

PARTI DEL CORPO - IMPARIAMO - GUIDA PER L'INSEGNANTE

A1+/A2

Come giocare

Lo scopo di questi giochi è insegnare e verificare le conoscenze degli studenti. Le attività sono prevalentemente visive e aiutano a comprendere, memorizzare e consolidare il lessico in modo efficace. È possibile iniziare con esercizi di riconoscimento semplici, come le flashcard, e passare gradualmente ad attività che richiedono una produzione più attiva, per favorire la memorizzazione delle nuove parole. Ogni attività può essere utilizzata singolarmente oppure combinata con le altre, in base agli obiettivi della lezione. Le attività proposte si basano su esercizi di: abbinamento (parole e immagini) e scrittura, in cui gli studenti devono produrre la parola corretta.

Attività in classe

- **Flashcards**

Un esercizio semplice e intuitivo per insegnare i vocaboli di un set.

- * **Pronuncia**

L'attività segue la stessa logica delle flashcard, ma in questo caso gli studenti devono prima pronunciare il vocabolo. Cliccando sull'immagine, la risposta corretta viene rivelata.

- * **Correggi**

Queste flashcard permettono all'insegnante di lavorare sulla struttura della frase e di stimolare la produzione orale. Gli studenti devono formulare frasi affermative e negative e correggere le informazioni presentate.

- * **Abbinamento nome**

Un esercizio in cui gli studenti abbinano i vocaboli alle immagini. Può essere utilizzato come attività di verifica o come gioco di classe per controllare l'apprendimento. Sono disponibili due esercizi per questa attività.

* Abbinamento immagine

Un'attività di abbinamento in cui vengono presentati prima i vocaboli e successivamente gli studenti dovranno associarli alle immagini corrette.

* Semi bingo

Un gioco coinvolgente che mantiene alta l'attenzione degli studenti. Ogni errore comporta il riavvio del gioco, che deve essere completato correttamente dall'inizio alla fine.

* Gioco di memoria

Un classico gioco di MEMORY pensato per consolidare il lessico in modo ludico. Sono disponibili tre schede per esercitare tutte le parole.

* Etichetta il mostro


Un'attività di abbinamento basata su un'immagine. Gli studenti devono individuare e associare correttamente i nomi alle diverse parti del corpo.


* Controllo ortografico


Un'attività di scrittura finalizzata a insegnare e consolidare l'ortografia delle parole.

Puoi adattare le attività secondo le tue esigenze.

SÍMBOLOS Y NAVEGACIÓN

 Vai alla pagina dell'indice

 pagina seguente

 mescola le carte

 Reimposta il set



[link di download](#)

Termini di utilizzo

Acquistando o scaricando questo file, accetti quanto segue:

- Questo prodotto è destinato esclusivamente all'uso personale o in classe.
- Nessuna parte di questo documento può essere distribuita, pubblicata su Internet, venduta o modificata senza il permesso dell'autore.
- Non è consentito utilizzare alcuna parte di questa risorsa per creare un'altra risorsa.
- È possibile condividere informazioni sull'uso di questa risorsa su blog e/o social media, ma si prega di citare l'autore e di fornire un link quando possibile.

Grazie per aver rispettato i miei diritti d'autore.