

Lotto Flashcard

Gruppo target:

Studenti immigrati che hanno bisogno di imparare o memorizzare il vocabolario (adatto a studenti che non leggono)

Metodo

Il gioco dell'occhio magico serve per migliorare o memorizzare il vocabolario

Tempo richiesto

30/60 minuti

Informazioni di base per la sessione didattica:

- utilizzare diversi tipi di strumenti pedagogici per insegnare agli immigrati
- sviluppare nuovi tipi di materiali da utilizzare durante l'insegnamento

Competenza professionale

- capacità di riconoscere le barriere e le difficoltà di apprendimento (da un punto di vista culturale e linguistico)
- conoscenza di diversi tipi di metodi per l'insegnamento a persone non madrelingua.

Competenze comunicative e linguistiche (parte della comp. sociale e personale)

- conoscenza dell'insegnamento del vocabolario professionale
- capacità di interagire con gli immigrati
- conoscenza di diversi strumenti di comunicazione

Risultati dell'apprendimento:

- 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 migliorare la comprensione reciproca
- capacità di sviluppare la costruzione del gruppo, il senso di appartenenza

Breve descrizione della lezione:

- Gli studenti impareranno il vocabolario della materia scelta dall'insegnante.
- Il gioco può essere utilizzato per una parte del gruppo, mentre si insegna qualcos'altro agli altri, o con gli studenti più veloci, mentre aspettano, come attività di pausa o come ripetizione.

Materiale necessario:

- 20 schede didattiche (flashcards)
- il livello di difficoltà può essere adattato al livello di competenza degli studenti (numero di parole, difficoltà delle parole)
- griglie per il lotto di 6 flashcards (plastificate per un uso multiplo) oppure ogni studente crea la sua griglia e scrive una parola o una frase in ogni casella.
- pedine o matita
- superficie piana per ognuno

Come si usa:

- spiegare agli studenti l'idea e le regole

Primo gioco

- descrivere ogni scheda e chiedere agli studenti di ripetere 2 o 3 volte.
- mescolare le carte e descrivere una per una ogni scheda.
- gli studenti ascoltano e segnano con una crocetta quando hanno la scheda.
- il primo che finisce la sua griglia dice "BINGO!".
- è il grande vincitore

Secondo gioco

- Ogni studente pesca una scheda e la descrive

Ulteriori informazioni (immagini, link, moduli, ecc.)

Esempio: Sicurezza



Possibilità di creare un gioco online [LearningApps - interactive and multimedia learning blocks](https://www.learningapps.org/)