere e consolidare il vocabolario sui tratti del carattere
Approfondimenti di neurodidattica:	Lavorare in gruppo/coppie consente una partecipazione attiva, un coinvolgimento emotivo positivo, una migliore socializzazione, l'attivazione di più sensi e una migliore comprensione. Il gioco di ruolo è un modo interessante per consolidare il vocabolario in modo da ricordarlo meglio. Consentire ai partecipanti di esprimere le proprie opinioni e di inserire un commento alla fine dell'esercizio non solo permette loro di stabilire un legame personale, ma anche di riferirsi alle proprie esperienze. Inoltre, l'insegnante può ricevere un feedback su ciò che gli studenti si aspettano da lui.

STENDIAMO IL BUCATO

Formato di apprendimento:	individuale, plenum
Materiali:	spago appeso in giro per la stanza, schede di vocabolario, cestino, mollette per il bucato
Procedura:	Agli studenti viene consegnato un "cesto della biancheria" contenente schede con il vocabolario appreso in precedenza durante la lezione. Il loro compito è quello di suddividere le parole disegnate in categorie appropriate e di attaccarle alla corda corretta.
Obiettivo:	rivedere e consolidare il vocabolario appreso in classe
Approfondimenti di neurodidattica:	È un modo per introdurre un po' di movimento nelle lezioni di lingua. Gli studenti devono camminare per la stanza, appuntando le carte - c'è un ricircolo di sangue. Gli studenti fanno l'esercizio in piedi. La forma interessante dell'esercizio favorisce anche un'atmosfera positiva in classe e crea emozioni positive.

SALA DI FUGA

Formato di apprendimento:	individuale
Materiali:	Codici QR
Procedura:	I codici QR sono collocati in vari punti della stanza, sotto i quali si trovano piccole porzioni di materiale lessicale suddivise in categorie appropriate. Gli studenti visitano i punti in qualsiasi ordine e al proprio ritmo, raccogliendo informazioni.
Obiettivo:	familiarizzare gli studenti con il nuovo materiale lessicale
Approfondimenti di neurodidattica:	Il movimento e la necessità di muoversi nella stanza hanno un effetto positivo sulle funzioni cerebrali. Inoltre, l'esercizio così preparato tiene conto dei diversi stili di apprendimento e sarà adatto sia agli studenti visivi che a quelli cinestetici. Inoltre, consente agli studenti di lavorare individualmente al proprio ritmo, decidendo l'ordine in cui visitare ciascuna stazione. L'uso delle nuove tecnologie ha un effetto positivo sull'interesse degli studenti per l'argomento e il lavoro.

TUTTO CIÒ CHE È...

Formato di apprendimento:	plenum
Materiali:	Nessuno
Procedura:	Uno studente inizia con una frase ("Tutto ciò che è...") e cita un colore, per esempio il <i>rosso</i> . L'insegnante chiede a tutti gli studenti di scrivere in un minuto il maggior numero possibile di parole relative a cose che sono <i>rosse</i> : pomodoro, fragola, ciliegia, cuore, ecc. Dopo un minuto l'insegnante chiama "stop", raccoglie le parole e le discute in plenum. Possono seguire altri turni e si possono usare alternative a seconda dell'obiettivo della lezione: <i>Tutto ciò che è costoso/ Tutto ciò che è disponibile solo in estate/ Tutto ciò che si può mangiare/ Tutto ciò che si ha nel proprio appartamento</i> ecc.
Obiettivo:	organizzare il vocabolario secondo vari criteri.
Approfondimenti di neurodidattica:	L'attività comporta l' <i>attivazione di reti semantiche</i> nel cervello. Promuove l' <i>espansione del numero di reti</i> che si collegano al nuovo apprendimento, rendendo così più probabile il trasferimento futuro.

PENSARE-(ANNOTARE)-CONDIVIDERE-ACCOMPIARE

Formato di apprendimento:	lavoro a coppie
Materiali:	post-it (per annotare le idee)
Procedura:	Gli studenti lavorano insieme per arrivare a una comprensione condivisa della parola chiave presentata dall'insegnante. Prima di passare a parlare o a fare coppia con il compagno, gli studenti devono dedicare un momento (1-2 minuti) a pensare all'argomento/alla parola chiave in modo indipendente per prepararsi a condividere i loro pensieri. Gli studenti si accoppiano con qualcuno per descrivere, spiegare e confrontare le loro comprensioni (3 minuti). Alla fine, i partner lavorano insieme per condividere la loro comprensione dell'argomento. Gli studenti possono condividere la loro comprensione scrivendo una frase o facendo un disegno (3-5 minuti). In alternativa, l'insegnante può chiedere agli studenti di annotare/scrivere alcune idee su dei post-it <i>prima di</i> metterli in coppia con i loro partner.
Obiettivo:	per incoraggiare il discorso degli studenti e creare una comunità, facendo lavorare insieme i partner per condividere i loro risultati.
Approfondimenti di neurodidattica:	L'attività può <i>creare fiducia</i> in quegli studenti che di solito non amano condividere ad alta voce con un gruppo numeroso. Discutere con un compagno <i>massimizza la partecipazione, focalizza l'attenzione e coinvolge</i> gli studenti nell'attività.

FUORI LO STRANO

Formato di apprendimento:	plenum
Materiali:	catene di parole (5-7 parole) in cui una parola non si inserisce, immagini o schede
Procedura:	L'insegnante mostra agli studenti i gruppi di parole e chiede loro di spiegare perché la parola non è adatta. A seconda delle competenze linguistiche, si chiede agli studenti di motivare la scelta e di trovare il termine generico. Ad esempio, <i>frutta</i> = mela - ciliegia - banana - cetriolo (quello dispari). Se gli studenti hanno un vocabolario troppo limitato, l'insegnante può utilizzare illustrazioni/ immagini/ schede e chiedere agli studenti di scrivere le parole sotto.
Obiettivo:	riconoscere le categorie, imparare termini generici, distinguere i singoli livelli linguistici e il significato delle parole e approfondire quanto appreso.
Approfondimenti di neurodidattica:	L'attività coinvolge il <i>pensiero critico</i> , consentendo agli studenti di fare collegamenti con l'apprendimento pregresso, di accrescere il significato e di vedere le possibilità di trasferimento.

ZIO OTTO/ZIA ANNA

Formato di apprendimento:	lavoro di gruppo
Materiali:	carta e matita
Procedura:	In gruppo, i partecipanti trovano sinonimi per <i>Zio Otto festeggia il suo compleanno con una torta la domenica alle 16:00</i> . Per esempio: <i>Zia Anna va in piscina con un asino il mercoledì a mezzogiorno</i> .
Obiettivo:	ripassare le strutture delle frasi, divertirsi e rilassarsi.
Approfondimenti di neurodidattica:	Poiché gli studenti possono formare frasi folli, vengono promosse la creatività, il divertimento e la giocosità. Il modo individuale di interagire porta a un'esperienza di apprendimento positiva.

PREPARARE LA VALIGIA

Formato di apprendimento:	plenum
Materiali:	Nessuno
Procedura:	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'insegnante introduce la frase <i>Faccio la valigia e la porto con me: (...)</i>. L'insegnante spiega poi che ognuno deve fare la valigia insieme e scegliere un oggetto che desidera portare con sé. 2. Uno dopo l'altro, i partecipanti pronunciano più volte la stessa frase, ripetendo a turno gli elementi già presentati e aggiungendo poi i propri elementi. 3. Se un partecipante non riesce ad andare avanti da solo o non ricorda un determinato elemento, può essere aiutato o eliminato. Il gioco può essere giocato per un turno o per più turni. <p>Nota: il vocabolario può essere adattato in base al livello linguistico/contenuto ed è più stimolante quando i partecipanti immaginano oggetti assurdi, concetti o addirittura cose immateriali.</p>
Obiettivo:	ripassare il vocabolario
Approfondimenti di neurodidattica:	Ricordando così tanto vocabolario in una volta sola e inventando assurdi oggetti da impacchettare, si incoraggiano la creatività e la competizione, a tutto vantaggio della ritenzione dei contenuti di apprendimento.

INDOVINA CHI?

Formato di apprendimento:	lavoro dei partner
Materiali:	Nessuno
Procedura:	I partecipanti scelgono in segreto un personaggio famoso e lo descrivono. Gli altri devono indovinare di chi si tratta. In questo caso, si devono usare molti aggettivi per identificare la persona.
Obiettivo:	motivare gli studenti a parlare
Approfondimenti di neurodidattica:	I giochi di indovinelli sono utili per la motivazione ed è necessario un lavoro di squadra collaborativo.

Parte 2. Scritture integrate per l'apprendimento misto.

Esempi di buone pratiche per i livelli A1-B2.

COMPRESIONE DELLA LETTURA

Livello di studio: **A1**

Dati generali:	Tipo di lezione: Lettura Gruppo: 10-20 studenti Tipo di apprendimento: misto
Pre-apprendimento:	(modalità collaborativa, online o offline) – apprendimento online <ul style="list-style-type: none">• A ogni studente o gruppo viene consegnato un testo scritto in lettere maiuscole e senza punti o virgole (in un documento Word online).• Gli studenti devono riconoscere i confini delle parole, usare correttamente le maiuscole e le minuscole e utilizzare i segni di punteggiatura.• Ad esempio, LA MIA MADRE È ANDATA DA UN MEDICO PERCHÉ HA AVUTO UN PROBLEMA ALLO STOMACO.
Apprendimento di base:	(Evento dal vivo, faccia a faccia) Formazione in aula <ul style="list-style-type: none">• L'insegnante stampa la versione corretta del testo e ne dà una a ogni studente.• Gli studenti si alternano nella lettura. Ogni studente legge una frase.• Prima della lettura, l'insegnante seleziona parole specifiche che vengono spesso citate nel testo.• A ogni studente viene assegnata una parola. Ogni volta che la parola viene menzionata, lo studente a cui è stata assegnata deve fare la pantomima della parola data. Gli studenti possono cambiare la forma della pantomima.• Ad esempio, allo studente viene assegnata la parola "ballerina". Ogni volta che viene letta la parola "ballerina" o la sua forma, lo studente deve fare una pantomima: fingere di essere una ballerina, Michel Jackson, ballare la danza del pollo... Più è creativo e divertente, meglio è.• In alternativa, ogni volta che lo studente usa una pronuncia sbagliata deve alzarsi e fare la pantomima della parola.

Post-apprendimento:	<p>(Contenuto online)</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante caricherà sulla piattaforma online condivisa il testo originale (corretto) e un video, o una registrazione del testo, in modo che gli studenti possano ascoltare la pronuncia corretta. • Gli studenti possono registrarsi (dittafono, HP5...) leggendo ad alta voce. Poi la riascoltano e correggono gli errori commessi (possono usare la registrazione fornita dall'insegnante per ascoltare la pronuncia corretta). • Possono dividerlo con i loro compagni di classe sulla piattaforma online condivisa.
Valutazione:	<p>(Contenuto online)</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante può usare H5P per creare un esercizio in cui lo studente deve mettere i paragrafi di testo nell'ordine corretto.
Follow up:	<p>(Contenuto online)</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante può aggiungere nuove parole al set di Quizlet per farle esercitare agli studenti.

Dati generali:	Tipo di lezione: Lettura Gruppo: 10-20 studenti Tipo di apprendimento: misto
Pre-apprendimento:	(modalità collaborativa, online o offline) (e)-apprendimento <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti di un'applicazione come Forms compilano un questionario, decidendo quale debba essere l'argomento della lezione successiva.
Apprendimento di base:	Formazione in aula (evento dal vivo, faccia a faccia) <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti entrano in classe e trovano un codice QR posizionato in diverse aree della stanza. Dopo averlo scansionato, ricevono una parte della storia. Devono leggerlo attentamente e poi riassumere i fatti più importanti a un collega. Il compito principale è quello di organizzare i frammenti in un insieme logico.
Post-apprendimento:	(contenuto online) <ul style="list-style-type: none"> • Sulla piattaforma, l'insegnante pubblica l'intero testo e le classiche domande di comprensione, come quelle vero/falso, a vuoto e a risposta breve. Include anche una chiave di risposta per consentire agli studenti di verificare il loro livello di comprensione del testo.
Valutazione:	(contenuto online) <ul style="list-style-type: none"> • In un generatore di fumetti online, ad esempio storyboardthat.com, si chiede agli studenti di creare un breve fumetto basato sul testo letto in classe. Si può anche chiedere loro di creare una versione alternativa o una continuazione della storia.
Follow up:	(contenuto online) <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante pubblica sulla piattaforma un testo in cui mancano alcune parole chiave. In ogni caso, allo studente vengono forniti 3-4 suggerimenti tra cui scegliere. Sono tutti sinonimi, ma solo uno si adatta al contesto.

<p>Dati generali:</p>	<p>Tipo di lezione: Lettura Gruppo: 10-20 studenti Tipo di apprendimento: misto</p>
<p>Pre-apprendimento:</p>	<p>(modalità collaborativa, online o offline) (e-)apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante condivide un sondaggio online su una piattaforma elettronica (ad esempio, <i>typeform.com</i>) e chiede agli studenti di votare per un argomento specifico (tratto dalla Descrizione minima per il livello B1) che vorrebbero trattare nella settimana in corso. • Dopo aver scelto l'argomento, gli studenti sono invitati a completare la prima colonna della versione online della tabella (ad esempio, <i>app.creately.com</i>) (<i>I know - I want to know - I learned</i>) con 3-5 parole chiave o frasi descrittive. Gli studenti faranno attenzione a non ripetere i dati già scritti dai loro colleghi e, se non hanno informazioni sull'argomento, lo specificheranno, in modo che l'insegnante possa cercare un testo adatto da leggere.
<p>Apprendimento di base:</p>	<p>(Evento dal vivo, faccia a faccia) Formazione in aula</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante mostra sullo schermo la colonna completata, scambiando opinioni sull'attività di preapprendimento (informazioni che già conoscono sull'argomento scelto). Utilizzando il brainstorming, gli studenti completeranno la seconda colonna della tabella, relativa alle informazioni che vogliono conoscere sull'argomento scelto (questa attività può essere svolta oralmente o utilizzando <i>tricider.com</i>). • L'insegnante prepara il materiale da leggere e una tabella con due colonne, poi incoraggia gli studenti a leggere il testo individualmente e ad annotare nella prima colonna frasi o idee del testo che sono particolarmente significative per loro. La seconda colonna sarà completata con commenti sulle informazioni selezionate, parole/espressioni sconosciute, domande sul testo o anche sulle emozioni provate durante la lettura del testo (<i>diario a doppia entrata</i>). Dopo il lavoro individuale, gli studenti condividono le loro osservazioni con la classe e contestualizzano le nuove parole. • L'insegnante divide gli studenti in sei gruppi utilizzando l'applicazione online <i>wheelofnames.com</i>. Ogni gruppo riceve un cappello colorato con un significato specifico, che impone un certo tipo di compito (<i>Six Thinking Hats</i>): <i>cappello bianco</i> - informazioni sul testo; <i>cappello rosso</i> - sentimenti, istinti ed emozioni; <i>cappello giallo</i> - guardare alle questioni trovate nel testo nella luce più positiva; <i>cappello verde</i> - generare nuove idee; <i>cappello nero</i> - giudizio critico; <i>cappello blu</i> - conclusioni e decisioni. Durante la presentazione dei risultati e delle conclusioni, i partecipanti devono esprimersi in base al colore del cappello, utilizzando segnali non verbali e paraverbali appropriati.

	<ul style="list-style-type: none"> • Agli studenti viene chiesto di contribuire a un'attività successiva scrivendo una domanda su un foglio di lavoro che rifletta la comprensione del testo. Il foglio viene arrotolato in una palla e lanciato da uno studente all'altro per circa 5 minuti (<i>lancio della palla di neve</i>). Ogni studente ha il suo turno per rispondere alla domanda; agli studenti che rispondono male e ottengono il punteggio più basso viene assegnata una penalità (ad esempio: "Rileggi il testo"/"Scrivi due idee che hai imparato dal testo", "Cita 3 parole chiave del testo" ecc.) Mentre gli studenti rispondono, l'insegnante completa la terza colonna della tabella - "Ho imparato".
Post-apprendimento:	<p>(Contenuto online) Materiali di riferimento o video</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agli studenti viene chiesto di presentare un breve video (ad esempio, <i>info.flipgrid.com</i>) per esprimere la loro opinione sull'idea centrale del testo, interpretando il ruolo di un presentatore televisivo. Dovranno utilizzare non solo un vocabolario adeguato, ma anche spunti non verbali e paraverbali appropriati, come i gesti, l'espressione del viso, la postura, l'inflessione e la corretta intonazione della voce, l'intonazione, le pause ecc. Gli altri studenti apprezzeranno il video più stimolante e reagiranno o lasceranno commenti.
Valutazione:	<p>(Contenuto online) Quiz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Per gli studenti che hanno perso la lezione o che vogliono ripassare le loro abilità di lettura, l'insegnante caricherà il testo sulla piattaforma elettronica e chiederà agli studenti di risolvere gli esercizi che riflettono la comprensione del testo, come esercizi di riempimento delle lacune, esercizi di vero o falso, domande a scelta multipla ecc.
Follow up:	<p>(Contenuto online) Vocabolario</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante caricherà sulla piattaforma elettronica un testo (<i>Testo parallelo</i>) simile a quello studiato in classe, con solo alcune parole cambiate con i loro sinonimi. Agli studenti viene chiesto di leggere i due testi per trovare le differenze tra loro. Come attività di estensione, possono risolvere un esercizio di abbinamento tra le parole del testo iniziale e i loro sinonimi nel secondo testo (ad esempio, <i>learningapps.com</i>).

Dati generali:	Tipo di lezione: Lettura Gruppo: 10-20 studenti Tipo di apprendimento: misto
Pre-apprendimento	<p>(in modo collaborativo, online o offline):</p> <ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti ricevono testi con parole sbagliate (invece delle corrispondenti parole di apprendimento) e devono correggerli digitalmente o faccia a faccia. • Preferibilmente, si tratta di un testo relativo alle attuali materie di insegnamento. • Se l'interazione è un po' più bassa nei formati di apprendimento misto, l'insegnante può decidere a chi tocca dare la parola successiva o i partecipanti decidono da soli chi deve essere la persona successiva.
Apprendimento di base:	<p>(Evento dal vivo, faccia a faccia) Formazione in aula</p> <ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti scelgono un argomento su un termine generico preselezionato dall'insegnante (ad esempio, sostenibilità: fast fashion - pericolo per le colonie di api - vita ecologica). • Decidono un argomento e in che modo lavorare sui testi corrispondenti, individualmente o in gruppo. Il lavoro diventa più interessante se i tipi di testo variano (ad esempio, intervista, articolo, testo descrittivo, ecc.). • Poi vengono letti i diversi testi. I partecipanti devono: <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentare i contenuti principali per gli altri membri della classe 2. Preparare le domande per la discussione in classe 3. E uno dei seguenti: <ul style="list-style-type: none"> ○ esprimere la propria opinione/ parlare di esperienze relative a un determinato argomento ○ scrivere un post sul blog, una lettera o essere creativi (ad esempio, cercare ulteriori suggerimenti per una vita ecologica o inventare un nuovo prodotto ecologico e venderlo ai membri della classe) • È utile lavorare con materiale linguistico autentico che offra molte occasioni di discorso e che abbia a che fare con la vita quotidiana dei partecipanti. • Ogni gruppo presenta il contenuto del proprio testo e l'attività aggiuntiva che ha scelto.

Post-apprendimento	<p>(contenuto online):</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante offre materiale aggiuntivo (video, immagini, grafici), ad esempio un video sui consigli di lettura per gli studenti di lingua straniera (potrebbe trattarsi di narrativa, blog, siti web di notizie, ecc.) • I partecipanti devono poi scrivere un breve post su ciò che raccomanderebbero per questo scopo e/o per altre abilità linguistiche (parlare, scrivere, ecc.).
Valutazione:	<p>(contenuto online):</p> <ul style="list-style-type: none"> • La prima parte del gioco "La casa delle domande" viene preparata individualmente online. <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Fase 1: lavoro individuale</i> <p>I partecipanti leggono un testo (preferibilmente su un argomento corrispondente alla classe completata) e segnano i punti importanti o scrivono parole chiave. Poi prendono il modello di casa e leggono gli indizi sul primo piano prima di sviluppare due domande con questi indizi. In seguito, rispondono alle domande in gruppo dopo aver scritto le loro risposte a queste domande.</p> • La seconda parte (lavoro di gruppo e plenaria) viene spostata alla classe successiva e serve come introduzione/revisione: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Fase 2: lavoro di gruppo/plenaria</i> <p>Uno dei partecipanti presenta una domanda, gli altri rispondono e così via. Poi, il gruppo continua al secondo piano. Le fasi 1 e 2 devono essere ripetute per il 1° piano e l'ultimo piano.</p> • Alla fine, le domande più interessanti o senza risposta vengono poste in classe. • Struttura della casa: <div style="border: 1px solid black; border-radius: 25px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>TETTO: Nota: domande che richiedono ai partecipanti di giudicare e riflettere.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Come giudicate il contenuto del testo? C'è qualcosa con cui non siete d'accordo? Perché? Con quali idee siete d'accordo? - Sapete cosa è scritto nel testo? L'avete mai sperimentato nel vostro ambiente? - Che cosa si può imparare dal testo? - Quanto è comprensibile il testo? Perché? <p>1° LIVELLO Nota: porre domande su collegamenti che non sono presenti nel testo e sui quali è necessario riflettere.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qual è la causa di...? Come nasce...? - Quali sono le conseguenze di...? - In che modo ... è collegato a ...? - Confrontare: In che modo ... differisce da ...? Che cosa è comune a ...? - Spiegazioni: Cosa significa ...? <p>PIANO TERRA Nota: si tratta di domande le cui risposte si trovano nel testo. Le domande devono riferirsi a cose importanti. Per quanto riguarda le singole informazioni. Utilizzate le domande "PERCHÉ", ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cosa succede? - Chi è importante? - Quando...? </div> <ul style="list-style-type: none"> • Nota: chiedete ai vostri compagni di formulare le risposte con parole proprie.

<p>Follow up:</p>	<p>(contenuto online): Grammatica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ai partecipanti viene consegnato un testo di lettura/ cloze su un argomento relativo alla classe. Potrebbe anche trattarsi di un argomento che ha a che fare con la vita quotidiana dei partecipanti, ad esempio le attività del tempo libero e la cosiddetta "pressione del tempo libero/FOMO (fear of missing out)" nelle società moderne, poiché non è solo importante agire con consapevolezza nei confronti del nostro ambiente, ma anche con se stessi. • Seguendo l'esempio precedente, i partecipanti devono prima lavorare sul cloze (le strutture grammaticali sono omesse e i suggerimenti sono forniti sotto il testo come supporto). • Infine, i partecipanti devono rispondere alle seguenti domande sulla loro percezione e realizzazione del tempo libero e portarle alla classe successiva per la discussione: <ul style="list-style-type: none"> ○ Cosa vi rilassa dopo il lavoro e perché? ○ Preferite ricaricare da soli o in mezzo alla gente? ○ Quali aspetti sono importanti per lei nel tempo libero? ○ C'è qualcosa che la preoccupa riguardo al tempo libero? ○ C'è qualcosa che volete cambiare a questo proposito? Perché? • Poiché c'è un focus grammaticale, le risposte corrispondenti potrebbero includere alcuni elementi grammaticali in base ai livelli linguistici, come le nominalizzazioni o i connettori. • Il follow-up può anche essere ampliato implementando il gioco <i>Cosa avresti fatto?</i> in relazione agli argomenti trattati. A tal fine, l'insegnante può impostare uno strumento di comunicazione (ad esempio, Padlet) e fornire alcune situazioni spinose secondo le regole del gioco. I partecipanti possono quindi scambiarsi prospettive, opinioni e argomentazioni online, ripetendo e rivedendo al contempo i contenuti didattici. È anche possibile implementare questo gioco nella parte di apprendimento principale, dato che c'è anche un elemento di scambio di opinioni.
-------------------	--

COMPRESIONE ORALE

Livello di studio: **A1**

Dati generali:	Tipo di lezione: Ascolto (le attività di apprendimento principali riguardano l'ascolto) Gruppo: 10-20 studenti Tipo di apprendimento: misto
Pre-apprendimento:	(modalità collaborativa a coppie, online o offline) - (E-)apprendimento <ul style="list-style-type: none">L'insegnante distribuisce un breve audio con un testo/dialogo facile e una serie di domande/affermazioni. Gli studenti devono ascoltare la registrazione audio e poi rispondere alle domande o stabilire se le affermazioni sono vere o false. Ad esempio, due persone stanno discutendo la lista degli articoli che compreranno in un negozio di alimentari. Le domande devono contenere gli articoli che la coppia ha intenzione di acquistare o meno, la scelta del negozio in cui acquistare questo o quell'articolo, ecc.In alternativa, il testo può essere solo una breve descrizione o un elenco di elementi, in base all'effettivo livello di competenza linguistica della classe.
Apprendimento di base:	(Evento dal vivo, faccia a faccia) Formazione in aula <ul style="list-style-type: none">Gli studenti si incontrano con l'insegnante e ripassano le risposte corrette alle domande/istanze della fase di preapprendimento. L'insegnante scrive sul retro della lavagna le parole/frasi di difficile comprensione.Gli studenti passano poi all'attività <i>All Birds Fly High</i> per attivare il corpo e rinfrescare la mente.In primo luogo, si concorda un argomento generale - ad esempio: "mangiabile". L'insegnante o uno studente pronuncia una serie di parole: Salsiccia - pane - buccia di banana - fragola...Gli studenti devono alzarsi in piedi a ogni parola che descrive qualcosa da mangiare (ad esempio, quando si dice "buccia di banana", bisogna sedersi).Qualcuno formula frasi corrette o sbagliate. Per le frasi corrette bisogna alzarsi in piedi (La Baviera è uno stato federale della Germania), mentre per quelle sbagliate bisogna rimanere seduti (In Svizzera si parla spagnolo).In alternativa, ogni studente racconta qualcosa della propria vita. ("Sono stato a Parigi" - "Ho sette fratelli" - ecc.).In alternativa, la classe può utilizzare l'attività <i>Sussurri cinesi</i> per attivare la mente.Gli altri partecipanti decidono, alzandosi in piedi (sì) o sedendosi (no), se credergli o meno.

	<ul style="list-style-type: none"> • Infine, la classe passa all'attività <i>Disegna questo</i>. L'insegnante legge le istruzioni per un'immagine. Ogni studente disegna sul proprio foglio in base al foglio/lavagna (se c'è la possibilità di avere più fogli/lavagne coperti l'uno dall'altro, sarebbe l'ideale) secondo queste istruzioni. • Queste istruzioni devono guidare gli studenti verso un'immagine completa che non sia riconoscibile fino alle istruzioni finali. • Ad esempio, se l'insegnante vuole che i bambini disegnino una casa, le istruzioni potrebbero suonare così: <ul style="list-style-type: none"> ○ Disegnate un grande quadrato al centro della pagina. ○ Quindi disegnate un piccolo rettangolo in verticale sul fondo del quadrato. ○ Disegnate due piccoli quadrati su entrambi i lati del rettangolo. ○ Ora disegnate un grande triangolo sopra il quadrato più grande.
Post-apprendimento:	<p>(Contenuti online) Video di revisione dei contenuti, materiali di riferimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alla fine, gli studenti confrontano i loro disegni e discutono con l'insegnante il risultato corretto.
Valutazione:	<p>(Contenuto online) Quiz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agli studenti viene chiesto di ascoltare un breve racconto letto dall'insegnante (può essere fatto durante la lezione o come compito a casa individuale). Il loro compito è individuare tutte le parole che non riescono a capire e cercare di decifrarne il significato dalle frasi in cui sono coinvolte. L'insegnante fornisce la soluzione in una cartella separata e ne dà accesso agli studenti, in modo che possano verificare se hanno azzeccato i suggerimenti.
Follow up:	<p>(Contenuto online) Vocabolario</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante scrive alcuni vocaboli dell'ultima lezione in un file online, ma lo fa confondendo le lettere. Gli studenti devono ora trovare la parola nascosta dietro le lettere confuse.

Dati generali:	Tipo di lezione: Ascolto Gruppo: 10-20 studenti Tipo di apprendimento: misto
Pre-apprendimento:	(modalità collaborativa, online o offline) (e)-learning <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti sono divisi in gruppi più piccoli e lavorano in stanze separate, ad esempio sulla piattaforma Teams. • Cercano di raccogliere il maggior numero possibile di vocaboli legati al tempo: elementi meteorologici (pioggia, sole, grandine, ecc.), verbi (splende, soffia, ecc.), aggettivi (giorno cosa?) e avverbi (è come?). • L'insegnante riunisce poi i gruppi in gruppi più grandi, in modo che gli studenti possano scambiarsi idee e colmare eventuali lacune. La pratica viene ripetuta fino a quando gli studenti si riuniscono come classe intera.
Apprendimento di base:	(evento dal vivo, faccia a faccia) formazione in aula <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante informa gli studenti che l'argomento di oggi saranno le previsioni del tempo. Per prima cosa, a tutti viene consegnata una cartina del paese con le curve di livello e gli adesivi che indicano gli elementi meteorologici tipici e la temperatura. Gli studenti ascoltano l'annuncio del tempo. Il loro compito è quello di posizionare correttamente i simboli. • L'insegnante distribuisce poi il testo delle previsioni del tempo ascoltato in precedenza. Questa volta gli studenti devono riempire i vuoti con le informazioni mancanti. • Alla fine, gli studenti, a coppie o in piccoli gruppi, ricevono le mappe meteorologiche. Il loro compito è quello di preparare un messaggio orale da trasmettere dopo il telegiornale della sera.
Post-apprendimento:	(contenuto online) <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante può suggerire l'ascolto di video su YouTube o di podcast in cui le persone parlano del clima e del tempo in diverse parti del mondo.
Valutazione:	(contenuto online) <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante può incoraggiare gli studenti a risolvere alcuni esercizi online sul tempo.
Follow up:	(contenuto online) <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante suggerisce agli studenti di ascoltare <i>Singin' In The Rain</i> e poi di riempire le lacune del testo. Il testo può essere preparato con un generatore di lacune (ad esempio, progmar.net.pl). Lo studente può interrompere la canzone in qualsiasi momento e riascoltarne alcune parti tutte le volte che ne ha bisogno.

<p>Dati generali:</p>	<p>Tipo di lezione: Ascolto Gruppo: 10-20 studenti Tipo di apprendimento: misto</p>
<p>Pre-apprendimento:</p>	<p>(modalità collaborativa, online o offline) - (e-)learning</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agli studenti viene chiesto di decidere in modo collaborativo quale degli argomenti proposti dall'insegnante (selezionati da un elenco di argomenti tratti dalla Descrizione minima per il livello B1) vorrebbero trattare questa settimana. • Poi viene chiesto loro di contribuire (ad esempio, <i>Vocabulary safari</i>) con un breve video (originale o scelto con cura tra quelli disponibili) che ritrae l'argomento scelto. • Il video, insieme a 5-7 parole chiave/frasi descrittive, sarà caricato su una piattaforma in modo che tutti possano accedervi. Gli studenti potranno votare il materiale più stimolante.
<p>Apprendimento di base:</p>	<p>(Evento dal vivo, faccia a faccia) Formazione in aula</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti si incontrano con l'insegnante e si scambiano opinioni sull'attività di preapprendimento: come hanno deciso l'argomento, quanto è stato facile/difficile decidere il contenuto/il video da scegliere/realizzare, ecc. Rivedono le prime 3 scelte del voto degli studenti per il miglior video caricato e fanno una mappa mentale delle parole chiave sulla lavagna intorno all'argomento centrale proposto (che funziona anche come previsione per l'attività successiva). • L'insegnante prepara il materiale d'ascolto che consiste in cinque brevi monologhi appartenenti a diversi oratori / o in un dialogo che coinvolge diversi oratori (identificati con i nomi di battesimo) relativi all'argomento specifico. Agli studenti viene chiesto di ascoltare la registrazione una volta e di identificare gli oratori e gli argomenti principali. I nomi vengono annotati alla lavagna. Dopo il primo ascolto, gli studenti discutono le somiglianze/differenze tra le loro previsioni e ciò che hanno ascoltato. • Agli studenti viene chiesto di identificare le emozioni che si celano dietro la voce di ciascun oratore (<i>Ascoltare le emozioni - Che suono avevano?</i>) e di proporre una parola descrittiva che verrà annotata alla lavagna vicino al nome dell'oratore. Se necessario, l'insegnante fornirà un elenco di parole per facilitare il processo. • Agli studenti viene chiesto di ascoltare la registrazione per la seconda volta per abbinare gli oratori alle attività/opinioni dettagliate appartenenti a ciascuno di essi (ad esempio, utilizzando il Wordwall). Per un approccio più difficile, l'insegnante potrebbe aggiungere 1-2 distrattori. Dopo aver verificato le risposte corrette, l'insegnante può proporre un terzo ascolto della registrazione per assicurarsi che tutti abbiano colto il significato giusto.

	<ul style="list-style-type: none"> • In alternativa, l'insegnante può preparare dei cartoncini con varie risposte/parole chiave e darne uno a ogni studente (<i>carte scoperte</i>). Al momento dell'ascolto, lo studente che ha in mano il cartoncino con la risposta corretta/la parola chiave adeguata alza il suo cartoncino per indicare che ha identificato la risposta/la parola chiave. • Agli studenti viene chiesto di contribuire a un'attività di follow-up pensando a 3 brevi storie (<i>due verità e una bugia</i>) su se stessi e raccontandole ai colleghi, che devono indovinare quale sia quella ingannevole, sulla base di inflessioni vocali o indizi non verbali. Gli studenti che non possono completare il compito durante la lezione, sono incoraggiati a presentare una breve registrazione (ad esempio, su una piattaforma elettronica) e i loro colleghi possono votare per quella ingannevole nelle 24 ore successive.
Post-apprendimento:	<p>(Contenuti online) Video di revisione dei contenuti, materiali di riferimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante può offrire materiale aggiuntivo (video o anche brevi articoli) su come suonano le emozioni o sugli indizi non verbali che ci aiutano a identificarle e a comprenderle.
Valutazione:	<p>(Contenuto online) Quiz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Per gli studenti che hanno perso la lezione o sono disposti a rivedere le loro abilità di ascolto, l'insegnante caricherà la registrazione (ad esempio, una piattaforma elettronica) e chiederà agli studenti di completare un testo lacunoso adattato dopo il copione con 1-3 parole mancanti.
Follow up:	<p>(Contenuto online) Vocabolario</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un ampio elenco di emozioni sarà fornito online, insieme alle loro definizioni/ descrizioni/ esempi/ spunti di contestualizzazione. Questo può aiutare gli studenti a prepararsi per altri compiti successivi o correlati.

<p>Dati generali:</p>	<p>Tipo di lezione: Ascolto Gruppo: 10-20 studenti Tipo di apprendimento: misto</p>
<p>Pre-apprendimento:</p>	<p>(in modo collaborativo, online o offline): Come introduzione, si gioca al gioco <i>Chi dice la verità?</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mettete una foto e un'immagine fittizia in una busta. 2. Chiedete a 2 partecipanti di uscire con voi dalla porta per un breve periodo. Ogni partecipante sceglie una delle due buste. 3. Spiegate ora ai due partecipanti che descriveranno un'immagine. 4. Tuttavia, solo un partecipante ha un'immagine; l'altro ha un mock-up. 5. Dite al partecipante con il manichino di immaginare un'immagine che conosce bene, ad esempio, l'immagine di un calendario. 7. Lasciate 2 minuti di tempo ai partecipanti per trovare una descrizione. 8. Nel frattempo, tornate in classe e dite che tutti stanno per ascoltare 2 descrizioni dell'immagine. Tuttavia, solo un partecipante parla di un'immagine, l'altro "mente". 9. I due partecipanti entrano in classe e parlano delle loro immagini per 2-3 minuti. 10. La classe può ipotizzare chi ha un'immagine. 11. In seguito, i partecipanti cercano di scoprire se le ipotesi erano corrette ponendo delle domande. <p>Nota: nei formati di apprendimento misto, è meglio descrivere l'intera procedura prima a tutti i partecipanti. Poi, si possono inviare le immagini o le immagini fittizie via chat e dare a tutti i partecipanti un po' di tempo per formulare le loro risposte prima di "presentare" a coppie.</p> <p>Se ci si attiene al tema delle notizie per l'apprendimento di base (vedi sotto), si può tracciare una linea di demarcazione con il formato delle notizie descrivendo insieme le previsioni del tempo o introducendo il "discorso delle notizie" (caratteristiche delle notizie in diversi formati mediatici). In quest'ultimo caso, si può chiedere ai partecipanti di scrivere un breve servizio per un notiziario televisivo (realistico o di finzione) e, quando hanno tempo in classe, possono anche creare il loro programma di notizie su questa base.</p>
<p>Apprendimento di base:</p>	<p>(Evento dal vivo):</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'ascolto del telegiornale è utile sia per gli studi culturali che per il materiale audio autentico nella lingua comune corrispondente. • In questo contesto, i partecipanti ascoltano filmati audio in base al loro livello linguistico. • Si consiglia una combinazione di comprensione orale e domande/compiti di trasferimento.

	<ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti devono ascoltare l'audio due volte: una volta senza informazioni linguistiche e una volta con l'aiuto del testo scritto corrispondente. • Come compito di trasferimento, si possono formare gruppi sui diversi titoli dei telegiornali. • I ragazzi devono poi scrivere le loro notizie sulla stessa area tematica con avvenimenti inventati. Se necessario, l'insegnante può specificare ulteriormente gli argomenti. • Le notizie in classe vengono presentate una dopo l'altra, integrate da un reporter volontario sul campo o dalle previsioni del tempo, a seconda delle preferenze dei gruppi.
Post-apprendimento:	<p>(contenuto online):</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante offre del materiale aggiuntivo, ad esempio un ulteriore contributo sociale, culturale o politico in base alle notizie trattate. Ad esempio, l'insegnante può presentare risorse didattiche come i materiali della BBC Learning English, da tradurre o da cui prendere ispirazione. • Se la notizia riguarda l'inflazione e l'aumento del costo della vita, i partecipanti potrebbero guardare il video sul denaro. Inoltre, se la notizia riguarda il cambiamento climatico, gli studenti potrebbero guardare il video sui mezzi di trasporto (automobili, trasporti pubblici ecc.) o sul cibo biologico. Questo vale anche per l'apprendimento di altre lingue (con materiale simile).
Valutazione:	<p>(contenuto online):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agli studenti vengono mostrati diversi termini (fino a 20). • Ascoltano poi un audio fornito che contiene alcune delle espressioni mostrate. • Circa il 75% dei termini proviene direttamente dal testo audio e circa il 25% è costituito da parole non correlate. • Gli studenti devono indicare quali termini hanno sentito e presentare le loro soluzioni. • L'insegnante corregge il lavoro degli studenti in modo digitale. • La complessità del compito è determinata dal livello di competenza degli studenti: i termini possono essere, ad esempio, nell'ordine corretto, confusi o di facile/difficile comprensione.
Follow up:	<p>(contenuto online): Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ai partecipanti viene chiesto di condurre una ricerca su Internet (articoli, notizie, ecc.) sulle notizie nella lingua di destinazione corrispondente di esattamente 1, 5 o 10 anni fa. I risultati vengono raccolti su una piattaforma collaborativa online (ad esempio, Padlet) e servono come introduzione/inizio per le prossime lezioni. Le domande potrebbero essere: Qual era la vostra situazione di vita all'epoca? L'argomento è ancora attuale per te/su scala più ampia? Qual è stato lo sviluppo di quel particolare evento? Quali sogni e aspirazioni avevate in quel periodo?

SCRITTURA

Livello di studio: **A1**

Dati generali:	Tipo di lezione: Scrittura (le attività di apprendimento principali prevedono la scrittura) Gruppo: 10-20 studenti Tipo di apprendimento: misto
Pre-apprendimento:	(modalità collaborativa, online o offline) - (e-)learning <ul style="list-style-type: none">• L'insegnante prende un paio di testi, in base a diversi studenti del gruppo, in modo che 4-5 studenti abbiano la stessa storia (idealmente una fiaba molto conosciuta), e cambia la fiaba in modo che ci siano errori (tempi, vocabolario usato, ortografia, struttura della frase, ecc.)• Per ogni storia, l'insegnante crea un documento Word online e condivide ogni storia con 4-5 studenti. In seguito, l'insegnante informa gli studenti sulla natura e sul numero degli errori.• Devono trovare tutti gli errori nel documento condiviso e correggerli.• Gli studenti devono identificare gli errori.
Apprendimento di base:	(Evento dal vivo, faccia a faccia) Formazione in aula <ul style="list-style-type: none">• L'insegnante stampa la versione corretta della fiaba e ne consegna una a ciascun gruppo.• L'obiettivo è riscrivere il testo in base ai criteri stabiliti dall'insegnante, ad esempio sostituendo ogni sostantivo con uno diverso. In questo caso, gli studenti non scrivono più su <i>I tre porcellini</i> ma su <i>Le tre tazzine di caffè</i>.• Incoraggiate gli studenti a essere creativi e divertenti. Alla fine, ogni gruppo legge ad alta voce la "nuova" storia.• Gli studenti possono migliorarlo integrando la loro performance con la pantomima.
Post-apprendimento:	(Contenuti online) Video di revisione dei contenuti, materiali di riferimento <ul style="list-style-type: none">• L'insegnante carica la storia originale senza errori e con le informazioni chiave evidenziate (passato/presente, aggettivi, ecc.) in base al livello linguistico attuale.• Possono aggiungere commenti sulla dimensione scelta, ad esempio il motivo di questo specifico tempo, la declinazione, la spiegazione delle parole, la struttura della frase, ecc.
Valutazione:	(Contenuto online) <ul style="list-style-type: none">• L'insegnante carica la storia originale, ma al posto degli errori dà 3 opzioni di cui solo una è corretta (l'insegnante può creare questo quiz in HP5, ad esempio).

Follow up:	<p>(Contenuto online)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti creano un gruppo online (chat, videochiamata - messenger, Skype, piattaforma universitaria...) di 7 persone e creano un Mentimeter. • Poi ogni studente riceverà un argomento tra i seguenti (1-7) <ol style="list-style-type: none"> 1. cosa, quale - blu, gentile... (un aggettivo) 2. chi - mamma, albero, Emma... (una persona, una cosa) 3. ha fatto cosa/ stava facendo cosa - si arrampicava, dormiva, giocava... (verbo) 4. quando - in primavera, alle 17.00, di notte 5. dove - a scuola, in cima alla casa... (luogo) 6. con chi/cosa - con il cane, l'amico, la penna... (una persona, una cosa) 7. perché - perché... erano troppo vecchi; il tempo era bello (una ragione per cui lui/lei l'ha fatto) • Ogni studente deve ricordare e utilizzare solo le informazioni della fiaba. Ad esempio, uno studente con il numero 5 userà un castello di Cenerentola, il numero 2 un pirata, ecc. • Poi ogni studente usa il proprio telefono e invia una risposta in Mentimeter (deve sempre scrivere il proprio numero). • Quando tutti hanno finito, le risposte vengono rivelate. • Se gli studenti sono chiamati online, uno di loro legge la nuova storia e possono ridere tutti insieme. • Se lo desiderano, possono dividerlo con altri gruppi.
------------	---

Dati generali:	Tipo di lezione: Scrittura Gruppo: 10-20 studenti Tipo di apprendimento: misto
Pre-apprendimento:	(in modo collaborativo, online o offline) (e)-apprendimento <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti, sulla piattaforma o in un documento condiviso, creano un elenco di quelli che ritengono essere i lavori del futuro. • Inoltre, raccolgono separatamente le qualità e le caratteristiche che ritengono debba avere un buon dipendente.
Apprendimento di base:	(evento dal vivo, faccia a faccia) formazione in aula <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti presentano il materiale raccolto in precedenza e discutono brevemente gli argomenti. • L'insegnante mostra un esempio di CV. Il compito degli studenti è quello di leggere il testo, analizzare il modulo e cercare di indovinare a quale posizione potrebbero candidarsi i candidati che hanno presentato questi documenti. • Insieme discutono (con l'eventuale aiuto dell'insegnante) quali sono gli elementi obbligatori e facoltativi di un CV e il layout di questo testo. • L'insegnante presenta poi diversi annunci di lavoro. Gli studenti devono scegliere quello che ritengono più interessante per loro stessi e giustificare brevemente la loro decisione.
Post-apprendimento:	(contenuto online) <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti leggono una presentazione preparata su genial.ly su come scrivere un CV. • Gli studenti risolvono gli esercizi editoriali proposti dall'insegnante.
Valutazione:	(contenuto online) <ul style="list-style-type: none"> • Agli studenti viene chiesto di creare un CV in un creatore online (ad esempio, jobseeker.com) per una posizione scelta nella fase centrale e di inviarlo via e-mail all'insegnante, interpretando il ruolo di una persona in cerca di lavoro.
Follow up:	(contenuto online) <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti guarderanno le guide disponibili su YouTube o sui siti web su come scrivere correttamente un CV.

Dati generali:	Tipo di lezione: Scrittura Gruppo: 10-20 studenti Tipo di apprendimento: misto
Pre-apprendimento:	<p><i>Tipi di interazione:</i> collaborativa (lavoro a coppie/di gruppo) / lavoro individuale <i>Mezzo di apprendimento:</i> assistito dal web o basato sul web (WALL/WBLL), online.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante indica agli studenti, tramite un post sulla Class Story della piattaforma di eLearning utilizzata (preferibilmente Class Dojo, https://teach.classdojo.com), dove possono trovare voci di blog appropriate, tenendo conto della loro età e dei loro interessi. • Gli studenti sono invitati a navigare in Internet, ad accedere alle fonti indicate dall'insegnante e a individuare le caratteristiche della scrittura di un blog. • Agli studenti viene anche chiesto di attivare le loro competenze informatiche, in termini di navigazione in Internet. • Individualmente o in gruppi/coppie, gli studenti pubblicano su Class Dojo le caratteristiche individuate, sotto forma di disegno = diagramma, che può essere selezionato come tipo di compito su questa piattaforma didattica.
Apprendimento di base:	<p>(evento dal vivo, faccia a faccia) formazione in aula</p> <p><i>Tipi di interazioni:</i> interazione in classe, lavoro collaborativo (a coppie/gruppo) / lavoro individuale</p> <p><i>Mezzo di apprendimento:</i> in loco (istituzionalizzato), CALL (computer-assistito) - offline e online</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante chiede agli studenti di scegliere come lavorare: in gruppo, a coppie o individualmente, lasciando a ciascuno di loro la scelta che fa per sé, senza imporre uno stile generale. • L'insegnante proietta su uno schermo i diagrammi-risposte degli studenti caricati sulla piattaforma prima dell'inizio della lezione e seleziona dalle loro risposte le caratteristiche più rappresentative del tipo di testo chiamato "blog entry", aggiungendo al contempo le caratteristiche mancanti (se del caso). • Gli studenti sono invitati a decidere, nelle coppie/gruppi che hanno formato o individualmente, su quale argomento vorrebbero scrivere un post sul blog. A tal fine, possono fare un brainstorming dai blog che hanno ricercato in precedenza o possono anche pensare a un argomento di loro interesse. • Gli studenti sono chiamati a recitare (in coppia, in gruppo o individualmente) gli argomenti che hanno deciso per farli indovinare ai loro colleghi. Si osa la creatività, si possono usare vari tipi di media e, soprattutto, si possono attivare una moltitudine di sensi nel processo di rappresentazione dell'argomento. Si può anche essere interattivi, in quanto gli altri studenti sono invitati a contribuire con suggerimenti per le scelte mimiche o performative che gli "attori" utilizzano.

	<ul style="list-style-type: none"> • Una volta terminato il gioco di indovinelli, gli studenti sono invitati a lavorare al loro post sul blog, su pagine elettroniche, rispettando le regole e creando una prima bozza e una seconda bozza. • La fase di correzione può essere svolta in modo incrociato, con vari scambi casuali tra coppie/gruppi/ singoli studenti. Questa fase comporta molto movimento da parte degli studenti, che si scambiano di posto davanti agli schermi dei computer che hanno usato finora. • Quando la versione finale del loro testo è pronta, gli studenti sono invitati a presentarla sulla piattaforma Class Dojo, sotto forma di portfolio di testi, affinché il docente possa valutarla. • L'insegnante fornisce un feedback per ogni articolo del blog sulla piattaforma, in modo che gli studenti lascino la classe con la forma finale dei loro testi.
Post-apprendimento:	<p>(contenuto online)</p> <p><i>Tipi di interazione:</i> collaborativa (lavoro a coppie/di gruppo) / lavoro individuale</p> <p><i>Mezzo di apprendimento:</i> online</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agli studenti viene chiesto di creare la propria pagina web/blog su un sito dedicato a questo scopo: www.weebly.com o https://wordpress.com/ . Se alcuni studenti non sono molto esperti di computer, si può utilizzare la piattaforma http://www.storyjumper.com/ , come versione più leggera di uno strumento per la creazione di storie online.
Valutazione:	<p>(contenuto online)</p> <p><i>Mezzo di apprendimento:</i> online, assistito da computer (CALL)</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante visita le pagine del blog create dagli studenti e assegna punti discreti per entrambi gli aspetti della creazione del blog considerati: il tipo di testo (abilità di scrittura) e la forma del testo (abilità digitali).
Follow up:	<p>(contenuto online)</p> <p><i>Tipi di interazione:</i> collaborativa (lavoro a coppie/di gruppo) / lavoro individuale</p> <p><i>Mezzo di apprendimento:</i> in sede (esternalizzato) e online, assistito da computer (CALL) e tecnologia (TALL).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agli studenti viene chiesto di trasformare l'articolo del blog in un vlog e di inviarlo sulla piattaforma Class Dojo, sotto forma di video.

<p>Dati generali:</p>	<p>Tipo di lezione: Scrittura Gruppo: 10-20 studenti Tipo di apprendimento: misto</p>
<p>Pre-apprendimento:</p>	<p>(in modo collaborativo, online o offline):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ogni partecipante riceve un foglio di lavoro. Successivamente, si fa un brainstorming sui verbi legati alla cucina (ad esempio, verbi <i>come saltare, sottaceto, mescolare, arrostitire, stufare, ecc.</i>) • Nota per l'apprendimento misto: Se utilizzato nell'apprendimento misto, l'insegnante può fornire uno strumento di brainstorming in cui i partecipanti possono collaborare e raccogliere vocaboli. • Poi, gli studenti sono incoraggiati a scrivere un <i>undici</i> sul loro cibo preferito e a pubblicarlo su un Padlet preparato. • Le <i>undici frasi</i> vengono lette ad alta voce in plenaria o a coppie e servono come prima discussione sul cibo nella vita quotidiana dei partecipanti (ad esempio, "Perché questo è il mio cibo preferito? C'è un cibo che non mi piace? Perché?") • Se l'interazione è bassa, si può lanciare una palla tra i partecipanti per aumentare le condivisioni del discorso oppure, quando si usa il digitale, i partecipanti scelgono ciascuno il proprio turno.
<p>Apprendimento di base:</p>	<p>(evento dal vivo, faccia a faccia) formazione in aula</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ogni partecipante riceve un foglio di lavoro con molti alimenti. • I partecipanti scelgono quattro ingredienti sul foglio di lavoro dato (più le quantità) e inventano una ricetta con questi (~ 150 parole). • Nota per l'apprendimento misto: Durante la stesura della ricetta, le telecamere e l'audio possono essere spenti in termini di attenzione e si può specificare il tempo per finire il compito. Quando si parla di ricette e di altri argomenti legati al cibo, è meglio che tutte le telecamere siano accese, perché questo migliora l'interazione. • In seguito, i partecipanti presentano la ricetta come se la stessero preparando davanti al pubblico, agendo come se fossero in uno show culinario dal vivo. L'insegnante dovrebbe incoraggiare gli studenti a calarsi nei loro ruoli per far venire agli altri la fame del proprio piatto. • In seguito, i partecipanti possono parlare di quale ricetta (tranne la propria) è piaciuta di più e perché. Il piatto più popolare del gruppo può essere votato. È anche possibile parlare delle abitudini alimentari o della cultura alimentare della famiglia, soprattutto in gruppi eterogenei.

Post-apprendimento:	<p>(contenuto online):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le immagini sono ottime per i suggerimenti di scrittura. Soprattutto le immagini ambigue o che rimandano a qualcosa di nascosto o a un contesto più ampio (immagini di oggetti nascosti, immagini di quiz) funzionano bene. In questo caso, i partecipanti possono fare ipotesi, raccontare le loro esperienze, esprimere i loro punti di vista o parlare di possibili scenari. • Nel contesto di Mangiare e cucinare, l'immagine di riferimento può mostrare l'importanza del cibo su una scala più ampia, ad esempio i sostituti della carne, la carne coltivata in laboratorio o gli insetti come fonte di cibo.
Valutazione:	<p>(contenuto online):</p> <ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti devono scrivere un testo con riferimenti personali (~150 parole). Per essere più precisi, il compito è quello di scrivere un piatto che probabilmente prepareranno per gli ospiti in un'occasione speciale, ad esempio una festa di inaugurazione della casa, una festività specifica (ad esempio, Halloween) o altri scopi. È utile che i testi siano legati a temi di attualità. • Come elemento di supporto, l'insegnante può fornire pezzi linguistici per la struttura della frase.
Follow up:	<p>(contenuto online): Ascolto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ci sono molte frasi e modi di dire legati al cibo, adatti all'ascolto o agli esercizi di vocabolario. • Ai partecipanti viene chiesto, ad esempio, di ascoltare un file audio sui modi di dire alimentari. • I ragazzi devono poi raccogliere gli idiomi alimentari della loro lingua e presentarli agli altri in formato digitale. Questo può servire come introduzione per le prossime lezioni. Se l'audio è piuttosto difficile, si possono utilizzare compiti di comprensione.

PARLATO

Livello di studio: **A1**

Dati generali:	Tipo di lezione: Parlato (le attività di apprendimento principali riguardano il parlare) Gruppo: 10-20 studenti Tipo di apprendimento: misto
Pre-apprendimento:	(modalità collaborativa, online o offline) - (E-)apprendimento <ul style="list-style-type: none">• Prima delle lezioni gli studenti devono preparare un personaggio di fantasia con il maggior numero di dettagli possibile e devono memorizzarlo.• In seguito, realizzano un breve video in cui presentano questo personaggio ("io" - forma) e lo caricano su una piattaforma online condivisa.
Apprendimento di base:	(Evento dal vivo, faccia a faccia) Formazione in aula <ul style="list-style-type: none">• Ogni studente impersona il proprio personaggio, compresi gli aspetti visivi e uditivi del personaggio (accento, voce, attributi fisici, ecc.) Ad esempio, <i>io sono una donna afroamericana di 80 anni con la gobba e problemi di zoppia</i>. Più è divertente e creativo, meglio è.• Poi gli studenti entrano in classe e si presentano l'uno all'altro.• L'altro studente ascolta attentamente e cerca di ricordare il più possibile dell'altro personaggio di fantasia.• Ogni volta che sentono una nuova parola la scrivono.• Quando entrambi gli studenti hanno finito le presentazioni, assumono il personaggio fittizio dell'altro.• Ogni studente continua con il nuovo personaggio e cerca un nuovo compagno di classe per scambiare i personaggi.• Alla fine, ogni studente presenta il proprio personaggio attuale davanti al resto della classe. L'insegnante riproduce poi il video del personaggio originale che è stato caricato sulla piattaforma online condivisa.• In seguito, la classe confronta queste versioni (per stabilire differenze e somiglianze). Durante questa discussione, l'insegnante scrive alla lavagna tutte le parole sconosciute.• Quando la discussione è finita, uno studente alla volta va alla lavagna e sceglie una parola senza dirlo agli altri.• Ogni studente descrive la parola senza usare la parola o la sua radice.• Gli altri studenti indovinano la parola e chi la indovina correttamente è il prossimo.

Post-apprendimento:	<p>(Contenuti online) Video di revisione dei contenuti, materiali di riferimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante fornisce a tutti gli studenti i video creati nella prima attività e con tutte le nuove parole li carica sulla piattaforma online condivisa. • Inoltre, l'insegnante può utilizzare Quizlet e caricarvi le nuove parole.
Valutazione:	<p>Nessuno</p>
Follow up:	<p>(Contenuto online)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ogni studente sceglie una delle nuove parole e deve registrare un video o un messaggio audio in cui spiega la lettera. • Poi lo caricano sul set Quizlet creato, in modo che tutti gli studenti possano ripassare il nuovo vocabolario.

Dati generali:	Tipo di lezione: Parlato Gruppo: 10-20 studenti Tipo di apprendimento: misto
Pre-apprendimento:	(in modo collaborativo, online o offline) (e)-apprendimento <ul style="list-style-type: none"> • Su una lavagna digitale (ad esempio, Jamboard), gli studenti usano una mappa mentale per elencare le associazioni che hanno con le parole <i>città</i> e <i>villaggio</i>.
Apprendimento di base:	(evento dal vivo, faccia a faccia) formazione in aula <ul style="list-style-type: none"> • In primo luogo, gli studenti discutono liberamente i vantaggi e gli svantaggi di vivere in campagna e in città. Gli studenti vengono divisi in due gruppi in base alle loro preferenze. • Questi due gruppi vengono divisi dall'insegnante in gruppi più piccoli, che stilano un elenco di vantaggi e svantaggi del vivere in una zona urbana/rurale. Dopo qualche minuto, l'insegnante riunisce i gruppi più piccoli in gruppi più grandi, in modo che gli studenti possano scambiarsi le idee e completare l'elenco. • Una volta raccolti i vantaggi e gli svantaggi, i rappresentanti del gruppo presentano le loro argomentazioni e discutono con il gruppo con opinioni opposte. L'insegnante tiene d'occhio i meriti e la cultura della discussione. • Per rendere il lavoro più difficile e provocare un'analisi più approfondita, si può chiedere ai gruppi di preparare argomentazioni al contrario, cioè chi è a favore della vita in campagna deve preparare i vantaggi e gli svantaggi della vita in campagna.
Post-apprendimento:	(contenuto online) <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante incoraggia gli studenti a leggere articoli sull'argomento in discussione e dati statistici.
Valutazione:	(contenuto online) <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti risolvono un quiz preparato in un'applicazione, ad esempio Kahoot! sul vocabolario relativo alla vita rurale e urbana.
Follow up:	Nessuno

<p>Dati generali:</p>	<p>Tipo di lezione: Parlato Gruppo: 10-20 studenti Tipo di apprendimento: misto</p>
<p>Pre-apprendimento:</p>	<p>(modalità collaborativa, online o offline) - (E-)apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante propone una lista di aggettivi qualificativi e gli studenti devono fornire la parola con il significato opposto (ad esempio, in WordWall). • Poi l'insegnante propone l'attività <i>Sole e Luna</i> adattata all'apprendimento online. Gli studenti lavorano individualmente. Ciascuno dice una frase relativa alla parola su cui ha già lavorato nell'esercizio di vocabolario (ad esempio, <i>prima mi annoiavo in classe, ma ora mi interessa</i>) e nomina un compagno per continuare. • In seguito, gli studenti sono invitati a guardare un video che tratta le strutture grammaticali: il tempo passato. Dopo aver visto il video, gli studenti scrivono una breve descrizione di un film al passato, che caricheranno sulla piattaforma online. • Il video e la nuvola di parole saranno caricati sulla piattaforma online in modo che tutti possano accedervi.
<p>Apprendimento di base:</p>	<p>(Evento dal vivo, faccia a faccia) Formazione in aula</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti incontrano l'insegnante e scambiano le loro opinioni sull'attività di preapprendimento e fanno domande sul contenuto del videoclip che contiene la grammatica. • Dopo la fase di riscaldamento, gli studenti sono invitati a leggere le descrizioni del film prodotte dai loro compagni, utilizzando toni diversi. A questo scopo, estraggono a sorte il biglietto con la descrizione del tono, un cartoncino che contiene un'emozione associata al tono che devono usare: triste, allegro, annoiato, segreto, ecc. • Una volta completata questa attività, gli studenti vengono divisi in diverse squadre che preparano una storia tratta da un film. La storia verrà raccontata al passato davanti ai compagni (<i>Stop Talk</i>). Uno studente racconta una storia al passato. Quando l'insegnante batte le mani, gli studenti continuano la loro storia in modo gestuale. L'insegnante dà di nuovo il segnale e lo studente riprende a parlare. Gli studenti sono incoraggiati a esprimersi come un narratore, ad articolare e a cambiare tono per catturare l'attenzione del pubblico. Dopo il gioco, l'insegnante chiede al pubblico di riassumere la storia o di recitare uno dei passaggi recitati. I compagni di classe voteranno il miglior narratore. • Un'altra attività di produzione orale potrebbe essere l'<i>intervista silenziosa/critica</i>, che consente agli studenti di utilizzare gli aggettivi qualificativi elaborati nella fase di preapprendimento. • L'insegnante chiede agli studenti di formare una coppia: un giornalista e un intervistato. Gli intervistati scelgono un film che hanno visto di recente. I giornalisti preparano un elenco di domande. Gli studenti recitano un'intervista all'uscita del cinema. Questa improvvisazione viene registrata per individuare gli errori linguistici.

Post-apprendimento:	<p>(Contenuti online) Video di revisione dei contenuti, materiali di riferimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante può offrire ulteriore materiale sulla descrizione del film, sui tempi passati e sugli aggettivi qualificativi.
Valutazione:	<p>(Contenuto online)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Per gli studenti che hanno perso la lezione o che vogliono ripassare le loro abilità oratorie, l'insegnante caricherà tutti i materiali sulla piattaforma online e chiederà agli studenti di lavorare in gruppo o individualmente su un podcast in cui devono raccontare un film utilizzando il tempo passato e gli aggettivi qualificativi. Gli studenti lavoreranno al podcast utilizzando Audacity, che permette anche di lavorare sulle competenze trasversali.
Follow up:	Nessuno

<p>Dati generali:</p>	<p>Tipo di lezione: Parlato Gruppo: 10-20 studenti Tipo di apprendimento: misto</p>
<p>Pre-apprendimento:</p>	<p>(in modo collaborativo, online o offline):</p> <p>Il gioco <i>Diva</i> viene giocato come introduzione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un partecipante interpreta la diva (indipendentemente dal sesso!). La diva è nota per essere estremamente difficile e lunatica. È seduta in trono sulla sua sedia, mentre la cerchia dei suoi amici, fan e dipendenti - gli altri partecipanti - le sta intorno a rispettosa distanza. • Spiegate ai partecipanti perché tutti si preoccupano della diva in questo momento. L'idea è di convincerla a cambiare il suo comportamento. <p>I possibili motivi possono essere, ad esempio, i seguenti (naturalmente se ne possono trovare altri):</p> <ul style="list-style-type: none"> – La diva non mangia da tre giorni. – La diva è pronta per una vacanza. – La diva ha una carenza di vitamine perché mangia solo budino. – La diva non vuole uscire da quando il suo cucciolo è morto. <ul style="list-style-type: none"> • Un partecipante fa un passo verso la diva e propone un suggerimento. Se la diva è disposta a continuare ad ascoltare, si fa un passo avanti continuando a parlare con la diva. Ma attenzione: Se la diva mostra un atteggiamento negativo, bisogna ritirarsi rapidamente, perché i suoi capricci sono temuti. In questo caso, ci proverà qualcun altro. • Chi riesce a convincere la diva assume il suo ruolo e siede sul trono della diva. Per il nuovo turno, viene annunciato un nuovo problema. <p>Nota: per l'apprendimento misto, la prima diva dovrebbe essere stabilita dall'insegnante e chi vuole essere il prossimo dovrebbe usare la funzione della mano alzata (ad esempio, su MS Teams) in modo che la conversazione online non diventi troppo caotica.</p> <p>Il gioco costituisce un ponte perfetto con l'attività di apprendimento principale, poiché parlare in modo persuasivo è una competenza chiave in molte situazioni della vita reale e si può paragonare la diva del gioco presentato al rapporto cliente-cliente.</p>

Apprendimento di base:	(Evento dal vivo, faccia a faccia) Formazione in aula <ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti si esercitano a esprimere argomenti e a parlare in modo convincente. A questo scopo, viene presentato il gioco <i>"Il venditore di tutto"</i>. • In questo caso, i partecipanti devono immaginare di essere venditori di beni nobili: Un negozio di alta gamma sta svuotando il suo magazzino per fare spazio a nuovi prodotti. Sia il venditore che il cliente sono molto distinti ed educati. • L'insegnante mostra gli oggetti da vendere (possono essere oggetti di uso quotidiano come un apribottiglie, un frullino o un appendiabiti). • Il compito dei partecipanti è scegliere un oggetto alla volta e venderlo al prezzo più alto possibile. A tal fine, devono sostenere che gli oggetti hanno un valore maggiore di quello che hanno. • L'insegnante, quindi, conduce una conversazione esemplificativa con un partecipante selezionato come venditore, per aiutarlo con il chunking e la struttura della frase. • Poi, vengono concessi alcuni minuti ai partecipanti per prepararsi alla vendita. L'insegnante sceglie quindi due partecipanti per ogni turno per condurre questo stesso lancio di vendita. • Il gioco termina quando tutti gli oggetti sono stati raccontati. • Nota: gli insegnanti devono incoraggiare i partecipanti a esagerare e a descrivere gli oggetti nel modo più convincente possibile.
Post-apprendimento:	(contenuto online): <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante offre materiale aggiuntivo (video, immagini, grafici) per consolidare una visione d'insieme dei mezzi espressivi trattati e per fornire una situazione comunicativa diversa che contenga i pezzi elaborati/il corso della conversazione, ad esempio un discorso di vendita nel commercio al dettaglio. • I partecipanti devono rispondere alle domande corrispondenti.
Valutazione:	(contenuto online): <ul style="list-style-type: none"> • Ai partecipanti viene data un'immagine di pecore che fanno festa (<i>"La festa delle pecore"</i>). • Poi devono scegliere una pecora in segreto e descrivere ciò che questa pecora particolare sta vivendo alla festa. • Una dopo l'altra, le storie delle pecore vengono presentate al gruppo senza essere troppo specifiche. • Il gruppo deve indovinare ogni volta quale pecora è descritta. • Nota: lo stesso può essere presentato con altri tipi di immagini che stimolano il discorso in base al livello linguistico, ad esempio immagini di oggetti nascosti.

Follow up:	<p>(contenuto online): Vocabolario</p> <ul style="list-style-type: none">• I partecipanti guardano un video sulla moda veloce che si riferisce al discorso di vendita fornito nel post-apprendimento (un esempio della versione originale inglese, How Fast Fashion Became Faster and Worse for the Earth - The New York Times).• Devono poi realizzare una mappa mentale individuale con il vocabolario corrispondente e devono anche pubblicare la loro opinione sul fast fashion su un <i>Padlet</i> per la classe successiva (se necessario, l'insegnante può fornire una panoramica con pezzi di espressione dell'opinione).
------------	---

GRAMMATICA

Livello di studio: **A1**

Dati generali:	Tipo di lezione: Grammatica Gruppo: 10-20 studenti Tipo di apprendimento: misto
Pre-apprendimento:	(modalità collaborativa, online o offline) - (e-)learning <ul style="list-style-type: none">• L'insegnante presenta agli studenti un esercizio di "direzione". Il loro compito è quello di descrivere come raggiungeranno l'aula.• Ogni studente proietterà la mappa con il luogo in cui inizierà il viaggio e l'indirizzo dell'aula. Poi descriveranno (oralmente o aggiungendo il file con la descrizione) il loro viaggio a parole (ad esempio: "Uscirò da casa mia, girerò a sinistra e percorrerò 50 metri fino all'incrocio. Poi girerò a destra e attraverserò la strada...").• Ogni studente riceve poi una delle descrizioni delle direzioni e cerca di raggiungere la scuola da una destinazione selezionata su una mappa (in alternativa, può provare anche nella vita reale), utilizzando le descrizioni preparate dal suo compagno.• Gli studenti possono riflettere sulla loro esperienza con i percorsi descritti e se sono riusciti a raggiungere la classe.
Apprendimento di base:	(Evento dal vivo, faccia a faccia) Formazione in aula <ul style="list-style-type: none">• Gli studenti si incontrano con l'insegnante e si scambiano le opinioni sui suggerimenti: come hanno deciso, quanto è stato facile/difficile trovare la strada secondo le istruzioni, ecc. L'insegnante scrive alla lavagna i suggerimenti di ogni squadra.• L'insegnante introduce l'attività Saluti americani e chiede agli studenti di incontrarsi e presentarsi in questo modo. Nella fase successiva, gli studenti utilizzeranno l'attività per scoprire qualcosa in più sugli altri, come l'età, il colore preferito, ecc. Questo permette agli studenti di familiarizzare con gli altri e di facilitare l'atmosfera all'inizio della lezione. Inoltre, aggiunge maggiore motivazione agli studenti quando mettono in pratica le conoscenze acquisite in situazioni di vita reale.• L'insegnante divide gli studenti in 2-3 squadre, le attrezza con tavoli di gruppo, fogli di carta o foglietti adesivi di colori diversi e si assicura che siano dotati di matite/strumenti per scrivere. Poi l'insegnante introduce il gioco Correggere con i post-it.• Gli studenti giocano al gioco <i>Correggere con i post-it</i>. Ogni gruppo riceve una griglia con frasi errate e almeno 12 post-it. Per una migliore visione d'insieme, i post-it possono essere incollati sulla griglia, in modo da coprire le frasi sbagliate.

	<ul style="list-style-type: none"> • La griglia preparata dall'insegnante viene appesa su una bacheca, una lavagna o una parete. Quando tutti i gruppi hanno finito le loro correzioni, decidono quale gruppo inizia a giocare. L'obiettivo è coprire il maggior numero possibile di campi collegati. (cioè campi che si toccano su un lato stretto o lungo) con il proprio colore. • Il primo gruppo sceglie un campo, attacca il foglietto adesivo opportunamente preparato e legge la frase. Se il tentativo di correzione è corretto, il foglietto rimane attaccato; in caso contrario, viene nuovamente rimosso. In entrambi i casi, il gruppo successivo ha il suo turno. • L'insegnante controlla l'attività offrendo aiuto per il vocabolario quando necessario. • Al termine del gioco, l'insegnante esamina i risultati di ciascuna squadra e i risultati e gli esiti dell'attività. • L'insegnante controlla l'attività offrendo aiuto per il vocabolario quando necessario. • Agli studenti viene chiesto di contribuire a un'attività successiva: formano gruppi di 5-6 studenti e creano l'attività "Qualcosa in comune". L'attività in sé dura circa 15-20 minuti e alla fine ogni gruppo presenterà agli altri il risultato, ossia ciò che hanno scoperto di avere in comune all'interno del gruppo.
Post-apprendimento:	<p>(Contenuti online) Video di revisione dei contenuti, materiali di riferimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante offre materiale aggiuntivo (video, tabelle, grafici, ecc.) per incoraggiare gli studenti a organizzare visivamente le informazioni e a fare collegamenti.
Valutazione:	<p>(Contenuto online) Quiz</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante chiede agli studenti di completare una serie di esercizi di abbinamento (ad esempio, su WordWall, Live Worksheets).
Follow up:	<p>(Contenuto online) Ascolto</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante condivide l'immagine con una serie di persone e un testo in cui legge una breve descrizione dell'immagine in cui vengono descritte alcune delle persone presenti. Gli studenti firmeranno tutte le persone citate nell'immagine e invieranno i loro risultati all'insegnante, che li informerà sulle risposte corrette.

Dati generali:	Tipo di lezione: Grammatica Gruppo: 10-20 studenti Tipo di apprendimento: misto
Pre-apprendimento:	(in modo collaborativo, online o offline) (e)-learning <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante pubblica un sondaggio online (ad esempio, Microsoft Forms) in cui gli studenti scelgono quale argomento grammaticale vogliono imparare nelle lezioni successive. • Una volta scelto l'argomento, agli studenti viene chiesto di completare una tabella interattiva sulla piattaforma in base alle loro idee. Questa presenta una breve caratterizzazione del problema che l'individuo sta affrontando (ad esempio, penso di essere ingrassato di recente, oppure lavoro molto, ho un lavoro molto stressante). Il compito degli studenti è quello di aggiungere consigli positivi e negativi su ciò che dovrebbero fare per risolvere i loro problemi.
Apprendimento di base:	(evento dal vivo, faccia a faccia) formazione in aula <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante presenta il materiale raccolto e insieme alla classe seleziona gli esempi più interessanti di soluzioni ai problemi descritti. • L'insegnante presenta poi questi consigli, scritti all'imperativo. Gli studenti analizzano le frasi e cercano di capire quali sono le regole per creare questa costruzione grammaticale. • Gli studenti, insieme all'insegnante, scrivono alla lavagna le regole su come creare le forme imperative. • I consigli creati nella fase introduttiva si convertono in modo da contenere le forme imperative. • L'insegnante divide la classe in gruppi di più persone. Il compito di ogni gruppo è quello di creare un decalogo per mangiare sano, studiare con successo per un esame, proteggere l'ambiente, ecc. utilizzando costruzioni nelle forme imperative. I rappresentanti dei gruppi presentano alla classe le linee guida raccolte.
Post-apprendimento:	(contenuto online) <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante propone esercizi di grammatica sulle piattaforme Wordwall per consolidare la formazione e l'uso delle forme imperative. Gli studenti scelgono tra quelli indicati e li risolvono.
Valutazione:	(contenuto online) <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti risolvono un quiz sulla formazione e l'uso del modo imperativo preparato in un'applicazione come Kahoot!
Follow up:	(contenuto online) <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante fornisce agli studenti materiale prezioso sotto forma di link alla piattaforma YouTube, ai blog o ai profili Instagram, dove gli insegnanti discutono di questo fenomeno grammaticale. Incoraggia gli studenti a leggerli per consolidare le conoscenze acquisite.

Livello di studio: **B1**

<p>Dati generali:</p>	<p>Tipo di lezione: Grammatica Gruppo: 10-20 studenti Tipo di apprendimento: misto</p>
<p>Pre-apprendimento:</p>	<p>(modalità collaborativa, online o offline) - (e)learning</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante crea un'esperienza interattiva (ad esempio, la caccia all'oca) aggiungendo 8-10 missioni statiche e dinamiche. • Agli studenti viene chiesto di unirsi a una squadra e di svolgere le missioni. Alcune missioni contengono una parola chiave che deve essere raccolta per consentire agli studenti di identificare l'argomento della lezione della settimana. • Una delle missioni riguarda le Strutture confuse e chiede ai membri della stessa squadra di trovare e scrivere una continuazione adeguata di un frammento di frase dato (ad esempio, <i>Se fossi il sindaco della città...</i>) in modo da formare una frase corretta. • Al termine dell'esperienza interattiva, ogni gruppo pubblica le parole chiave sulla piattaforma elettronica e propone suggerimenti per l'argomento.
<p>Apprendimento di base:</p>	<p>(Evento dal vivo, faccia a faccia) Formazione in aula</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti si incontrano con l'insegnante e si scambiano opinioni sui suggerimenti: come hanno deciso, quanto è stato facile o difficile prendere una decisione in base alle parole chiave, ecc. L'insegnante scrive alla lavagna i suggerimenti di ogni squadra. • L'insegnante divide gli studenti in due squadre e spiega loro che è la notte prima delle elezioni politiche ed è l'ultima possibilità per i due partiti principali di convincere gli elettori a votare per loro. Per mantenere il divertimento, l'insegnante suggerisce nomi comici per i partiti, come il <i>Partito dei Muffin</i> o il <i>Partito del Frullato</i>. Gli studenti hanno a disposizione 3-5 minuti per decidere le loro politiche e come convincere il pubblico a votare per loro. L'insegnante può scrivere un paio di esempi alla lavagna (ad esempio, <i>se votate per noi, daremo a tutti una tazza di frullato gratis il giorno del loro compleanno</i>). • L'insegnante controlla l'attività offrendo aiuto per il vocabolario quando necessario. • Il rappresentante di ciascuna parte si avvicina alla lavagna e scrive la propria frase. Una volta che le frasi sono state scritte sulla lavagna, l'insegnante controlla se ci sono errori o sbagli, li chiarisce e decide chi ha vinto il dibattito.

	<ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante prepara dei pezzi di clausole condizionali, li mette in un cappello/scatola e chiede agli studenti di sedersi in cerchio (Spinning a yarn). L'insegnante inizia la storia e il primo studente sceglie una carta dal cappello/scatola. Lo studente deve continuare la storia finché non riesce a incorporare la carta nella storia. Una volta incorporata la clausola, il cappello/scatola viene passato allo studente successivo. Gli studenti continuano la storia cercando di usare un'altra clausola condizionale. Se sono a corto di idee o usano in modo errato la clausola condizionale, devono alzarsi e lo studente successivo prende il comando. Vince chi rimane seduto. • In alternativa, l'insegnante divide gli studenti in gruppi, offre loro 500 euro come denaro virtuale e presenta loro un foglio d'asta grammaticale. Il foglio di lavoro contiene 20 clausole condizionali, alcune delle quali non corrette. Il compito degli studenti è quello di scommettere denaro virtuale su ogni frase (tra 5 euro e 50 euro) e determinare quali frasi sono corrette e quali no. Se la loro risposta è giusta, guadagnano il denaro scommesso. Se non lo è, lo perdono. La squadra vincente è quella che alla fine ha il maggior profitto o la minor perdita. • Agli studenti viene chiesto di contribuire a un'attività di follow-up: devono scegliere un compagno di classe, preparare e registrare una breve intervista (2-3 minuti) sul tema <i>delle vacanze</i>. La registrazione sarà inviata sulla piattaforma online e i compagni di classe potranno votare l'intervista migliore nelle 24 ore successive.
Post-apprendimento:	<p>(Contenuti online) Video di revisione dei contenuti, materiali di riferimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante offre materiale aggiuntivo (video, tabelle, grafici, ecc.) per incoraggiare gli studenti a organizzare visivamente le informazioni e a fare collegamenti.
Valutazione:	<p>(Contenuto online) Quiz</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante chiede agli studenti di completare una serie di esercizi di abbinamento (ad esempio, su WordWall, Live Worksheets).
Follow up:	<p>(Contenuto online) Parlare e scrivere</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante carica la canzone "If I were a rich man" dal musical "Fiddler on the Roof", poi consegna copie del testo tradotto. Gli studenti si interrogano a vicenda su cosa farebbero se fossero ricchi, scrivono una breve relazione sui risultati (150 parole) e la caricano sulla piattaforma online.

Dati generali:	Tipo di lezione: Grammatica Gruppo: 10-20 studenti Tipo di apprendimento: misto
Pre-apprendimento:	<p>(modalità collaborativa, online o offline):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti devono risolvere un cruciverba grammaticale generato in anticipo dall'insegnante per ripassare argomenti grammaticali precedenti (ad esempio, la declinazione del congiuntivo). Le soluzioni vengono discusse all'inizio della lezione. • Per iniziare la lezione, si gioca a <i>Strange Excuses</i> (vedi attività B2) per ripetere e consolidare gli argomenti grammaticali trattati. I partecipanti devono condurre conversazioni nel ruolo di insegnanti e studenti. Gli studenti devono proporre scuse discutibili per le loro assenze in classe, mentre gli insegnanti cercano di confutarle ponendo domande. Il gioco può essere adattato nella sua complessità a seconda del livello linguistico e nell'apprendimento misto i partecipanti possono parlare uno dopo l'altro sotto forma di esercizio a catena.
Apprendimento di base:	<p>(Evento dal vivo, faccia a faccia) Formazione in aula</p> <ul style="list-style-type: none"> • In seguito, il gioco chiamato <i>Macchine ingegnose</i> viene giocato per ottenere un approccio creativo al tipo di testo delle istruzioni e delle macchine. A tal fine, il plenum può raccogliere prima i verbi e le frasi corrispondenti e poi la struttura delle istruzioni e dei manuali con testi di esempio. • Per il gioco, ogni squadra deve inventare una macchina immaginaria e una descrizione della stessa. • Dopo aver scritto le descrizioni e i consigli d'uso per le loro macchine fittizie, i partecipanti le presentano preferibilmente in modo convincente ed entusiasta, in modo da sfruttare l'elemento competitivo del gioco.
Post-apprendimento:	<p>(contenuto online):</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante fornisce un video sull'argomento grammaticale trattato (ad esempio, le strutture passive).
Valutazione:	<p>(contenuto online):</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante chiede ai partecipanti di preparare degli indovinelli per il gioco <i>What Can You Do There?</i> con l'argomento grammaticale trattato e di raccogliarli su una piattaforma collaborativa (Padlet ecc.) in modo che possano servire come base per l'introduzione alla classe successiva.
	<p>(online): Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante carica un video sui Guinness World Records. • Il relatore assegna ai partecipanti il compito di scrivere il tipo di registrazione più singolare a cui possano pensare per se stessi (e di incorporare la forma congiuntiva) e come la procedura potrebbe apparire in dettaglio (~ 150 parole). • Il testo può essere caricato sulla piattaforma di apprendimento online.

VOCABOLARIO

Livello di studio: **A1**

Dati generali:	Tipo di lezione: Vocabolario Gruppo: 10-20 studenti Tipo di apprendimento: misto
Pre-apprendimento:	(modalità collaborativa a coppie, online o offline) - (E-)apprendimento <ul style="list-style-type: none">• L'insegnante distribuisce i testi da leggere. Gli studenti devono segnare tutte le parole che conoscono (attività <i>Focus su ciò che è familiare</i>).• Nella seconda fase, i testi vengono confrontati e completati nel lavoro di gruppo. Se necessario, si può aggiungere una seconda fase in gruppi online di quattro persone per confrontare i testi e integrare le conoscenze condivise.
Apprendimento di base:	(Evento dal vivo, faccia a faccia) Formazione in aula <ul style="list-style-type: none">• Gli studenti si incontrano con l'insegnante e si scambiano opinioni sulla conoscenza del vocabolario raccolto. L'insegnante scrive le parole difficili da definire sul retro della lavagna, in modo che gli studenti non le vedano. Tuttavia, scrive alcuni vocaboli mescolando le lettere.• Gli studenti iniziano con l'attività <i>Chiamata di colore</i>. Siedono in cerchio e l'insegnante tira fuori una palla (una palla da pallavolo o qualsiasi altra misura adatta).• Uno studente inizia con una palla. La lancia a un altro studente mentre dice un colore. Il secondo studente deve ora pensare a qualcosa che associa a quel colore.• Nel livello A1, può essere solo una parola; gli studenti più avanzati possono invece comporre una frase. Esempio: "blu" - "mare" - "L'anno scorso sono andato in vacanza al mare".• Dopo il gioco, gli studenti tornano alle loro posizioni originarie all'interno della classe.• L'insegnante gira/scopre la lavagna e gli studenti possono vedere le parole confuse.• Gli studenti devono ora trovare la parola nascosta dietro le lettere confuse (attività <i>Insalata di lettere</i>). Si ricorda loro che le parole sono quelle dell'attività di preapprendimento.• La combinazione e il calendario delle attività aiutano a ricordare agli studenti i risultati ottenuti nel periodo iniziale della lezione e a rafforzare la loro capacità di memorizzazione.
Post-apprendimento:	(Contenuti online) Video di revisione dei contenuti, materiali di riferimento <ul style="list-style-type: none">• L'insegnante offre materiale aggiuntivo (video, tabelle, grafici, ecc.) per incoraggiare gli studenti a organizzare visivamente le informazioni e a fare collegamenti.

Valutazione:	<p>(Contenuto online) Quiz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agli studenti viene chiesto di svolgere un'attività di formazione di parole online (ad esempio, Live Worksheets): devono digitare la forma corretta della parola tra parentesi per riempire gli spazi vuoti con vocaboli legati al lavoro e/o alle professioni, sostantivi maschili o femminili.
Follow up:	<p>(Contenuto online) Ascolto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agli studenti viene chiesto di ascoltare un breve racconto letto dall'insegnante (può essere fatto durante la lezione o come compito a casa individuale). Il loro compito è individuare tutte le parole che non riescono a capire e cercare di decifrarne il significato dalle frasi in cui sono coinvolte. L'insegnante fornisce la soluzione in una cartella separata e ne dà accesso agli studenti, in modo che possano verificare se hanno azzeccato i suggerimenti.

Livello di studio: **A2**

Dati generali:	Tipo di lezione: Vocabolario Gruppo: 10-20 studenti Tipo di apprendimento: misto
Pre-apprendimento:	(in modo collaborativo, online o offline), (e)learning <ul style="list-style-type: none"> • In Wordwall o genial.ly, si chiede agli studenti di abbinare i nomi degli animali alle loro ombre/contorni. • Gli studenti raccolgono informazioni sui suoni emessi dagli animali più comuni (ad esempio, gatto, cane, anatra, ecc.) sia nella lingua del paese ospitante che nella loro lingua madre.
Apprendimento di base:	(evento dal vivo, faccia a faccia) formazione in aula <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti condividono le informazioni raccolte e confrontano le lingue. • Ricevono dall'insegnante immagini di animali. A coppie o in piccoli gruppi, classificano gli animali in domestici, selvatici e di fattoria. • L'insegnante spiega cosa sono i composti fraseologici. L'insegnante distribuisce agli studenti delle schede. Ogni carta contiene il nome di un animale, ma questa informazione viene rimossa. Gli studenti, lavorando a coppie o in piccoli gruppi, cercano di completare le frasi con il nome di un animale appropriato (scelto da un elenco dato) e di spiegarne il significato.
Post-apprendimento:	(contenuto online) <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante suggerisce agli studenti di cercare canzoni nella lingua di arrivo che contengano i nomi degli animali.
Valutazione:	(contenuto online) <ul style="list-style-type: none"> • In un'applicazione come Kahoot! gli studenti partecipano a un quiz che prevede la scelta dell'associazione fraseologica corretta (contenente il nome di un animale) che rappresenta la risposta corretta alla situazione presentata.
Follow up:	(contenuto online) <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante pubblica sulla piattaforma un ampio elenco di nomi di vari animali e composti fraseologici diversi da quelli della lezione, che possono essere utili in una fase successiva dell'apprendimento.

Dati generali:	Tipo di lezione: Vocabolario Gruppo: 10-20 studenti Tipo di apprendimento: misto
Pre-apprendimento:	<p>(modalità collaborativa, online o offline) - (E-)apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante carica un testo sulla famiglia reale o un breve video (ad esempio, <i>The Crown</i>, <i>The King's Speech</i>, <i>The Queen</i>) con sottotitoli o doppiato, e chiede agli studenti di leggere/guardare e di scrivere 3-5 aggettivi legati alle loro emozioni (ad esempio, <i>felici</i>, <i>tristi</i>, <i>curiosi</i>, <i>entusiasti</i>, ecc.) mentre leggono/guardano. • Agli studenti viene chiesto di condividere le loro scelte su una piattaforma online.
Apprendimento di base:	<p>(Evento dal vivo, faccia a faccia) Formazione in aula</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti si incontrano con l'insegnante e si scambiano opinioni sugli aggettivi raccolti relativi alle emozioni. L'insegnante scrive alcuni degli aggettivi alla lavagna e chiede agli studenti di ricordare ciò che hanno imparato in una lezione precedente e di creare dei sostantivi con gli aggettivi dati: ad esempio, <i>felice - felicità</i>, <i>triste - tristezza</i>, <i>curioso - curiosità</i>, ecc. • L'insegnante divide gli studenti in gruppi e consegna loro un elenco con gruppi di parole contenenti vocaboli legati al lavoro e alle professioni. L'insegnante chiede agli studenti di spiegare perché una parola non si adatta (Odd one out) al gruppo: ad esempio, <i>musicista - medico - matematico - linguista</i> (la parola dispari a causa del suffisso), <i>linguista - pianista - farmacista - insegnante</i> (la parola dispari a causa del suffisso), ecc. • A ogni gruppo viene chiesto di individuare le desinenze/suffissi presenti nel proprio elenco e di completarlo con le desinenze/suffissi individuate dal gruppo di fronte a loro. L'insegnante scrive tutti i finali/suffissi identificati da tutti i gruppi. • L'insegnante ricorda agli studenti che hanno letto un testo/visto un video sulla famiglia reale. L'insegnante chiede a uno studente di iniziare un gioco con la frase Tutto ciò che è... reale. L'insegnante chiede a tutti gli studenti di scrivere in un minuto il maggior numero possibile di parole che si riferiscono alla <i>Famiglia Reale</i>: re, regina, principe, principessa, duca, duchessa, ecc. Dopo un minuto l'insegnante chiama "stop", raccoglie le parole e le discute in plenum dal punto di vista della formazione del genere, distinguendo tra sostantivi con forme indipendenti per il maschile e il femminile (ad esempio, re - regina, marito - moglie, fratello - sorella, ecc.) e sostantivi che ricevono il suffisso per i diversi casi.
Post-apprendimento:	<p>(Contenuti online) Video di revisione dei contenuti, materiali di riferimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante offre materiale aggiuntivo (video, tabelle, grafici, ecc.) per incoraggiare gli studenti a organizzare visivamente le informazioni e a fare collegamenti.

Valutazione:	(Contenuto online) Quiz <ul style="list-style-type: none">• Agli studenti viene chiesto di svolgere un'attività di formazione di parole online (ad esempio, Live Worksheets): devono digitare la forma corretta della parola tra parentesi per riempire gli spazi vuoti con vocaboli legati al lavoro e/o alle professioni, sostantivi maschili o femminili.
Follow up:	(Contenuti online) Scrittura <ul style="list-style-type: none">• Agli studenti viene chiesto di scrivere una storia incentrata su una parola scelta dal vocabolario del lavoro e delle professioni. La storia può essere tratta dalla loro vita o da un racconto di fantasia.

Dati generali:	Tipo di lezione: Vocabolario Gruppo: 10-20 studenti Tipo di apprendimento: misto
Pre-apprendimento:	<p>(in modo collaborativo, online o offline):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti devono raccogliere il vocabolario relativo ai verbi composti (questo è adatto come concetto di strutture composte complessive). Le risposte possono essere raccolte su una piattaforma collaborativa per l'apprendimento misto. • Come introduzione alla classe, si può usare il gioco "<i>La mia valigia</i>" per far capire il concetto di composto come concetto linguistico. • In questo caso, i partecipanti devono raccogliere uno dopo l'altro gli oggetti che possono essere messi in valigia, memorizzandoli e nominandoli correttamente (funziona sia online che offline). A seconda del livello linguistico, gli oggetti possono essere di natura realistica o fittizia e possono contenere elementi diversi come verbi, nomi o entrambi. • In alternativa, l'insegnante può presentare verbi legati all'attualità e i partecipanti devono indovinare il termine generico spiegando come sono arrivati alle loro conclusioni.
Apprendimento di base:	<p>(Evento dal vivo, faccia a faccia) Formazione in aula</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante fornisce i materiali didattici corrispondenti per quanto riguarda la composizione dei verbi. • (ad esempio, liste di vocaboli) che è preferibile per il lavoro di gruppo. • Successivamente, il gioco <i>Zio Otto/zia Anna</i> può essere utilizzato per consolidare le strutture di frase con verbi composti. In questo caso, gli studenti devono trovare sinonimi strutturali per la frase <i>Lo zio Otto festeggia il suo compleanno con una torta domenica alle 16</i>. La difficoltà della frase base può essere adattata a seconda del gruppo di studenti. • I partecipanti devono essere motivati a usare la loro fantasia e creatività per creare frasi inverosimili con i verbi composti, perché questo migliora i processi di apprendimento e di ritenzione. • Inoltre, è possibile utilizzare un quiz illustrato per trovare insieme ulteriori vocaboli.
Post-apprendimento:	<p>(contenuto online):</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante offre materiale aggiuntivo (video, immagini, grafici) per incoraggiare gli studenti a visualizzare il vocabolario trattato, ad esempio con l'aiuto di una mappa mentale o di un archivio online.
Valutazione:	<p>(contenuto online):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ai partecipanti viene chiesto di fare un gioco di dadi che ha lo scopo di far provare i verbi composti.

Follow up:	<p>(contenuto online): Parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ai partecipanti viene chiesto di realizzare un breve video/audio relativo al gioco <i>Indovina chi?</i> in cui descrivono una persona famosa utilizzando molti verbi coperti, ad esempio illustrando le sue attività preferite o caratteristiche. • Gli altri devono indovinare quali persone si intendono con le descrizioni date. • I video/audio devono essere caricati sulla piattaforma di apprendimento corrispondente.
------------	--



TEACH ME

The Art And Science Of Teaching Host Country Language

Where do you want to study? Choose a country

