










GIOCO ELI	COME INSERIRLO NELLA LEZIONE
<p>das große Zahlenspiel</p> 	<p>Dopo aver introdotto i numeri, si può giocare a “Bingo” con l’intera classe. Gli studenti utilizzano le schede dalla parte dei numeri scritti con le cifre, l’insegnante dice i numeri in tedesco e gli studenti controllano se hanno il numero corrispondente nella loro cartella. Chi farà bingo riceverà un premio, ma prima dovrà dire in tedesco i numeri che ha nella sua scheda.</p>
<p>das große Spiel der Verben</p> 	<p>Questo gioco può essere utilizzato già dopo le prime lezioni, subito dopo aver spiegato i verbi deboli e forti. L’insegnante seleziona alcuni verbi, gli studenti a turno lanciano il dado con i pronomi e coniugano il verbo e con lo stesso formulano una frase.</p>
<p>das Urzeit-Domino</p> 	<p>Con questo gioco ci si può esercitare a dire l’orario. Ognuno riceve una o più tessere, in base al numero degli studenti in classe. Chi ha la prima tessera inizia, la mette sulla cattedra e dice l’orario segnato sull’orologio, chi ha la frase corrispondente, andrà ad attaccare la seconda tessera e così via.</p>
<p>Tagesablaufdomino</p> 	<p>Questo gioco utile è per far esercitare i ragazzi a formulare frasi con i verbi separabili e a memorizzare le espressioni utili per raccontare la propria giornata. Ognuno riceve una o più tessere, in base al numero degli alunni. Chi ha la prima tessera inizia, la mette sulla cattedra e formula una frase con il verbo indicato, l’alunno/a con la carta con l’immagine corrispondente andrà ad attaccare la seconda tessera e così via.</p>









<p>Wer ist das?</p> 	<p>Dopo aver introdotto il lessico relativo alla descrizione fisica di una persona, con questo gioco si possono aiutare i ragazzi a memorizzare le nuove espressioni e renderle automatiche. L'insegnante distribuisce ai ragazzi le 66 carte di un colore che raffigurano persone con caratteristiche fisiche diverse. Le altre 66 carte corrispondenti vengono lasciate sulla cattedra, una sopra l'altra. L'insegnante può prendere una carta, descrivere la persona e far indovinare ai ragazzi di chi si tratta. Dopo aver descritto due o tre persone, l'insegnante verrà sostituito ogni volta dall'alunno/a che possiede la carta della persona descritta. Un altro modo di utilizzare questo gioco è quello di far indovinare agli studenti chi è la persona della carta che ha l'insegnante o un alunno/un'alunna, ponendo <i>Ja/Nein-Fragen</i>.</p>
--	---

APP	COME INSERIRLA NELLA LEZIONE
<p>Voki www.voki.com</p> 	<p>Dopo aver imparato a presentarsi, gli studenti creano il proprio "Avatar" con <i>Voki</i>, scrivono il testo di presentazione, selezionando la lingua tedesca e poi lo caricano su <i>classroom</i>, sul drive della classe o un <i>padlet</i>. Gli avatar possono essere utilizzati per fare esercizi di comprensione orale.</p>
<p>Mentimeter www.mentimeter.com</p> 	<p>Con <i>Mentimeter</i> si possono creare quiz come con <i>Kahoot</i> oppure delle <i>Wortwolken</i> o anche indagini.</p>





<p>Quizlet www.quizlet.com</p> 	<p>Con <i>Quizlet</i> l'insegnante può creare delle <i>flashcards</i> e inviare il link agli studenti, per aiutarli nella memorizzazione del lessico. Da un lato si può scrivere la parola in italiano, inserire un'immagine o entrambe e dall'altro la definizione tedesca. Dopo essersi esercitati con le <i>flashcards</i>, gli studenti possono svolgere varie attività come "impara", "test" o "abbina" per verificare a che punto sono con la memorizzazione dei vocaboli. Nella versione a pagamento l'insegnante può creare delle classi e controllare lo studio e i progressi degli alunni.</p>
<p>Coggle www.coggle.it</p> 	<p>Queste app si possono usare per far fare delle mappe condivise, all'inizio della lezione per attivare il lessico conosciuto o alla fine per vedere quante parole hanno imparato. L'insegnante invia l'invito agli studenti, inserendo il loro indirizzo e-mail. Gli studenti accedono con il loro account e possono modificare la mappa, aggiungendo elementi nuovi, che possono essere parole, immagini o anche video.</p>
<p>Popplet www.popplet.com</p> 	
<p>Genially https://genial.ly/it/</p> 	<p><i>Genially</i> può essere usato per creare moltissimi giochi e attività, tra cui <i>escape rooms</i>. Qui di seguito il link con un esempio di <i>escape room</i> per introdurre e far apprendere il lessico relativo ai membri della famiglia.</p> <p>https://view.genial.ly/63adcc86d309ae0012b9adc7/presentation-die-familie</p>

Ricordiamo che nelle *Agende dell'insegnante* di tutti i corsi del Gruppo editoriale Eli trovate questi e molti altri spunti per utilizzare questi giochi in classe e suggerimenti per ulteriori attività ludiche. Per toccare con mano le innovazioni didattiche di cui abbiamo parlato in questo podcast vi consigliamo i manuali *Deutsch ist fantastisch! Neu* e il nuovo *Kommt an Bord!* (in uscita a gennaio 2024) entrambi per la SSI. **"Il piacere di apprendere"** resta al centro della proposta didattica del Gruppo editoriale ELI.

