

I due sono una coppia

Gruppo Target: Studenti immigrati che hanno bisogno di imparare il vocabolario professionale.	
Contenuto: Attività ludica, gioco di carte legato alle professioni per imparare il lessico relativo alle professioni e costruire frasi utilizzando il vocabolario appreso.	Tempo richiesto Da 30 a 40 minuti
Informazioni di base per la sessione didattica: <ul style="list-style-type: none">- Variare gli strumenti didattici per dare una dimensione ludica.- Arricchire il materiale didattico.- Ampliare le proprie pratiche aprendosi ad altri metodi di apprendimento. Competenze professionali: <ul style="list-style-type: none">- Essere in grado di riconoscere gli ostacoli e le difficoltà di apprendimento (da un punto di vista culturale e linguistico).- Conoscere i diversi tipi di metodi di insegnamento per i non madrelingua. Abilità comunicative e linguistiche (parte della competenza sociale e personale) <ul style="list-style-type: none">- Essere in grado di interagire con gli studenti migranti.	
Risultati dell'apprendimento: <ul style="list-style-type: none">- Padroneggiare il lessico relativo ai nomi professionali.- Esprimersi in modo chiaro con semplici giri sintattici in cui si utilizza il vocabolario studiato.	
Coesione interculturale e sociale (competenza sociale) <ul style="list-style-type: none">- Rispettare le regole del gruppo- Prendere l'iniziativa di parlare con l'insegnante e con i compagni di classe (ad esempio?)	
Breve descrizione della sessione di lezioni Il vocabolario relativo alle professioni è stato studiato in precedenza: nomi di professioni, strumenti o indumenti necessari per determinate professioni, verbi d'azione relativi alle professioni...	



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

Attraverso questo gioco di carte, gli studenti memorizzeranno e reinvestiranno il vocabolario che hanno studiato in relazione alle professioni. Lo reinvestiranno oralmente in semplici frasi che verranno ripetute nel corso del gioco e quindi assimilate.

Questa attività può essere proposta in modo indipendente se l'insegnante si occupa di un altro gruppo, alla fine di una lezione, per avere un'attività più ludica.

Materiali:

- 5 mazzi di 10 o più carte, illustrate e (più carte ci sono, più il gioco è interessante)
- 1 pacchetto per i nomi dei lavori, 1 per i nomi degli strumenti, 1 per i nomi dei vestiti, 1 per i nomi delle qualità, 1 per i nomi dei luoghi.
- Per evitare di confondere le carte, mettete un adesivo colorato per ogni pacchetto.
- Disporre i tavoli a isola o a U per favorire la condivisione.

Istruzioni per l'uso:

L'insegnante tiene un mazzo di carte e, dopo aver mescolato accuratamente tutti e quattro i mazzi, distribuisce le carte rimanenti agli studenti.

- Una volta distribuite le carte, il gioco può iniziare:

Gioco 1: comprensione orale:

- L'insegnante nomina una carta, senza mostrarla.
- Se uno studente ha una carta identica, deve mostrarla a tutto il gruppo.
- Lo studente metterà da parte la carta vincente.
- Poi si gioca la carta successiva.
- Alla fine del gioco, le carte "vinte" vengono contate per determinare il vincitore o i vincitori della partita.

Gioco 2: ascoltare e parlare

- Gli studenti si alternano nel ruolo di "capogioco": si gira un mazzo di carte, uno studente pesca una carta e la nomina senza mostrarla.



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

- Gli altri studenti cercano una carta identica nel loro mazzo: lo studente che ha la carta identica è quello che deve nominarla.
- Lo studente che ha la carta identica deve nominarla. Se la risposta è corretta, lo studente mette da parte la carta vincente.
- Gli studenti passano quindi alla carta successiva.
- Alla fine del gioco, si contano le carte "vinte" per determinare il vincitore o i vincitori del gioco.

Gioco 3: comprensione e produzione orale

L'insegnante mette in angolo solo le carte con i nomi delle professioni, distribuisce agli studenti le altre carte (strumenti, abiti, luoghi, qualità...)

- l'insegnante nomina una carta, gli studenti cercano nel loro mazzo una carta che possa essere associata.

Lo studente deve creare una frase come

Quando sono un muratore, **uso** una cazzuola.

Quando sono un muratore, **indosso** scarpe di sicurezza (o tute),

Quando sono un muratore, **devo essere** preciso.

Quando sono un muratore, **lavoro** in un cantiere.

Se lo studente formula correttamente la frase, vince la carta.

- Variante: Gli studenti hanno la possibilità di scambiare una carta alla volta, alla cieca, cioè senza vedere quella del compagno. Se lo studente mostra la carta sbagliata non ottiene alcun punto.

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/).