

ENGLISH | ITALIANO | NEDERLANDS | NORSK | POLSKI



PER:

insegnanti di lingua
e mediatori culturali

DA UTILIZZARE CON:

migranti, studenti di lingue straniere
e molti altri

READY TO GO, EASY TO USE!

Sommario

A PROPOSITO DEL PROGETTO

I. GUIDA PER L'INSEGNANTE

Introduzione

Materiale necessario

Preparazione

Regole del gioco

II. RISORSE DA STAMPARE

Etichetta per la scatola

Scatola fai-da-te

Carte aiuto

Certificato di merito

III. ATTIVITA'

Italiano per la sopravvivenza

Uguaglianza di genere

Viaggio in Italia

IV. SOLUZIONI

Italiano per la sopravvivenza

Uguaglianza di genere

Viaggio in Italia

TERMINI D'USO



A proposito del progetto

Questo materiale didattico è stato concepito come parte del Progetto Erasmus+ Partenariati Strategici dal titolo: **Language and Culture Escape Box**.

Il progetto è stato condotto dal 2020 al 2022 da quattro organizzazioni partner:

Graceland Foundation, Polonia

Aftenskolen i Kristiansand, Norvegia

TopTaal NT2-experts, Paesi Bassi

CPIA2 BA - Centro Provinciale per l'Istruzione degli Adulti, Italia

Lo scopo del progetto è stato fornire a insegnanti di lingua e mediatori culturali nuovi strumenti didattici al fine di promuovere culture e lingue locali e nazionali. Poiché la conoscenza della lingua e della cultura native è un elemento essenziale per la buona integrazione e l'inserimento dei migranti nel mondo del lavoro, i partner del progetto hanno ricercato strumenti nuovi, creativi e innovativi per rendere più efficace e interessante l'apprendimento della lingua.

Pertanto il gioco didattico **Language and Culture Escape Box** è stato creato per l'insegnamento della lingua olandese, norvegese, polacca e italiana come seconda lingua (L2).

Tale strumento può anche essere utilizzato per promuovere le culture, le religioni e le tradizioni dei diversi Paesi.

Le attività in inglese possono inoltre essere usate da gruppi multiculturali in occasione di percorsi formativi internazionali.

Il progetto è destinato a studenti e docenti di scuole di lingua, centri multiculturali, istituzioni e organizzazioni varie che lavorano con migranti.

Il materiale prodotto è dotato di licenza Creative Commons, che consente di copiare, stampare o tradurre l'opera (vedi Termini d'uso).

Le schede del gioco possono essere tradotte in altre lingue, realizzate su vari argomenti e destinate a diversi gruppi e settori educativi.

Introduzione

Il gioco didattico **Language and Culture Escape Box** è stato sviluppato in cinque lingue: inglese, italiano, norvegese, olandese, polacco.

La confezione include tre set di attività destinate a studenti di Italiano L2 di livello A1/A2.

Le attività possono essere svolte in gruppi, in coppia o individualmente. Si consiglia di formare squadre di 3 o 4 persone al fine di promuovere il lavoro cooperativo, sviluppare le competenze comunicative e sociali, favorire l'apprendimento della lingua.

Il gioco richiede l'utilizzo di scatole e lucchetti con combinazione. La presente Guida include istruzioni dettagliate su come predisporre il materiale.

Questo gioco è stato progettato nel rispetto della sostenibilità ambientale. Si invita a usare materiali riciclati, vecchie scatole e fotocopie fronte-retro. I lucchetti possono essere riutilizzati varie volte o sostituiti con nastri colorati, graffette, spille di sicurezza, elastici o altro. Le schede delle attività sono state concepite per essere facilmente utilizzate anche in formato elettronico e inviate agli studenti via email o altra tipologia di messaggistica.

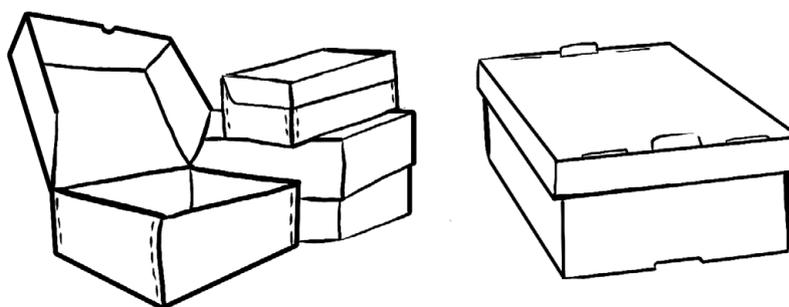
La Guida per l'insegnante consiste di quattro parti. La prima parte include le istruzioni e le regole del gioco; la seconda le risorse da stampare: certificato di partecipazione, carte aiuto, etichetta per le scatole. La terza parte comprende i tre set di attività per l'apprendimento della lingua e lo sviluppo delle competenze trasversali. La quarta parte contiene le soluzioni.

Buon divertimento!

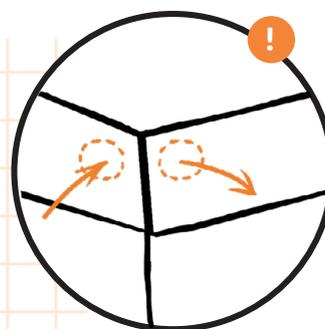
Materiale necessario

1 SCATOLE RICHIUDIBILI

Possono essere utilizzate scatole di cartone per pacchi postali, che avranno solo bisogno di un foro per il lucchetto. Si possono anche usare scatole per scarpe oppure ogni altro tipo di scatola di cui si dispone. Nelle pagine seguenti si trova l'etichetta **Language and Culture Escape Box** da stampare su carta adesiva e applicare sulla scatola.



Praticare qui il foro per il lucchetto, assicurandosi che attraversi il lato e la parte superiore della scatola. Può essere realizzato un foro per ogni angolo della scatola.



! SUGGERIMENTO A

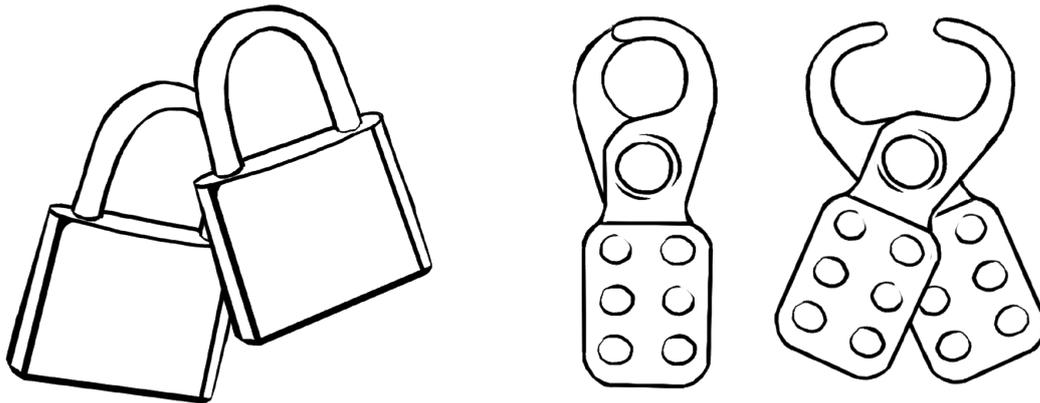
Per rendere il gioco più motivante, raggruppare le schede per argomento o grado di difficoltà, chiudere ogni set di esercizi in una diversa scatola e distribuirli a studenti divisi in gruppi di livello.

! SUGGERIMENTO B

Se non si dispone di scatole e non si desidera comprarne, è possibile utilizzare il campione di mini-scatola presente alla pagina seguente, oppure creare una scatola con la tecnica origami (basterà cercare un tutorial su YouTube). Al suo interno porre una chiave della cassetta o dell'armadietto dell'aula in cui gli studenti troveranno certificati, dolci o altri premi.

2 LUCCHETTI

Ogni attività necessita di 4 lucchetti di diverso colore con un codice a 4 cifre. Se i lucchetti a disposizione sono tutti uguali, possono essere distinti con l'applicazione di adesivi, smalto per unghie oppure pennarelli indelebili.



È possibile fissare i lucchetti direttamente alla scatola (in uno o più fori) oppure attraverso un dispositivo aggiuntivo.

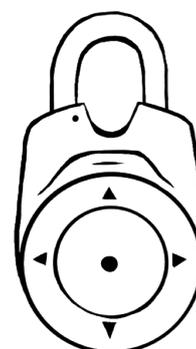
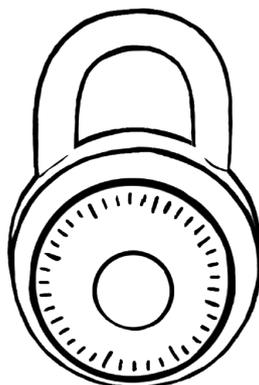
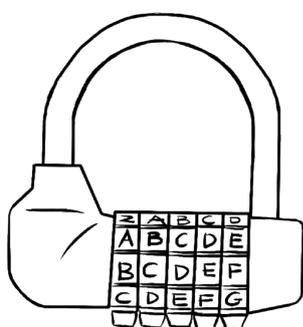
I lucchetti possono essere sostituiti da nastri colorati. In tal caso bisogna assicurarsi che gli studenti li slaccino solo dopo aver comunicato all'insegnante le risposte corrette.

**NOTA BENE**

Sono necessari lucchetti e scatole per ogni squadra coinvolta nelle attività. Per 3 squadre dovranno essere utilizzati 3 scatole (1x3) e 12 lucchetti (4x3).

Fallo da solo!

È possibile utilizzare il modello di lucchetto con un codice a 4 cifre oppure altre tipologie di lucchetti. I lucchetti migliori sono quelli con una combinazione a “lettere”, serratura digitale, combinazione di tasti oppure direzionale. In alternativa si può usare un semplice lucchetto con la chiave.



! SUGGERIMENTO

Una particolare attenzione andrebbe posta all'individuazione dei lucchetti, che sarebbe preferibile procurarsi prima dell'elaborazione delle attività e delle relative soluzioni. In commercio sono disponibili molti tipi di lucchetti, ma potrebbe accadere all'ultimo momento che non sia possibile procurarsi lucchetti del colore o del numero di combinazione scelti. Andrebbe anche considerata l'eventualità che i lucchetti a 8 o 10 pulsanti utilizzino una combinazione imposta dal produttore e pertanto non modificabile, oppure che il lucchetto che si intende utilizzare sia particolarmente costoso. I lucchetti più comuni sono quelli a chiave oppure con combinazioni a 3/4 cifre.

Preparazione

- 1 Individuare il numero delle squadre da formare.
- 2 Preparare scatole e lucchetti.
- 3 Stampare i fogli delle attività per ciascuna squadra e riporle in buste o custodie di plastica.
- 4 Le schede fornite possono essere utilizzate come modello per creare nuove attività.
- 5 Stampare le carte aiuto per i suggerimenti e definire quante assegnarne a ciascuna squadra.
- 6 Programmare la combinazione di ogni lucchetto e verificarne il corretto funzionamento.
- 7 Individuare i premi di partecipazione: certificati, piccoli oggetti, dolci o altro. I certificati possono essere personali o da assegnare all'intera squadra. Stampare, firmare i certificati e inserirli nelle scatole. Può essere previsto un premio extra per la squadra vincitrice.
- 8 Preparare attività aggiuntive (per esempio letture, cruciverba, ecc.) per impegnare gli studenti che abbiano già concluso il gioco.

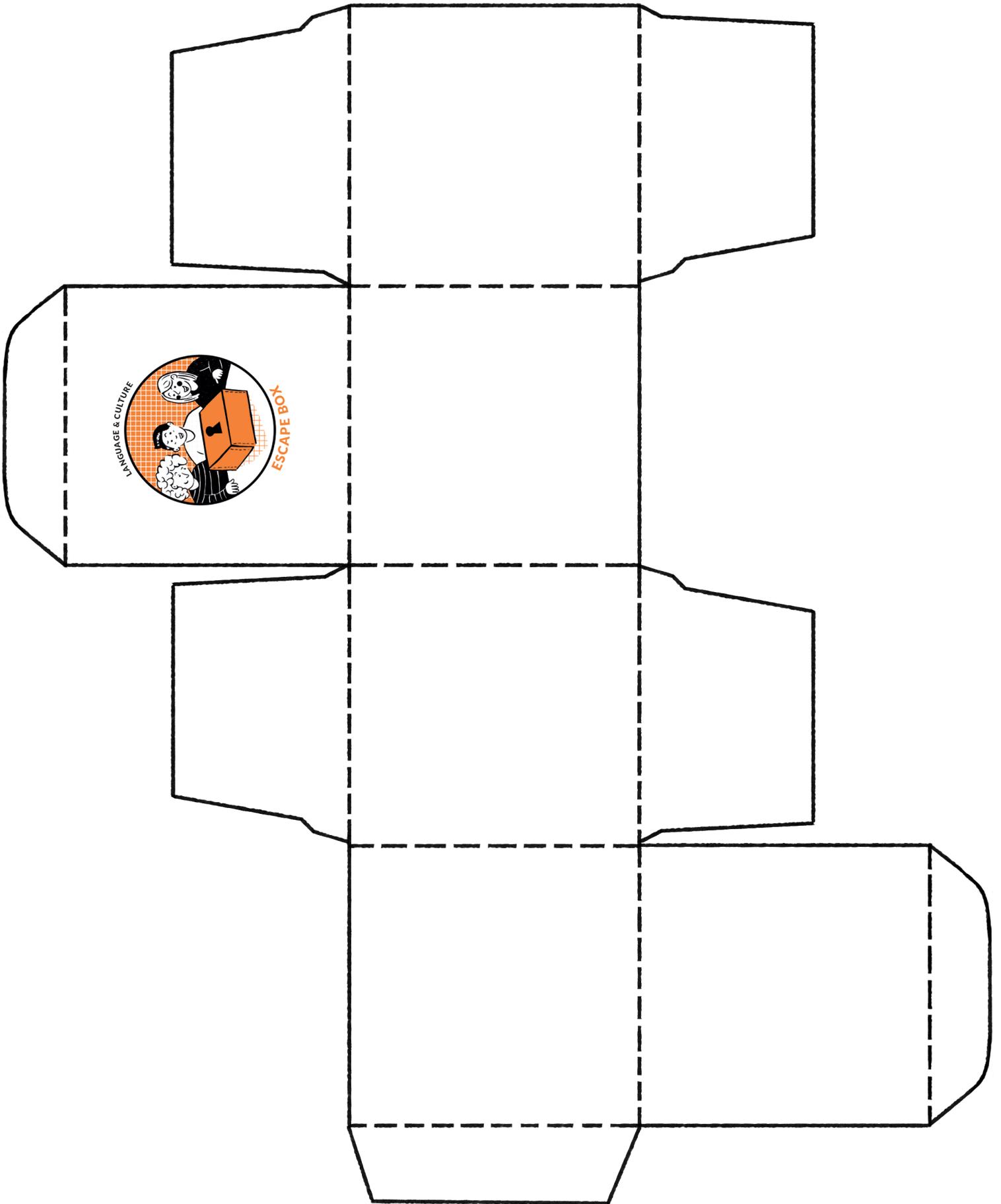
Regole del gioco

- 1 Dividere gli studenti in squadre.
- 2 Informarli sul tempo a disposizione per svolgere le attività.
- 3 Spiegare che non è consentito porre domande al docente, a meno che non si utilizzi una carta aiuto. Ciascuna carta è valida una sola volta.
- 4 Sollecitare gli studenti a un lavoro di gruppo finalizzato allo sviluppo di competenze comunicative e sociali.
- 5 Dare indicazioni circa l'eventuale utilizzo di Internet per la risoluzione dei compiti. Il ricorso a Internet sarà valutato dal docente sulla base della composizione e del livello di conoscenza linguistica di ciascuna squadra.
- 6 Decidere se il premio sarà una sorpresa oppure se comunicare agli studenti cosa contengono le scatole.
- 7 Suggestire agli studenti di lavorare a bassa voce per evitare che gli altri gruppi possano ascoltare le soluzioni delle attività.
- 8 Programmare un momento di sintesi finale per invitare gli studenti a esprimere le loro impressioni e opinioni. Potrebbe essere un utile feedback per migliorare eventuali future attività.

! SUGGERIMENTO

Non è necessario stampare le presenti regole. È sufficiente averle a portata di mano su PC o telefono.





Carte aiuto

Stampare un numero di copie sufficienti per le squadre partecipanti. Decidere liberamente quante carte assegnare a ciascuna squadra.

CARTA AIUTO

CARTA AIUTO

CARTA AIUTO

CARTA AIUTO

CARTA AIUTO

CERTIFICATO DI PARTECIPAZIONE

Complimenti, hai vinto la sfida!

Hai completato con successo i quesiti di Lingua e Cultura
e hai aperto tutti i lucchetti.

Continua a studiare. Buona fortuna!

Data

Firma

Language and Culture Escape Box è stato creato nell'ambito
del progetto Erasmus+



Termini d'uso

La presente pubblicazione è stata prodotta come parte del progetto **Language and Culture Escape Box**, finanziato dalla Commissione Europea.

Numero del progetto: 2020-1-PL01-KA204-082271

Autori

Vittoria Biallo, Fausta Casanova, Monique Deenik, Indrawati Gunawan, Daphne van der Knaap, Dominika Janik-Hornik, Clare Jortveit, Weronika Kocela, Renata Lipczak, Carmela Minenna, Pauline Pichard, Katarzyna Ploch, Monica Tricarico, Carla Angela Vinella.

Grafica, impaginazione e pre stampa

Karolina Brzuszek

Katowice (PL) | Altamura - BA (IT) | Kristiansand (NO) | Amsterdam (NL) 2022

COPIA GRATUITA



 Il presente materiale viene condiviso secondo i termini della licenza di attribuzione non commerciale 4.0 Creative Commons, pertanto può essere fotocopiato, distribuito, esposto in pubblico, rappresentato e riadattato a condizione che venga sempre menzionato l'autore.

 Non-Commerciale. Il materiale sottoposto a tale licenza può essere fotocopiato, distribuito, esposto in pubblico, rappresentato e riadattato esclusivamente per scopi non commerciali.



Pubblicazione finanziata dalla Commissione Europea nell'ambito del programma Erasmus+

La presente pubblicazione è stata prodotta con il sostegno finanziario della Commissione Europea. La pubblicazione riflette esclusivamente il punto di vista degli autori e la Commissione Europea o l'Agenzia Nazionale per il Programma Erasmus+ non possono essere ritenute responsabili per l'uso del contenuto né di qualsivoglia uso venga fatto delle informazioni ivi contenute.