

## **ATTIVITA' DI DISSEMINAZIONE SVOLTE IN CLASSE CON L'USO DELLE NUOVE TECNOLOGIE**

### **CLASSI 5AR E 5BR: "BIOGRAFÍA DE UN PERSONAJE"**

#### **GENIALLY/CANVA/PRESENTAZIONI GOOGLE/POWER POINT/DOCUMENTI GOOGLE**

L'attività si inserisce nello studio dei tempi del passato, in particolare il *pretérito indefinido* (passato remoto). Gli alunni dovevano preparare una presentazione di un personaggio di un paese di lingua spagnola a loro scelta. Si doveva caricare la presentazione in Classroom ed utilizzarla come supporto durante la prova orale, in cui si doveva raccontare la biografia del personaggio. Gli studenti hanno utilizzato diversi strumenti multimediali a loro scelta: Genially, Canva, Power Point, Presentazioni Google o Documenti Google.

In allegato le presentazioni degli alunni.

### **CLASSE 4AR: "UN PLATO TÍPICO DE UN PAÍS DE HABLA HISPANA"**

#### **POWER POINT/PREZI/GENIALLY/ADOBE SPARK/CANVA/THINGLINK /PRESENTAZIONI GOOGLE**

Un'attività della stessa tipologia è stata proposta per la classe 4AR. All'interno dello studio del lessico del cibo e dell'imperativo, si è proposto agli studenti di preparare una presentazione, con uno strumento multimediale, della ricetta di un piatto tipico di un paese di lingua spagnola, a scelta degli alunni. Sono stati proposti vari strumenti: Prezi, Genially, Adobe Spark, Canva, Thinglink e Presentazioni Google. Gli alunni hanno utilizzato prevalentemente Power Point o Presentazioni Google.

In allegato le presentazioni degli alunni.

### **PROYECTO: "CIUDADES PARA EL SIGLO XXI"**

#### **VIDEO: SCREEN CAST O MATIC/ADOBE SPARK/MOVAVI/CANVA/CUPCUT/ INSHOT/VIVASHOW/MOVIE MAKER/IZI.TRAVEL**

Il progetto è stato proposto alla classe con l'obiettivo di migliorare l'espressione orale e le relazioni interpersonali. Nell'ambito dello studio del lessico della città e dopo aver visionato alcuni video di un programma televisivo su alcune città spagnole, è stato proposto agli alunni di creare un video utilizzando gli strumenti sopraindicati, a coppie o singolarmente, su un aspetto, a loro scelta, della città di Mantova (cultura, storia, monumenti, servizi, gastronomia, ecc.). Il video registrato è stato poi caricato in Classroom. Dopo la visione del video in classe, si è svolta una discussione con i compagni sulle tematiche presentate.

In allegato i video degli alunni.

## **“VAMOS A INVENTAR HISTORIAS”**

### **FLIPPITY**

Come attività di ripasso del lessico e delle strutture linguistiche, da svolgersi negli ultimi giorni di scuola, si propone un gioco utilizzando la App FLIPPITY (<https://www.flippity.net/>). Si divide la classe a coppie (o in gruppi di tre alunni). La docente prepara il Randomizer di Flippity e per ogni gruppo sorteggia un “who”, un “what”, un “when” e un “where”. Nella categoria del “who” inserisce ad esempio questi personaggi: un pagliaccio, un poliziotto, una ballerina di flamenco, una dama del XIX secolo, un hippy e un alieno. Nella categoria “when” inserisce gli anni: 2000, 2020, 1520, 1000, 1840, 1930. Nella categoria “where” inserisce: il Giappone, un circo, gli Stati Uniti, una spiaggia, un paese di campagna, una montagna e la luna. Nella categoria “what” inserisce gli avvenimenti: un incendio, una rapina, un omicidio, un matrimonio, una guerra, una partita di calcio. Uno studente di ciascun gruppo attiva il Randomizer e sorteggia le categorie. A ciascun gruppo saranno assegnati un personaggio, un luogo, un’epoca e un avvenimento. I vari gruppi dovranno inventare una storia in cui dovranno obbligatoriamente utilizzare tutti gli elementi che sono stati sorteggiati. Si procederà a una votazione e vincerà il gioco il gruppo che inventerà la storia migliore.

### **CLASSI 3AR/3BR**

#### **KAHOOT**

Come attività di ripasso o di rinforzo il docente prepara un quiz sul lessico e le strutture grammaticali utilizzando la piattaforma Kahoot (<https://kahoot.com>). Gli studenti scaricheranno la app sul loro dispositivo (tablet o cellulare). L’insegnante proietterà sulla LIM il codice del quiz creato e gli alunni-concorrenti entreranno con il loro nome e inizieranno a rispondere alle domande cliccando sui pulsanti colorati. Vince il gioco l’alunno che avrà risposto in modo corretto al maggior numero di domande e nel minor tempo.

Link:

<https://create.kahoot.it/share/vamos-a-reparar-clases-3ar-3br/e2311c50-a51f-4807-8484-780fe95541f7>