

*24 ottobre 2022*

---

# Assistenti di lingua 3.0

**Piattaforme web interattive  
per sviluppare la competenza orale**



*Paola Appetito*

# Cosa faremo in questi 15 minuti?

- Esploreremo qualche pagina del sito web "[La classe online](#)": una cassetta degli attrezzi digitale per la didattica.
- Sperimentaremo uno strumento ludico digitale per giocare in classe: **Kahoot**.



# Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea

## COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

### QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO

| <b>2006</b>   | <b>2018</b>   |
|---|---|
| 1) comunicazione nella madrelingua                                    | 1) competenza alfabetica funzionale                                       |
| 2) comunicazione nelle lingue straniere                               | 2) competenza multilinguistica  |
| 3) competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia | 3) competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria |
| 4) competenza digitale  | 4) competenza digitale  |
| 5) imparare a imparare  | 5) competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare        |
| 6) competenze sociali e civiche                                       | 6) competenza in materia di cittadinanza                                  |
| 7) spirito di iniziativa e imprenditorialità                          | 7) competenza imprenditoriale   |
| 8) consapevolezza ed espressione culturale                            | 8) competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali       |

Le *competenze* chiave sono «tutte di pari importanza», e sono quelle «necessarie per l'occupabilità, la realizzazione personale, la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale».

# La competenza digitale



La competenza digitale si riferisce alla capacità di utilizzo degli strumenti digitali comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi.

*Interagire con tecnologie e contenuti digitali presuppone un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione. Impone anche un approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di tali strumenti.*





# Esplorare risorse per la didattica digitale integrata

Il mio sito web di FLE per la scuola secondaria di II grado  
(work in progress)



Ma vediamo  
qualche esempio!

Lavagne digitali

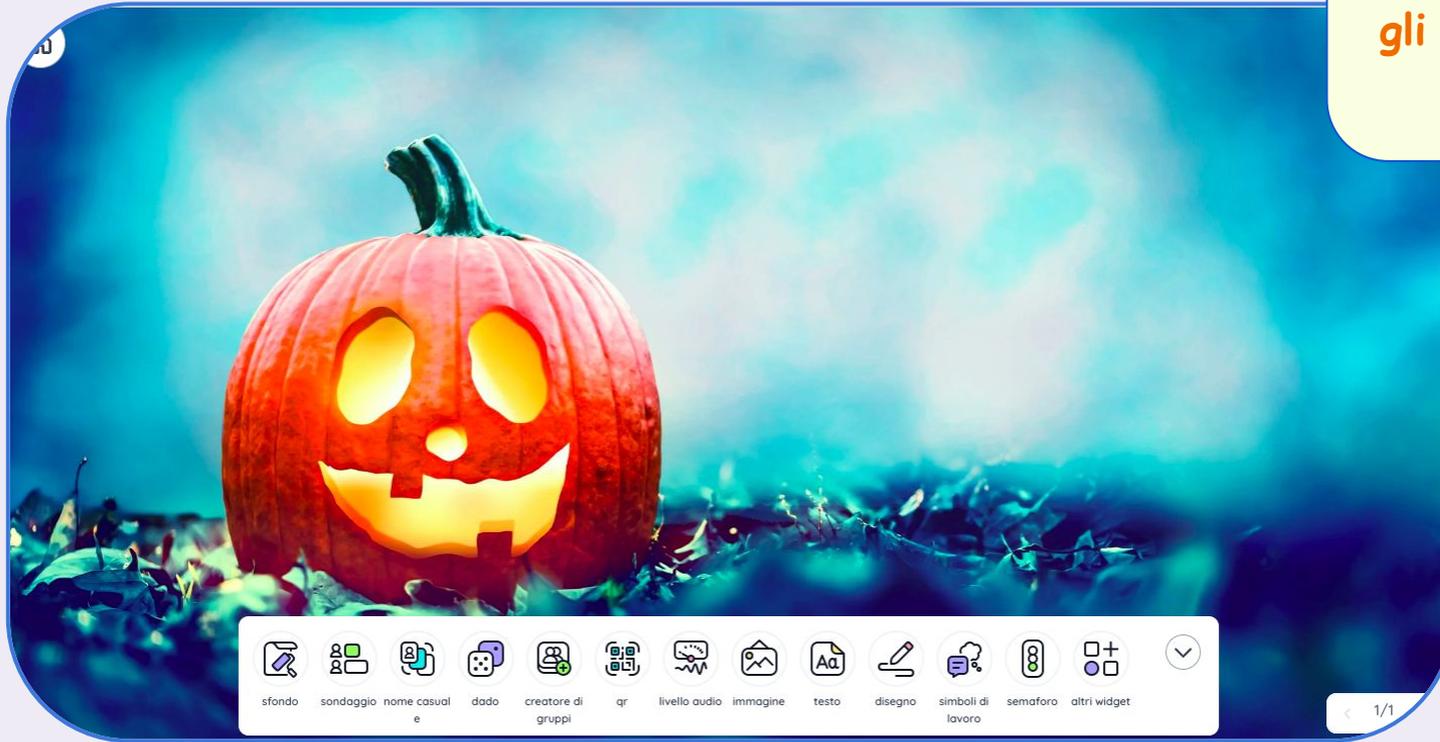
Ruote della fortuna

Giochi interattivi



# Classroomscreen

Supporta le tue attività  
in classe, stimola il  
coinvolgimento e aiuta  
gli studenti a mettersi  
al lavoro !



# Wheel of names

## Spinnerwheel

### Wordwall

**GIRA LA RUOTA  
E... PARLA!**



# Le ruote di Wordwall



N'importe quoi



# Gli altri template di Wordwall



## Abbinamenti

Trascina ogni parola chiave e rilasciala vicino alla sua definizione.



## Carte random

Distribuisce le carte a caso.



## Immagini ed etichette

Associa etichette ed immagini trascinando le puntine di fianco ad ogni etichetta sull'immagine corrispondente.



## Organizza per gruppo

Trascina ogni oggetto per spostarlo nel gruppo a cui appartiene.



## Quiz con immagini

L'immagine comparirà gradualmente. Suona l'allarme quando sei in grado di rispondere alla domanda.



## Telequiz

Un quiz a risposta multipla cronometrato, con vite e un round di bonus.



## Anagramma

Posiziona le lettere per riordinare la parola o la frase



## Crucipuzzle

Le parole sono nascoste in un reticolo fatto di lettere. Trovale il più velocemente possibile.



## Inseguimento nel labirinto

Corri verso la risposta corretta evitando i nemici.



## Parola mancante

Attività il cui obiettivo è riempire i vuoti: scegli le parole e spostale nella posizione corretta all'interno del testo.



## Riordina

Sposta le parole per riordinare correttamente le frasi.



## Trova le corrispondenze

Clicca sulla risposta corretta per eliminarla. Prosegui finché non avrai esaurito tutte le risposte.



## Apri la scatola

Clicca su ogni scatola per aprirla e scoprirne il contenuto.



## Gira le tessere

Esamina una serie di tessere con due facce. Toccale per ingrandirle e scorrici sopra per girarle.



## Memory

Seleziona una coppia di tessere alla volta per scoprire se sono uguali.



## Quiz

Una serie di domande a risposta multipla. Scegli la risposta giusta per procedere.



## Ruota della fortuna

Gira la ruota per vedere quale sarà la prossima casella.



## Vero o falso

Le domande attraversano lo schermo a velocità. Dai più risposte possibile prima che scada il tempo.

Si possono **creare** dei giochi oppure **utilizzare** attività proposte nella **Community**, create da altri insegnanti. Si può copiare il **link** e **condividere** l'attività creata o modificata.



Si possono modificare i **quesiti**, il **tema** (giungla, far west, spazio...) e il **template** (la struttura dell'esercizio).

# Wordwall... non solo quiz!

Quante persone nel mondo parlano francese?



|             |             |
|-------------|-------------|
| A           | B           |
| 6 miliardi  | 65 milioni  |
| C           | D           |
| 274 milioni | 110 milioni |

1 / 10



## Alice et Maurice

|   |              |   |              |
|---|--------------|---|--------------|
| A | sont arrivé  | B | sont arrivée |
| C | sont arrivés | D | sont montées |

1 / 10

Clicca sulle immagini e gioca!  
Poi esplora le attività della Community



0:10

|        |      |
|--------|------|
| Rouge  | Bleu |
| Violet | Vert |
| Jaune  | Noir |



Invia Risposte

# Cosa si può fare con LearningApps

Si possono **creare** delle attività (**Crea APP**) oppure **utilizzare** app create da altri insegnanti (**Cerca tra le APP**). Si può copiare il **link** e **condividere** l'app creata o modificata.



# Esempi di attività create con LearningApps

LearningApps.org

Paramètres du compte: Paola Appetto

Q. français Découvrir des applis Créer une appli Mes classes Mes applis

J. Prévert - Barbara

2020-03-03 (2018-11-30)

"Barbara" par Jacques Prévert

**Compito**  
COMPLETA CON LE PAROLE CHE APPAIONO NELLA LISTA

OK

Rappelle-toi \_\_\_\_\_  
Il \_\_\_\_\_ sans cesse sur Brest  
Et je t' ai croisée rue de \_\_\_\_\_

Créer une appli similaire Enregistrer dans Mes applis

LearningApps.org

Paramètres du compte: Paola Appetto

Q. français Découvrir des applis Créer une appli Mes classes Mes applis

Fais pas ci, Jacques Dutronc (1968) - L'impératif

2019-05-24 (2017-07-19)

Il faut compléter en conjuguant les verbes à l'impératif avant d'écouter la chanson :)

**Consigne**  
Conjugué les verbes à l'impératif.  
Puis écoute la chanson :)

OK

(Faire) \_\_\_\_\_ pas ci, (faire) \_\_\_\_\_ pas ça

Créer une appli similaire Enregistrer dans Mes applis



LearningApps.org

Paramètres du compte: Paola Appetto

Q. français Découvrir des applis Créer une appli Mes classes Mes applis

Les activités d'exploitation du film "La famille Bélier"

4 Activités pour le blog Le FLE à la UNE- exploitation du film

2017-05-16 (2016-04-05)

**Consigne**  
Réalise chaque exercice en respectant l'ordre proposé.

OK

EXERCICE 1- Un quiz du film  
EXERCICE 2- La séquence du film  
EXERCICE 3- La légende des images du film  
EXERCICE 4- Le portrait de Paula

Créer une appli similaire Enregistrer dans Mes applis

LearningApps.org

Paramètres du compte: Paola Appetto

Q. français Découvrir des applis Créer une appli Mes classes Mes applis

Le menu des plats typiques

2021-11-24

Compito

Trouve le mot en devant les lettres qui le composent.

OK

A Á Â Ã B C Ç D E È É Ê F G H I  
J K L M N O P Q R S T U Û  
Ü V W X Y Z

Créer une appli similaire Enregistrer dans Mes applis

LearningApps.org

Paramètres du compte: Paola Appetto

Q. français Découvrir des applis Créer une appli Mes classes Mes applis

La langue française dans le monde

Jeux du missionnaire pour le blog LE FLE à la UNE- La place du français dans le monde

2019-03-07 (2016-03-20)

**Consigne**  
Après la visualisation de la vidéo publiée sur le blog <http://leffelaune.blogspot.pl/search/label/Francophonie>, choisis l'option correcte.

OK

**Que symbolise le drapeau de**

**A** Les représentants de la Francophonie  
**B** Les continents  
**C** Les associations francophones  
**D** Les pays francophones

Créer une appli similaire Enregistrer dans Mes applis

# Genially, mon amour!

## Cosa puoi creare con Genially

Cerca un template



Presentazioni



Infografiche



Gamification



Immagine  
interattiva



Video-  
presentazione



Guida



Materiale  
formativo



Altro



Pagina bianca

**GENIALE!**



Rispondi correttamente  
alle domande per  
raggiungere il traguardo



# GIOCO DELL'OCA

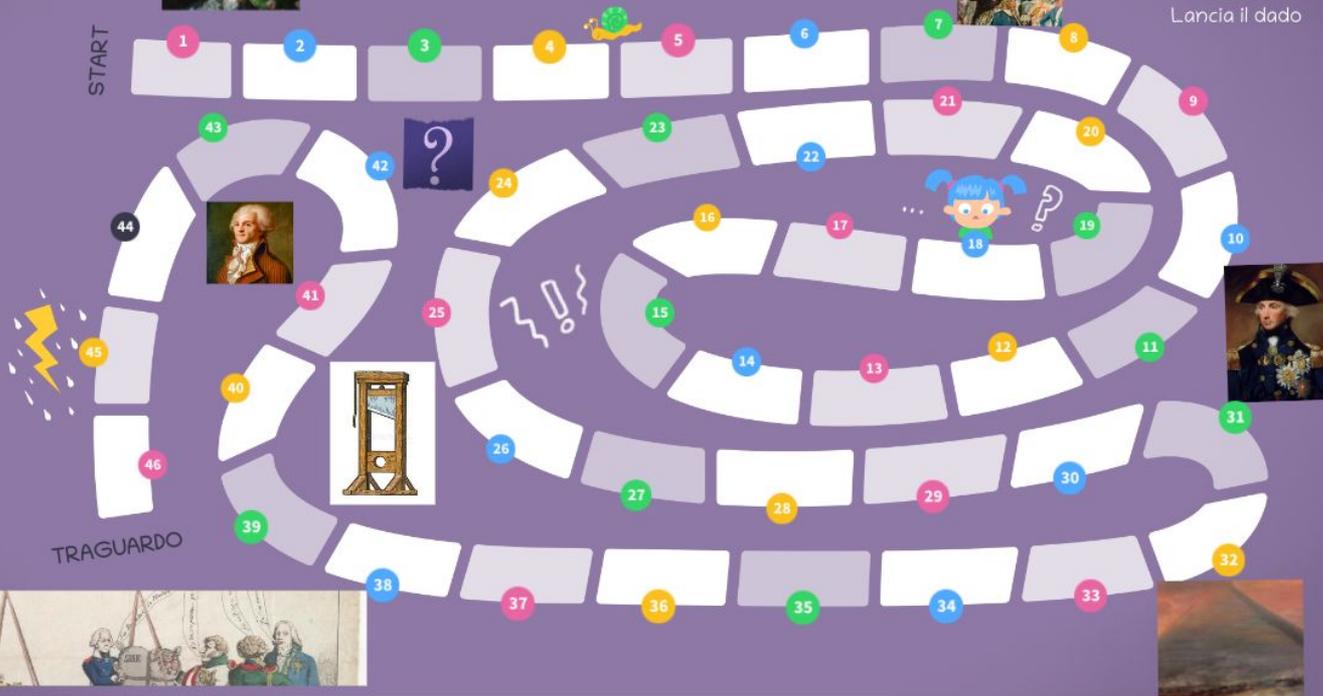


Lancia il dado

Giocatori



START



Clicca  
sull'immagine  
e scopri le  
caselle !

Gioco creato da Irene Bove

# Tutti pazzi per Kahoot!

L'insegnante crea  
il quiz su  
[www.kahoot.com](http://www.kahoot.com)



Gli studenti svolgono il quiz su  
[www.kahoot.it](http://www.kahoot.it) inserendo sul  
proprio dispositivo il codice  
(PIN) che appare sulla LIM.

Si può giocare individualmente o in team, in sincrono o asincrono!

# ***BUONA FORTUNA***



[paola.appetito@uniroma2.eu](mailto:paola.appetito@uniroma2.eu)