

Gioco Alias

Gruppo target:

Immigranti che hanno bisogno di imparare vocaboli di base su determinati argomenti

Metodo

Il metodo prevede l'utilizzo del gioco per migliorare il vocabolario su determinati argomenti

Tempo richiesto

15-30 min

Informazioni di base per la sessione di insegnamento:

- utilizzo di diversi tipi di strumenti pedagogici per insegnare agli immigranti
- miglioramento dei materiali didattici
- sviluppo di nuovi tipi di materiali da utilizzare per l'insegnamento

Competenze professionali

- capacità di riconoscere barriere e difficoltà nell'apprendimento (dal punto di vista culturale e linguistico)
- conoscenza di diversi tipi di metodi su come insegnare ai non madrelingua

Abilità comunicative e linguistiche (come parte di competenze sociali e personali)

- conoscenza concernente l'insegnamento del lessico professionale
- capacità di interagire con gli immigranti
- conoscenza dei diversi strumenti di comunicazione

Risultati dell'apprendimento: (descrivi brevemente ciò che lo studente imparerà, ad esempio)

- lo studente imparerà un vocabolario specifico
- lo studente imparerà a lavorare in gruppo
- lo studente imparerà ad aspettare il proprio turno

Coesione interculturale e sociale (competenza sociale)

- capacità di aiutare a migliorare la comprensione reciproca
- capacità di sviluppare la costruzione del gruppo ed il senso di appartenenza



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Breve descrizione della lezione:

- Gli studenti impareranno il vocabolario relativo all'argomento scelto dagli insegnanti
- Il gioco può essere utilizzato per una parte del gruppo, mentre il docente è impegnato con un altro gruppo classe, o con studenti più rapidi, mentre questi aspettano, o come attività prevista per la pausa.

Attrezzatura necessaria: (descrivere concretamente quale attrezzatura sarà necessaria per la lezione)

- carte laminate raffiguranti una parola o un'immagine relative all'argomento (si possono usare le stesse carte create nel "Memory Game")
- il livello di difficoltà può essere adattato al livello di abilità degli studenti (difficoltà delle parole, difficoltà delle immagini, ecc.)

Il numero di tessere necessarie dipende dal numero degli studenti, se c'è un gruppo numeroso, sarebbe meglio preparare più giochi e dividere il gruppo in gruppi più piccoli.

- **Alla fine...:**
- A) Vince la squadra che ha spiegato il contenuto delle carte nel modo più veloce
- B) Vince lo studente che ha indovinato di più
- C) Vince il gruppo che riesce a spiegare più carte in un determinato tempo
- Si può variare il gioco a seconda degli studenti, non è necessario contare i punti se non si vuole che sia una competizione
- Ricordare agli studenti di aspettare il proprio turno
- Si può decidere se consentire o meno agli studenti di aiutare gli altri
- **Alla fine:** parlare con gli studenti di ciò che hanno imparato, cosa c'è nelle carte, come vengono utilizzate, ecc.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Informazioni aggiuntive (immagini, link, moduli, ecc.)



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.