



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI BERGAMO

Dipartimento di
Lingue, Letterature e Culture straniere

Rimuovere filigrana ora

Fabrizio Ruggeri

Universidad Complutense de Madrid

Terrà i seguenti incontri:

Strumenti Digitali on Line per Imparare e Insegnare una Ls/L2

Giovedì 19 aprile 2018, h 10-13 e 14-17

Via Salvecchio 19, Bergamo

Aula 42

Pratiche Didattiche Collaborative basate su Movimento e Ludicità

Venerdì 20 aprile 2018, h 13-16

Via Salvecchio 19, Bergamo

Aula 42



La partecipazione è libera, ma:

NOTA BENE: Per le attività della giornata del giovedì, che saranno in forma laboratoriale, **è necessaria l'iscrizione**, da effettuarsi qui:

<https://goo.gl/forms/Oywnza6iHp8GUYVG2>

Organizzazione:
prof. Roberta Grassi
roberta.grassi@unibg.it



ABSTRACT

Strumenti Digitali on Line per Imparare e Insegnare una Ls/L2

Gli strumenti e le risorse digitali on line possono essere di grande utilità per proporre, in modo attraente ed efficace, attività che altrimenti corrono il rischio di non attivare tutti i meccanismi linguistici e cognitivi degli studenti. Usare determinate *app* per favorire l'analisi linguistica, l'apprendimento di lessico e grammatica, la partecipazione e l'interazione degli studenti sono solo alcuni dei vantaggi di questi strumenti, validissimi supporto (tanto in classe come fuori) degli insegnanti. In questo modulo, oltre a fornire elementi di teoria sul tema in questione, si presenteranno esempi di esercizi di ogni tipo elaborati con strumenti on line. Se ne vedrà la loro applicazione pratica in contesti educativi e verranno usati per svolgere attività didattiche per sviluppare tutte le abilità linguistiche. Il workshop alternerà momenti di lavoro individuale e in gruppo a momenti di riflessione e valutazione degli esercizi svolti.

Bibliografia

- Davide Schenetti, (2017), "Motivare, giocare, apprendere. Un esperimento di game based learning totale in un corso di italiano LS", in *Italiano LinguaDue*, n. 1
 Ewa. Zarzycka-Piskorz, (2016), "Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar?" in *Central European Journal of Social Sciences and Humanities*, Vol. 16 (3) pp. 17-36
 Laura Messina, Marina De Rossi (2015), *Tecnologie, formazione e didattica*, Carocci editore, Roma
 Jo Shan Fu (2013), "ICT in Education: A Critical Literature Review and Its Implications" *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology (IJEDICT)*, Vol. 9, Issue 1, pp. 112-125

Pratiche Didattiche Collaborative basate su Movimento e Ludicità

La motivazione è uno degli elementi che favorisce l'apprendimento. Attivarla e alimentarla prevede la conoscenza, oltre che della materia che insegniamo, delle tecniche idonee a provocare e mantenere l'interesse della classe, in modo da favorire l'attivazione del maggior numero possibile di processi cognitivi. Proporre quindi in modo "divergente" o creativo che dir si voglia le attività didattiche più classiche e conosciute, può essere un ottimo modo per facilitare il coinvolgimento e la concentrazione del gruppo classe e su questi temi verterà l'incontro. Il modulo proporrà attività didattiche caratterizzate da collaborazione, ludicità e movimento fisico e se ne analizzerà la relazione con motivazione e concentrazione. Durante l'incontro si alterneranno nozioni di teoria, momenti di lavoro individuale e in gruppo e momenti di riflessione e valutazione delle attività svolte. I partecipanti si alterneranno nel ruolo di "studenti" e "insegnanti" in modo da poter provare e verificare loro stessi le attività proposte dal formatore.

Bibliografia

- Paolo Torresan (2016) "Il movimento", officina n° 26, Alma Edizioni
 Fabio Caon (2016) "Insegnare l'italiano l2 attraverso il gioco la glottodidattica ludica nelle classi plurilingui ad abilità differenziate", Sesamo, Giunti Editore
 Francisco Mora (2013), *Neuroeducación*, Alianza Editorial
 Insegnanti Dilit (2013), *Movimente*, Alma Edizioni, Roma
 Maria Assunta Lombardo (2006), "La didattica ludica nell'insegnamento linguistico", Bollettino Itals
 Fabio Caon, Sonia Rutka (2004), *La lingua in gioco*, Edizioni Guerra, Perugia

Fabrizio Ruggeri è professore di lingua italiana all'*Universidad Complutense de Madrid* (www.ucm.es). Si è formato e ha lavorato in Italia, Spagna, Inghilterra e in altri Paesi europei. Svolge anche attività di formazione per professori di lingue straniere e in questa veste collabora da anni con università, istituzioni e centri di formazione di tutta Europa. Il suo blog è didatticafutura.blogspot.com