

イタリアのクイズ番組でイタリア語を学ぼう

イタリアのクイズ番組でイタリア語を学ぼう。

「L'eredità」という人気のあるテレビ番組から始めましょう。当コースは 90 分間の 10 回のレッスンで構成されています。各レッスンは 2 つのパートに分かれます。最初のパートでは、イタリア語の教育に最適な番組のクイズが選択され、その後、クイズの視聴と回答の分析が行われます。2 番目のパートでは、レッスン自体がテレビクイズに変わります。生徒たちは参加者となります！無料アプリ「Kahoot!」の技術により、生徒たちは教師によって準備されたクイズに挑戦することができます。生徒たちは自分のスマートフォンをリモコンとして使用し、クイズと挑戦の結果をコンピューター画面またはクラスに用意された大きなスクリーンに表示できます。生徒たちは参加者であり、1 人だけが勝者ですが、文化的な収穫はすべての人にあります！参加して、あなたも勝つことができます！

最後に、宿題の代わりに、教師が作成した Kahoot! クイズが提供され、生徒たちは自宅の快適さで単独でプレイすることも、友達と一緒にプレイすることもできます。

今すぐ登録して、「L'eredità」でイタリア語を楽しく学びましょう！

このコースは中～上級レベルの生徒に適しています。

「Kahoot!」アプリの無料ダウンロードと安定したインターネット接続が必要です。

対面授業の場合は、番組のボードゲームも使用する予定です。

シラバス

レッスン 1 :

- コースの紹介と各レッスンの構造の説明。「L'Eredità」の番組の歴史とルールの紹介。
- Kahoot! プログラムの使用方法の説明。いくつかの番組クリップの視聴と Kahoot! のクイズでのいくつかのテスト。

レッスン 2 :

- 生徒の質問。
- 「L'Eredità」のゲーム：「**Continua tu**」。各参加者は、有名なフレーズ、童謡、歌詞、映画のタイトルを 11 個完成するために 45 秒を使えます。間違えた場合、司会者は正しい答えを伝え、次の参加者に回します。すべてのフレーズを完成した参加者が勝ちます。
- 「L'Eredità」のゲーム：**la sfida della scalata doppia**。2 人の参加者は、イタリア語の単語の一連の定義に 45 秒ずつ交互に答え、2 秒ごとに文字が入力されるシートによって支援されます。すべてが解決されるまで 1 つを除いて。最初に 45 秒を使い切った参加者が負けます。
- 先生が作成した Kahoot! オリジナルクイズゲーム：生徒はスマートフォンで所定の時間内に正しい答えを選択して、いくつかの簡単な質問に答えなければなりません。質問は、複数選択肢、正誤判定、その他である場合があります。最も多くの問題に正しく答えた生徒が勝ちます。
- 回答の確認、生徒の質問と説明。
- 先生が作成したオリジナルの Kahoot! クイズゲームを宿題として出題。。

レッスン 3 :

- 生徒の質問。

- 「L'Eredità」のゲーム：「**Chi, Come, Cosa**」。このゲームでは、参加者は奇妙なニュースのタイトルを補完し、2つの可能な回答のうち1つを選択する必要があります。
- 「L'Eredità」のゲーム：**la sfida della scalata doppia**。
- 先生が作成したオリジナルの **Kahoot! クイズゲーム**。
- 回答の確認、生徒の質問と説明。
- 先生が作成したオリジナルの **Kahoot! クイズゲーム**を宿題として出題。

レッスン4:

- 生徒の質問。
- 「L'Eredità」のゲーム：「**I Fantastici Quattro**」。このゲームでは、1910年以降に選ばれた4つの年と、その年に起こった一連のイベントが参加者に提示されます。誤答した場合は、次の参加者にターンが移ります。
- 「L'Eredità」のゲーム：**la sfida della scalata doppia**。
- 先生が作成したオリジナルの **Kahoot! クイズゲーム**。
- 回答の確認、生徒の質問と説明。
- 先生が作成したオリジナルの **Kahoot! クイズゲーム**を宿題として出題。

レッスン5:

- 生徒の質問。
- 「L'Eredità」ゲーム:「**I Paroloni**」。珍しいイタリア語の単語が提示され、9つの異なる定義と一緒に表示されます。そのうちの1つだけが正しい定義です。正しい定義を当てた参加者が勝ちます。
- 「L'Eredità」のゲーム：**la sfida della scalata doppia**。
- 先生が作成したオリジナルの **Kahoot! クイズゲーム**。
- 回答の確認、生徒の質問と説明。
- 先生が作成したオリジナルの **Kahoot! クイズゲーム**を宿題として出題。

レッスン6:

- 生徒の質問。
- 「L'Eredità」ゲーム:「**Il Triello**」。各参加者は、10,000€から30,000€までの異なる価値が割り当てられた7つの質問のトピックを選択できます。参加者は、4つの選択肢から10秒以内に答えることができます。正解した場合、参加者は質問の価値を自分の総収入に追加し、次の質問のトピックを選択できます。不正解の場合は、次の参加者に手番が移ります。
- 「L'Eredità」のゲーム：**la sfida della scalata doppia**。
- 先生が作成したオリジナルの **Kahoot! クイズゲーム**。
- 回答の確認、生徒の質問と説明。
- 先生が作成したオリジナルの **Kahoot! クイズゲーム**を宿題として出題。

レッスン7:

- 生徒の質問。
- 「L'Eredità」のゲーム：「**La Stoccata**」。2人の競技者が一連の質問に答える。2つの可能な質問のうち、相手をプレイさせる質問を選ぶ必要があります。その後、答えを読んだ相手は回答することが義務付けられています。相手が正解を得た場合、彼はポイントを獲得し、そうでない場合、相手にポイントを与えます。プローブの終了時に、2ポイントを獲得した競技者が勝ちます。

- 「L'Eredità」のゲーム： **la sfida della scalata doppia**。
- 先生が作成したオリジナルの **Kahoot！クイズゲーム**。
- 回答の確認、生徒の質問と説明。
- 先生が作成したオリジナルの **Kahoot！クイズゲーム**を宿題として出題。

レッスン 8：

- 生徒の質問。
- 「L'Eredità」のゲーム：「**La Ghigliottina**」。**Ghigliottina**は最終的なゲームです。ゲームの目的は、関連する他の**5**つの単語を通じて単語を推測することです。競技者には、**5**つの単語の組み合わせが提示され、**1**つを選択する必要があります、そのうち**1**つは正しいヒントであり、もう**1**つは不適切なものです。正しい答えを選択すると、賞金はそのままになりますが、そうでない場合は半分になります。**5**つのヒントを見つけた後、競技者はそれぞれにリンクする可能性のある単語を考える**1**分間を持っています。単語を推測することができれば、賞金を獲得します。それ以外の場合、何も勝ちません。
- 「L'Eredità」のゲーム： **la sfida della scalata doppia**。
- 先生が作成したオリジナルの **Kahoot！クイズゲーム**。
- 回答の確認、生徒の質問と説明。
- 先生が作成したオリジナルの **Kahoot！クイズゲーム**を宿題として出題。

レッスン 9：

- 生徒の質問。
- 「L'Eredità」のゲーム：「**La Ghigliottina**」。
- 「L'Eredità」のゲーム： **la sfida della scalata doppia**。
- 先生が作成したオリジナルの **Kahoot！クイズゲーム**。
- 回答の確認、生徒の質問と説明。
- 先生が作成したオリジナルの **Kahoot！クイズゲーム**を宿題として出題。

レッスン 10：

- 生徒の質問。
- 「L'Eredità」の中で生徒たちが一番好きなゲームまたは生徒自身によるゲーム。
- 先生が作成したオリジナルの **Kahoot！クイズゲーム**。
- 回答の確認、生徒の質問と説明。
- 先生が作成したオリジナルの **Kahoot！クイズゲーム**を宿題として出題。