

## Gioco dell'occhio magico

### Gruppo target:

Immigrati che hanno bisogno di imparare il vocabolario relativo a un determinato argomento

### Metodo

“Gioco dell'occhio magico”: per migliorare il vocabolario relativo a un determinato argomento

### Tempo necessario

30/40 min

### Informazioni di base per la sessione didattica:

- utilizzare diversi tipi di strumenti pedagogici per insegnare agli immigrati
- migliorare il materiale didattico
- 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*



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.

### 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 e l'appartenenza ad esso*

### 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:

- schede plastificate con coppie di parole e immagini (immagine e parola, retro del disegno neutro).
- il livello di difficoltà può essere adattato al livello di competenza degli studenti (numero di parole, difficoltà delle parole)
- la quantità di giochi dipende dalla quantità di studenti; se il gruppo è numeroso, è meglio preparare diversi giochi e dividere il gruppo in gruppi più piccoli
- superficie piana per ogni gruppo (banchi uniti, pavimento)

### Come si usa:

spiegare agli studenti l'idea e le regole

#### Primo gioco

- posizionare alcune carte (6/10) sui banchi uniti o sul pavimento (visibili a tutti i giocatori).
- nominare ogni carta e chiedere agli studenti di ripetere 2 o 3 volte.



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



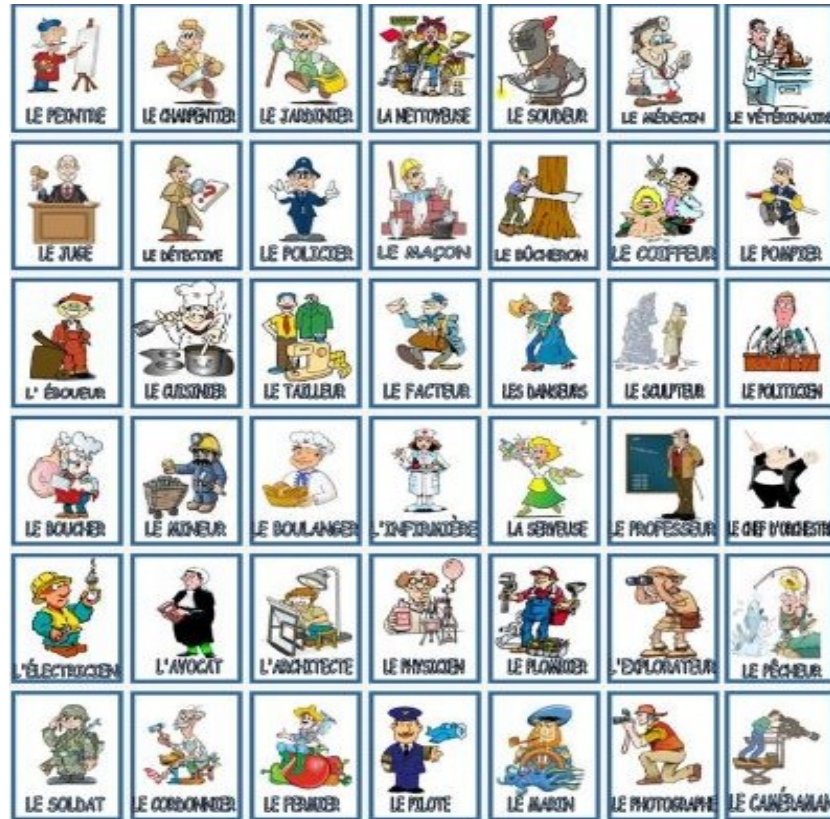
- girare le carte.
- Un giocatore mostra una carta, il giocatore successivo deve nominarla.
- Se la risposta è corretta, ottiene 1 punto. Gira la carta. A turno, mostra una carta e chiede al giocatore successivo di nominare una carta a sua scelta.
- Cambiare le carte e ricominciare le diverse fasi del gioco.
- Giocare 2, 3 turni...

### **Secondo gioco**

- Dare un mazzo di carte, sulla scrivania (non visibile). Il nome delle carte deve essere già conosciuto dagli studenti (ripasso del vocabolario studiato in precedenza).
- Posizionare alcune carte sulla scrivania o sul pavimento (visibili a tutti i giocatori).
- Girare le carte.
- Un giocatore mostra una carta, il giocatore successivo deve nominarla.
- Se la risposta è corretta, prende la carta e la sostituisce con una carta della scrivania. A turno, mostra una carta e chiede al giocatore successivo di nominare una carta a sua scelta.
- Vince il giocatore con il maggior numero di carte.
- È possibile giocare a squadre (due squadre giocano una contro l'altra).

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

Esempio (in francese): le professioni



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