



DIGITALE DI CLASSE

**CORSO PER L'INNOVAZIONE DIDATTICA
PER DOCENTI DI SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO**

INGLESE

**Un ambiente digitale
per insegnare l'inglese
in modo diverso**

Nell'ambito di Riconessioni
De Agostini Scuola propone un progetto
di apprendimento integrato di **INGLESE**.

- Destinatari:** docenti di Inglese della scuola secondaria di 1° grado
- Durata:** 8 incontri in presenza (24 ore) + 6 ore di webinar
- Inizio corso:** settembre 2018
- Fine corso:** giugno 2020
- Formatori:** Formatori linguistici ed esperti di didattica digitale De Agostini Scuola

Per informazioni sui corsi e iscrizioni potete
consultare la pagina web riconessioni.deascuola.it
o contattarci all'indirizzo riconessioni@deascuola.it

RICONNESSIONI

è un progetto di:



Realizzato da:



In collaborazione con:



OBIETTIVI

- Stimolare l'apprendimento della lingua inglese
- Motivare, coinvolgere e divertire
- Modulare la lezione sui diversi stili di apprendimento (visivo, uditivo, cinestesico)
- Differenziare la lezione sui diversi stili cognitivi, facilitando l'inclusione

DESCRIZIONE DEL CORSO

Il corso introduce a metodologie didattiche volte all'insegnamento della lingua inglese tramite percorsi linguistici, ludici e creativi e all'acquisizione di **competenze trasversali** e **Life Skills**. Il progetto è sviluppato nelle seguenti aree di apprendimento:

- **Apprendimento linguistico**: una ricca quantità di video, audio e attività, fruibili singolarmente o all'interno di percorsi tematici organizzati in lezioni, anche personalizzabili
- **Giochi**: attività ludiche per il rinforzo della lingua
- **Storytelling**: due percorsi per guidare la classe nella creazione di storie in inglese, sollecitando la creatività, l'immaginazione, il pensiero critico e la capacità di ragionamento dei ragazzi

I VANTAGGI DI UN AMBIENTE DIGITALE

- Sperimentare una didattica integrata e innovativa
- Scegliere con elasticità i contenuti e la scansione dei tempi
- Monitorare le attività svolte dagli studenti
- Promuovere attività collaborative tra gli studenti
- Favorire l'apprendimento tramite attività ludiche
- Usufruire di percorsi didattici strutturati e poterne creare di personalizzati
- Favorire l'inclusione