



CORSI DI FORMAZIONE



Accreditata dal M.I.U.R.

# LE LINGUE IN GIOCO CON MOVIMENTI INTELLIGENTI

**apprendere e insegnare la lingua con  
movimenti della kinesiologia educativa**

(20 ore: 14 in presenza e 6 on line)



## TIVOLI (RM)

Join ACLE's Teacher Trainers for a course  
that will improve your English and methodology and give you a boost of energy.

### MATERIALE e CERTIFICATO

ACLE fornisce il materiale didattico e il certificato di partecipazione.

### ESONERO

Puoi usufruire dell'esonero dall'insegnamento per aggiornamento.

**Obiettivi:** Comprendere l'importanza del gioco nella comunicazione linguistica. Apprendere alcuni movimenti chiave della kinesiologia educativa per facilitare l'apprendimento. Rinforzare le competenze psico-fisiche legate ai processi coinvolti nell'apprendimento. Usare il gioco come veicolo espressivo nell'apprendimento delle lingue.

**Programma:** Imparare una seconda lingua può essere a volte stressante soprattutto quando ci si sente giudicato oppure ci si auto giudica di non essere capace. Frustrazione e stress sono però il peggiore nemico dell'apprendimento. E quando siamo bloccati non riusciamo ad imparare oppure lo facciamo in una modalità che ci permette di ritenere l'imparato per poco tempo ma non rimane come acquisizione automatizzata. Come possiamo rimediare ad un tale apprendimento?

Il gioco è un'espressione universale dell'uomo e di tutti i mammiferi di sangue caldo. Mediante il gioco ci appropriamo ed affiniamo gli schemi motori, le competenze cognitive, il comportamento sociale e infine la comunicazione linguistica. Il nostro corpo è il nostro primo giocattolo ancora prima che ci possiamo concentrare su altri oggetti che servono come giocattoli. I bambini imparano la madre lingua ed eventualmente la seconda giocando. Nella cooperazione e nel gioco, in un contesto sicuro e non minaccioso, Giocando con materiali della vita quotidiana e con materiali naturali possiamo sviluppare la nostra creatività e mandare a passeggio la nostra fantasia.

I movimenti di Brain Gym sono stati concepiti per preparare il nostro corpo alle competenze necessarie per un apprendimento facilitato e senza stress.

In questo corso i partecipanti impareranno:

- ∅ A sperimentare giochi ed attività ludiche e come utilizzarli nel contesto linguistico.
- ∅ Come insegnare le regole della grammatica in modo giocoso
- ∅ Sperimentare con materiali naturali e oggetti della vita quotidiana e come usarli nei contesti dell'insegnamento della lingua.
- ∅ A conoscere il significato del gioco nella comunicazione
- ∅ A conoscere diverse tipologie di gioco (di cooperazione, di movimento, di percezione sensoriale e di creatività)
- ∅ a sviluppare idee per giocare,
- ∅ creare oggetti con materiali di recupero e naturali ed utilizzarli per la comunicazione linguistica.
- ∅ Quando e come applicare i movimenti di Brain Gym per facilitare l'apprendimento linguistico

**Luogo:** Tivoli (ROMA) – Hotel

**Periodo:** VEN 2 febbraio (arrivo pomeriggio/sera. Inizio corso dalle 18.00 alle 20.00 = 2 ore) – SAB 3 febbraio (dalle 9.00 alle 13.00 e dalle 14.30 alle 18.30 = 8 ore) – DOM 4 febbraio 2018 (dalle 9.00 alle 13.00 = 4 ore)

**Durata:** 20 ore totali – 12 in presenza (residenziali) + 2 ore on line precedenti il corso + 4 ore on line post corso (forum di discussione e messa in pratica). Le ore on line sono in piattaforma FIDENIA ([www.fidenia.it](http://www.fidenia.it)), verrà inviato a tutti gli iscritti il codice di accesso.

**Costo a carico del destinatario:** la quota di € 280 (min 20 iscritti) include: quota associativa con ACLE, materiale, accesso in piattaforma FIDENIA, 2 cene e 2 light lunch. Esclusa la sistemazione B&B presso l'Hotel. Sarà cura di **Le Lingue nel Mondo** raccogliere le iscrizioni per l'hotel di Tivoli, unitamente alle iscrizioni.

**Docenti:** docenti di tutte le discipline; primaria + secondaria I grado + secondaria II grado; dirigenti scolastici

**Metodologie:** aula – lezioni frontali; aula – lavori di gruppo; laboratori; e-learning in piattaforma, forum di discussione; mista/blended.

**Materiali:** Slide; Video; Videoproiettore; Tablet; Pc; Ebook; Dispense; Accesso area Web riservata ai corsisti.

**Tipologie verifiche finali:** Test a risposta multipla; Follow-up in piattaforma successivo alla parte di corso in presenza.

**Mappature delle competenze:** comunicare con tutto il corpo in modo sereno e coinvolgente, giocare e far giocare in modo consapevole, imparare ad imparare.

**Relatore:** Sigrid Loos Nata in Germania, si è laureata in pedagogia all'Università di Dortmund. Ha un'esperienza pluriennale di ricerca sul gioco come strumento ludico e didattico nell'ambito dell'educazione alla pace e alla mondialità. E' autrice di diverse pubblicazioni tra cui con l'Editrice Gruppo Abele di Torino: "99 Giochi cooperativi" (1989) "Viaggio a Fantasia" (1991), "Naturalmente giocando" (con Laura Dell'Aquila, 1993), "Giocambiente, 10 proposte per l'educazione ambientale" (con Elena Passerini, 1995), "Il giro del mondo in 101 giochi" (1998) e "Handicap? Anche noi giochiamo!" (con Ute Hoinkis, 2001), "Quando la testa ritrova il corpo" (con Karim Metref, 2003), "Gruppo, Gruppo delle mie brame" (con Rita Vittori, 2006, 2011 riedito da Gruppo Abele Editore, Torino) nonché "Importante è partecipare" (LDC, Torino 1996). "99 giochi cooperativi e più" con Rita Vittori (Notes Editrice, Torino 2011). Ha studiato per anni la Kinesiologia educativa ed è facilitatrice riconosciuta per il sistema "One Brain" della "Three-in-One Concepts" di Burbank/ California.

**Attestato di frequenza:** riceverà l'attestato accreditato dal MIUR, la possibilità di entrare in piattaforma per monitorare l'andamento del corso.

## ISCRIZIONE

Iscriviti direttamente on line nel sito [www.lelinguenelmondo.it](http://www.lelinguenelmondo.it) – CORSI – CORSI PER DOCENTI E DIRIGENTI – CERCA IL CORSO.

Per poter usufruire del **“Bonus docente”**, il pagamento dovrà essere effettuato tramite creazione di un buono spesa sul sito [cartadeldocente.istruzione.it](http://cartadeldocente.istruzione.it) (Tipologia di Esercizio/ente – Fisico – Formazione e Aggiornamento – cerca per nome e indirizzo: ACLE – entra con SPID – Crea Buono ).

L’iscrizione verrà considerata valida solo se accompagnata dal **Codice Buono** associato al buono spesa, da riportare nel Form di iscrizione.

**Inviare** a [info@lelinguenelmondo.it](mailto:info@lelinguenelmondo.it) il BUONO emesso dalla carta del docente, in pdf + il CV in formato europeo + il COD. FISC.

Per motivi tecnici, la quota di iscrizione non è rimborsabile.

**Per i docenti che non possono usufruire del “Bonus docente”**, il versamento andrà effettuato tramite bonifico bancario intestato a A.C.L.E. (Associazione Culturale Linguistica Educational), via Roma 54, 18038 Sanremo (IM); IBAN: IT53 T05034 22700 0000 0000 1121; Banco Popolare Società Cooperativa.

**Causale:** Cognome nome, “Corso LLNM su piattaforma ACLE\_ Loss”

