

GUIDA: il paese dei balocchi
di Elettra Carloni



1. Introduzione
2. Finalità e obiettivi
3. Navigazione
4. Schede degli ambienti

1. INTRODUZIONE

Toyland è stata realizzata per avvicinare i bambini alla lingua inglese, attraverso un approccio ludico e interattivo, utilizzando tematiche molto vicine al loro mondo e alla loro esperienza e sfruttando tutte le possibilità offerte dall'uso delle TIC (*Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione*) nella didattica. L'obiettivo principale è, quindi, quello di portare gli alunni ad avvicinarsi alla lingua straniera con interesse e allegria e spingerli ad usarla il più possibile attraverso il gioco.

Il metodo migliore per avvicinare il bambino alla lingua straniera è quello di utilizzare una modalità che assomigli quanto più possibile all'apprendimento della lingua madre, per questo motivo in Toyland i bambini possono trovare: canzoni, sia tradizionali che originali, brevi storie da ascoltare e recitare, filastrocche, giochi. L'insegnamento della lingua straniera è uno dei cardini del processo innovativo, anche perché oggi i bambini vivono, già in età precoce, un contatto diretto con altre lingue e altre culture. Permettere ai bambini di giocare in inglese vuol dire suscitare in loro il desiderio di conoscere questa lingua sempre meglio e farla diventare parte del loro mondo.

Il computer è uno dei mezzi migliori per veicolare la lingua straniera; utilizza molteplici linguaggi contemporaneamente esercita forte attrazione e motivazione poiché coinvolge totalmente il bambino e può essere impiegato anche come strumento per personalizzare percorsi didattici.

Le **guide didattiche** ai giochi si articolano in due sezioni principali, *premessa* e *attività*. Nella prima vengono fornite tutte le indicazioni necessarie per l'utilizzo e la navigazione e vengono specificati anche gli obiettivi e le finalità didattiche; nella seconda invece si propongono ipotesi di attività da svolgere con gli alunni, in classe, nel laboratorio di informatica o in palestra, incentrate sui giochi utilizzati.

2. FINALITÀ E OBIETTIVI

Finalità

- Promuovere l'educazione linguistica nel suo complesso
- Facilitare lo sviluppo cognitivo
- Favorire lo sviluppo di un atteggiamento psicologico favorevole verso lo studio delle lingue straniere
- Migliorare le capacità logiche, deduttive e creative.

- Favorire la crescita personale e il senso di autonomia
- Contribuire all'educazione alla pace e alla solidarietà

Obiettivi

- Sperimentare il gioco come strumento per l'arricchimento del vocabolario
- Sperimentare il gioco come strumento per collegare immagine- suono-parola scritta
- Esercitare e apprendere contenuti linguistici attraverso il gioco
- Esercitare e apprendere contenuti linguistici attraverso la musica
- Favorire un'evoluzione graduale delle quattro abilità
- Favorire la comunicazione
- Sviluppare il pensiero logico
- Sviluppare la capacità di risolvere problemi (problem solving)
- Imparare a lavorare con gli altri per raggiungere uno scopo comune
- Fare esperienze di condivisione con altri di emozioni, pensieri, ricordi
- Tener conto del punto di vista degli altri nell'azione e nella comunicazione

3. LA NAVIGAZIONE

Dopo un breve *loading*, che si effettua solo la prima volta che si accede a Toyland un meraviglioso "Paese dei balocchi" pieno di attrattive di ogni genere.

Passando sopra ai vari ambienti e cliccando, si accede ai giochi:

- dal **teatro** di Mangiafuoco si accede a **The puppet theatre**, dove possiamo leggere le avventure di Pinocchio;
- dal **castello** si accede a **The magic castle**, che propone alcune attività più complesse che prevedono giochi teatrali, attività musicali, presentazione di testi scritti e lettura di brevi racconti, giochi di vocabolario, filastrocche e canzoni tradizionali;
- dalla **sala giochi** si entra nell'**Arcade**, dove ci sono giochi veri e propri, che incoraggiano il bambino a ripetere più volte la stessa attività, apprendendo vocaboli e strutture e riutilizzando il lessico in altri contesti, favorendo quindi il consolidamento degli apprendimenti;
- dal **suonatore** si va ai **Music books**, dove i bambini hanno la possibilità di utilizzare anche alcune famose canzoni tradizionali in lingua inglese, accompagnate da giochi, che hanno un duplice scopo, sia quello di favorire l'apprendimento utilizzando musica, canto e movimento, sia di far conoscere una cultura diversa dalla propria;
- dalla **giostra** si arriva ai **Living books** che raccontano semplici storie che hanno come sfondo tematiche legate al vissuto del bambino in modo di dare la possibilità all'insegnante di rielaborarle anche da un punto di vista delle emozioni.
- dalla **scuola** si entra in **Working in English**, alcuni esempi di unità didattiche da usare per insegnare e apprendere una disciplina.

Per tornare alla Home di *Puntoedu Bambini* clicca su "close window" in alto a destra della schermata.

4. SCHEDE DEGLI AMBIENTI

GIOCHI ARCADE
PUPPET THEATRE
MAGIC CASTLE
LIVING BOOKS
MUSIC BOOKS
WORKING IN ENGLISH



- 1. Premessa**
- 2. Obiettivi e finalità**
- 3. Struttura generale**
- 4. Schede dei giochi**
- 5. Vocaboli presentati**

1. Premessa

I giochi presentati in questa sezione permettono al bambino di apprendere e ripassare vocaboli e strutture in un clima coinvolgente e operativo. L'uso della lingua in contesti significativi permette al bambino di sviluppare capacità cognitive, espressive, comunicative e di socializzazione e contribuisce allo sviluppo globale della sua personalità. I giochi qui proposti danno la possibilità di insegnare la lingua straniera sfruttando l'entusiasmo e la voglia di esplorare, di scoprire, di giocare degli alunni. I personaggi e le situazioni presentate nei giochi sono vicine all'esperienza del bambino e legate al suo vissuto quotidiano e utilizzano un contesto stimolante e divertente. I giochi, inoltre, possono essere considerati come verifiche del vocabolario e delle strutture apprese e possono venire utilizzati per un eventuale recupero.

L'approccio proposto è quindi di tipo ludico: imparare divertendosi e con passione permette al bambino di comunicare e giocare in lingua straniera con piacere; mentre gioca il bambino impegna tutto se stesso e apprende con facilità attraverso l'ascolto e la reiterazione, con una modalità che assomiglia molto all'apprendimento della lingua madre.

Le strategie di lavoro sono molteplici: ad esempio si possono far giocare i bambini a coppie o da soli, si può seguire il tempo indicato oppure no, si può togliere l'audio per controllare il vocabolario appreso dai bambini.

I giochi permettono agli insegnanti di:

- lavorare con la classe intera, oppure con piccoli gruppi di alunni, o coppie,
- offrire strumenti di lavoro ricchi e diversificati,
- coinvolgere gli alunni attraverso l'interattività offerta dal computer,
- graduare gli apprendimenti a secondo delle competenze dei bambini,
- organizzare gruppi di lavoro con attività diverse,
- lavorare potenziando i punti di forza dei singoli alunni.

2. Obiettivi e finalità

La finalità principale non consiste soltanto nell'insegnare la lingua inglese, ma soprattutto è importante accostare e sensibilizzare il bambino alla lingua straniera.

Obiettivi generali:

- Familiarizzare con la lingua inglese
- Migliorare le proprie capacità logiche, deduttive e creative.
- Favorire la crescita personale
- Sviluppare il senso di autonomia
- Contribuire allo sviluppo cognitivo

- Contribuire all'educazione linguistica nel suo complesso
- Contribuire all'educazione alla pace
- Favorire lo sviluppo di un atteggiamento psicologico favorevole verso lo studio delle LS

Gli obiettivi didattici specifici sono legati alla veicolazione di pronuncia, di vocabolario e di strutture linguistiche.

3. Struttura generale

Il menu iniziale consente di scegliere il gioco che si vuole presentare ai bambini, cliccando sul nome del gioco si apre, dopo un breve *loading*, la pagina con la scelta dell'area tematica su cui vogliamo far esercitare il gruppo, in questa pagina in alto a destra c'è un'icona con un punto interrogativo che apre la pagina con la scheda contenente le istruzioni per giocare.

Ciascun gioco è pensato per essere giocato da bambini di età diverse. Nella scheda che compare in ogni gioco cliccando sul punto interrogativo, si indicano i tre livelli di difficoltà che differiscono per quantità e qualità di lessico e strutture linguistiche presentate.

Tutti i giochi sono caratterizzati dalla compresenza, accanto ad ogni immagine, del corrispondente "sonoro". Con la progressione dei livelli di difficoltà compare anche la parola scritta, sempre accanto all'immagine e alla pronuncia vocale corrispondente.

Per molti giochi si può attivare un'opzione di stampa (degli scenari, degli elementi, degli elaborati completi) che permette di integrare l'attività svolta al computer con quella svolta in classe. Il materiale di gioco sarà così a disposizione in maniera complementare o indipendente, secondo le scelte dell'insegnante, che potrà anche organizzare meglio le attività di più bambini.

Oltre all'opzione di stampa specificata per i singoli giochi, si propone anche una vera e propria area di "stampa e gioca", che presenta del materiale di gioco non strutturato, a disposizione degli insegnanti.

In conformità alle attività proposte nell'area Living books del sito, il vocabolario è suddiviso in "famiglie" di parole.

4. Schede dei giochi

I giochi sono:

- English Memory
- Where is the cat?
- Spot the differences
- Drag and drop
- Let's colour
- Print your game
- Froggy frog
- Look for Martin
- Mister Puck
- Elly Elephant

Per ogni gioco sarà presentata la scheda con le istruzioni, alcuni spunti per continuare le attività in classe e l'indicazione delle aree tematiche di vocaboli presentati nel gioco .

English Memory

Lo scopo di questo gioco è di trovare il corretto abbinamento tra due, tre o quattro carte nascoste in un gruppo.

Il gioco è suddiviso in tre livelli che corrispondono ai seguenti abbinamenti:

I livello: immagine - immagine (carte con la stessa immagine)

II livello: immagine – suono (carte con un'immagine e il suo suono).

III livello: immagine – parola scritta (carte con un'immagine e la parola scritta corrispondente).

Svolgimento del gioco: si inizia con una tabella contenente 16 carte da abbinare due a due, una volta completata si può scegliere di giocare ancora (**Play again? Yes!**) e si trova una tabella di 20 carte dove si deve scoprire le coppie, in seguito, scegliendo di proseguire, si incontra una tabella con 24 carte dove si deve ritrovare i gruppi di tre, infine si trova la stessa tabella dove si deve cercare i gruppi di quattro carte.

La finestra grande indica il tempo impiegato per abbinare le carte, il tasto con la crocetta in alto a destra permette di chiudere il gioco.

Il vocabolario presentato è quello relativo alle seguenti aree tematiche:

"In the forest" - "On the farm" - "In the garden" "At the seaside" - "At home" - "The face"-
"In the kitchen"- "In the bedroom"

Possibili attività:

- o In classe: si fanno costruire alcuni memory con i vocaboli ripassati, utilizzando cartoncino leggero ed eventualmente fotocopiando i disegni fatti.
- o Al computer: si toglie l'audio e si fanno pronunciare le parole ogni volta che si scopre una carta, per controllare la pronuncia.
- o Al computer: si fanno giocare i bambini a coppie, ognuno di loro deve cercare di impiegare il minor tempo possibile.

Where is the cat?

Lo scopo del gioco è di ritrovare un oggetto fra quelli distribuiti nella scena. Una volta trovato l'oggetto, ci si deve cliccare sopra con il mouse.

Il gioco è suddiviso in tre livelli che corrispondono a tre diverse domande:

I livello: la domanda è "**Where is the** + il disegno dell'elemento cercato"

II livello: la domanda è: **Where is the** + il nome dell'elemento cercato senza l'immagine,

III livello: la domanda è "**Where is the** + nome dell'elemento cercato senza l'immagine ma con la parola scritta corrispondente.

Il tasto azzurro in alto con il punto interrogativo permette di riascoltare più volte la domanda e il tasto con la crocetta in alto a destra permette di chiudere il gioco.

Il vocabolario presentato è quello relativo alle seguenti aree tematiche:

"In the forest" - "On the farm" - "In the garden" "At the seaside" - "In the kitchen"-

Possibili attività

- o In classe: si gioca a "Where is...?". utilizzando gli oggetti della classe, o che sono presenti in altri ambienti, prima l'insegnante e poi i bambini, domandano "Where is the....?" con il nome dell'oggetto cercato.
- o Al computer, i bambini lavorano a coppie, si toglie l'audio e un bambino fa la domanda e l'altro deve trovare l'oggetto richiesto.
- o In classe: i bambini disegnano uno scenario con inseriti alcuni elementi di cui sanno il nome in inglese, a turno lo mostrano alla classe e chiedono ai compagni dov'è un determinato oggetto.

Spot the differences

Lo scopo di questo gioco è di individuare le differenze tra le due immagini apparentemente uguali. Si deve cliccare con il mouse sulla differenza nell'una o nell'altra scena. Ci sono tre livelli di gioco:

I livello: si devono individuare tre particolari che possono essere: elementi colorati in maniera diversa, elementi che mancano in una delle due immagini.

II livello: si devono cercare tre particolari che possono essere: elementi colorati in maniera diversa, elementi di dimensioni diverse, elementi che mancano in una delle due immagini.

III livello: si devono cercare cinque particolari che possono essere elementi colorati in maniera diversa, elementi di dimensioni diverse, elementi che mancano in una delle due immagini, elementi di forma diversa, elementi in posizione diversa.

Il pulsante in alto a destra permette di stampare la coppia di immagini.

Il tasto **end** chiude il gioco.

Il vocabolario presentato è quello relativo alle seguenti aree tematiche:

"In the forest" - "On the farm" - "In the garden" "At the seaside" - "In the kitchen"-

Possibili attività:

- o In classe: si stampano alcuni scenari e i bambini giocano a coppie cercando di individuare le differenze.
- o In classe: i bambini inventano e disegnano due scenari uguali con almeno tre particolari diversi, in un secondo tempo si scambiano gli scenari e devono individuare le differenze nel disegno del compagno.
- o In classe. si invita un bambino ad osservare i compagni poi gli chiediamo di uscire, i bambini cambiano posto e quando il bambino che era uscito rientra, deve indovinare quali cambiamenti sono stati fatti.

Drag and drop

Lo scopo del gioco è di completare lo scenario. Si può scegliere tra uno degli otto disegni a sinistra cliccandoci sopra e poi trascinandolo in un punto qualunque dello scenario. Si possono inserire fino a 40 elementi (20 per strato). Questo gioco è suddiviso in tre livelli:

I livello: si può scegliere liberamente tra 10 elementi

II livello: i 10 elementi da inserire sono disponibili in due misure (**Big - small**).

III livello: 11 elementi da inserire presentati insieme alla corrispondente parola scritta.

Il tasto in basso a sinistra permette di posizionare l'elemento scelto davanti o dietro lo scenario, i tasti in alto a destra servono per stampare il disegno a colori (scegliendo i tre cerchi colorati) o in bianco e nero (scegliendo i due cerchi) e il tasto **end** ci permette di chiudere il gioco. La gomma serve per cancellare un elemento inserito nello scenario.

Il vocabolario presentato è quello relativo alle seguenti aree tematiche:

"In the forest" - "On the farm" - "In the garden" "At the seaside" - "In the kitchen"-

Possibili attività

- o In classe: si stampano gli scenari vuoti e i bambini a coppie inseriscono gli oggetti o gli animali che vogliono, dopo averli nominati in inglese.
- o In classe: si stampano gli scenari e si indica il numero di oggetti o di animali che si vuole che i bambini disegnino (esempio Draw five lions).
- o Al computer: si lascia che i bambini completino gli scenari liberamente, si stampano e ogni bambino passa il suo ad un compagno che deve nominare in inglese gli oggetti o gli animali presenti nel disegno.

Let's colour

Lo scopo del gioco è di colorare il disegno, si deve cliccare prima su uno dei 10 colori a sinistra, e poi sull'elemento che si vuole colorare. Ci sono tre livelli di gioco corrispondenti ai vocaboli presentati, la dinamica del gioco non cambia:

I livello: solo i vocaboli relativi ai colori

II livello: vocaboli relativi ai colori e al nome degli elementi

III livello: vocaboli relativi ai colori, al nome degli elementi e alla grandezza.

Il pulsante in alto a destra serve per la stampa (solo in bianco e nero) e con il tasto **end** si esce dal gioco.

Il vocabolario presentato è quello relativo alle seguenti aree tematiche:

"In the forest" - "On the farm" - "In the garden" "At the seaside" - "In the kitchen"

Possibili attività:

- o In classe: si stampano gli scenari in bianco e nero e si colorano.
- o In classe. si gioca a "Queen of colours" che in italiano è il gioco "Strega comanda colore", prima l'insegnante e poi un bambino a turno dicono "Queen of colours orders....touch something green" (o un altro colore) e tutti i bambini devono toccare qualcosa di quel colore.
- o In classe: si disegna un grande arcobaleno con le tempere e si scrivono i nomi dei colori in inglese.

Print your game

Il gioco presenta una serie di mazzi di carte da stampare. Le carte sono di due tipi:

Parole: carte con immagine scritta

Numeri: carte con immagine e numero

Si può stampare l'intero mazzo di carte oppure, cliccandoci sopra, una sola carta ingrandita, per tornare al mazzo basta cliccare di nuovo sulla carta.

Le carte si possono stampare a colori o in bianco e nero, i tasti in alto a destra servono per stampare il disegno a colori (scegliendo i tre cerchi colorati) o in bianco e nero (scegliendo i due cerchi) e il tasto **end** consente di chiudere il gioco.

Il vocabolario presentato è quello relativo alle seguenti aree tematiche:

"In the forest" - "On the farm" - "In the garden" "At the seaside" - "At home" - "The face"- "In the kitchen"- "In the bedroom"

Possibili attività:

- o In classe: si stampano due mazzi di carte completi per ogni area tematica e si usano per giocare a Memory.
- o In classe: si stampano le carte singole e si usano tipo flashcards, ad esempio si mostrano ai bambini che devono dire il nome dell'oggetto o dell'animale in inglese.
- o In classe: si stampano i mazzi completi delle carte con i numeri, i bambini li colorano e dopo averle messe su un tavolo con l'immagine capovolta, devono cercare scoprendone due alla volta di formare le famiglie di tutti numeri uguali (ad esempio tutti i quattro...).

Froggy Frog

Lo scopo del gioco è di accompagnare Froggy dalla sua mamma di là dal fiume, facendolo saltare di sasso in sasso. L'audio dà le istruzioni, si deve cliccare sul sasso giusto, se la

risposta è corretta Froggy salta sul sasso, se è sbagliata cade in acqua e torna al punto di partenza.

Il gioco è suddiviso in tre livelli che corrispondono a percorsi sempre più difficili:

I livello: Froggy salta su sassi diversi per colore

II livello: Froggy salta su sassi diversi per colore e forma

III livello: Froggy salta su sassi diversi per colore, forma e grandezza

Il tasto con il punto interrogativo in alto a destra permette di ascoltare le istruzioni più volte.

Il tasto end chiude il gioco.

Il vocabolario presentato è quello relativo alle seguenti aree tematiche:

"Colours"- "Shapes"- "Adjectives".

Possibili attività

- o In palestra: si eseguono dei percorsi, a turno un bambino sarà Froggy Frog e utilizzando sagome di cartoncino di varie forme, colore e grandezza disposte per terra, dovrà seguire le istruzioni di un compagno per raggiungere la sua mamma.
- o Al computer: si ascolta il comando si fa ripetere ai bambini e cliccando sul pulsante con il punto interrogativo si ascolta di nuovo per controllare l'esatta pronuncia.
- o Al computer: mentre un bambino gioca, un altro disegna il percorso fatto da Froggy .

Look for Martin

Lo scopo del gioco è di identificare un bambino ascoltando la sua descrizione riguardante l'abbigliamento e alcuni particolari fisici. Una volta individuato si deve cliccare con il mouse sulla figura corrispondente.

Il gioco è suddiviso in tre livelli che corrispondono ad istruzioni via via più complesse.

I livello: ci sono tre personaggi e tre descrizioni

II livello: ci sono cinque personaggi ma solo tre descrizioni

III livello: ci sono cinque personaggi, solo tre descrizioni che sono anche scritte

Cliccando sul pulsante blu con il punto interrogativo si può ascoltare più volte la descrizione, il tasto in alto a destra permette di stampare la pagina, il tasto **end** chiude il gioco.

Il vocabolario presentato è quello relativo alle seguenti aree tematiche:

"Clothes" – " Colours" - "Adjectives"

Possibili attività:

- o In classe: si gioca in maniera simile a Look for Martin, un bambino esce dalla classe e quando rientra deve indovinare di quale compagno si sta parlando ascoltando la descrizione del suo abbigliamento.
- o In classe: ogni bambino disegna un personaggio e descrive il suo abbigliamento in inglese ai compagni.
- o Al computer: i bambini sono a coppie, si toglie l'audio e un bambino a turno dice tre particolari relativi a un personaggio e il compagno deve indovinare di chi sta parlando.

Mister Puck

Lo scopo del gioco è aiutare Mr. Puck a compiere un'azione in uno dei quattro ambienti della sua casa, cliccando con il mouse sull'oggetto di cui ha bisogno. Nella camera da letto e nella cucina gli oggetti si trovano aprendo i vari mobili presenti nella stanza. Cliccando su Mister Puck è possibile ascoltare più volte la domanda. Il tasto **end** in alto permette di chiudere il gioco.

Il vocabolario presentato è quello relativo alle seguenti aree tematiche:

"Verbs"- "In the kitchen"- "In the bedroom" - "In the Bathroom"- "In the living room"

Possibili attività:

- In classe: a turno i bambini fanno finta di essere Mister Puck e domandano ai compagni un oggetto di cui hanno bisogno e che i compagni dovranno disegnare.
- In classe: si costruisce con il cartoncino la sagoma di Mister Puck e con la carta più leggera i suoi abiti. Con questo burattino possiamo in un secondo tempo inventare alcune scenette.
- In classe: si costruisce un cartellone con gli insiemi degli oggetti presenti nei vari ambienti della casa di Mister Puck.

Play with Elly Elephant

Scopo del gioco è di far compiere ad Elly una serie di azioni scelte cliccando nella tabella a sinistra. Una volta scelta l'azione si forma una sequenza che viene scritta sotto Elly. Cliccando sul tasto **play** Elly ripete le azioni. I tre livelli di gioco corrispondono ad un numero maggiore di azioni

I livello: cinque azioni

II livello: sette azioni

III livello: nove azioni

Il tasto **end** serve per chiudere il gioco

Il vocabolario presentato è quello relativo alla seguente area tematica:

" Verbs"

Possibili attività:

- Al computer: i bambini ripetono i gesti di Elly dopo aver cliccato il tasto play.
- In classe: si preparano dei cartelloni con le azioni di Elly, a turno un bambino le mostra ai compagni che le devono mimare
- In classe: si gioca a "Simon says". L'insegnante o un bambino danno un comando scelto tra le azioni di Elly, se viene premessa la frase "Simon says" l'ordine va eseguito correttamente, mentre se la frase non viene detta, tutti i bambini devono stare fermi.

5. Vocaboli presentati

Verbs: sit down, stand up, look left/right, dance, jump, clap, sing, sleep, read, wash, clean, write, play, drink, comb.

On the farm: fox; duck, hen, chick, horse, cat, dog, cow, pig, rabbit, mouse, horse.

In the forest: parrot, monkey, snake, zebra, elephant, butterfly, lion, crocodile, fish, tortoise

Toys: kite, car, train, ball, doll, teddy bear, puppet, robot, bicycle, book.

At the seaside: boat, sand, bucket, sun-glasses, fish.

At home: roof, window, door, garden, flower, sun, tree.

My face: eyes, nose, ears, hair, mouth, hat, cap.

Shapes: triangle, circle, square, rectangle.

Food: ice-cream, chocolate, bread, apple, milk, sugar, cake, cheese, egg, potatoes, water, fruit juice.

Clothes: skirt, trousers, jumper, shoes, hat, scarf, socks, T-shirt, gloves, shorts.

Things: **grass, picture, mask, pen, bag, table, book, pencil, pen, bag, toothbrush, soap, comb.**

Colours red, blue, green, yellow, orange, pink, black, brown, white, purple.

Numbers 1-10

Adjectives: big, small, tall, fat.



- 1. Premessa**
- 2. Finalità**
- 3. Struttura complessiva**
- 4. Note per la consultazione**

1. Premessa

Il sito è articolato in dieci nodi narrativi (tutti in lingua inglese), corrispondenti ai gangli più significativi della storia di Pinocchio, prescelta proprio per la sua notorietà presso tutti i giovani: ne consegue che una tale certezza rende il processo di apprendimento della lingua oltremodo facilitato e – non ultimo – divertente, abbinato come è alla storia di un “pezzo [di legno] da catasta” che alla fine diviene “un bambino perbene”.

2. Finalità

Il progetto consente di sviluppare nei bambini una utile competenza linguistico-comunicativa, con particolare attenzione alle abilità di comprensione e produzione orale ed all’acquisizione di un ricco repertorio lessicale e di una corretta pronuncia, in un’ampissima offerta di ambiti familiari per i bambini.

3. Struttura complessiva

Animazione iniziale: presenta i personaggi-fulcro della storia, per una anteprima dei momenti più significativi del racconto collodiano.

Indice: offre l’elenco completo di tutti i nodi, in cui si entra cliccando sia sul titolo sia sul bottone a fianco.

Un clic sulla figura del grillo parlante mette a disposizione la guida didattica, arricchita di spunti per la utilizzazione, un clic sulla carta di identità di Collodi permette di conoscere meglio l’autore del “padre” di Pinocchio.

Nodi narrativi

- Cliccando sul titolo se ne può ascoltare la esatta pronuncia
 - tasto home fa tornare all’indice
 - tasto story dà il via allo srotolamento della pergamena con il testo di ogni nodo: esso è stato suddiviso in varie unità narrative, evidenziabili con il passaggio del cursore e quindi utilizzabili nel racconto ad alta voce, mediante un clic.
- Si fruisce così di una combinazione di pause ed attività che ognuno potrà scegliere in corretta alternanza.

Cliccando su close la pergamena si arrotola di nuovo, lasciando entrare nei singoli campi semantici, focalizzati sul personaggio-simbolo e sulla scena di cui è al centro:

- tasto game arricchisce alcuni nodi (1, 4, 10) con numerosissime sollecitazioni per l'esatto riconoscimento ed abbinamento di oggetti, guidati dalla voce di fondo.
- tasto dictionary offre il glossario relativo a tutta la terminologia inglese utilizzata nelle "lezioni"

Grafica

Le soluzioni grafiche animate (tutte originali) sono state pensate per simulare "ambientazioni" nelle quali utilizzare la lingua, riuscendo altresì a mantenere il contatto con il racconto ad alta voce, che, condotto secondo dettami di piacevole drammatizzazione, riconduce la storia di Pinocchio entro il clima di una rassicurante tabulazione.

Alcuni spunti per la utilizzazione

- Iniziare con una breve conversazione iniziale, in italiano, per verificare il grado di conoscenza della storia di Pinocchio - da parte dei bambini
- La prima lettura - ed il conseguente ascolto - potrebbe essere fatta senza interruzioni, magari con una preparazione iniziale focalizzata su alcuni termini, cui si chiede di prestare particolare attenzione
- Una volta terminata la lettura - e l'ascolto - fruire della possibilità di un riascolto frammentato, per verificare la comprensione di singole parole, incoraggiando i bambini ad imitarne la pronuncia, ma anche l'intonazione della frase intera
- In seguito i bambini potrebbero essere stimolati ad esprimere il loro parere, a titolo esemplificativo, sulle preferenze in campo alimentare, sulle paure più frequenti, sulle relazioni con i compagni di scuola, gli amici ed i familiari. Si possono anche utilizzare brevi domande, come: "Is Pinocchio a good boy?" - "Which animals does he meet?" - "Who is scared?" - "How many gold coins does Pinocchio have?"... per verificare ulteriormente la comprensione del testo.
- Preparare brevi frasi che riassumono alcuni avvenimenti e chiedere che siano messi nell'ordine esatto, ad esempio [4] "The assassins hang Pinocchio from a tree" - "The Blue Fairy saves Pinocchio" - "Pinocchio doesn't want to take his medicine"...
- Far imparare a memoria brevi frasi di discorso diretto e far giocare in coppia: [6] I bambini eseguono i "comandi" nella vita di classe e se li scambiano tra di loro [7]: Fisherman: "What is this...?", Pinocchio: "No, Mr. Fisherman, I'm a puppet!"...
- Stimolare alla espansione dei vari campi semantici, chiedendo, ad esempio, [9] "Which animals do you find in the circus?", [7] "What are you wearing today?" , [5] "What can you see outside?" , infine [1] "Point to your head, nose..."
- Far riconoscere oggetti nella storia e dal vivo, mediante la scelta del "true or false?", invitando anche a mimare certe azioni o disegnare alcuni particolari, come una forma di identikit dei compagni di scuola o dei componenti la loro famiglia
- Realizzata una versione ridotta della storia, abbinando ad essa i vari disegni realizzati, rimane un libro - anche di grandi dimensioni - che è tangibile prova della loro attività in classe.

4. Note per la consultazione

I termini riportati sono stati utilizzati nel corso delle "lezioni di inglese", che scorrono al di sotto della pergamena con i vari nodi narrativi, scritti e letti in lingua inglese.

Sono riportati in ordine alfabetico e suddivisi in due grandi gruppi delle parole e delle espressioni, in modo che la loro reperibilità sia ancor più immediata: essa è ulteriormente facilitata dalla indicazione tra parentesi quadre [] del numero del nodo - o dei nodi - in cui il termine è stato inserito (un g specifica che esso va rintracciato nel game del nodo indicato).

Viene fornita anche la indicazione della natura aggettivale (agg.) di voci peculiari nella lingua inglese e quella relativa alla desinenza plurale di sostantivi, laddove si tratti di termini, non tanto irregolari, quanto anomali rispetto alla semplice aggiunta del suffisso -s del plurale.

Per quanto riguarda le voci verbali, esse sono state tradotte – dove necessario – ma è stata lasciata all'iniziativa degli insegnanti la trattazione di un argomento così complesso, che rientra in una programmazione di ben definite scelte didattiche.

afternoon [4g]	pomeriggio
apple [3-4g]	mela
arm [1 – 4g]	braccio
at last [10]	alla fine
autumn [4g]	autunno
ball [4g]	palla
banana [3 – 4g]	banana
barrel [10g]	barile
bed [8]	letto
bee [4-5]	ape
biscuit [3- 4g- 10]	biscotto
black [1g- 4g- 10g]	nero
blond [1g]	biondo
blue [1g- 4g –7-10- 10g]	azzurro, turchino
book [6]	libro
bottle [7- 10g]	bottiglia
box [10g]	scatola
boy [10]	ragazzo
bread [3 - 4g- 8]	pane
brother [4g]	fratello
brown [1g- 10g]	marrone
bush [5]	cespuglio
busy [5]	laborioso
butter [3]	burro
candle [10]	candela
cat [3- 4g]	gatto
chair [4g -10]	sedia
checked [7]	a quadretti
cheese [3]	formaggio
chicken [3-4g]	pollo
child (pl. -ren) [8]	bambino
circus [9]	circo
cloud [5]	nuvola
clown [9]	pagliaccio
coat [4g]	soprabito
cold (agg.) [4g]	infreddolito (I'm cold = ho freddo)
cricket [4- 4g]	grillo

crow [4]	corvo
curly [1g]	riccio
dad [4g]	papà
dark [1g]	scuro (dark brown = castano scuro/nero)
December [4g]	dicembre
doctor [4g]	dottore
dog [4g]	cane
doll [4g]	bambola
donkey [9]	asino
door [10g]	porta
dove [4- 9]	colombo
eater [2]	mangiatore
egg [3- 4g]	uovo
eight [4]	otto
elephant [9]	elefante
eleven [4g]	undici
evening [4g]	sera
eye [1-1g – 4g]	occhio
fairy [7]	fata
February [4g]	febbraio
field [5]	campo
fire [2]	fuoco
firefly (pl. -ies) [4]	luciolina
fish (pl. -es) [3-10]	pesce
fisherman (pl—men) [7]	pescatore
five [4]	cinque
foot (pl. feet) [1 –4g]	piede
football [4g]	gioco del calcio
four [4-4g]	quattro
fox (pl. -es) [4g]	volpe
Friday [8]	venerdì
glass (pl. -es)[7]	bicchiere
good [4g]	buono
goodbye! [4g]	addio
good morning [4g]	buongiorno!
green [1g- 4g –10-10g]	verde
grey [1g]	grigio
guitar [10g]	chitarra
hand [1]	mano
hair [1-1g]	capelli
hat [4g-7]	cappello
head [1 – 4g]	testa
hello! [2-4g]	ciao
hi! [2- 4g]	ciao! (come sopra)
his [8]	suo (di lui)
horse [4g -9]	cavallo
house [7]	casa
hungry (agg.) [4g]	affamato (I'm hungry = ho fame)

inn [3]	osteria
Inside [10]	dentro
John [4g]	Giovanni
jumper [4g]	maglione
July [4g]	luglio
June [4g]	giugno
kennel [5]	cuccia del cane
kite [4g]	aquilone
land [8]	terra, paese
leg [1 -4g]	gamba
light [1g]	chiaro (light brown = castano)
lion [9]	leone
lion tamer [9]	domatore
lobster [3]	aragosta, gambero
Louise [4g]	Luisa
matchbox (pl. -es) [10]	scatola di fiammiferi
meat [3]	carne
milk [3 - 4g]	latte
miracle [4]	miracolo
Monday [4g - 8]	lunedì
monkey [4 -9]	scimmia
morning[4g]	mattino
mountain [5]	montagna
mouse [4g]	topo
mouth [1]	bocca
mum [4g]	mamma
my [2]	mio/a
name[2]	nome
neck [1]	collo
net [7]	rete
nice [2]	bello, gradevole
nine [4]	nove
night [4g]	notte
noise [8]	chiasso
nose [1]	naso
object [10g]	oggetto
odd[4]	intruso
old [7]	vecchio
one [4-4g]	uno
orange [3 - 4g -10]	(anche agg.) arancia-arancione
out [4]	fuori
packet [10]	pacchetto
pair [7]	paio
parrot [4]	pappagallo
pear [4g]	pera
pen [4g- 6]	penna
pencil [4g]	matita
pest [8]	peste

Peter [4g]	Pietro
pink [4g -10g]	rosa
please! [6]	per favore!
policeman (pl. -men) [4g]	poliziotto
postman (pl. -men) [4g]	portalettere
potty [8]	vaso da notte
puppet [2]	burattino
purple [4g-10]	viola
rabbit [4g]	coniglio
real [10]	vero
red [1g – 4g- 8-10-10g]	rosso
rest [8]	(tutti) gli altri
Robert [4g]	Roberto
rubber [4g]	gomma
ruler [4g]	righello
sad [4g]	triste
Saturday [8]	sabato
scarf [7]	sciarpa
school [6]	scuola
September [4g]	settembre
seven [4]	sette
seventh [8]	settimo
sheep (pl. sheep)[4g]	pecora
shoe [4g -7]	scarpa
shop assistant [4g]	commesso/a
sister [4g]	sorella
six [4 – 4g]	sei
skateboard [4g]	skateboard
sky (pl. -ies) [5]	cielo
snail [4]	lumaca
snake [4]	serpente
sock [10g]	calzino
spring [4g]	primavera
spotty [8]	brufoloso
stool [10g]	sgabello
straight [1g]	liscio
stream [5]	ruscello
summer [4g]	estate
sun [5]	sole
Sunday [4g]	domenica
table [10]	tavolo
teacher [4g]	insegnante
ten [4-4g]	dieci
terribile [8]	terribile
theatre [2]	teatro
then [10]	poi
thirsty (agg.)[4g]	assetato (I'm thirsty = ho sete)
three [4 – 4g]	tre
Thursday [4g - 8]	giovedì

tiger [9]	tigre
tin [7- 10]	lattina
tired [4g]	stanco
toy [8]	giocattolo
train [4g]	treno
tree [5]	albero
trousers [4g -7]	pantaloni
t-shirt [4g]	maglietta
Tuesday [4g -8]	martedì
tuna [7]	tonno
two [4]	due
umbrella [10g]	ombrello
yellow [4g -10g]	giallo
your [2]	tuo/a
water [3]	acqua
Wednesday [4g-8]	mercoledì
whale [4g-10]	balena

Espressioni

Close your books! [6]	Chiudete il libro!
Hello! It's nice to see you! [2]	Ciao! Che piacere vederti!
Hi, Pinocchio! [2]	Ciao, Pinocchio
How are you? [2]	Come stai?
I don't like meat. I like bread [3]	Non mi piace la carne. Mi piace il pane
I like fish [3]	Mi piace il pesce
I like meat [3]	Mi piace la carne
I've got blue eyes and blond hair [1g]	Ho gli occhi azzurri e i capelli biondi
I've got blue eyes and grey hair [1g]	Ho gli occhi azzurri e i capelli grigi
I've got dark brown eyes and curly black hair [1g]	Ho gli occhi neri e i capelli neri ricci
I've got dark brown eyes and straight black hair [1g]	Ho gli occhi neri e i capelli neri lisci
I've got dark brown eyes and straight brown hair [1g]	Ho gli occhi neri e i capelli castano lisci
I've got green eyes and curly red hair [1g]	Ho gli occhi verdi e i capelli rossi ricci
I've got green eyes and curly white hair [1g]	Ho gli occhi verdi e i capelli bianchi ricci
I've got grey eyes and blue hair [1g]	Ho gli occhi grigi e i capelli azzurri
I've got light brown eyes and brown hair [1g]	Ho gli occhi castano chiaro e i capelli castani
My name's Pinocchio [2]	Mi chiamo Pinocchio
Open your books! [6]	Aprite il libro!
Pick up your pens! [6]	Prendete la penna!
Sit down, please! [6]	Seduti, per favore
Stand up, please! [6]	In piedi, per favore
What's your name? [2]	Come ti chiami?

Rhyme - Filastrocca [8]

Il bambino del lunedì è rosso e brufoloso
Il bambino del martedì non vuole usare il vaso da notte
Il bambino del mercoledì non vuole andare a letto
Il bambino del giovedì non vuole mangiare il pane
Il bambino del venerdì rompe tutti i giocattoli
Il bambino del sabato è molto chiassoso
Il bambino che nasce di domenica è una piccola peste,
come tutti gli altri. Certamente!



- 1. Introduzione**
- 2. Obiettivi**
 - *Sviluppo cognitivo*
 - *Sviluppo linguistico*
 - *Sviluppo affettivo*
- 3. Struttura del corso**
- 4. Navigazione generale**
- 5. Attività generali**
 - *Fasi delle lezioni*
 - *Gli scenari*
 - *Nella stanza della musica*
 - *Word box*
 - *Filastrocca (In biblioteca)*
- 6. Contenuti**
- 7. Testi**
 - *testi I livello*
 - *testi II livello*
 - *testi III livello*
- 8. LIVELLO 1** (*classe terza*)
- 9. LIVELLO 2** (*classe quarta*)
- 10. LIVELLO 3** (*classe quinta*)

1. Introduzione

Il percorso è stato progettato per accompagnare i bambini a familiarizzare con la lingua inglese, attraverso un approccio ludico che permetta loro di utilizzarla in contesti attraenti e motivanti, sviluppando un atteggiamento positivo nei confronti di altre culture e altre lingue. Le attività e gli stimoli proposti, in cui l'invenzione, la creatività e il gioco sono la parte principale, sono adeguati al loro sviluppo cognitivo e affettivo, in modo da coinvolgerli in maniera attiva nel processo di apprendimento.

Suoni, musica, immagini, movimenti, gesti, mimo, colori sostengono i processi mentali che consentono di "ricordare", partendo dal mezzo ludico per arrivare a una riflessione sulla lingua. Lo scopo principale del corso è permettere al bambino di comprendere che imparare una lingua è divertente e incoraggiarlo a proseguire questo apprendimento anche negli anni successivi.

Nel corso vengono proposti:

- dialoghi e brevi testi da recitare
- canzoni sia tradizionali sia originali
- filastrocche tradizionali
- esercizi di ascolto
- esercizi di lettura
- esercizi di vocabolario

Il corso offre agli insegnanti molte possibilità:

- lavorare con la classe intera, oppure con piccoli gruppi di alunni, o coppie
- offrire strumenti di lavoro ricchi e diversificati,
- coinvolgere gli alunni attraverso l'interattività offerta dal computer,
- graduare gli apprendimenti a secondo delle competenze dei bambini,
- organizzare gruppi di lavoro con attività diverse,
- lavorare potenziando i punti di forza dei singoli alunni.

2. Gli obiettivi

Gli obiettivi riguardano l'area cognitiva, l'area linguistica e quella socio- affettiva.

Obiettivi cognitivi

- sviluppare abilità trasversali
- comprendere che la lingua è mezzo comunicazione
- migliorare le proprie capacità logiche, deduttive e creative
- sviluppare capacità di pensiero logico - matematico e di rappresentazione simbolica (causa ed effetto; spazio; tempo; quantità, classificazione, seriazione ; comparazione, stima)

Obiettivi linguistici

- familiarizzare con la lingua inglese
- comprendere che la lingua è un sistema di regole
- comprendere che la condivisione del codice permette il passaggio d'informazioni
- migliorare la competenza nei linguaggi verbali e non verbali.

Obiettivi socio-affettivi

- favorire la crescita personale (senso di autostima, motivazione, capacità di relazionarsi con altri)
- favorire la crescita interpersonale (socializzazione, cooperazione)
- sviluppare il senso di autonomia
- imparare a lavorare in gruppo
- promuovere la consapevolezza della cultura di appartenenza e la conoscenza di culture diverse

3. La struttura del corso

Il corso è suddiviso in 3 livelli, uno per la classe III, uno per la IV e uno per la V, ogni livello propone 4 unità, tali unità non sono obbligatoriamente in ordine ma si consiglia di seguire lo sviluppo consigliato. Il sito si esplora intuitivamente e non richiede particolari competenze tecniche per un corretto utilizzo.

Il corso è ambientato in un castello, gli alunni vengono accompagnati nella scoperta della lingua inglese da alcuni personaggi fantastici, divertenti e disegnati con cura. Questi personaggi, oltre a permettere una navigazione più agile, hanno caratteristiche di comportamento tali da rendere più facile la drammatizzazione dei testi presentati. Inoltre permettono al bambino di affezionarsi a loro e aumentare così la motivazione e l'interesse. I personaggi sono: Peter, il fantasma-guida, Jack l'altro amico fantasma, Tricky un elfo a cui piace fare scherzi, la strega Sally, pasticciona e sempre in conflitto con Tricky, il grasso gatto Beemoth, sir Charles e il suo pigro cavallo Alzebir.

Il punto di partenza per la navigazione, dopo la schermata introduttiva in cui si vede l'esterno del castello, è l'**atrio**, che rappresenta il menu principale. Gli oggetti che si trovano nell'atrio attivano un collegamento con gli scenari, quattro per ciascun livello. Il titolo dello scenario si può leggere in un cartello quando si passa sopra all'oggetto che attiva il collegamento.

Nel **livello 1** sono attivi i seguenti oggetti:

- la porta sulla sinistra, che rimanda all'esterno del castello **To the castle**
- il baule, che porta alla caverna del pirata **In the cavern**
- il topo, che porta nel salotto **In the living room**
- il quadro alla parete, che porta alla galleria dei ritratti **In the gallery**

Nel **livello 2** sono attivi:

- il cane, che porta alla fattoria **On the farm**
- il cesto con la mela, che porta in cucina **In the kitchen**
- l'armatura, che porta nella corte del castello **In the courtyard**
- la tana del topo ai piedi dell'armatura, che porta alla "festa di compleanno" **The birthday party**

Nel **livello 3** sono attivi:

- la finestra, che mostra cosa si vede dalla finestra del castello **Out of the window**
- l'alce, che porta nello studio **In the study**
- la ragnatela in alto a destra, che porta in soffitta **In the attic**
- la porta in basso a destra accanto all'armatura, che porta verso la città **Over the town**

In tutti e tre i livelli sono attivi i seguenti scenari:

- **The library**, la biblioteca, alla quale si accede dall'atrio attraverso la porta che si trova dietro al cane, qui si incontra la nonna, seduta sulla sedia a dondolo. Cliccando sulla nonna si possono leggere e ascoltare varie filastrocche e canzoni tradizionali inglesi, 4 per nodo, le filastrocche vengono proposte secondo una modalità "random" non possono cioè essere scelte ma seguono un ordine casuale. Per smettere di sentire una filastrocca occorre cliccare fuori dalla pergamena.

Nella biblioteca cliccando sul libro Glossary si trova anche un glossario con le parole dei tre nodi tradotte in italiano, le parole sono disposte in ordine alfabetico.

Cliccando invece sul libro "Games" si trovano i giochi linguistici relativi al vocabolario di ogni Unità.

- **The music room**, la stanza della musica, alla quale si accede attraverso la porta sopra alla biblioteca, qui si possono ascoltare canzoni o tradizionali o originali, quattro per ogni scenario, che hanno per argomento tematiche legate alle aree semantiche trattate nello scenario stesso.

4. La navigazione generale

Dalla home page, l'atrio del castello, si sceglie il livello a cui si vuole accedere cliccando sul numero corrispondente alla classe, la prima volta il tempo del loading è un po' lungo ma le

volte successive i filmati rimangono nella memoria del computer e i caricamenti sono molto più rapidi.

Nell'atrio, come in ogni scenario, è presente una nuvoletta, cliccando sulla nuvoletta appare il fantasma *Peter*, la guida, che offre varie possibilità di scelta secondo il luogo dove ci troviamo.

- Nell'**atrio** Peter ha questi comandi
choose your level scegli il livello dove vuoi andare
your current level indica il livello nel quale ti trovi
quit uscita

Una volta scelto il livello e il nodo, ci troviamo di fronte a uno **scenario** nel quale avvengono una o più animazioni, per iniziare basta cliccare nello scenario, su un personaggio, non si può interrompere l'animazione fino alla fine dei dialoghi. Si può scegliere di risentire le frasi una alla volta cliccando su "**sentences**" e scegliendo di volta in volta il numero della frase scelta.

- In ogni **scenario** Peter ha queste comandi:
back to the hall torna nell'atrio
sentences scegli le frasi da risentire in ogni unità

Nell'atrio si può scegliere di andare nella stanza della musica, per ascoltare le canzoni, si clicca su una delle quattro pergamene presenti nella stanza

- Nella **stanza della musica** Peter ha questo comando:
back to the hall torna nell'atrio

Nell'atrio si può accedere alla **biblioteca**, dove cliccando sulla nonna si può ascoltare una filastrocca, per terminare si clicca fuori dalla pergamena, cliccando sulla nonna parte di nuovo l'animazione.

Per accedere ai **word box** (glossari) dei nodi si clicca sul libro **Games**, si sceglie il titolo del nodo di cui si vuole esercitare il vocabolario e appare lo scenario con la scritta **There are ...hidden words. Search for them.** Si deve quindi cercare le parole nascoste nello scenario, una volta trovate tutte, appare la scritta **There are no more hidden words. Well done!**

5. Le attività generali

Le fasi delle lezioni

Si propone di strutturare l'attività seguendo queste fasi:

I fase: riscaldamento (warm-up). Questa attività introduttiva spesso è un gioco finalizzato a preparare la classe alle attività che seguiranno, per esempio l'apprendimento di vocaboli o strutture linguistiche. E' un momento utile sia a consolidare il gruppo classe che a preparare gli alunni al passaggio da un'attività in classe, all'ora d'insegnamento della lingua straniera nel laboratorio. In alcuni casi serve a riprendere il filo di quello che è stato fatto nella lezione precedente.

II fase: ripasso di strutture o vocaboli appresi nelle lezioni precedenti attraverso giochi, canto o role play.

III fase: attività specifiche nel laboratorio di informatica

IV fase: attività in classe o in altri spazi per rielaborare contenuti e strutture appresi

V fase: attività conclusiva che serve a chiudere l'incontro ed è più leggera, può essere un gioco, un'attività manuale o un canto.

Gli scenari - attività

I testi presenti negli scenari hanno come finalità principale la trasmissione di schemi di colloquio tipici della lingua inglese. Proprio perché si tratta di modelli, dopo aver giocato alle macchine con i brevi dialoghi proposti, si chiederà agli alunni di risentirli, di individuare le parole che già conoscono, di ipotizzare quello che sta succedendo, di ripetere frasi per frasi, di giocare togliendo l'audio, di recitarli a coppie seguendo il modello e poi di applicarli a situazioni di role-play. Giochi di mimo, attività con cartoncini con scritto il nome di personaggi diversi e cartoncini con i luoghi incontrati nel castello (stalla, cantina, ecc.) possono mettere gli alunni in situazioni comunicative che rimangono impresse nella memoria. Può essere divertente ed efficace usare voci particolari per i vari personaggi ed aiutarsi con la mimica. Per esempio: un alunno pesca l'immagine di un gatto e di una strega e come luogo una cantina. Quali saranno le domande che si pongono i due personaggi? Come risponderanno? Quali saranno i movimenti ed il tono di voce in quella situazione? Cosa può succedere?

Il teatro ha, secondo noi, una parte di primo piano nell'apprendimento della lingua. Inventare voci diverse e arricchire il dialogo con i gesti e le espressioni del viso aiuta a passare e fissare le espressioni linguistiche.

Nella stanza della musica – attività

Come il teatro anche la musica è una via importante per l'acquisizione di una lingua e di una corretta pronuncia. Quello che conta è graduare l'apprendimento per non sprecare un'occasione preziosa di uso della lingua straniera.

All'inizio si ascolta il motivo, poi si leggono le parole chiedendo agli alunni di individuare quali conoscono già e di indovinare quelle che invece sono nuove. Poi si canta, a questo scopo si possono utilizzare varie tecniche: la classe viene divisa in gruppi ed ogni gruppo canta una strofa diversa, o due bambini cantano una strofa e la classe la ripete, o ancora un gruppo canta il ritornello mentre un altro la strofa vera e propria.

I modi di movimentare una canzone sono molti e molto importanti sono anche i gesti, o i giochi con parole saltate e sostituite, è comunque utile provare diversi schemi dando ai bambini la possibilità di giocare ruoli diversi. Le canzoni non vanno dimenticate ma riprese nel corso dell'anno perché cantare in coro, oltre ad aiutare il ripasso di vocaboli e strutture, consolida il senso di appartenenza nel gruppo.

Word box – attività

Le tavole con i vocaboli e l'ambiente presentato nell'unità sono un'occasione per proporre giochi linguistici di vario genere. I bambini, a coppie o individualmente, cercheranno di scoprire le parole nascoste poi le ripeteranno dopo aver ascoltato la corretta pronuncia.

In classe con i vocaboli appresi, si possono fare giochi di completamento quali trovare le parti mancanti da parole scritte alla lavagna, o di ordinamento, quali trovare tutte le parole che cominciano con *L* o quelle che hanno *A* come seconda lettera e così via. Si possono fare anche giochi a gruppi, per esempio, a un gruppo di alunni si distribuiscono dei cartelli con una parola che poi ogni alunno mima mentre i bambini del secondo gruppo cercano d'indovinare di che parola si tratta. Se la parola viene indovinata il bambino "mimo" si gira e mostra il cartello. In un primo momento i bambini hanno il permesso di consultare il glossario mentre successivamente devono lasciarsi aiutare dalla memoria.

Filastrocche - attività

Anche le filastrocche ci permettono attraverso suoni e ritmi che il bambino ascolta, imita e ripete per gioco, di introdurre lessico nuovo. Tutte le filastrocche presentate sono tradizionali e si prestano ad essere mimate, giocare con il corpo recitando e giocando permette al bambino di apprendere con più facilità.

6. Contenuti

Si indicano per ogni livello le strutture grammaticali, i vocaboli e le funzioni comunicative che sono utilizzati, in maniera diversa, nei tre livelli e che possono essere adoperati come rinforzo di attività già svolte in classe.

	Strutture grammaticali	Vocaboli e aree tematiche	Funzioni comunicative
Livello 1	<ul style="list-style-type: none"> • aggettivi qualificativi • articolo determinativo e indeterminativo • possessivi • singolare plurale dei sostantivi • verbi avere e essere presente • <i>This, that, these</i> • <i>Where What</i> • <i>can can't</i> • <i>how old are you?</i> • <i>I want /I don't want</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • aggettivi qualificativi • alfabeto • il bosco • colori • giocattoli • la famiglia • numeri da 1 a 10 • parti del corpo • parti del viso • posizione degli oggetti nello spazio 	<ul style="list-style-type: none"> • contare • descrivere i propri sentimenti • descrivere una persona • esprimere preferenze • esprimere stati d'animo • formulare auguri • fornire informazioni sulla propria identità • informarsi e fornire informazioni sull'età propria e altrui • salutare
Livello 2	<ul style="list-style-type: none"> • preposizioni di luogo • pronomi • genitivo sassone • imperativo • <i>I need</i> • <i>I'm going to ...</i> • <i>I'm hungry.....</i> • <i>May</i> • <i>Who</i> • <i>Why / Because</i> • <i>Present continuous</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • abbigliamento • animali della fattoria • compleanno • il cibo • i giocattoli 	<ul style="list-style-type: none"> • esprimere preferenze • informarsi sulle preferenze di un'altra persona • esprimere stati d'animo • descrivere il proprio e l'altrui abbigliamento • descrivere la posizione di oggetti nello spazio

Livello 3	<ul style="list-style-type: none"> • frase interrogativa • frasi al futuro • passato di essere e di avere • passato regolare • passato di alcuni verbi irregolari • comparativi • <i>Where Who Why</i> <i>Where What</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • animali selvatici • la città • avverbi di tempo • tempo atmosferico • la casa • la famiglia 	<ul style="list-style-type: none"> • descrivere la propria casa • descrivere un evento al passato • fare domande su un evento successo nel passato • descrivere il tempo atmosferico • parlare della propria famiglia

7. Testi

- **Livello 1** scenari, musica, filastrocche, word box
- **Livello 2** scenari, musica, filastrocche, word box
- **Livello 3** scenari, musica, filastrocche, word box

• LIVELLO 1

Scenari: UNIT 1 - TO THE CASTLE

Ghost:- Hi, Owl, where do you live?

Owl:- I have no home.

Ghost:- Come to the tower, come with me.

Owl:- You are a friend!

2nd Owl:- I want to come, too.

3rd Owl:- I want to come, too.

4th Owl:- I want to come, too.

Ghost:- Help!

UNIT 2 - IN THE CAVERN

Pirate: How many biscuits are left?

Esmeralda: Ten

Pirate: Are you sure?

Esmeralda: Yes, 1-2-3-4-5-6-7-8-9.....No there are only nine biscuits left!!

Pirate: Are you sure? Count again..

Esmeralda: Yes, 1-2-3-4-5-6-7-8--...no there are only 8!

Pirate: Are you sure? Count again!

Tricky: Ah Ah ,I love biscuits!

UNIT 3 - IN THE LIVING ROOM

Sarah: Where is my doll?

Peter: I don't know!

Tricky: Is this your doll?

Sarah: Oh no, my beautiful doll! It's blue now!

Joe: Look at my bear, it's green!

Witch: Ops my magic spell is not perfect yet!

The children together: Sally, you are a disaster!

UNIT 4 - IN THE GALLERY

Ghost: I am a beautiful lady!

Ghost: I am a famous king!

Ghost: I am a strong soldier!

Tricky: I'm Tricky!

Pictures: big eyes ..small mouth.....a big nose....big ears ...fair hair

Musica

UNIT 1 - THE ALPHABET SONG

A B C D E F G

H I G K L M N O P

Q R S T U V W

X Y Z

UNIT 2 - ONE TWO THREE FOUR

One, two, three, four, five,

once I caught a fish alive,

six, seven eight, nine, ten,

then I let it go again.

Why did you let it go?

Because it bit my finger so.

which finger did he bite?

This little finger on the right.

UNIT 3 - LOOBY-LOO

Here we go Looby-loo

Here we go Looby-Light

Here we go Looby-loo

All on a Saturday night

Put your right foot in

Put your right foot out,

Shake it a little, a little

And turn yourself about

Here we go Looby-loo....

Put your left foot in

Put your left foot out,

Shake it a little, a little,

And turn yourself about.

Here we go Looby-loo...

Put your right hand in

Put your right hand out,

Shake it a little, a little

and turn yourself about.

Here we go Looby-loo...

Put your left hand in,

Put your left hand out,

*Shake it a little, a little
And turn yourself about.
Here we go Looby-loo...
Put your whole self in,
Put your whole self out,
Shake it a little, a little,
and turn yourself about.
Here we go Looby-loo....*

UNIT 4 - MY FACE

*My face is a very nice face,
My head is a very nice head.
I've got eyes – two eyes-
I've got ears – two ears-

They've been with me for all these years
I've got a mouth – one mouth-
And a nose – one nose-
And lots of hair, you should see how it grows*

Filastrocche della nonna

LONDON'S BURNING

*London's Burning,
London's Burning,
Fetch the engines,
Fetch the engines,
Fire, fire,
Fire, fire,
Pour on water,
Pour on water.*

THIS IS THE WAY

*This is the way the ladies go, plink, plink ,plink
This is the way the gentlemen go, plum, plum, plum
And this is the way the farmer goes,
goblety, goblety, goblety gob.*

PEASE PORRIDGE HOT

*Pease porridge hot, pease porridge cold,
Pease porridge in the pot, nine days old.
Some like it hot, some like it cold,
Some like it in the pot, nine days old.*

BAA, BAA, BLACK SHEEP

*Baa, baa, black sheep, have you any wool?
Yes sir, yes sir, three bags full.
One for my master, and one for my dame,*

and one for the little boy that lives down the lane.

Word box

UNIT 1 : castle, tower, tree, sky, moon, star, owl, road, ghost, elf, bush, forest. (12 parole)

UNIT 2 : hat, candle, money, door, stairs, pistol, sweets, pirate, scarf, chest, table bottle, glass, barrel, socks, T-shirt, sack. (17 parole)

UNIT 3 : chair, table, fire-place, armchair, carpet, grandfather clock, stairs, chandelier, curtain, mother, father, baby, son, daughter, window, book, pillow, sword. (19 parole)

UNIT 4 : tea-table, cloth, oil colour, nose, eyes, mouth, ears, hair, easel, paint brush, canvas, hammer, nails, floor, prince. (15 parole)

LIVELLO 2

Scenari

UNIT 1- ON THE FARM

Pigeon : - Mail for the cock!

Cock : -I'm on the fence.

Pigeon : - Mail for the pig!

Pig : - I'm near the wall!

Pigeon: - Mail for the cow!

Cow: - I'm in the stall.

Pigeon : - Mail for the mouse!

Mouse : - I'm under the basket!

Horse, cat, dog : -Do you have any mail for the horse, the cat, and the dog?

UNIT 2 – IN THE KITCHEN

Sally: I'm a good cook! My muffins are delicious!

Cat: I'm hungry!

Duck: Are the muffins ready?

Pig: I like muffins.

Sally: The muffins are all for me!

Cat: Don't be selfish!

Sally: I'm preparing my special soup for you! Look it's boiling on the fire.

UNIT 3 – IN THE COURTYARD

Alzebir (the horse):- I hate to go to town.

There's too much traffic! Everybody shouts.

Sir Charles:- Alzebir, gallop to my sister's house, there is a great party there!

Alzebir:- You are going to a party!

Look what a funny jacket!

Charles:- I'm very elegant , I'm not funny at all!

Jack:-Come Jill let's make a scarecrow!

Jill: Here, look, I have a hat and a tie!

Jack:- Help me, I need some straw.

Jill:- Oh he's so nice! It's a pity he can't speak!

Scarecrow (Tricky):- I can't speak? Who told you that? I can even sing la, la, la...

Children:- Oh, help, oh dear...

Tricky:- I love playing tricks, I'm Tricky!

UNIT 4 – THE BIRTHDAY PARTY

Cat:- May I come to the party?

Henry: -You are not invited....

Cat: - But I love mice!

Father: -I know you love us...you love eating us!

Guest: - Here is a present for you!

Henry: -Thank you! I'm so happy, this is my lucky day!

Little John: - Why isn't my birthday?

Worm: -Don't be sad! Your birthday is next month.

Little John: - I want my birthday now.

MUSICA

UNIT 1- OLD MACDONALD HAD A FARM

Old Macdonald had a farm,

E, I, E, I, O,

And on that farm he had some ducks,

E, I, E, I, O,

*With a quack quack here and a quack, quack there,
here a quack, there a quack,
everywhere a quack, quack.*

Old Macdonald had a farm,

E, I, E, I, O,

And on that farm he had some cows,

E, I, E, I, O,

with a moo-moo here.....

turkey gobble gobble.....

pig oink oink...

donkey hee haw ...

UNIT 2 –THE MUFFIN MAN

O, have you seen the Muffin Man,

The Muffin Man, the Muffin Man;

O, have you seen the Muffin Man,

That lives in Drury Lane?

O yes, I've seen the Muffin Man,

The Muffin Man, the Muffin Man;

O yes, I've seen the Muffin Man,

That lives in Drury Lane.

UNIT 3 – IF YOU ARE HAPPY

If you are happy and you know it, clap your hands

If you are happy and you know it, clap your hands,

If you are happy and you know it,

and you really want to show it,

If you are happy and you know it, clap your hands.

If you are happy and you know it, snap your fingers,

If you are happy and you know it, slap your legs,

If you are happy and you know it, stamp your feet,

If you are happy and you know it, say OK,

If you are happy and you know it, do all five.

UNIT 4 – I'M GOING TO SEE A FARM TODAY

I'm going to see a farm today

Yes, sir, shabadadoo

The animals will come out to play

Shabada shabadadoo

First of all I'll play with the dog

Yes, sir, shabadoo

And after that I'll jump with the frog

Shabada shabadadoo

And then I'll take a ride on the horse

Yes, sir, shabadadoo

I'll put on the saddle and bridle of course

Shabada shabadadoo

I'll munch a bit of grass with the cow

Yes, sir, shabadadoo

And fly with the bat if he shows me how

Shabada shabadadoo

With all my new friends I'll have a great time

Yes, sir shabadadoo

For every new game I'll make up a rhyme

Shabada shabadadoo

Filastrocche della nonna

Pat-a-cake

Pat-a-cake, pat-a-cake, baker's man,

Pat me a cake as fast as you can,

Pat it and prick it, and mark it with B,

And put it in the oven for Baby and me.

Ride a cock-horse

Ride a cock-horse to Banbury Cross,

To see a fine lady upon a white horse;

Rings on her fingers, and bells on her toes,

She shall have music wherever she goes.

Head, shoulders knees and toes

Head, shoulders knees and toes, knees and toes,

Head, shoulders knees and toes, knees and toes,

Eyes and ears and mouth and nose,

Head, shoulders knees and toes

knees and toes

Stir the soup

Stir the soup in the pot,

make it nice and hot,

round and round and round and round,

stir the soup in the pot.

Word box

UNIT 1: horse, duck, dog, cat, goose, stall, pond, cow, basket, mouse, chicks, well, hen, pig, fence, pigeon, cock. (17 parole)

UNIT 2: ladder, water, apron, mint, candle, flour, sugar, salt, apples, muffins, carrots, chicken, towel, broom, ladle, soup, tomatoes. (17 parole)

UNIT 3: roof, tower, hat, sky, clothes, saddle, shoe. (7 parole)

UNIT 4: candle, matches, plate, jam, curtain, spoon, chair, glass, carpet, napkin, tablecloth, bottle, knife, fork, scissors, blackberry, pan. (17 parole)

LIVELLO 3

Scenari

UNIT 1 - OUT OF THE WINDOW

Tricky: - *Wow! It's high up here!*

Butterfly: - *Mmmm, I love jasmine flowers...*

Tricky: - *Look at the mountain, it's covered in snow.*

Butterfly: - *Brrr..... snow is too cold for me.*

Tricky: - *Oh, what a pity, it's going to snow...*

Butterfly: - *To snow? Oh no, where can I hide?*

Tricky: - *Come into my bag, it's nice and big. You can sleep there the whole day.*

Butterfly: - *What?*

Tricky: - *Yes, I will wake you up when it stops snowing...*

Bird: - *Hello, come with me, today it's going to be sunny, let's go to the seaside !*

Tricky: - *Oh no! You ruined my trick!*

UNIT 2 - IN THE STUDY

Charles: - *Nothing happens in this castle! I'm bored to death.*

Tricky: - *Come with me, my box can fly !*

Charles: - *Really?*

Tricky: - *Yes it's a magic box! Just get in and try it . You can go wherever you want: to Africa, to Asia, even to the North Pole.*

Charles: - *All right, I'm coming*

Sally: - *Tricky, I hope you are not playing a trick ...*

If your box can really fly we can have a race: my broom against your box...

The loser becomes a frog.

Tricky : - *Sorry, I must go...I have something very important to do...*

UNIT 3 – IN THE ATTIC

Sally: - *Great! This is just what I need for my new house!*

Gertrud: - *No, no that's mine, I saw it first!*

Sally: - *Forget it, a hundred years ago you got what you wanted, now it's my turn!*

Gertrud: - *Beware Sally I'll turn you into a fat pig and cook you in the oven!*

Sally: - *Wait, you broomstick, my magic is better than yours.*

Gertrud. - *You asked for this! Abra ba... oh no, where is my magic book?*

Tricky: - *Hi girls! Did you lose something? Maybe a book full of magic spells? Abracadice now these witches become mice!*

Tricky: - *By the way, I saw your cat walking around the attic.*

UNIT 4 – OVER THE TOWN

Stork: - *Hey, you almost bumped into my nest!*

Sally: - *I'm sorry I didn't see it.*

Stork: - *That means you need glasses. I see you are rather old.*

Sally: - *Old? I'm not old at all, I was just driving too fast!*

Stork: - *I understand, and who are those tiny things riding with you?*

Beemoth: - *I'm a cat, I eat birds for breakfast!*

Stork: - *Ah, try to eat me!*

Tricky: - *I'm an elf, can you fly faster than a magic broom?*

Stork: - Of course I can.

Tricky: - Great, let's have a race. See you later Sally, you are the slowest witch in town!

MUSICA

UNIT 1 – THIS OLD MAN

*This old man he played one,
he played nick- nack on my thumb,
with a nick-nack paddy whack,
give a dog a bone,
this old man came rolling home.*

*This old man he played two,
he played nick-nack on my shoe,
with a nick-nack paddy whack
give a dog a bone,
this old man came rolling home.*

*This old man he played three,
he played nick-nack on my knee,
with a nick-nack paddy whack,
give a dog a bone,
this old man came rolling home.*

*This old man he played four,
he played nick-nack on my door,
with a nick-nack paddy whack
give a dog a bone,
this old man came rolling home.*

*This old man he played five,
he played nick-nack on my hive,
with a nick-nack paddy whack
give a dog a bone,
this old man came rolling home*

UNIT 2 – THE ANIMALS WENT IN TWO BY TWO

The animals went in two by two

*The animals went in two by two, hurrah, hurrah,
The animals went in two by two, hurrah, hurrah.
The animals went in two by two, the elephant and the kangaroo,
And they all went into the ark,
Just to get out of the rain.*

*The animals went in three by three, hurrah, hurrah,
The animals went in three by three, hurrah, hurrah.
The animals went in three by three, the cat, the dog and the chimpanzee,
And they all went into the ark,
Just to get out of the rain.*

*The animals went in four by four, hurrah, hurrah,
The animals went in four by four, hurrah, hurrah,
The animals went in four by four, the fat hippopotamus stuck in the door,*

*And they all went into the ark,
Just to get out of the rain.*

*The animals went in five by five, hurrah, hurrah,
The animals went in five by five, hurrah, hurrah,
The animals went in five by five, the snail and the tortoise were last to arrive,
And they all went into the ark,
Just to get out of the rain.*

UNIT 3 – AIKEN DRUM

*There was a man lived on the moon
lived on the moon, lived on the moon
There was a man lived on the moon
and his name was Aiken Drum*

*And he played upon a ladle
a ladle, a ladle
And he played upon a ladle
and his name was Aiken Drum*

*And his hat was made of good cream cheese..
...and his name was Aiken Drum.*

And he played etc.

*And his coat was made of good roast beef
And his name was Aiken Drum*

And he played etc.

*And his buttons were made of penny loaves
and his name was Aiken Drum*

And he played etc.

*His coat was made of crust of pies
and his name was Aiken Drum*

And he played etc.

UNIT 4 – ORANGES AND LEMONS

*Oranges and lemons
Say the bells of St. Clement's,
You owe me five farthings,
Say the bells of St. Martin's.
When will you pay me?
Say the bells of Old Bailey.
When I grow rich,
Say the bells of Shoreditch.
Pray, when will that be?
Say the bells of Stepney.
I'm sure I don't know,*

Says the great bell at Bow.

Filastrocche della nonna

Rain, rain

*Rain, rain go away
Come again another day,
I want to go out and play
Rain, rain go away.
Rain, rain go to Spain
never show your face again*

Row row your boat,

*Row row row your boat,
gently down the stream,
merrily, merrily, merrily, merrily
life is just a dream.*

See-Saw , Margery Daw

*See-Saw , Margery Daw
Johnny shall have a new master,
He shall have a penny a day,
Because he can't work any faster.*

Hey diddle, diddle

*Hey diddle, diddle, the cat and the fiddle,
The cow jumped over the moon;
The little dog laughed to see such a sport,
And the dish ran away with the spoon.*

Word box

UNIT 1: mountain, snow, cloud, sea, island, beach, river, lake. (8 parole)

UNIT 2 : kangaroo, koala, kiwi, map, lion, elephant, fox, globe, tiger, chess, chess-board, drum, carpet, mask. (14 parole)

UNIT 3: dragon, bedside table, tea cups, tea-pot, chair, clock, shoes, bed, ball, wardrobe, column, mattress, bottle, armchair, mirror, candelabrum. (16 parole)

UNIT 4: nest, main door, stairs, window, pulley, cloud, chimney, roof, church, railing. (10 parole)

8. LIVELLO 1

- Introduzione
- **Unit 1 To the castle** – scenario, word box, musica
- **Unit 2 In the cavern** - scenario, word box ,musica
- **Unit 3 In the living room** - scenario, word box, musica
- **Unit 4 in the gallery** - scenario, word box, musica
- Filastrocche

Introduzione

Per ogni nodo si daranno indicazioni su alcune delle tante attività possibili per strutturare le lezioni utilizzando lo scenario e il glossario, successivamente si trovano alcuni esempi di attività per giocare con la musica e le filastrocche. Si ricorda comunque che sono utili tutte le proposte generali fatte nell'INTRODUZIONE. Le strutture grammaticali presenti nei vari scenari possono servire sia per introdurre successive attività in classe sia da rinforzo o ripasso di strutture già presentate con il libro di testo.

Nel **livello 1** sono attivi i seguenti oggetti:

- il baule, che porta alla caverna del pirata
- il topo, che porta nel salotto
- il quadro alla parete, che porta alla galleria dei ritratti
- la porta sulla sinistra, che rimanda all'esterno del castello.

In the cavern
In the living room
In the gallery
To the Castle

Unit 1 - To the castle

TO CASTLE	THE	Strutture grammaticali	vocaboli e aree tematiche	Funzioni comunicative
		<ul style="list-style-type: none"> • Presente del verbo avere • articolo determinativo e indeterminativo • Where • I want 	alfabeto saluti	Fornire informazioni sulla propria identità Chiedere informazioni Salutare

- Lo **scenario** è costituito da un fitto bosco, è notte e sulla cima della montagna si vede il castello. Nel bosco si vede un fantasma che domanda a un gufo dove abita, il gufo risponde che non ha una casa e il fantasma gli offre di andare con lui al castello, a queste parole altri gufi chiedono ospitalità al fantasma. La scena termina con il fantasma che chiede aiuto.

Attività

- Prima delle attività al computer si fanno in classe alcuni giochi per presentarsi agli altri. Ad esempio si possono invitare i bambini a preparare dei cartellini con il proprio nome da mettere sul banco. Si chiama poi un bambino e gli si chiede **"What's your name?"** L'alunno si alza in piedi e dice mostrando il cartello **"My name is..."** poi si volta verso un compagno e gli fa la stessa domanda e così si prosegue fino a che non siamo certi che tutti i bambini siano intervenuti
- Si presentano i personaggi dell'unità ai bambini che sono: Jack il fantasma e i gufi.
- Al computer si ascolta il testo una prima volta liberamente e poi a gruppi. Si osserva il disegno e gli alunni preparano un cartellone con lo scenario ed i personaggi dell'unità. Si possono anche realizzare dei disegni individuali da ritagliare ed incollare per esempio un gruppo disegna dei fantasmi, un gruppo degli alberi e così via. In questa occasione l'insegnante presenterà i vocaboli dello scenario che gli sembrano più opportuni. Es. **tree, road, moon, ghost ...**
- Si gioca a **Home's game**. Questo gioco è il vecchio gioco chiamato "Le seggiole musicali". I bambini si muovono in uno spazio in cui ci sono un numero di sedie inferiore al numero degli alunni. Come sottofondo ci può essere una musica o anche niente. A un certo punto l'insegnante dice **"Home"**. Tutti i bambini cercano di sedersi

su di una sedia. Chi non la trova rimane fuori dal gioco e deve dire **"I have no home"**, come il gufo visto nello scenario. A questo punto viene tolta un'altra sedia ed il gioco ricomincia. Si può dare ai bambini eliminati il compito di dire **"Home"**

- Dopo aver ascoltato di nuovo il testo e riascoltato le frasi una alla volta, gli alunni, a piccoli gruppi, preparano una scenetta in cui è inserito il dialogo ascoltato. I bambini rappresentano il piccolo dialogo ai compagni.
- Si disegna su di un foglio grande la torre del fantasma e ogni bambino disegna un personaggio da ritagliare e incollare nella torre che risulterà così "affollata". Si dirà che questi sono tutti gli amici del fantasma. Sulla torre si può mettere il cartello: **"A tower full of friends"**.

Word box

Attività

Per la lezione del glossario ci si attiene alle proposte fatte nell'introduzione. E' importante anche aggiornare il vocabolario murale e, nel caso i bambini abbiano una rubrica o un quaderno, è utile trascrivere le parole imparate. Ci sono anche tanti giochi per consolidare queste acquisizioni: ad esempio far costruire ai bambini delle coppie di carte con in una la parola e l'altra l'illustrazione (per esempio in una carta si scrive **bat** e nell'altra si disegna un pipistrello) e giocare a memory oppure, scrivere alla lavagna solo la lettera iniziale e finale di una parola (es. **C - - - E**) .I bambini devono cercare di indovinare di quale parola si tratti.

Musica

1. The Alphabet song

Attività

- Si ascolta la canzone, e si canta tutti insieme.
- Si distribuiscono dei cartoncini con le lettere dell'alfabeto. Mentre si canta il possessore alza la lettera cantata. L'insegnante dice un nome o una parola e i bambini che hanno le lettere richieste si mettono in fila davanti alla lavagna per formare la parola per esempio: **S-Y-L-V-I-A**. Sarà necessario distribuire dei cartoncini in più, in particolare delle vocali. E' divertente incoraggiare gli alunni a inventare lettere particolari.
- Si può realizzare un grande alfabetiere da muro dando a ciascuno una lettera da fare, meglio se con stili diversi. Si incoraggiano gli alunni ad imparare l'ordine esatto delle lettere dell'alfabeto inglese per essere in grado di cercare le parole sul vocabolario, a questo scopo si può fare un gioco: ogni bambino riceve una lettera e passeggia per la classe, quando l'insegnante dice **Alphabet** si forma una fila in ordine alfabetico che canta la canzone. In un secondo tempo si può anche far iniziare la fila da una lettera diversa per esempio **M...N o...P....**
- Si raggruppano insieme gli alunni che hanno il nome che comincia con la stesa lettera Si ricanta la canzone e i bambini il cui nome comincia con le lettere cantate si alzano in piedi. Può essere divertente inserire nella canzone stessa i nomi dei bambini es. A Antonio, Alessandro, Andrea, B Beatrice, ... C Carla, Chiara...

UNIT 2 In the cavern

IN THE CAVERN	Strutture grammaticali	Vocaboli e aree tematiche	Funzioni comunicative
	This, that How many...? Verbo essere forma	Dita della mano Numeri	Contare Formulare domande

	interrogativa Singolare plurale		
--	------------------------------------	--	--

La scena si svolge in una caverna dove Peter, il pirata, e sua figlia Esmeralda stanno mangiando alcuni biscotti. Nascosto c'è però Tricky l'elfo, che porta via ad uno ad uno i biscotti dal vassoio.

Attività

- Si osserva la figura dell'ambiente in cui ci troviamo e presentiamo i personaggi ai bambini: il pirata, sua figlia Esmeralda e l'elfo Tricky. Si guarda e si ascolta il dialogo presentato. Si ascoltano le frasi una per una.
- La classe viene divisa in due gruppi in aggiunta ci deve essere un bambino che dice la battuta di Tricky. I bambini in gruppo recitano alternativamente le battute di Esmeralda e del Pirata. I bambini del gruppo A dicono: **How many biscuits are left?** Quelli del gruppo B rispondono. **Ten.** Si alterna la lettura, il gruppo B legge quello che ha letto il gruppo A e viceversa.
- Si gioca con i numeri. Ad esempio si dà ad ogni bambino un numero da 1 a 10. In una classe ne vengono distribuite almeno due serie. L'insegnante chiama i numeri **odds** (dispari) o **even** (pari). I bambini chiamati si alzano in piedi.
- Si gioca a **Bring me**. Si dividono i bambini a squadre e si danno loro degli ordini che contengano numeri e colori, da eseguire nel minor tempo possibile. Per esempio si dice: **Bring me two red pencils.** La prima squadra che capisce correttamente ed esegue l'ordine vince.

Word box

- Si dividono i bambini in squadre e a turno un bambino va alla lavagna e scrive una parola del glossario in cui le consonanti sono sostituite da linee e le vocali da crocette. L'unica lettera presente è l'iniziale. I bambini delle altre squadre, a turno, cercano di indovinare le lettere. Se sbagliano l'insegnante disegna alla lavagna un pezzetto di un oggetto che si completa ad ogni risposta giusta e si smonta ad ogni risposta sbagliata (es. un clown, un'armatura....)

MUSICA One two three....

- Si ascolta questa canzone tradizionale. Si canta insieme la canzone. In classe o nel laboratorio si dà a 10 bambini il numero da 1 a 10 (agli altri lo daremo al giro successivo). Il bambino numero uno si alza in piedi e canta one poi il secondo si alza e canta two e così via. Il resto della classe canta il testo senza numeri. Per la seconda strofa invece si può dividere la classe in due gruppi e fargli fare domanda e risposta.
- Si fa il disegno della propria mano su un foglio e si decora a piacere, si chiede poi di ripetere il nome delle dita **thumb, forefinger, middle finger, ring finger, little finger**. Si costruiscono alcuni cartelloni, con tutta la classe, fatti utilizzando la forma delle mani. Un albero con i rami fatti da mani, una colomba con le ali fatte da mani, un galletto con la cresta fatta con le mani. I cartelloni vengono poi appesi e i vocaboli rappresentati scritti sotto il disegno, **Tree Dove Coq.**
- Si scrive il testo della canzone alla lavagna e si propone di giocare sostituendo e cambiando alcune parole.
- Possiamo proporre alcune varianti, ad esempio:

*One, two, three, four, five,
once I caught a frog alive,
six, seven, eight, nine, ten,
then it jumped away again.*

*One, two, three, four, five,
once I caught a cat alive,
six, seven eight, nine, ten,
then it ran home again.*

- A coppie si prova ad inventare nuove varianti che possono riguardare anche il numero degli animali es. **two frogs, five cats** in modo da esercitarsi sul plurale.

*One, two, three, four, five
once I caught two frogs alive, ,
six, seven eight, nine, ten, ,
then I let them go again*
Si cantano le varianti proposte

Unit 3-In the living room

IN THE LIVING ROOM	Strutture grammaticali	Vocaboli e aree tematiche	Funzioni comunicative
	possessivi where this	famiglia giocattoli posizioni di oggetti nello spazio	Localizzare gli oggetti nello spazio Domandare per conoscere la posizione di oggetti nello spazio

La scena si ambienta nel soggiorno del castello, Sarah cerca la sua bambola che purtroppo è diventata tutta blu per colpa della strega Sally, anche l'orsetto di Joe è irrimediabilmente diventato verde.

I quadri alle pareti presentano il vocabolario riferito alla famiglia .

Attività

- Si ripassano i colori e si ferma l'attenzione sulla forma interrogativa **Is this...?** e sui vari modi per fare le domande che i bambini conoscono.
- Al computer si ascolta il testo frase per frase e poi tutto di seguito. A piccoli gruppi si recita il testo teatrale cercando di curare molto l'intonazione.
- Riguardando il testo si focalizza l'attenzione su: **Where is ? I don't know! Look at...** Con i bambini si trovano altre situazioni in cui usare tali strutture. Queste frasi "utili" come altre incontrate nel corso delle lezioni possono essere trascritte sul quaderno o su grandi strisce da attaccare in classe o da tenere come repertorio per costruire storie e dialoghi.
- L'insegnante divide i bambini in squadre, prende un oggetto di quelli di cui la classe conosce il nome, lo mostra e dice: **"Is this a pencil?"** . Un bambino a turno risponde usando: **Yes it is! No, it isn't !**

Word box

Attività

L'insegnante distribuisce alcuni cartellini con i nomi dei vocaboli dell'unità, poi sceglie un bambino che ha il compito di essere il mouse di un computer. Il mouse si avvicina e tocca un compagno che mima l'oggetto del suo cartello. Chi indovina e dice correttamente il vocabolo diventerà mouse a sua volta. I bambini una volta che il loro personaggio è scoperto tengono il cartello bene in vista.

MUSICA Looby-loo

- Si fa ascoltare questa canzone tradizionale dopo aver spiegato che si tratta di una danza da fare in gruppo con una voce guida. I bambini imparano al computer prima il ritornello poi una strofa alla volta. Si canta la canzone facendo i gesti. Sarebbe meglio avere un po' di spazio a disposizione tipo una palestra perché questa danza è molto divertente.
- Si canta **Looby-loo** mettendo in evidenza **left e right**.
- Si gioca a bambino robot: un bambino deve far fare un'azione (es. aprire la porta) ad un compagno che si comporta come un robot e riceve solo comandi quali: **turn left - turn right-** . Ogni istruzione deve contenere anche il numero di passi da fare - (**es. 4 steps forward**).

UNIT 4-In the gallery

IN THE GALLERY	Strutture grammaticali	Vocaboli e aree tematiche	Funzioni comunicative
	Verbo essere possessivi aggettivi qualificativi	Le parti del viso Aggettivi qualificativi	Descrivere se stessi Descrivere una persona Descrivere sentimenti

Questa volta ci troviamo in una galleria di ritratti. Quattro fantasmi volteggiano nella stanza e si presentano, l'ultimo è l'elfo Tricky che sta facendo un altro dei suoi scherzi. I quadri presentano le parti del viso e cliccando sulla tela bianca appare un'animazione divertente.

Attività

- Si presentano, o si ripassano i nomi delle parti della faccia, L'insegnante tocca le parti del viso di un bambino dicendone prima il nome, poi facendolo dire agli alunni insieme a lei, infine chiedendo ai bambini di dire la parte toccata. I bambini dovranno toccare la parte del corpo indicata e ripeterne il nome solo se l'insegnante ha detto prima Simon says, in caso contrario devono rimanere immobili. Esempi di comandi possono essere Simon says: **Touch your nose**
Touch your eyes
Touch your mouth
Touch your ears
Touch your hair
Touch your head
- Si ascolta il testo e si lasciano i bambini giocare con le animazioni dei quadri e il buffo personaggio che si compone cliccando sulla tela vuota.
- Si fa ripetere a gruppi e si chiede di fare varianti non solo relative ai personaggi ma anche relative al numero . es. **We are beautiful ladies , You are a funny elf, He is an angry dog...**

- Si gioca a....**Special groups**. L'insegnante dà alcuni comandi e solo il gruppo di bambini che ha quella caratteristica deve eseguire l'ordine.

Es. **blue eyes****sit down**

long hair**touch your nose**. In questa occasione l'insegnante ripassa i colori, le caratteristiche fisiche e le azioni. L'esercizio è più efficace se i bambini hanno un po' di spazio per muoversi e raggrupparsi. Se il gioco piace lo si può rendere più complesso creando dei nuovi gruppi con due caratteristiche. Come tutte le attività di questo genere si può far fare il conduttore ai bambini a turno.

WORD BOX

Dopo aver giocato con i word box al computer, si fanno scrivere su alcuni cartoncini le parole dell'unità. I cartoncini vengono distribuiti tra gli alunni. L'insegnante dice uno dei vocaboli, il bambino che ha il cartoncino corrispondente si alza in piedi e chiama un'altra parola. Scopo del gioco è essere pronti a rispondere e a chiamare un compagno.

Musica

Si fa ascoltare più di una volta la canzone **MY FACE**

Prima si canta solo la melodia poi si pone attenzione alle parole.

Si indicano, via via che si nominano, le parti del viso **face, head, eyes, mouth, nose, hair**.

Si fa cantare prima un gruppo mentre l'altro fa il coro, poi si canta tutti insieme.

Si mettono a disposizione dei bambini molte riviste, forbici e colla.

Si dice ai bambini

Cut three faces.

Number the faces.

Cut the hair from face number 1.

Cut the nose and the mouth from picture number 2.

Cut the eyes from picture number 3.

With all the pieces make a face.

I bambini descrivono le buffe facce così completate al resto della classe.

FILASTROCCHHE DELLA NONNA

❖ **This is the way**

Dopo aver ascoltato una prima volta la filastrocca si mimano i vari modi di andare a cavallo, a saltelli per la dama, al galoppo per i cavalieri e dondolando per il contadino. Questa filastrocca originariamente veniva cantata dalla mamma tenendo il bambino sulle ginocchia.

Si gioca ripetendo la filastrocca ed eventualmente s'inventano nuovi versi

(es. *this is the way the sailors go,* e si ondeggia come se fossimo su una barca

this is the way the witches go e si vola come se fossimo a cavallo di una scopa

❖ **Pease porridge hot**

Si ascolta filastrocca. Si spiega che la parola pease è la forma arcaica del plurale di pea - peas .

Si impara la filastrocca battendo il ritmo a coppie: prima le mani sulle ginocchia, poi a mani unite, poi con il compagno.

❖ London's burning

Questa famosissima filastrocca ci permette di parlare di Londra e di mostrare illustrazioni e cartoline. E' molto divertente da cantare a canone dopo aver diviso la classe in 2 gruppi, uno inizia e l'altro parte a metà della strofa.

❖ Baa baa black sheep

Si ascolta la filastrocca

La canzone va prima cantata tutti insieme, poi si divide la classe in due gruppi: uno domanda e l'altro risponde.

9. LIVELLO 2

- Introduzione
- **Unit 1 On the farm** – scenario, word box, musica
- **Unit 2 In the kitchen** - scenario, word box, musica
- **Unit 3 In the courtyard** -scenario, word box, musica
- **Unit 4 The birthday party** - scenario, word box,, musica
- Filastrocche

Introduzione

Per ogni nodo si daranno indicazioni su alcune delle tante attività possibili per strutturare le lezioni utilizzando lo scenario e il glossario, successivamente si trovano alcuni esempi di attività per giocare con la musica e le filastrocche. Si ricorda comunque che sono utili tutte le proposte generali fatte nell'INTRODUZIONE. Le strutture grammaticali presenti nei vari scenari possono servire sia per introdurre successive attività in classe sia da rinforzo o ripasso di strutture già presentate con il libro di testo.

Nel **livello 2** sono attivi:

- il cane, che porta alla fattoria
- il cesto con la mela, che porta in cucina
- l'armatura, che porta nella corte del castello
- la tana del topo ai piedi dell'armatura, che porta alla "festa di compleanno"

On the farm
In the kitchen
In the courtyard

The birthday party

Unit 1 On the farm

ON THE FARM	Strutture grammaticali	Vocaboli e aree tematiche	Funzioni comunicative
	Fraasi interrogative Preposizioni di luogo Passato del verbo avere Genitivo sassone	Animali della fattoria Preposizioni di luogo	Descrivere la posizione di oggetti nello spazio Descrivere se stessi nello spazio Descrivere un animale

- Lo **scenario** è costituito da una allegra fattoria con una stalla da cui fa capolino una mucca, un pozzo, e molti animali che aspettano l'arrivo di un piccione postino porta la posta a tutti gli animali tranne che al cavallo, al gatto e al cane.

Attività

- Si può introdurre l'attività chiedendo ai bambini dove sono stati in vacanza. In particolare ci si informa se hanno visto animali domestici. Si scrivono alla lavagna i nomi degli animali proposti dai bambini. Si parla degli ambienti dove i diversi animali possono vivere.
- Si possono disegnare due insiemi: Animals that live in the house e Animals that live on the farm. I due insiemi si sovrappongono per gli animali che possono vivere nei due ambienti, per esempio il cane e il gatto.
- Si lavora a piccoli gruppi al computer. Si osserva il disegno e gli animali che ci sono disegnati. Si ascolta il testo prima tutto di seguito, poi una frase alla volta. A piccoli gruppi si prepara e si legge il testo. I bambini rappresentano il dialogo e propongono eventuali varianti.
- Si focalizza l'attenzione su **on- near- under- behind – between**. L'insegnante fa mimare ai bambini varie posizioni usando le preposizioni. Dirà ad esempio: **Maria sit ON the table. Piero go BEHIND Giacomo.**
- Si può concludere la lezione giocando a **The sculptor game**. L'insegnante incarica un bambino di fare lo scultore. Questi prepara una scultura facendo assumere ad un gruppo di compagni la posizione desiderata. Quando la composizione è finita ne dice il titolo e descrive la posizione dei compagni. Esempio: **Sabrina is BETWEEN Giulio and Pietro. Maria is NEAR Paolo.**
- Si prepara un cartellone con i disegni dei propri animali domestici. L'insegnante spiega la differenza tra gli animali della fattoria ed i **pets**. I bambini disegnano l'animale che possiedono o che desidererebbero avere. Una volta fatto questo cartellone si può immaginare quali sarebbero i pets di Sally (esempio: pipistrelli, ragni, serpenti). Con gli alunni si osserva il cartellone e si realizza il grafico degli animali che hanno a casa.
- L'insegnante fa delle domande sul grafico per esempio: **What's Mario's pet? What's your pets name?** In questo contesto l'insegnante mostra l'uso del genitivo sassone.

Word box

Dopo essersi esercitati al computer con le parole del nodo, si gioca con due squadre a Mastermind.

Si pensa una parola del word box e si scrivono alla lavagna tante lineette quante sono le lettere della parola.

A turno i bambini delle due squadre devono fare delle proposte per indovinare la parola.

Per ogni lettera indovinata si mette un pallino nero se è anche al posto giusto, bianco se è indovinata la lettera ma non la posizione, una croce se è sbagliata.

Musica

Attività

- L'insegnante fa disegnare una fattoria e nel frattempo fa ascoltare **Old Macdonald had a farm**. Sicuramente molti bambini conosceranno la versione italiana. Al computer si ascolta di nuovo la canzone.
- S'impara la prima strofa della canzone. Si divide la classe in due gruppi. Un gruppo canta i primi due versi mentre l'altro canta il ritornello. Le parti poi s'invertono.

- Si canta la canzone e si imparano 2 strofe nuove. La canzone va insegnata seguendo il ritmo di apprendimento della classe. La canzone si presta ad essere mimata. Per i pulcini si agita il capo, per le anatre si fa finta di volare con i gomiti, per la mucca si finge di mungere, per il tacchino si agganciano i pollici e si allargano le mani in modo da imitare la sua coda, per il maiale si arriccia il naso e per l'asino si usano le mani per farne le orecchie.
- Questa canzone può essere modificata e diventare "**Old MacDonald had a Band...**" con il nome degli strumenti ed il loro suono.

Unit 2- In the kitchen

IN THE KITCHEN	Strutture grammaticali	Vocaboli e aree tematiche	Funzioni comunicative
	Present continuous Pronomi Avverbi di modo	Il cibo I negozi	Esprimere preferenze Chiedere di esprimere una preferenza.

Lo **scenario** è la cucina del castello dove la strega Sally sta cucinando dei tipici dolcetti inglesi, i Muffins. Intorno a lei un grasso maiale sta aspettando di mangiare, una papera la osserva, e il gatto Beemoth dice di essere affamato. La cena per loro è però su un pentolone sul fuoco, dall'aspetto poco invitante mentre i Muffins, purtroppo, sono tutti per Sally.

Attività

- Al computer si osserva la scena . Si fanno notare i particolari della cucina. L'insegnante fa ascoltare una frase alla volta e controlla che gli alunni abbiano capito. Si fanno notare i verbi con il present continuous: **baking boiling cooking** e se ne spiega l'uso.
- Si focalizza poi l'attenzione sulle seguenti frasi: **I'm hungry! Are ... ready? Don't be selfish! I like...I don't like...**
- Si fa realizzare su un foglio a ciascun alunno il disegno di un personaggio che fa qualcosa e sotto ne descrive l'attività. Per esempio : The frog is jumping; I'm singing , tutti questi disegni potranno poi essere incollati in un cartellone collettivo, oppure incollati su dei cartoncini potranno essere delle flashcards.
- Si gioca a **Robot game** L'insegnante fa camminare i bambini per l'aula come robot. I robot hanno degli speciali sensori e non devono scontrarsi. Dopo un po' chiama un bambino e gli dà degli ordini. Ogni ordine deve essere preceduto da **please** per essere eseguito, in caso contrario il robot deve restare fermo. Gli ordini saranno istruzioni già conosciute. Dopo questa prima fase l'insegnante divide i bambini a coppie uno fa il robot e l'altro dà gli ordini. Dopo un po' si cambia ruolo .

Word box

Dopo aver giocato con le parole al computer, si fanno scrivere le parole del glossario su alcuni cartellini, a squadre si cerca poi di raggruppare le parole in tre insiemi: **fruits, vegetables, things.**

Musica

Attività

L'insegnante spiega che il Muffin man è il venditore di Muffins che sono dei dolcetti tradizionali inglesi. Spiega che Drury Lane è una antica strada di Londra. Si parla dei negozi più importanti in una città. Si ascolta più di una volta la canzone al computer poi si divide la classe in due gruppi che cantano a turno la domanda e la risposta.

S'incoraggia i bambini ad inventare nuove strofe con altri mestieri.

Your turn:

**O, have you seen the Milk Man,
the Milk Man, the Milk Man
the Milk Man, the Milk Man
that lives in Stall Lane**

I bambini preparano una cartellina dove devono disegnare e scrivere il nome di sei cibi scelti tra quelli scritti in fondo alla pagina. Finita l'attività gli alunni si mettono a coppie e cercano di indovinare i cibi scritti dal compagno facendo a turno delle domande. **Do you have a cake?**

Il primo che indovina i sei cibi dice **Bingo!**

Unit 3-In the courtyard

IN THE COURTYARD	Strutture grammaticali	Vocaboli e aree tematiche	Funzioni comunicative
	Genitivo sassone Avverbi Uso di I am going to..... Possessivi Imperativo Who	Abiti Parti del corpo Sport	Fare domande Esortare

Lo **scenario** questa volta fa parte dell'esterno del castello, si tratta di un cortile dove avvengono contemporaneamente due scene. Cliccando su Sir Charles a cavallo parte un'animazione durante la quale Charles chiede al pigro cavallo Alzebir di condurlo in città per partecipare ad una festa in casa di sua sorella Lady Doreen. Il cavallo, che odia la città, non solo si rifiuta di muoversi, ma esprime anche la sua disapprovazione per l'eleganza del padrone. Se si clicca invece sui due bambini che stanno costruendo lo spaventapasseri, possiamo assistere ad uno scherzo del folletto Tricky che, nascosto dietro al pupazzo, impaurisce i due fratelli fingendo di essere uno spaventapasseri parlante.

Attività

- Prima di lavorare al computer si può giocare, in classe o in palestra, a " andature". Si fanno muovere gli alunni secondo istruzioni:

Move slowly , move quickly, Stop, Jump, Walk, tiptoe, gallop, turn....

- Nel laboratorio si ascolta frase per frase il testo. Si commenta con gli alunni, si riflette sul significato del testo e si cerca di un titolo tutti insieme per queste due storie.
- Si mettono in evidenza le espressioni idiomatiche presenti nel secondo testo:

It's a pity, So nice...Oh dear! A piccoli gruppi gli alunni preparano la scenetta. Come sempre sono ammessi ampliamenti e modifiche.

Word box

Si può fare una gara a squadre che cercano di scoprire tutte le parole del glossario nel minor tempo possibile.

Musica

Attività

Si ascolta la canzone **If you are happy**. Molti bambini conoscono già in italiano questa canzone. Si focalizza l'attenzione sulle parole: **hands, fingers, legs, feet**. I bambini cantano facendo i gesti. Un'altra attività consiste nel sostituire una frase alla volta con i soli gesti. Alla fine la canzone sarà solo mimata.

Unit 4 The birthday party

THE BIRTHDAY PARTY	Strutture grammaticali	Vocaboli e aree tematiche	Funzioni comunicative
	Uso di may Plurali irregolari Why? Because To need I will	Azioni abituali Sentimenti I mesi La data	Festeggiare un compleanno Chiedere il permesso di fare qualcosa.

Lo **scenario** è la cucina di una famiglia di topolini che abitano al castello. E' il compleanno di Henry e i suoi amici sono stati invitati per la festa. Il piccolo fratello John è triste perché vorrebbe che fosse il suo compleanno. Fuori dalla porta un grosso gatto domanda senza successo, di poter partecipare alla festa

Attività

- Si ascolta il testo, una frase alla volta, e si focalizza l'attenzione sulla parola **may**.
- Si domanda ai bambini di fare ipotesi su quello che sta succedendo e di individuare le parole conosciute. Si riascolta la prima parte del dialogo. Si fa notare che il gatto vuole andare alla festa e che usa l'espressione **may** che serve a chiedere il permesso. Si chiede agli alunni di cercare le occasioni in cui si vuole fare una cosa e si chiede il permesso di farla.
- Si introduce la differenza tra **Why** e **Because** mettendo in evidenza che **because** può essere usato solo per le risposte mentre **why** fa parte dei pronomi interrogativi che cominciano con il W: **Why, What, When, Where, Who**
- Si può presentare come si scrive la data in inglese.
- Per esercitarsi sull'uso di **to need** si prepara dei bigliettini blu con le frasi: - **I'm sad; I'm happy; I'm angry; I'm thirsty; I'm hungry; I'm bored; I'm hot; I'm cold;** e dei bigliettini gialli con le possibili soluzioni: **A friend; a cake; a game; a glass of water; A sandwich; a book; a fan; a cap; a pet; music; an ice-cream; a jacket...** Gli alunni del primo gruppo devono mimare il proprio bigliettino ad un bambino del secondo che a sua volta mima l'oggetto del proprio biglietto. Quando una

coppia ritiene di avere soddisfatto il bisogno va dall'insegnante e dice per es. **I'm thirsty and I need a glass of water.**

Word box

Si gioca al computer con i vocaboli incontrati nello scenario.

Si distribuiscono dei fogli da dividere in sei parti. I bambini scelgono 6 parole del word box, fanno il disegno e le scrivono nella loro tabella.

Si chiamano i nomi dello scenario e quando i bambini sentono una parola che hanno scritto, mettono un segno sulla casella o colorano il disegno. Il primo che finisce dice **Bingo!**

Musica

Al computer si ascolta la canzone **I'm going to see a farm today**

Si legge la canzone e l'insegnante fa notare di nuovo l'uso di **I'm going to ...**

Gli alunni individuano le parole che già conoscono.

Si canta mentre i bambini, a coppie, a turno, mimano le azioni.

Si fa notare l'uso del futuro will e la forma abbreviata 'll

Filastrocche della nonna

❖ Stir the soup

Questa canzone si può usare dopo averla imparata, per fare un girotondo. Si può proporre alla classe di inventare o usare una musica già nota.

❖ Pat-a cake

Questa filastrocca è usata per giocare battendo le mani con un compagno.

❖ Ride a cock-horse

Si ascolta e si preparano i suoni per accompagnare alla filastrocca. Si può sia schioccare la lingua o tamburellare sul banco per far il cavallo che cavalca. Si dice Ting ting , din din per gli anelli e le campanelle della terza strofa. Si può accompagnare la lettura dal suono o alternare suono e parole o sostituire progressivamente le strofe con i suoni trovati.

❖ Head shoulders knees and toes

Si ascolta la canzone, si prova a fare i movimenti mentre i bambini ascoltano.

10. LIVELLO 3

- **Introduzione**
- **Unit 1 Out of the window** – scenario, word box, musica
- **Unit 2 In the study-** scenario, word box ,musica
- **Unit 3 In the attic** -scenario, word box, musica
- **Unit 4 Over the town** - scenario, word box,, musica
- **Filastrocche**

Introduzione

Per ogni nodo si daranno indicazioni su alcune delle tante attività possibili per strutturare le lezioni utilizzando lo scenario e il glossario, successivamente si trovano alcuni esempi di attività per giocare con la musica e le filastrocche. Si ricorda comunque che sono utili tutte le proposte generali fatte nell'INTRODUZIONE. Le strutture grammaticali presenti nei vari scenari possono servire sia per introdurre successive attività in classe sia da rinforzo o ripasso di strutture già presentate con il libro di testo.

Nel **livello 3** sono attivi:

- la finestra, che mostra cosa si vede dalla finestra del castello

Out of the window

- l'alce, che porta nello studio
- la ragnatela in alto a destra, che porta in soffitta
- la porta in basso a destra accanto all'armatura, che porta verso la città

In the study

In the attic

Over the town

Unit 1 Out of the window

OUT OF THE WINDOW	Strutture grammaticali	Vocaboli e aree tematiche	Funzioni comunicative
	Nomi Aggettivi Verbi Passato di to be Why Where What When	Malattie Tempo atmosferico Vacanze Verbi di moto	Mi piace Non mi piace chiedere il permesso Dire di saper fare qualcosa

- Lo **scenario** è costituito dal paesaggio che si vede fuori dalla finestra del castello. Tricky è sul davanzale e conversa con una farfalla freddolosa. Il paesaggio dietro di lui comprende montagne innevate, il bosco, un lago, un fiume e la spiaggia con il mare.

Attività

- Per introdurre l'attività al computer si può conversare con gli alunni dei luoghi dove sono stati in vacanza. Si osserva con i bambini l'illustrazione e si formulano alcune ipotesi su cosa sta succedendo; dicono cosa notano e se conoscono il nome, in inglese, di qualcuno degli oggetti rappresentati.
- Al computer si ascolta in piccoli gruppi il testo e si cerca di capire il significato del dialogo scrivendo alla lavagna le parole di cui i bambini sanno il significato.
- Si spiega poi quello che non è chiaro. Ad esempio **what a pity!** significa "Che peccato" ed è una esclamazione di disappunto.
- Si dividono i bambini in gruppi di tre assegnando le parti di **Tricky , the butterfly e the bird**. In un tempo assegnato, i gruppi ascoltano al computer le frasi del dialogo e lo rappresentano alla classe. Sono gradite varianti ed aggiunte.
- In questo scenario si può fare un ripasso generale del vocabolario, infatti si possono cercare altri verbi sinonimi o contrari. Ugualmente si può fare per i nomi e gli aggettivi. Per esempio: **to love / to like e to hate, big /small , cold/ hot, nice / horrible o ugly**
- Si richiama l'attenzione sull'espressione **too cold**, si chiederà ai bambini di immaginare situazioni in cui usare questa struttura, si ascolteranno le proposte degli alunni, poi si potranno dare dei suggerimenti.
- Lo scenario ci permette di parlare del tempo atmosferico. Il gioco proposto si chiama **La musica del tempo** e serve per introdurre il vocabolario relativo al clima. L'insegnante prepara dei cartoncini con i simboli (ad esempio una goccia per la pioggia, un cristallo per la neve) disegnati da una parte e i vocaboli **sun, wind, snow, fog, cloud, rain** scritti dall'altra. Si mostra un cartoncino alla volta, si fa dire il vocabolo alla classe e si fa inventare un suono adeguato (ad esempio tic- tic per la

pioggia). Quando i bambini hanno imparato i vocaboli l'insegnante comincia il gioco: quando mostra il simbolo gli alunni devono dire il vocabolo, quando mostra il vocabolo devono produrre il suono.

Word box

L'insegnante fa un gioco con le iniziali. La classe viene divisa a gruppi e sulla lavagna in ordine sparso si scrivono le lettere dell'alfabeto. Scelta una lettera, ad occhi chiusi, i gruppi scrivono quante più parole conoscono che iniziano con quella lettera.

Musica

Attività

Si ascolta la canzone **THIS OLD MAN**

La prima volta si ascolta solamente la prima strofa e si mette in evidenza la struttura. Gli ultimi tre versi si dirà sono un ritornello che si manterrà per tutta la canzone mentre nei primi due compare un numero e un vocabolo che fa rima. Ad esempio *One-Thumb*. La rima non è perfetta ma le canzoni tradizionali si prendono qualche libertà! Successivamente si possono ascoltare le altre strofe facendo notare ai bambini che cambia il numero e la parola che fa rima con il numero.

I bambini si dividono in 5 gruppi e ogni gruppo impara una strofa. Si canta tutti insieme. Si chiede agli alunni come potrebbe continuare la canzone utilizzando anche i numeri successivi, poi si può cantare la canzone in molti modi: un gruppo alla volta canta una strofa e tutta la classe fa il ritornello, oppure comincia un gruppo solo e gli altri si aggiungono uno alla volta.

Si canta la canzone imparata facendo il gioco della radio. L'insegnante alza e abbassa il volume, spegne e riaccende la radio. In questo caso gli alunni riprendono a cantare come se la canzone fosse continuata anche a radio spenta.

Unità 2 In the study

IN STUDY	THE	Strutture grammaticali	vocaboli e aree tematiche	Funzioni comunicative
		Why/ Because Let's To be going to Passato can Want Comparativi superlativi Avverbi di tempo	Cibi Animali selvatici	Formule di cortesia Domandar

- Lo **scenario** rappresenta uno studio: Tricky cerca di fare uno scherzo a sir Charles ma viene scoperto da Sally.

Attività

- Si osserva al computer lo scenario. Questa illustrazione offre molti stimoli. Si possono osservare le carte geografiche alle pareti, si può chiedere ai bambini se ricordano il nome degli strumenti musicali presenti nel disegno, si osserva il gioco degli scacchi, il mappamondo ed il baule al centro della stanza.

- Si ascolta il testo della storia. Si ascolta ancora a piccoli gruppi il testo fermandoci ad ogni frase. Si mettono in evidenza alcune espressioni
- Si chiede poi ai bambini quali parole hanno capito e si rilegge il testo a voce alta cercando le intonazioni giuste e l'espressione.
- Si evidenzia la struttura della frase interrogativa con il **present continuous (Is Tricky planning a trick?)** e la struttura della risposta breve.
- Ci si esercita con un gioco di mimo: un bambino a turno fa finta di fare qualcosa mentre gli altri devono indovinare ponendo delle domande del tipo: **Are you fishing?** Il bambino mimo risponderà con **Yes, I am** o **No, I 'm not.**
- Si spiega e ci si esercita sul significato delle espressioni **Always Every day Never Sometimes**

Word box

Dopo essersi esercitati al computer i bambini possono giocare a BINGO di parole. Si scrivono alla lavagna e su alcuni biglietti le parole del vocabolario

I bambini preparano sul loro quaderno una tabella di 3x3 e scelgono 9 parole da scriverci. Si estrae a sorte una parola alla volta, il primo che le ha tutte e nove fa **bingo**

Musica

Si ascolta la canzone **The animals went in two by two** Si impara una strofa alla volta e poi si canta tutta .

Con le tempere si disegna collettivamente un'arca e i bambini a coppie preparano gli animali da incollarci sopra. Si ascolta ancora la canzone e si impara il nome degli animali che sono stati inseriti nella canzone **Which animals are mentioned in this song?**

The elephant, the kangaroo, the dog, the chimpanzee, the hippopotamus, the snail and the tortoise

Un bambino mima un animale ed i compagni devono indovinare dicendone il nome in inglese.

Unit 3 In the attic

IN THE ATTIC	Strutture grammaticali	vocaboli e aree tematiche	Funzioni comunicative
	Passato di to be Passato dei verbi regolari Passato di alcuni verbi irregolari Pronomi possessivi Preposizioni di luogo To need	Casa	Descrivere oggetti Descrivere eventi al passato

- Lo scenario è la soffitta del castello dove due streghe si stanno litigando per una stoffa, ma Tricky ha rubato il loro libro di incantesimi e le trasforma in due simpatici topi.

Attività

- Si ascolta al computer il dialogo diverse volte, si chiede ai ragazzi di individuare quelle che secondo loro sono le parole chiave del testo: le parole cioè che ci aiuteranno nella comprensione.
- Evidenziamo le frasi idiomatiche che potremo riutilizzare in altri contesti e che scriveremo sulle strisce di carta da attaccare al muro: **This is just what I need**
Forget it **Now it's my turn** **By the way**
Invitiamo i bambini a strutturare semplici frasi usando questi modi di dire.
- Si formano gruppi di tre e ad ogni bambino si dà una parte (Sally Tricky Gertrud) . Si dà un tempo definito per preparare la scena.
- si ferma l'attenzione sulle forme verbali al passato, sia quelle regolari che quelle irregolari.
- Si evidenzia il pronome possessivo **yours**

Word box

Dopo aver giocato a coppie a trovare le parole al computer, i bambini possono scrivere alcune frasi utilizzando le parole del Word box.

Musica

Si ascolta la canzone una prima volta Aiken Drum

Si spiega il senso di questa divertente canzone e si canta. Utilizzando lo schema della canzone si può incoraggiare gli alunni a proporre altre strofe.

And his tie was made out of sweet ham.....Gli alunni disegnano **Aiken Drum**

Unit 4 Over the town

OVER THE TOWN	Strutture grammaticali	vocaboli e aree tematiche	Funzioni comunicative
	I would like How much How many Futuro	La città	Conversare

Lo **scenario** mostra Sally, Tricky e il gatto Beemoth, a cavallo della scopa che sorvolano la città. Una cicogna discute con la strega che non ha visto il suo nido. Tricky abbandona la scopa per volare più velocemente sulla cicogna.

Attività

- Gli alunni ascoltano poi leggono il testo dello scenario. Risentono poi una frase alla volta e la ripetono. Preparano il testo a piccoli gruppi. Si può incoraggiare i bambini a trovare altri sviluppi al testo. Per esempio Tricky cade dalla scopa, la cicogna li invita per un tè perché si sente sola lassù
- Ci si può esercitare sulle direzioni: si scrive alla lavagna **Turn left, turn right, go straight ahead until you reach the...., go back to...** Gli alunni devono essere divisi in squadre. Ogni squadra ha un robot e dei tecnici. I tecnici devono dare le istruzioni al robot perché raggiunga la meta suggerita dall'insegnante. Si può far giocare un gruppo alla volta o più gruppi insieme . Nel caso si abbiano più gruppi si può dare come compito l'incontro dei robot in un punto fissato

Word box

L'insegnante dà un tempo fissato, per esempio 5 minuti, e i bambini devono scrivere quante più parole si ricordano dello scenario dopo essersi esercitati al computer.

Musica

Attività

Si ascolta la canzone e s'impara la questa famosa canzone tradizionale **Oranges and lemons**. Si chiede ai bambini di individuare le espressioni che capiscono. Quando le cose non sono chiare si danno delle indicazioni e s'incoraggiano gli alunni a ricostruire il significato del testo. Si canta la canzone dividendo la classe in due gruppi che cantano a botte e risposta.

FILASTROCCHHE

❖ **Rain, rain go away**

Si fanno notare le rime *away day play----- Spain again*

Si possono proporre anche queste altre filastrocche sempre riferite alla pioggia e invitare gli alunni a cercare filastrocche simili in italiano. Altre filastrocche sono:

*Rain, rain go away
Come again on washing day*

*Rain on the green grass
And rain on the tree
And rain on the house top
But not on me*

❖ **Row row your boat**

Si ascolta e si canta la canzone, questa canzone parla di un viaggio in barca ed è piacevole da cantare perché si presta ad essere cantata a velocità diverse, **quickly, slowly**, a canone. La canzone può essere modificata , ad esempio:

*Drive, drive your car
Slowly down the street
Merrily, merrily, merrily
Life is at your feet.*

❖ **See-Saw , Margery Daw**

Dopo aver sentito più di una volta la filastrocca, si abbassa l'audio e i bambini a coppie la leggono una frase per uno.

❖ **Hey diddle, diddle**

Si ascolta e si impara la filastrocca poi si ripete insieme battendo il ritmo con le mani.



1. Premessa

2. Obiettivi generali

3. Navigazione generale

4. Attività generali

5. Living books

1. The kind duck	<i>storia obiettivi testi attività</i>
2. The two cats	<i>storia obiettivi testi attività</i>
3. Colours	<i>storia obiettivi testi attività</i>
4. The lonely elephant	<i>storia obiettivi testi attività</i>
5. The greedy rabbit	<i>storia obiettivi testi attività</i>
6. In the mountains	<i>storia obiettivi testi attività</i>
7. It's Halloween	<i>storia obiettivi testi attività</i>
8. A surprise party	<i>storia obiettivi testi attività</i>
A. In the jungle	<i>attività</i>
B. On the farm	<i>attività</i>

1. Premessa

I bambini in età prescolare e nei primi anni della scuola elementare sono in grado di riprodurre i suoni evitando le interferenze della lingua madre e sono dotati inoltre di una notevole memoria. L'apprendimento linguistico si configura come apprendimento globale e ha una ricaduta educativa che va ben al di là dell'acquisizione strumentale immediata.

Insegnare la lingua straniera utilizzando i Living books vuol dire permettere ai bambini di apprendere in un clima emotivamente significativo di finzione ludica e altamente coinvolgente dal punto di vista cognitivo.

2. Obiettivi generali

Obiettivi formativi

- Contribuire allo sviluppo cognitivo
- Contribuire all'educazione linguistica nel suo complesso
- Contribuire all'educazione alla pace
- Favorire lo sviluppo di un atteggiamento psicologico favorevole verso lo studio delle lingue straniere

Obiettivi specifici legati a:

- Sviluppo cognitivo
- Sviluppo linguistico
- Sviluppo affettivo

Per ogni libro saranno presentati gli obiettivi specifici, il lessico attivo, vale a dire i vocaboli che ci si aspetta il bambino sia in grado di usare, ed il lessico passivo e cioè quelle espressioni di cui il bambino comprende il significato ma che imparerà ad utilizzare in una seconda fase.

I titoli dei libri sono:

- 9. **The kind duck**
- 10. **The two cats**
- 11. **Colours**
- 12. **The lonely elephant**
- 13. **The greedy rabbit**
- 14. **In the mountains**
- 15. **It's Halloween**
- 16. **A surprise party**
- A . **In the jungle**
- B. **On the farm**

Gli ultimi due sono vocabolari ed hanno per argomento gli animali selvatici e gli animali domestici. Lo sfondo delle storie tratta sempre di tematiche legate al vissuto del bambino in modo di dare la possibilità all'insegnante di rielaborarle anche da un punto di vista dell'educazione emotiva. I temi emotivi affrontati sono:

- La solidarietà
- I conflitti
- La diversità
- La solitudine
- Il controllo di sé
- La paura
- L'amicizia

L'uso dei libri, anche se sono stati ideati seguendo una certa gradualità, è a discrezione dell'insegnante. Si consiglia di proporre sempre ai bambini due approcci diversi: in un primo tempo si lascia che i bambini giochino ed esplorino liberamente il libro, solo in un secondo momento si propongono attività più strutturate.

3. Navigazione generale

I living books hanno la struttura di un vero e proprio libro, questo per facilitarne l'uso e per richiamare il tema della narrazione e dell'ascolto, molto coinvolgente in questa fascia di età. Sono graduati in ordine di difficoltà dal più semplice al più complesso.

La prima pagina mostra una scrivania con alcuni libri e un mappamondo dove si può scegliere tra fra uno dei quattro livelli che attivano le seguenti opzioni:

I livello = si sente solo la storia senza sottotitoli e senza vocabolario,

II livello = si sente la storia e si leggono i sottotitoli, non c'è vocabolario,

III livello = si sente la storia, ci sono i sottotitoli e c'è il vocabolario,

IV livello = si sente la storia, ci sono i sottotitoli, il vocabolario e c'è anche l'opzione di risentire frase per frase cliccando su uno dei numeri posti in alto del libro, ogni numero corrisponde all'ordine della frase nel dialogo.

Appena scelto il livello appare un libro aperto che contiene l'indice delle otto storie e dei due vocabolari. La freccia rossa in alto ci permette di tornare alla scelta del livello.

Cliccando sul titolo della storia che vogliamo esplorare si avvia, solo per la prima volta, il loading, e subito compare la prima pagina del libro. Ogni libro ha quattro pagine che rispettano la stessa struttura: antefatto, svolgimento e conclusione della storia; tutte le storie hanno come sfondo alcune tematiche legate al mondo del bambino. In tutte le pagine si trovano le tre frecce: una per andare avanti, una per tornare indietro e una per tornare all'indice. Le animazioni nelle pagine sono molto semplici e intuitive, il personaggio che parla è quello che, sfiorato dal mouse, si illumina, mentre per sentire le parole del vocabolario si

apre un cerchio azzurro intorno all'oggetto o all'animale di cui si sentirà il nome ; al termine del dialogo la pagina gira da sola, ma si può anche scegliere di girare con la freccia a destra. I numeri piccoli fuori della pagina a destra permettono di cambiare livello durante la navigazione di un libro, opzione questa non valida per la scelta delle frasi da risentire che, una volta selezionata, rimane attiva.

4. Attività generali

Uso

Le attività al computer sono collegate alla programmazione di classe e quindi tutti i temi trattati nei Living books hanno forti legami anche con altri momenti della vita scolastica.

Ecco un elenco di attività che si possono fare secondo l'età dei bambini:

Gli alunni nel laboratorio

- vedono la storia complessivamente a piccoli gruppi
- esplorano la storia e a coppie cercano di capire la vicenda
- scoprono i vocaboli
- drammatizzano scena per scena la storia
- individuano gli elementi del racconto: contesto, vicenda, personaggi
- immaginano cosa potrà succedere dopo, cosa può essere successo prima...
- individuano percorsi diversi della storia

Gli alunni in classe

- disegnano a gruppi le quattro scene
- ricordano i vocaboli che possono essere scritti sulla lavagna dall'insegnante
- disegnano i personaggi e costruiscono scene nuove
- tagliano le scene e le ricompongono come se fossero dei puzzle
- realizzano maschere o burattini: a dito, su bastoncini, di carta, di cartapesta
- allestiscono un piccolo spettacolo che prende spunto dai living books
- fanno esercizi di psicomotricità: movimenti degli animali, strega comanda colore, Simon says, secondo i temi trattati nei libri
- in cerchio discutono sui temi emersi dalle storie: paure, amicizia, solidarietà...
- costruiscono cartelloni con oggetti e personaggi adesivi
- cantano canzoncine e filastrocche in italiano e inglese
- giocano a travestirsi e a truccarsi

Per ogni libro saranno presentati

1. Breve descrizione della trama della storia
2. Obiettivi e contenuti legati allo sviluppo linguistico, a quello cognitivo e a quello affettivo.
3. La trascrizione dei testi suddivisi nelle quattro pagine con indicate le parole contenute nel vocabolario
4. Alcune tra le tante attività legate ai Living books che si possono proporre ai bambini.

5. I living books

1-THE KIND DUCK

La storia

Vicino ad un laghetto tre simpatici topolini, uno grasso, uno piccolo e uno alto, chiedono aiuto a due anatre per salvarsi da un terribile gatto. Una delle due anatre accetta e le porta al di là

del lago. Dopo qualche giorno è però lei a trovarsi in pericolo dentro a una rete, e i topolini possono restituirle il favore liberandola.

Obiettivi specifici

Sviluppo cognitivo	Sviluppo linguistico	Sviluppo affettivo
<ul style="list-style-type: none"> • Formulare ipotesi • Osservare le caratteristiche dell'acqua • Conoscere gli abitanti dello stagno • Osservare la metamorfosi della rana 	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere aiuto • Ringraziare • Conoscere alcune qualità • Lessico dell'area tematica lo stagno <p>Vocabolario attivo: duck, cat, sun, lake, flower, grass, net, boat, fish, mouse tall, small, fat, mountain</p> <p>Vocabolario passivo : Please help me! No! I can't help you. Yes! I can help you Come back Bye Thank you! Help! My pleasure! Don 't worry!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare a lavorare insieme • Riflettere sul concetto di solidarietà

Testi

The kind duck

- I- Mice: - Please help me!
Duck 1: - No, I can't help you.
Duck 2 :- Yes, I can help you.

VOCABULARY sun, tree, flower, grass, mountain, mouse, duck, lake.

- II- Cat:- Come back!
Mice:- Bye, bye!

VOCABULARY duck, cat, sun, lake, tree, mountain.

- III- Mice:- Thank you!
Duck:- My pleasure!
VOCABULARY a tall mouse, a small mouse, a fat mouse, flower, grass, duck, mountain, sun

- IV- Duck:- Help!
Mice:- Don' t worry!

VOCABULARY net, tree, grass, mountain, sun.

Attività:**► Formulare ipotesi**

La narrazione si presta a lavorare sulle possibili alternative allo svolgimento della storia. Partendo dal problema di partenza, i topolini devono mettersi in salvo, si chiederà ai bambini di pensare ad altre possibili soluzioni, per esempio: se le anatre non fossero state disponibili, quali altri mezzi avrebbero potuto avere i topolini per attraversare il fiume?

Oppure: se il gatto trova anche lui un modo per attraversare l'acqua, che cosa potrebbe succedere?

O ancora: quali altri mezzi hanno i topolini per mettersi in salvo? (nascondersi in un buco, andare nella cuccia del cane e così via).

Questa attività può essere molto avvincente ed è utile far recitare a piccoli gruppi le varie possibilità.

Il breve dialogo proposto può essere adattato a situazioni diverse e l'insegnante mostrerà come la stessa frase può essere riutilizzata in contesti diversi.

Individuare sequenze temporali

Dopo aver disegnato le scene della storia si chiede ai bambini di ricostruire la sequenza temporale, successivamente le scene possono essere ritagliate come se fossero un puzzle e si potranno ricostruire le singole scene.

Chiedere aiuto e ringraziare

Le frasi presentate nel contesto della storia si possono utilizzare anche in contesti diversi : ad esempio l'insegnante mentre sposta degli oggetti dirà

" **Please help me**" e ringrazierà dicendo "**Thank you**". Queste espressioni con il tempo entreranno a far parte del lessico della classe.

Altre frasi utili:

Please help me!

No! I can't help you.

Yes! I can help you

Thank you!

My pleasure!

Don 't worry!

► Lessico dell'area tematica lo stagno

Si può seguire questo percorso:

1. Indagine sulle conoscenze degli alunni
2. Discussione sulle caratteristiche degli oggetti da disegnare e presentazione dei vocaboli
3. Disegno e ritaglio
4. Attività linguistica

L'insegnante chiederà ai bambini se hanno visto uno stagno e cosa ricordano, poi proporrà loro di disegnare su dei fogli alcune figure da ritagliare. Prima d'iniziare questo lavoro si potranno fare insieme delle riflessioni sulla grandezza dei vari elementi con domande quali: - E' più grande un'anatra o una rana?- Si preparerà poi un cartellone di sfondo mentre i bambini realizzeranno gli elementi singoli da incollare. Si potranno inventare così molti giochi e utilizzare sempre nuovi comandi, per esempio:

- **Put a duck in the pond- Move the fish near the duck.**

Attività al computer

Il libro va visto più volte ed è consigliabile seguire questa modalità:

1. I bambini scorrono le pagine del libro senza sapere né di cosa si tratta e neppure i vocaboli presentati. Il lavoro è svolto a piccoli gruppi ed i bambini discutono su quale sia secondo loro la vicenda: è il momento della formulazione di ipotesi.
2. A coppie, le singole pagine vengono esplorate con attenzione: dalla comprensione globale si passa ad un'osservazione più analitica.
3. A gruppo intero i bambini discutono di quello che ritengono di aver scoperto e cioè la trama della storia ed il significato dei vocaboli.
4. L'insegnante conferma evitando il più possibile di tradurre ma aiutandosi con delle immagini.
5. I gruppi tornano a vedere la storia al computer, se sono bambini della scuola elementare l'insegnante può scegliere anche l'opzione in cui si vedono le frasi scritte.

2-THE TWO CATS

La storia

Due gattini prepotenti litigano per chi deve passare per primo su un muretto, spingendosi finiscono in acqua e un cane gentile li salva. Il cane li fa riflettere su chi è veramente il più forte: chi litiga o chi aiuta chi è in difficoltà?

Obiettivi specifici

Sviluppo cognitivo	Sviluppo linguistico	Sviluppo affettivo
<ul style="list-style-type: none"> • Osservare le parti del corpo di un mammifero. • Confrontare animali diversi . • Individuare differenze e analogie. • Osservare sequenze e riflettere sul concetto di trasformazione. • Formulare ipotesi sull'evento che causa una trasformazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire comandi • Chiedere scusa • Ringraziare <p>Vocabolario attivo: lizard, mouse, wall, water, fish cat, dog, rope, eye, nose, ear, paw, tail, cloud, sky, fish, grass.</p> <p>Vocabolario passivo: Come here! Go away! Don't pull Don't push Come out! I'm sorry! Thank you Sit down Listen I'm strong</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare i motivi e le conseguenze dei conflitti. • Trovare possibili soluzioni a situazioni conflittuali

Testi

2) The two cats

I- Cat 1:- Come here! I'm strong!

Cat 2:- Go away! I'm strong!

VOCABULARY: wall, water, cloud, sky, fish, cat.

II- Cat 1:- Don't pull!

Cat 2:- Don't push!

Cat 1:- Don't pull!

Cat 2:- Don't push!

VOCABULARY: cat, lizard, water, cloud, sky.

III- Dog:- Come out!

Cat1:- I'm sorry!

Cat 2:- Thank you!

VOCABULARY: rope, cloud, dog, mouse, water, sky, cat, ear, paw, nose.

IV- Dog:- Sit down and listen. I'm really strong!

Cat 1:- Mew

Cat 2 :- Yes...

VOCABULARY: eye, tail, dog, cat, mountain, grass, cloud, sky.

Attività

Confrontare animali diversi.

I bambini osservano alcune illustrazioni in cui si vedono alcuni animali, ad esempio un cane, una lucertola, un uccello, un pesce, un'ape, un serpente. Si conversa lasciando liberi i bambini di fare le proprie osservazioni, in un secondo tempo si costruisce una tabella in cui sono disegnate le parti del corpo degli animali osservati

	testa	zampe	ali	coda
cane				
lucertola				
uccello				
pesce				
ape				
serpente				

Si completa la tabella e si può discutere ancora sulle differenze tra i vari animali, ad esempio si potrà notare che tutti hanno la coda ma la coda di un uccello è diversa di quella di un pesce o di un cane. L'attività può continuare secondo l'interesse dei bambini analizzando differenze relative alla misura (grande, piccolo), all'uso (per volare, per nuotare ecc.), al materiale (di piume, di cartilagine, di ossa).

Formulare ipotesi sull'evento che causa una trasformazione

Nel libro si vedono due gatti che si sono bagnati cadendo nel fiume ma avrebbero potuto bagnarsi per un altro motivo: sotto una doccia, ad esempio, oppure perché è cominciato a piovere e così via. L'insegnante mostra le immagini che documentano una serie di fatti e chiede ai bambini di formulare delle ipotesi sull'evento che li ha causati. Si può presentare come "il gioco del detective" ma ha un aspetto importante: capire che lo stesso evento può avere cause molto diverse.

Eeguire comandi

Ci sono tanti giochi che si prestano a far eseguire comandi, se ne indicano due come esempio:

Simon says: i bambini eseguono il comando indicato solo se precedentemente è stato detto, appunto, **Simon says** chi si sbaglia è momentaneamente escluso dal gioco; Il gioco del robot: uno o più bambini fanno i robot ed eseguono gli ordini impartiti dal capo-gioco.

Inizialmente sono comandi semplici come **sit down, stand up, turn, jump**; in seguito i comandi diventano più complessi **go to the door, open the door**.

Dopo aver giocato con i comandi dati dall'insegnante può essere un bambino a dare i comandi.

► **Trovare soluzioni alternative a situazioni conflittuali**

Inizialmente si lavora sulla situazione mostrata nel "Living book" poi la procedura si può applicare a situazioni che si verificano in classe. Si guarda con attenzione la situazione conflittuale presentata nel "Living book", poi tre bambini mimano la situazione; si discute su quale secondo loro è il motivo per cui i gatti litigano, qual è il bisogno che entrambi esprimono, si chiede in quale diverso modo avrebbero potuto veder soddisfatto il loro bisogno; i bambini recitano nuovamente la scena con le possibili varianti ideate da loro. Inizialmente il lavoro viene svolto in italiano ma se fosse possibile trovare una soluzione in cui il testo inglese è semplice l'insegnante può fare da colonna sonora mentre i bambini recitano (per esempio i gatti fanno una gara di corsa per stabilire chi è più veloce : **let's have a race!**)

► **Attività al computer**

Oltre ai giochi già suggeriti nell'introduzione, si può fare il gioco del doppiaggio.

1. I bambini osservano con molta attenzione le singole scene del "living book"
2. Si muovono scena per scena secondo le indicazioni utilizzando l'audio del "living book"
3. Tre di loro fanno i personaggi che si muovono, mentre altri tre fanno l'audio parlando insieme al "living book"
4. A piccoli gruppi recitano la scena.

3- **COLOURS**

La storia

Un piccolo cane ha voglia di giocare ma, purtroppo, la sua padrona ama solo cani marroni e, visto che lui è a macchie, lo manda via. Giocando con i suoi amici nello studio di pittura della signora però, rovesciano tutti i barattoli di colori e si macchiano a tal punto che anche la padrona è costretta ad accettarli così come sono: tutti colorati.

Obiettivi specifici

Sviluppo cognitivo	Sviluppo linguistico	Sviluppo affettivo
<ul style="list-style-type: none"> • Formulare ipotesi • Osservare trasformazioni: - per colore - per crescita - per esperienze <ul style="list-style-type: none"> • Individuare i colori primari e secondari 	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere il permesso • Descrivere azioni • Esprimere preferenze • Nominare i colori <p>Vocabolario attivo Door, broom, flower, picture, red, yellow, blue, green, white, black, pink, grey, orange, brown, mirror, window.</p> <p>Vocabolario passivo Go away! I want to play I love... I'm not... I look I climb I dance I jump I roll I'm ...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire analogie e diversità con i compagni • Riflettere sui sentimenti di esclusione

Testi:

Colours

I- Little dog:- I want to play!

II- Woman: - Go away!

VOCABULARY picture, yellow, flower, dog, mirror, white, green, orange.

III- Woman: - I only love brown dogs....

Little dog:- I'm not brown!

VOCABULARY flower, door, broom, black, brown, dog, grey, floor, window.

IV- Dog 1:- I look!

Dog 2:- I climb!

Dog 3:- I dance!

Dog 4:- I jump!

Dog 5:- I roll!

VOCABULARY red, blue, dog, floor, window, mirror.

IV Woman: - Oh no! All these colours!

Dog 1:- I'm red!

Dog 2:- I'm blue!

Dog 3:- I'm green!

Dog 4:- I'm yellow!

Dog 5:- I'm orange!

VOCABULARY picture, flower, orange, dog, white, window, mirror, floor, green.

Attività

► Formulare ipotesi

L'insegnante può portare i bambini a riflettere sulla situazione- problema presentata nel "living book" e chiederà ai bambini di formulare alcune ipotesi sulle possibili soluzioni per poi immaginarne le conseguenze. Si potrà così disegnare una mappa su cui ci saranno le soluzioni proposte dai bambini, scritte, nel caso di alunni più grandi, e invece con disegni o simboli condivisi nel caso di bambini più piccoli.

Si potrà così riflettere che ogni soluzione ha dei pro e dei contro. Nella storia c'è anche un altro argomento sul quale ci possiamo discutere con bambini: la signora che scaccia il cane a causa del suo colore. Questa storia si risolve facendo giocare i cagnolini con vernici diverse ma possiamo divertirci ad inventare con i bambini altre soluzioni; i cagnolini potevano rotolarsi nella farina, nel fango, potevano coprire l'amico di cacao per farlo diventare marrone e così via.

► Osservare trasformazioni

L'insegnante sceglie una serie di illustrazioni che aiutano a riflettere sul concetto di trasformazione, per esempio: un neonato, un bambino, un adulto; un uovo, un pulcino, una gallina; un seme, una pianticella, la pianta con il frutto. Dopo aver osservato cosa si trasforma e come, si chiederà ai bambini di cercare altri esempi. Giocando con alcune immagini stampate gli alunni potranno fare delle trasformazioni nei disegni e chiedere poi ai compagni cosa è cambiato.

Il gioco dell'arcobaleno

L'insegnante distribuisce dei cartoncini colorati tanti quanti sono i bambini, in modo da avere tante serie uguali, ad esempio se i bambini sono 25 preparerà cinque serie di cinque colori. I bambini dovranno girare tra i compagni e chiedere **What's your colour?** Se il compagno risponde con il nome di un colore diverso da quello posseduto dal bambino che chiede si daranno la mano e andranno insieme a cercare i colori che mancano per formare la serie. Quando la prima serie è finita i bambini vanno dall'insegnante ed ognuno dice il proprio colore poi possono cantare insieme. Se la frase **What's your colour?** risulta troppo difficile si può sostituire con una frase più semplice: **I'm red** o altro (a secondo del cartellino ricevuto). I bambini che hanno completato la serie, formano l'arcobaleno e possono cantare la canzone:

Sing a rainbow

Red and yellow

And pink and green

Orange and purple and blue..

I can sing a rainbow...

Sing a rainbow

Sing a rainbow, too!

Al computer

L'uso di un semplice programma di grafica permetterà ai bambini di disegnare e sperimentare le trasformazioni di colore e all'insegnante di fare degli esercizi linguistici. **"Colour the square red", "Colour the circle green"** oppure **"What colour is ..."**

4) THE LONELY ELEPHANT

La storia

Il protagonista di questa storia è un elefantino che ha tanti giocattoli ma non ha amici. Un giorno porta i suoi giocattoli nel parco e lascia che i suoi amici ci giochino, da quel giorno non si sentirà più solo.

Obiettivi specifici

Sviluppo cognitivo	Sviluppo linguistico	Sviluppo affettivo
<ul style="list-style-type: none"> • Classificare • Ordinare secondo un criterio scelto 	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere e rispondere su stati d'animo • Chiedere oggetti. • Nominare vocaboli relativi a giocattoli • Conoscere il nome di alcuni animali • Chiedere permessi <p>Vocabolario attivo Kite, rocking horse, car, train, spaceship, ball, doll, tree, sun, hippopotamus, monkey, tortoise, snake, lion, elephant, rhinoceros, sky, giraffe</p> <p>Vocabolario passivo How are you? I'm... lonely Fine, I'm happy Thank you! I've got... toys I haven't got... friends! Come and play! Look Can I play too? It's fun!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sull'amicizia, sulle aspettative e sugli impegni legati al fatto di essere amici.

Testi

The lonely elephant

I- Giraffe:- How are you?
Elephant:- I'm lonely ...

VOCABULARY Kite, rocking horse, car, train, spaceship, ball, doll, giraffe, elephant,

II- Elephant:- I've got toys, but I haven't got friends!

VOCABULARY elephant, car, kite, ball, train, doll, rocking horse, window.

III- Elephant:- Come and play!
Hippopotamus and rhinoceros:- Look! Toys!
Monkey :- Can I play too?
Elephant:- Yes!

VOCABULARY tree, sun, hippopotamus, monkey, tortoise, snake, lion, elephant, rhinoceros, sky, toy box.

IV- Giraffe:- How are you?
Elephant:- Fine, I'm happy!
Lion:- It's fun!

Animals :- Thank you!

VOCABULARY hippopotamus, monkey, tortoise, lion, elephant, sun, sky, tortoise, doll, train, spaceship.

Attività

Classificare

Dopo aver visto il contenuto della scatola dei giochi dell'elefantino si chiede ai bambini se i giocattoli potrebbero essere suddivisi in qualche modo e si cerca insieme le modalità per farlo. I problemi che si presenteranno saranno diversi ed è utile che siano i bambini a fare delle proposte. Una volta ottenuta una classificazione degli oggetti condivisa si presenteranno in inglese gli oggetti raggruppati insieme.

Ordinare

L'insegnante prepara una fotocopia con degli scaffali ed un'altra dove sono presenti illustrazioni di giocattoli : bambole, trenini, palle di diversa misura, macchinine grandi e piccole e così via. I bambini ricevono il compito di "mettere in ordine" incollando sugli scaffali i giocattoli che avranno colorato e ritagliato. Terminato il lavoro si discute con i bambini sul criterio che è stato seguito per disporre gli oggetti che verranno poi elencati in inglese secondo l'ordine scelto.

Chiedere oggetti, esprimerne il possesso

L'insegnante prepara dei cartoncini o flash-cards su cui sono incollate o disegnate illustrazioni di giocattoli, a questi possono essere aggiunti altri su cui i bambini avranno disegnato il proprio giocattolo preferito. Ogni bambino riceve un cartoncino che mette a faccia in giù su un tavolo. Un alunno, inizialmente aiutato dall'insegnante va da un compagno e chiede "**Have you got...**", se indovina l'oggetto prende il cartoncino e va a chiedere ad un altro, continuando fino a che non sbaglia. Ogni bambino avrà la sua opportunità di ottenere dei cartoncini in più se presterà attenzione alle esperienze dei compagni.

Riflettere sull'amicizia

I bambini si siedono in cerchio e l'insegnante chiede a ciascuno da cosa si capisce che si è amici. Dopo aver parlato si fa il gioco degli abbracci, i bambini camminano per la stanza senza toccarsi poi l'insegnante dice "per due" e i bambini si abbracciano a due a due. Mentre sono abbracciati l'insegnante dà un comando che presuppone che i bambini si appoggino a vicenda per esempio: "tirate su una gamba senza cadere". Poi "ricominciate a camminare tenendovi per mano a due a due", successivamente l'insegnante ordina "per tre"; "per quattro" ecc. sempre nuovi raggruppamenti che fanno sperimentare ai bambini contatti diversi e diversi modi di sostenersi.

Al computer

Come sempre le attività proposte nei libri precedenti sono da riproporre, come attività nuova gli alunni lavorano in coppia alternandosi, uno guarda il computer mentre l'altro è girato e deve ricordare quello che c'è sulla pagina dicendo i nomi dei giocattoli in inglese o quale gioco è usato dai singoli personaggi.

5) THE GREEDY RABBIT

La storia

Due coniglietti entrano in un orto pieno di ortaggi. Dopo aver fatto una scorpacciata, uno riesce a passare dal buco nella rete, mentre l'altro, troppo goloso, è diventato così grasso che non riesce ad uscire.

Obiettivi specifici

Sviluppo cognitivo	Sviluppo linguistico	Sviluppo affettivo
<ul style="list-style-type: none"> • Formulare ipotesi • Descrivere le attività che si svolgono in un orto • Conoscere e descrivere i principali ortaggi 	<ul style="list-style-type: none"> • Parlare di sé • Nominare vocaboli relativi agli ortaggi • Usare i numeri fino a cinque • Conoscere l'uso del plurale <p>Vocabolario attivo carrot, apple, bean, potato, tomato, door, rabbit, house, thin, fat, small, fast, slow, one, two, three, four, five.</p> <p>Vocabolario passivo What a lot of ...! I'm hungry I'm thin! I'm fat! I'm slow! I'm fast! I'm small! Come with me! I'm too ...!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sul controllo di sé • Individuare l'aiuto che può venire dal gruppo

The greedy rabbit

I- Rabbit 1:- What a lot of vegetables!

Rabbit 2:- Yummy!

VOCABULARY flower, rabbit, door, sun, house, tree, carrot, apples, beans, potatoes, tomatoes, sky.

II - Rabbit 1 :- I'm hungry!

One carrot

Two apples

Three beans

Four potatoes

Five tomatoes

Rabbit 2:- Stop!

VOCABULARY flower, rabbit, door, sun, house, tree, sky.

III - Rabbit 1:- I'm thin!

Rabbit 2:- I'm fat!

Tortoise:- I'm slow!

Lizard:- I'm fast!

Frog:- I'm small!

VOCABULARY sun, sky, door, house, rabbit, flower, tree, cloud, tortoise, frog, lizard.

- IV. Rabbit 1:- Come with me!
Rabbit 2 :- I'm too fat!

VOCABULARY flower, tree, house, rabbit.

Attività

► Formulare ipotesi

- Con la classe, dopo aver visto il "Living book" si riflette sul fatto che il coniglio è cambiato, è diventato più grasso e su quali altri cambiamenti ci possono essere. Ci sono cambiamenti lenti: la crescita, l'aumento di peso e cambiamenti più rapidi: arrossire, cambiare di abito e così via.
- Si parla di come potrebbe cambiare la storia e la conseguenza di ogni cambiamento proposto dai bambini viene illustrata con un disegno, ad esempio se arriva il contadino cosa potrebbe succedere? Il coniglio potrebbe nascondersi finché non passa dal buco, oppure potrebbe venire preso dal contadino, potrebbe riuscire a commuovere il contadino e diventare così il guardiano dell'orto. Le varianti possono essere rappresentate dai bambini a gruppi.

Un girotondo

Si insegna ai bambini questo tradizionale girotondo inglese:

Here we go round the mulberry bush

*Here we go round the mulberry bush,
the mulberry bush, the mulberry bush,
here we go round the mulberry bush,
on a cold and frosty morning*

Collage di ortaggi

Si cercano sulle riviste alcune immagini di ortaggi e si fanno dei collage alle pareti sui quali si scrive il nome in inglese.

Giochiamo con i numeri

Si gioca con i numeri fino a cinque : si possono prendere alcuni oggetti e nasconderli tenendo le mani dietro la schiena domandando ad esempio: **How many pens?** I bambini dovranno indicare il numero giusto. Si chiede poi di disegnare alcuni oggetti visti nel Living book, ad esempio : **Draw two carrots, draw four apples....**

6) IN THE MOUNTAINS

La storia

La vicenda è ambientata in montagna dove c'è un gruppo di amici a sciare. Purtroppo, a causa di sciatori troppo spericolati, tutti finiscono per fare un tuffo nella neve. Riusciranno a riscaldarsi soltanto di fronte ad una tavola imbandita.

Obiettivi specifici

Sviluppo cognitivo	Sviluppo linguistico	Sviluppo affettivo
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il ciclo dell'acqua • Ordinare in sequenze 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentarsi • Esprimere piacere di fare qualcosa • Informarsi su dove si trova qualcuno • Conoscenza di vocaboli relativi ad alcuni sport invernali • Conoscenza dei vocaboli relativi ad alcuni cibi <p>Vocabolario attivo sledge, skis, bear, penguin, pig, cat, dog, sun, circle, square, ice, tree, house, ball, snow, ice cream, snowman, jug, glass, chips, chocolate, bread, apple.</p> <p>Vocabolario passivo I love... Let's have... Here we come We're playing with... Where are you? I'm here ! It's cold here! What's your name? My name's... I'm a ...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere tra conflitto voluto e incidente • Riflettere sul concetto di solidarietà

Testi

7) In the mountains

I- Pig :- I love skiing!
Penguin :- I love snow!
Bear: - Let's have a race!
VOCABULARY skis, bear, penguin, pig, house, tree, square, snowman.

Duck:- I love skating!
Dogs:- We're playing with a ball!
II- Penguin pig bear: - Here we come!
Splash!
VOCABULARY tree, house, ball, snow, cat, dog, circle, square, snowman.

III- Duck: - Help!
Bear: - Where are you Peng?
Penguin: - I'm here !

Cat:- It's cold here!

VOCABULARY pig, cat, dog, penguin, bear, snowman.

IV- Duck:- What's your name?

Bear:- My name's Paul, I'm a bear!

Penguin:- I'm Peng, I'm a penguin!

Cat:- I'm Kitty!

Dog:- Tom!

Dog:- Tim!

Pig:- I'm a gigantic pig!

VOCABULARY jug, glass, chips, chocolate, bread, apple, window, cat, dog, pig, snowman, bear.

Attività

► Conosciamo il ciclo dell'acqua

Dopo una conversazione collettiva si costruisce un cartellone che illustra il ciclo dell'acqua. I bambini sono incoraggiati a disegnare i singoli elementi per fare poi un grande cartellone collettivo. Terminato il cartellone si può fare "Il gioco dell'acqua". Questa attività prima si svolge in italiano poi in inglese, i bambini si muovono usando liberamente tutto lo spazio, felici perché c'è il sole (**sun**) e quando l'insegnante dice pioggia (**rain**) mimano la situazione di qualcuno che viene bagnato dalla pioggia, poi l'insegnante dice neve (**snow**) e la situazione diventa quella durante una nevicata, quando poi dice ghiaccio (**ice**) i bambini si fermano.

Where is

Questo gioco può essere fatto in maniera simile al gioco del nascondino. Un bambino esce dalla classe e tutti i compagni si cambiano di posto tranne uno che si nasconde. Il bambino che rientra deve chiedere **Where is...**dicendo il nome del compagno che non vede. Se il bambino non è quello nascosto risponde **Here I am!** Se il nome è invece quello del bambino nascosto la classe risponde **Find him (her)!** I compagni segnalano l'avvicinarsi o l'allontanamento dal bambino con il battito delle mani.

► Distinzione tra conflitto voluto e incidente

L'immagine che mostra gli animali che ridono sotto la neve può aiutare a discutere sulla differenza tra l'incidente che succede senza volere e l'atto aggressivo voluto. Con i bambini si ricercheranno esempi tratti dalla vita di classe.

Al computer

I bambini a coppie guardano varie volte le singole pagine del libro successivamente tolgono l'audio e cercano di ripetere le frasi ascoltate, infine rimettono l'audio per verificare se hanno sbagliato oppure no.

7) IT'S HALLOWEEN

La storia

Durante la sera di Halloween un simpatico orsetto si diverte a disegnare la sua maschera a forma di zucca. All'improvviso qualcuno bussa alla porta e due terribili fantasmi spaventano l'orsetto che, senza perdersi d'animo, si mette la sua maschera e capovolge la situazione

facendo paura ai due fantasmi. La storia finisce quando, una volta tolte tutte le maschere, gli amici si riconoscono e si accorgono che la paura, spesso, "è solo un gioco".

Obiettivi specifici

Sviluppo cognitivo	Sviluppo linguistico	Sviluppo affettivo
<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione delle difese degli animali: il mimetismo • Osservazione del tempo atmosferico. • Confronto tra feste diverse Halloween e Carnevale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere timore • Chiedere aiuto • Nominare alcune parti del corpo • Nominare alcuni abiti • Nominare oggetti tipici della festa di Halloween <p>Vocabolario attivo pumpkin, mask, bat, chain, rain, window, witch, ghost, sheet, hat, skirt, trousers, jumper, shirt, shoes,</p> <p>Vocabolario passivo I like painting! Who are you? I'm scared! Help, ... It's only a joke!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Parlare delle proprie paure • Condividere con i compagni timori ed emozioni

Testi:

4) It's Halloween!

I- Bear:- I like painting!

VOCABULARY: pumpkin, bat, chain, window, witch, door, candle, clock, scissors, brush.

II- Ghost:- Uuuu

Ghost:- Trick or Treat!

Bear:- Who are you? I'm scared!

VOCABULARY mask, floor, shoes, chain, rain, cloud, candle, jumper.

III- Bear:- Booh!

Ghosts:- Help a monster!

Ghosts:- We are scared!

VOCABULARY: hat, rain, cloud, shoes.

IV- Bear:- Ha, ha, it's only a joke!

VOCABULARY: skirt, trousers, jumper, shirt, shoes, window, door, candle, sheet, duck, clock.

Attività

► Quanti modi di nascondersi!

L'insegnante mostra una serie di illustrazioni in cui si vedono degli animali che si mimetizzano nel proprio ambiente e chiede ai bambini di riflettere su cosa aiuta a

nascondersi : il leone non si vede nella savana perché è giallo, il leopardo a macchie non si nota nel bosco, l'uccello stecco ha una forma che lo rende difficile da distinguere dal ramo su cui è posato e così via. Insieme si parla dei motivi per cui gli animali cercano di nascondersi. Dopo aver fatto e raccolto gli esempi dei bambini si costruisce un cartellone su cui sono attaccati i vari animali scelti, inseriti in uno sfondo adatto ad esaltarne il mimetismo.

Culture diverse, aspetti simili

La festa di Halloween in occasione della festività di tutti i santi è legata ai timori del ritorno sulla terra degli spiriti dei defunti. I timori diventano gioco e i bambini girano travestiti e minacciano i vicini di far loro dei brutti scherzi se non riceveranno dolci e piccoli doni. La festa del Carnevale prevede anch'essa il travestimento ma con altro significato, è la festa del capovolgimento di ogni regola e la maschera serve per non farsi riconoscere..

L'insegnante propone ai bambini di costruire delle maschere utilizzando dei piatti di carta su cui verranno dipinti visi mostruosi e attaccate strisce di carta colorata, corna di cartoncino ecc. Nel corso della realizzazione l'insegnante ripassa i colori e le parti del viso e i colori: nose, eyes, mouth, ears... yellow, red, green ...

► Parlare delle proprie paure

- I bambini si siedono in cerchio, l'insegnante chiede di fare delle osservazioni sul "living book" appena visto. Di cosa avevano paura i personaggi? Da cosa si capiva che avevano paura?
- Poi i bambini parlano delle proprie paure: quali sono? Cosa fanno quando hanno paura? Quanti bambini hanno gli stessi timori?
- L'insegnante chiede di disegnare quello che fa paura;
- Ogni bambino presenta il proprio disegno con l'aiuto dell'insegnante dice **I'm scared of...** e mostra il disegno. L'insegnante potrà aggiungere in inglese il vocabolo se questo non è complesso e se diversi bambini hanno fatto lo stesso disegno per esempio **monsters, darkness, ghosts, thunder ...**

Al computer

Gli alunni oltre a fare le attività già suggerite negli altri libri possono, dopo aver visto insieme la sequenza più volte, fare un gioco che consiste in questo: un bambino gira le pagine del living book e fa sentire quindi un dialogo scelto a caso al compagno che è girato e deve dire di quale scena si tratta. Le parti poi si invertono.

8 - A SURPRISE PARTY

La storia

Un'elegante Orsetta saluta un orso che ha un braccio e una zampa ingessati dicendogli che sta andando ad una festa. L'orso rimane male ed è molto triste fino a quando non si accorge che in realtà i suoi amici gli stavano preparando una "festa a sorpresa".

Obiettivi specifici

Sviluppo cognitivo	Sviluppo linguistico	Sviluppo affettivo
<ul style="list-style-type: none"> • Collegare gli stati d'animo a manifestazioni corporee • Osservare gli elementi caratteristici di ambienti diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere azioni • Parlare di stati d'animo • Salutare <p>Vocabolario attivo blanket, cavern, flower, tree, fireworks, stick, music, river, star, stone, boat, moon,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sull'amicizia • Riflettere sulle conseguenze dei propri comportamenti.

	party-hat, chair, guitar, biscuits, candle, balloon, cake, sweets Vocabolario passivo I'm going to I can't ... I'm sad, I'm lonely! I'm sleepy. Surprise, surprise! Hello Hi! It's party time! Good night! Thank you, it's fun. We can dance! We can sing! We can play the guitar!	
--	---	--

Testi

8) A surprise party

I- Bear: - Bye, bye. I'm going to a party!

Bear: - I can't come...

VOCABULARY blanket, cavern, flower, moon, star, bear, stick.

II- Bear: - I'm sad, I'm lonely!

Mouse: - I'm sleepy.

Mouse: - Good night!

VOCABULARY tree, fireworks, stick, music, river, star, stone, boat, moon, mouse, bear.

III- Animals :- Surprise, surprise!

Bear :- Hi!

Animals: - Hello!

Cat :- It's party time!

VOCABULARY Party- hat, chair, bottle, guitar, cat, bear, fox, dog.

IV- Bear: - Thank you, it's fun!

Dog :- We can dance!

Fox :- We can sing!

Cat: - We can play the guitar!

VOCABULARY biscuits, candle, balloon, cake, sweets, guitar, cat, bear, fox, dog, moon, chair.

Attività

Collegare gli stati d'animo a manifestazioni corporee

L'attività si divide in più parti:

1. I bambini si muovono liberamente per la stanza e l'insegnante chiede loro di mimare i sentimenti che lei nomina: allegria, tristezza, paura, rabbia... Questa attività si può fare utilizzando le espressioni inglesi già incontrate nei living books: **you are happy, you are sad, you are scared, you are angry...**

2. Si incoraggiano i bambini ad osservare le caratteristiche del viso e del corpo legati all'espressione dei vari sentimenti.
3. Si chiede ai bambini di dire se non hanno mai osservato come si comportano gli animali quando sono arrabbiati o felici ...
4. I bambini disegnano se stessi mentre provano un certo sentimento.

Osservare le caratteristiche di ambienti diversi

Nella seconda scena del living book si vede in lontananza un fiume e in primo piano una caverna. Ai bambini vengono date a piccoli gruppi coppie di illustrazioni che rappresentano ambienti diversi. Ogni gruppo osserva le illustrazioni individuando ciò che è uguale nei due ambienti e ciò che è diverso .

Descrivere azioni

L'insegnante dice di essere in possesso di una bacchetta magica e che i bambini dovranno fare quello che lei comanderà, quindi dà alcuni comandi come **dance**, poi **Stop**...e i bambini si devono bloccare nella posizione in cui si trovano. Il gioco continua con tutte le azioni presentate fino a questo momento poi l'insegnante passa la bacchetta magica ad un alunno ed il gioco continua.

(dance, sing, play, climb, roll, jump, skate...)

Riflettere sull'amicizia

L'insegnante e i bambini riguardano **A surprise party** e riflettono sul comportamento dei personaggi e sul significato dell'amicizia. Da cosa si capisce che si è amici? Cosa si fa con gli amici? Cosa fa dispiacere quando si è amici? E' mai capitato di scoprire di avere degli amici che non pensavamo di avere?

Al computer

A coppie si cercano le parole di vocabolario nascoste sulle singole pagine poi si cerca di ripeterle, può essere una piccola gara a chi ne trova e ne ricorda di più. Dopo aver fatto questa attività si disegna sul quaderno gli oggetti del vocabolario e l'insegnante verifica quanti vocaboli sono stati memorizzati. I bambini possono lavorare insieme e poi presentarsi a coppie per ricordarsi insieme le parole.

VOCABOLARI

In the jungle

Parrot, monkey, giraffe, snake, elephant, butterfly, rhinoceros, bees, lion, hippopotamus, leopard, crocodile, fish, ants, tortoise.

On the farm

Fox, duck, hen, chick, pigeon, horse, cat, dog, cow, pig, rabbit, mouse.

Attività

Questi vocabolari che presentano gli animali più comuni legati al loro ambiente naturale, ci danno la possibilità di effettuare molte attività. Ne elenchiamo alcune.

- ▶ **Esplorazione libera.** Gli animali vengono presentati nascosti dietro alle loro "case" e quindi un primo gioco possibile è quello di lasciare i bambini, a coppie, di esplorare gli ambienti e di trovare gli animali.
- ▶ **Collage di animali.** Si cercano su riviste animali da ritagliare e si completa un cartellone murale.
- ▶ **Mosaico.** Si tagliano piccoli pezzi di riviste di colori diversi e si colora così la sagoma di un animale precedentemente disegnato. Si scrive il nome in inglese dell'animale realizzato.
- ▶ **Animali fantastici.** Si compongono animali formati da parti di animali diversi, ritagliati o disegnati (ad esempio la testa di leone il corpo di cavallo la coda di maiale). Si possono inventare storie che hanno per protagonista questo animale fantastico.
- ▶ **Cartellone** Si completa un cartellone dove è indicato per ogni animale: cosa mangia, dove abita, come è.
- ▶ **Ricerca** Si fa un elenco cosa sappiamo di ogni animale e cosa vorremmo sapere. In un secondo tempo cercheremo su libri e enciclopedie le risposte alle domande dei bambini.
- ▶ **Maschere.** Si fanno con i bambini le maschere degli animali conosciuti nei Living books, con i piattini di carta, con il cartoncino, con sacchetti di carta....
- ▶ **Le lettere mancanti.** Con i bambini più grandi si scrivono alla lavagna tanti trattini quante sono le lettere del nome di un animale in inglese, a turno i bambini dicono una lettera, vince chi indovina il nome scritto
- ▶ **Imitiamo gli animali.** L'insegnante suggerisce a un bambino il nome inglese di un animale che lui dovrà imitare, senza parlare, ai compagni che dovranno indovinare chi è.
- ▶ **Ambienti** Si preparano alcuni cartelloni che rappresentano ambienti diversi. I bambini disegnano gli animali, li ritagliano e li incollano nell'ambiente giusto dopo aver scritto il nome in inglese.
- ▶ **La casa** Con i bambini si riflette sulla casa, sia come edificio sia come luogo degli affetti. Si disegnano gli animali e la loro casa. Si scrive accanto ad ognuno di loro il nome in inglese.



1. Premessa

2. Navigazione

3. Obiettivi e finalità

4. Obiettivi specifici

5. Come usare le canzoni ed i giochi

6. Le canzoni ed i giochi:

I - 1,2,3,4,5 Once I Caught

Gioco: Numbers

II - Lavander's Blue

Gioco: Tree jolly fishermen

III - Sing a Song of Six Pence

Gioco: Story Builder

IV - Lovely Evening

Gioco: Ghost Writer

V - Rosemary and Bay e Turnips and Carrots

VI - Oh Dear, what can...

1. Premessa

L'insegnamento di una lingua straniera è tanto più efficace quanto più si svolge entro un contesto culturale della lingua stessa: la musica di una cultura – come quella che troviamo in questo *Music Books*, è una via di accesso significativa perché porta al cuore e allo spirito della società che l'ha prodotta. I brani qui riprodotti – appunto tratti dalla tradizione musicale inglese – sono eseguiti con tempo (una velocità) tale da permettere una pronuncia ed una dizione corretta da parte dei bambini 'esploratori'. Analogamente i brani sono stati eseguiti nelle tonalità (altezza) più adatte all'estensione vocale infantile, in modo da facilitare una più comoda e naturale intonazione.

Music Books affianca ad alcune canzoni selezionate anche un gioco semplice e ci pare divertente per riprendere uno degli aspetti contenuti nelle canzoni stesse (i numeri, i colori ecc.). In questo modo si rafforzano alcuni semplici apprendimenti, senza interferire nell'apprendimento più globale delle canzoni.

Ciascun brano si presta – volendo – ad ampliamenti ed arricchimenti relativi non solo alla lingua (forme verbali, formulazione di domande ecc.), ma anche alle origini e alla cultura (in questo caso della tradizione) che viene messa in luce dai testi delle canzoni stesse.

Da non sottovalutare il fatto che il canto collettivo può essere di aiuto per superare i blocchi e le paure che i bambini possono avere nell'esprimersi in una lingua straniera.

2. Navigazione

L'ingresso nel *Music Books* si presenta con, in primo piano, un volume aperto e nello sfondo con un teatro. Il volume contiene l'elenco delle canzoni e dei giochi che possono essere richiamati. Il teatro è indicativo della pagina successiva, dalla quale si può accedere ai singoli brani musicali o giochi.

In basso una freccia a sinistra (*Esci*) indica il ritorno alla schermata precedente.

Cliccando su *Select a Song* o su *Select a Game* si arriva alla schermata successiva, quella del teatro.

Nella 'platea' vi sono i seguenti segnali: una ragazza che canta: cliccandola si avvia la canzone, che viene cantata al teatro; un suonatore: conduce all'ascolto del brano musicale prescelto; un libro con bandiera inglese e italiana: apre un libro che contiene i testi della canzone in inglese ed in italiano; un libro con il disegno di un bambino: introduce al vocabolario di termini più comuni che prendono spunto dalla canzone; cliccando sui singoli termini appare, sulla destra, l'illustrazione dell'oggetto cliccato; un segnale *Back*, per tornare alla pagina precedente.

3. Obiettivi e finalità

Apprendimento di parole, frasi, modi di dire... attraverso l'ascolto, la riproduzione (individuale o collettiva) di semplici canzoni in lingua inglese con la possibilità di cantarle, controllandone il testo. Alcuni giochi di appoggio per sviluppare in forma ludica alcuni concetti presenti nelle canzoni.

Le canzoni che sono raccolte in questa sezione vengono presentate con un palcoscenico che si apre e offre più possibilità:

- si può scegliere fra più canzoni
- si può ascoltare il canto, mentre scorre in basso sul palcoscenico il testo della canzone
- si può leggere il testo completo della canzone in inglese
- si può leggere il testo in italiano
- si può ascoltare il canto e leggere il testo che scorre in basso del teatro. Le parole che sono cantate vengono illuminate in successione in modo da rendere più facile l'abbinamento suono-significato
- si può ascoltare la sola musica e leggere contemporaneamente il testo (in questo modo si può anche cantare la canzone)

4. Obiettivi specifici

Apprendimento di termini e frasi; modi di dire e locuzioni.

Sviluppo delle capacità di ascolto, decifrazione, riproduzione di suoni.

Arricchimento del vocabolario: dalle parole più consuete e brevi a parole più complesse e meno usate.

Affinamento delle capacità percettive legate alla decifrazione sonora della lingua inglese e di sensibilità musicale (le canzoni sono tutte di tradizione e musicalmente delicate).
Conoscenza di modi di dire tradizionali, usi e costumi del popolo inglese.

5. Come usare le canzoni ed i giochi

Le diverse canzoni si prestano sia ad un ascolto individuale sia di piccolo gruppo.
Le canzoni possono essere imparate in lingua inglese e cantate dalla classe.
Le canzoni possono essere spiegate ai bambini, nel loro significato letterale e per le loro caratteristiche linguistiche, umoristiche e metaforiche
Le canzoni possono essere adattate inventando piccole aggiunte o variazioni
Le canzoni offrono un vasto repertorio di parole significative.

I testi in inglese ed in italiano si possono vedere sullo schermo, cliccando il libro aperto trova in basso a destra.
Tutti i giochi possono essere fatti da soli, ma alcuni possono essere fatti in coppia (*Ghost Writer*) o in tre bambini (*Tree jolly fishermen*)

Quali canzoni e quali giochi sono disponibili:

- **1,2,3,4,5 Once I Caught** collegato con il gioco **Numbers**
- **Lavander's Blue** con il gioco **Tree jolly fishermen**
- **Sing a Song of Six Pence** con il gioco **Story Builder**
- **Lovely Evening** con il gioco **Ghost Writer**
- **Rosemary and Bay**
- **Turnips and Carrots**
- **Oh Dear, what can...**

Quali frasi di incitamento o di accompagnamento vengono dette durante i giochi:

<i>Oh no</i>	Oh no!
<i>That's wrong!</i>	Sbagliato!
<i>Don't do that again!</i>	Non farlo ancora!
<i>Be careful...</i>	Fai attenzione...
<i>Watch out!</i>	Attento!
<i>That's too bad!</i>	Troppo male!
<i>O-O</i>	O-O
<i>Try again...</i>	Prova ancora...
<i>Never mind, try again!</i>	Non preoccuparti, prova ancora!
<i>You must be joking!</i>	Stai scherzando!
<i>Good Heavens, no!</i>	Oh cielo, no!
<i>You're wrong...</i>	Ti sbagli...
<i>Sorry...</i>	Mi dispiace...
<i>Awful!</i>	Terribile!
<i>Are you sure?</i>	Sei sicuro?
<i>Ok!</i>	Ok!
<i>Fantastic!</i>	Fantastico!
<i>You're great!</i>	Sei grande!

<i>You're a genius!</i>	Sei un genio!
<i>Super!</i>	Super!
<i>You're clever!</i>	Sei bravo!
<i>Good work!</i>	Buon lavoro!
<i>Keep it up</i>	Continua così
<i>Keep up the good work</i>	Continua a fare un buon lavoro
<i>Brilliant!</i>	Brillante!
<i>Give me five!</i>	Dammi cinque!
<i>Good!</i>	Bene!
<i>Very good!</i>	Molto bene!
<i>Fine!</i>	Bene!
<i>Great!</i>	Grande!
<i>Of course...</i>	Naturalmente...
<i>That's right!</i>	E' giusto!
<i>Well done!</i>	Ben fatto!
<i>Good for you!</i>	Un punto per te!
<i>Choose your playmate!</i>	Scegli il tuo compagno!

6. Le canzoni ed i giochi

I - 1, 2, 3, 4, 5 Once I Caught

Per seguire i testi:

Inglese

Italiano

<i>One, two, three, four, five. Once I caught a fish alive Six, seven, eight, nine, ten</i>	Uno, due, tre, Quattro, cinque Un giorno ho pescato un pesce Sei, sette, otto, nove, dieci.
<i>Then I let it go again Why did you let it go? Because it bit my finger so Which finger did it bite? This little finger on the right</i>	Poi l'ho lasciato andare Perché l'hai lasciato andare? Perché mi ha morso un dito. Quale dito ti ha morso?. Il mignolo della destra

↑ I testi in inglese ed in italiano si possono vedere sullo schermo, cliccando il libro aperto che si trova in basso a destra.

Per l'apprendimento:

- dei numeri da uno a dieci
- di semplici parole comuni (dito, pesce)
- della struttura delle frasi interrogative (quale?, perché?)

Per imparare i termini del vocabolario:

- Le parole illustrate del vocabolario collegate alla canzone riguardano le dita delle mani e sono le seguenti: Hand (mano); Little Finger (mignolo); Ring Finger (anulare); Middle Finger (medio); Fore Finger (indice); Thumb (pollice).

Per possibili sviluppi:

- con sostituzione della parola pesce con altri termini (cat, dog...) per costruire nuove sequenze poetiche
- con sostituzione del mignolo della mano destra con altre dita della destra o della sinistra.
- per sottolineare l'aspetto umoristico della canzone

Gioco: Numbers

Per giocare

Numbers si trova in due versioni: la prima per imparare i numeri da 1 a 10 e la seconda con i numeri da 1 a 20.

Le due versioni vengono indicate sullo schermo da: *Start (easy)* e *da Start (hard)*

Il gioco si avvia premendo il pulsante 'start'.

Una voce pronuncia un numero a caso compreso fra 1 e 10 (nel primo caso), il giocatore deve cliccare sul pulsante corrispondente al numero riconosciuto.

Si ottiene un punto ad ogni risposta esatta. Se il giocatore sbaglia, viene visualizzato il numero pronunciato (sulla sinistra dello schermo).

Il gioco termina quando chi gioca ha riconosciuto sei numeri o quando si preme il pulsante 'stop'.

E' possibile leggere le spiegazioni del gioco in italiano cliccando sul punto interrogativo (in alto a destra).

Per l'apprendimento

- Le due versioni del gioco dei numeri permettono ai bambini un apprendimento graduale.
- I numeri sono visualizzati e nello stesso tempo vengono detti da una voce. Il bambino deve riconoscere il suono ed identificare il corrispondente numero.

Per possibili sviluppi

- I bambini possono esercitarsi a ripetere a voce alta i numeri in sequenza
- I numeri possono essere detti dall'insegnante senza ordine sequenziale. I bambini devono indovinare di quali numeri si tratta.

II - Lavander's Blue

Per seguire i testi della canzone:

<p><i>Lavender's blue, diddle diddle!</i> <i>Lavender's green;</i> <i>When I am King diddle diddle!</i> <i>You shall be Queen.</i></p>	<p>La lavanda è blu, diddle diddle! La lavanda è verde; Quando io sarò re, diddle diddle! Tu sarai regina.</p>
---	---

<i>Call up your men, diddle diddle!</i> <i>Set them to work,</i> Some to the plough, diddle diddle! <i>Some to the cart.</i> <i>Some to make hay, diddle diddle!</i> <i>Some to cut corn;</i> <i>While you and I, diddle diddle!</i> <i>Keep ourselves warm.</i>	Chiama i tuoi uomini, diddle diddle! Mettili al lavoro, chi all'aratro, diddle diddle! Chi al carro. Chi a fare il fieno, diddle diddle! Chi a tagliare il granturco; Mentre tu ed io, diddle diddle! Ci riscaldiamo.
--	--

Per l'apprendimento:

- di semplici parole comuni (re, regina, aratro, lavoro...)
- dei nomi colori (blu, verde)
- della forma linguistica legata al futuro (quando io sarò, tu sarai)
- di avverbi (mentre, quando...) e pronomi (chi...)

Per imparare i termini del vocabolario:

- Le parole illustrate del vocabolario collegate alla canzone riguardano i colori e sono le seguenti: Black (nero); Blue (blu); Brown (marrone); Green (verde); Orange (arancio); Pink (rosa); Red (rosso); White (bianco); Yellow (giallo).

Per possibili sviluppi:

- la canzone racconta del lavoro agricolo e si presta a sviluppi e riflessioni (come si coltiva la lavanda?; cos'è un aratro?)
- accompagnare ritmicamente la canzone: battere le mani quando si canta 'diddle, diddle'.

Gioco: Tree jolly fishermen

Per giocare:

Può essere giocato in solitudine o in tre giocatori, uno per ogni pescatore raffigurato nel disegno. Nel gioco a tre i bambini si passano il mouse.

Una voce (quella di un pescatore) indica quale pesce deve essere pescato (per pescarlo si clicca sul pesce indicato). Ad esempio: "Catch a red fish!" Il primo giocatore deve cliccare sul pesce del colore indicato, guadagnando così un punto. Il gioco passa al secondo giocatore e quindi al terzo. Se si clicca sul pesce sbagliato la parola passa al giocatore successivo.

E' possibile ricevere un aiuto nel caso non si sia ben compreso l'ordine. Cliccando sul pescatore viene ripetuta la frase e questa volta anche visualizzata su una nuvoletta.

Vince il primo giocatore che cattura sei pesci.

Per l'apprendimento:

- il gioco consente di esercitare il riconoscimento dei colori rosso, verde, blu e giallo di quattro diversi pesciolini
- viene stimolata la comprensione attraverso ascolto ed eventualmente la lettura di ciò che viene detto.

Per possibili sviluppi:

- Scrivere i nomi dei colori su cartoncini dei colori corrispondenti
- Raggruppare i quattro colori indicati con le loro sfumature (giallo chiaro, canarino, cromo...)

III - Sing a Song of Six Pence

Per seguire i testi della canzone:

Sing a song of six pence, A pocket full of rye; Four-and-twenty blackbirds Baked in a pie.	<i>Canta una canzone da sei soldi, Una tasca piena di segale; Ventiquattro merli Cotti in una torta.</i>
---	--

Per l'apprendimento:

- della forma di nonsense e presente all'inizio della canzone (il nonsense è caratteristico di molte canzoni inglesi)
- di semplici parole del vocabolario (re, regina, cameriera, naso...)
- di verbi comuni (mangiare, cantare...)
- di parole legate alla tradizione (la segala, valore delle monete...)

Per imparare i termini del vocabolario:

- Le parole illustrate del vocabolario collegate alla canzone sono collegate ai cibi del mattino e sono le seguenti: Bread (pane); Chocolate (cioccolata); Honey (miele); Jam (marmellata); Marmalade (marmellata d'arancia); Milk (latte); Tea (tè).

Per possibili sviluppi:

- consiglio metodologico: occorre ascoltare più volte la canzone prima di provare a cantarla, perché il succedersi delle parole è abbastanza veloce
- la canzone presenta una scena divertente che può essere rappresentata teatralmente.

Gioco: Story Builder

Per giocare:

In questo gioco si costruiscono dei nonsense. Le frasi che risultano al termine della costruzione sono possibili, a volte improbabili, spesso originali.

Viene presentata una griglia di tre per tre caselle. Si deve comporre una frase scegliendo una casella della prima colonna, una casella della seconda colonna e infine una della terza.

Man mano che si scelgono le caselle sulla riga in basso, viene visualizzata la frase composta e viene pronunciato il testo della casella scelta.

Il testo è in italiano ed in inglese.

Per costruire una seconda frase, cos' come per annullare la composizione in corso e riprenderne una nuova, bisogna prima cliccare su tale riga ed ascoltare la pronuncia dell'intera frase.

In basso dello schermo si trova una bandiera che consente di cambiare il linguaggio con cui vengono visualizzati i testi, ma la pronuncia rimane sempre quella del testo inglese.

Per l'apprendimento:

- Le sei frasi presenti nei due giochi sono:

A

Tu sei un piccolo fantasma sull'armadio.
 Il tuo amico è un robot guasto nella mia tasca
 Io sono una strega terribile sotto una scarpa.

Queste frasi possono dare:

Tu sei una strega terribile nella mia scarpa
 Ovvero
 Io sono un robot guasto sull'armadio

...

Ecco la struttura in inglese (sullo schermo è possibile cliccare sulla bandiera italiana o inglese, per avere la versione corrispondente):

<i>You are</i>	<i>a shy ghost</i>	<i>on the wardrobe</i>
<i>Your friend is</i>	<i>a broken robot</i>	<i>in my pocket</i>
<i>I am</i>	<i>a terrible witch</i>	<i>under a shoe</i>

B

Un pesce nuota nel cielo
 Un mostro vola nella mia cameretta
 Un ippopotamo salta nel tuo letto.

Anche queste frasi possono dare diverse nuove immagini:

Un pesce vola nel cielo
 Un ippopotamo nuota nella mia cameretta...

Ecco la struttura in inglese (sullo schermo è possibile cliccare sulla bandiera italiana o inglese, per avere la versione corrispondente):

<i>A fish</i>	<i>is swimming</i>	<i>in the sky</i>
<i>A monster</i>	<i>is flying</i>	<i>in my bedroom</i>
<i>A hippo</i>	<i>is jumping</i>	<i>on your bed</i>

- Le frasi possono essere presentate dall'insegnante prima del gioco.
- Sarà anche utile giocare prima con la composizione delle frasi in lingua italiana.

Per possibili sviluppi:

- Frasi composte da tre spezzoni possono essere inventate con i bambini. Si può giocare a costruire frasi unendo in forme diverse i vari pezzi.
- Le diverse parti delle frasi inventate possono essere realizzate in colori diversi in maniera da facilitare la costruzione delle nuove frasi (es. tutte le prime parti delle frasi sono gialle...).
- Il gioco riprende una suggestione cara ai surrealisti (come il loro gioco 'cadavere squisito')

IV - Lovely Evening

Per seguire i testi della canzone:

Oh, how lovely is the evening, is the evening, When the bells are Sweetly ringing Sweetly ringing Ding dong ding dong ding dong!	Oh, come piacevole è la sera, E' la sera <i>Quando le campane Dolcemente suonano Dolcemente suonano! Din don, din don, din don!</i>
---	---

Per l'apprendimento:

- semplici parole (sera, campane...)
- apprendimento di 'come' e 'quando'

Per imparare i termini del vocabolario:

- Le parole illustrate del vocabolario collegate alla canzone sono le seguenti: Morning (mattina); Afternoon (pomeriggio) Evening (sera); Nigh (notte).

Per possibili sviluppi:

- la canzone è molto semplice e orecchiabile; si può cantare a canone

Gioco: Ghost Writer

Per giocare:

Si può giocare da soli o in due; vince chi conclude il gioco nel minor tempo.

Il gioco si avvia e si interrompe premendo il pulsante "Start" o "Stop".

All'avvio viene mostrata e pronunciata la parola da comporre. I fantasmini trasportano le lettere utili per la scrittura di tale parola. Il giocatore di turno deve cliccare su queste nell'ordine giusto (prima la prima lettera della parola indicata poi la seconda...) Il testo della parola da comporre rimane sempre visibile.

Il gioco termina quando si è scritta l'intera parola. Su un riquadro corrispondente al giocatore di turno viene visualizzato in quanto tempo la parola è stata scritta, in modo da poterlo confrontare con il tempo del successivo giocatore.

Per l'apprendimento:

- Il gioco consente di scrivere in maniera ordinata e divertente un certo numero di parole di tre, quattro, cinque, sei lettere
- Tre lettere: *Pie, Sea, Rat, Dog, Bed, Sun...*
- Quattro lettere: *Milk, Wall, Ball, Sand, Tree, Deep, Blue, Door...*
- Cinque lettere: *Ghost, Fairy Horse, Chair, Queen, Table, Green...*
- Sei lettere: *Waters, Farmer, Carrot, Yellow, Basket, Potato...*
- Una voce fuori campo fa in inglese alcune osservazioni sul gioco del bambino:

Per possibili sviluppi:

- Costruire delle tessere con le lettere dell'alfabeto e comporre (a coppia, in piccolo gruppo) le parole indicate dallo schermo (o altre)
- Con un numero limitato di tessere-lettere si può giocare a chi trova più parole inglesi usando più volte solo le stesse lettere (secondo lo schema del gioco del logogrifo).

V - Rosemary and Bay e Turnips and Carrots

Per seguire i testi della canzone:

Rosemary and Bayleaf
(*Street cries*)

<p><i>Rosemary and bay!</i> <i>Will you any rosemary?</i> <i>Any rosaemary and bay?</i> <i>Rosemary and bay!</i></p>	<p>Rosmarino e basilico! Volete comprare del rosmarino? Un po' di rosmarino e basilico? Rosmarino e basilico!</p>
--	---

Turnips and Carrots
(*street cries*)

<p><i>White turnips white,</i> <i>Young turnips white!</i> <i>Fine carrots</i> Oh, fine carrots Oh! <i>Turnips, fine...</i> <i>Fine carrots Oh!</i></p>	<p>Bianche rape bianche, bianche rape novelle! Deliziose carote Oh, deliziose carote Oh! Rape, deliziose... Deliziose carote. Oh!</p>
--	---

Per l'apprendimento:

- dei nomi di aromi (rosmarino, basilico)

- dei nomi di verdure (rape, carote...)

Per imparare i termini del vocabolario:

- Le parole illustrate del vocabolario collegate a Rosemary riguardano le piante e sono le seguenti: Bush (cespuglio); Flower (fiore); Fruit (frutta); Grass (erba); Hedge (siepe); Leaf (foglia); Tree (albero).
- Le parole illustrate collegate a Turnip riguardano verdure e legumi e sono le seguenti: Bean (fagiolo); Carrot (carota); Onion (cipolla); Potato (patata); Tomato (pomodoro); Turnip (rapa).

Per possibili sviluppi:

- le grida di strada delle due canzoni riportano ad una cultura agricola e paesana (quali grida esistevano nel nostro paese?)
- realizzare un cartellone con i disegni e le parole delle verdure e degli aromi più comuni

VI - Oh Dear, what can...

Per seguire i testi della canzone:

<p>Oh, dear! What can the matter be? Oh, dear! What can the matter be? Oh, dear! What can the matter be? Johnny's so long at the fair. He promised to buy me a bunch of blue ribbons, He promised to buy me a bunch of blue ribbons, He promised to buy me a bunch of blue ribbons, To tie up my bonny brown hair. He promised he'd bring me a basket of posies, A garland of lilies, a garland of roses, a little straw hat to set off the blue ribbons That tie up my bonnie brown hair.</p>	<p>Ohimè, cosa può essere successo? Ohimè, cosa può essere successo? Ohimè, cosa può essere successo? Johnny è alla fiera da così tanto tempo. Ha promesso di comprarmi un fascio di nastri blu, Ha promesso di comprarmi un fascio di nastri blu, Ha promesso di comprarmi un fascio di nastri blu, Per legare i miei graziosi capelli castani. Ha promesso di comprarmi un cesto di fiori, Una ghirlanda di gigli, una ghirlanda di rose, un cappellino di paglia Per far risaltare i nastri blu Che legano i miei graziosi capelli castani.</p>
--	--

Per l'apprendimento:

- interrogativo '*what?*'
- la forma verbale '*he promised to*'
- parole comuni legate alle piante (fiori, gigli, rose, paglia...), al corpo (capelli), ai colori (blu, castano)

Per imparare i termini del vocabolario:

- Le parole illustrate del vocabolario collegate alla canzone riguardano oggetti femminili e sono le seguenti: Basket (cestino); Brooch (spilla); Garland (ghirlanda); Hat (cappello); Ribbon (nastro); Trinket (ciondolo).

Per possibili sviluppi:

- si tratta di una canzone d'amore e di preoccupazione: quando i bambini si preoccupano dell'assenza delle persone care?
- Avviare una raccolta di immagini di piante e di fiori.



Guida WORKING IN ENGLISH

Una settimana in inglese

Usare l'inglese come lingua veicolare

1. Premessa

2. Navigazione generale

3. Obiettivi generali

4. Attività generali

5. Working in English, una settimana in inglese

LUNEDI'

MARTEDI'

MERCOLEDI'

GIOVEDI'

VENERDI'

SABATO

DOMENICA

In the classroom

At the theatre

In the wood

At the ethnic party

Vocabulary

storia obiettivi testi attività

storia obiettivi testi attività

storia obiettivi testi attività

storia obiettivi testi attività

Test

Help

Exit

1. Premessa

“L'Apprendimento Integrato di Lingua e Contenuto (**Content and Language Integrated Learning, CLIL**), in cui gli allievi imparano una materia in una lingua straniera, può svolgere un ruolo decisivo nella realizzazione degli obiettivi dell'Unione europea in termini di apprendimento delle lingue”, si legge nel documento che, nel luglio del 2003, la Commissione Europea ha inviato al Consiglio, al Parlamento europeo e ad altri organismi intitolato: “Promuovere l'apprendimento delle lingue e la diversità linguistica: Piano d'azione 2004 – 2006” e che si può leggere al seguente indirizzo: http://europa.eu.int/comm/education/doc/official/keydoc/actlang/act_lang_it.pdf

La società nella quale viviamo, sempre più allargata e internazionale, rende indispensabile potenziare lo studio delle lingue e in special modo richiede di insegnare ai bambini a saperle usare in contesti comunicativi autentici.

Working in English propone alcuni esempi di unità didattiche che intendono usare la lingua straniera per insegnare e apprendere una disciplina, permettendo ai bambini di utilizzare subito, in maniera concreta, le nuove competenze linguistiche acquisite, anziché dedicarsi prima all'apprendimento della lingua straniera, per poi passare alla pratica.

L'uso della lingua veicolare è uno degli aspetti più innovativi della didattica dell'insegnamento delle lingue straniere in molti paesi europei, anche perché permette di aumentare la competenza sia nella lingua straniera che nella disciplina insegnata, senza aumentare le ore di lezione.

La metodologia che promuove situazioni di apprendimento che vedono l'integrazione di lingua e contenuto, più conosciuta, come si è detto, come **CLIL – Content and Language Integrated Learning** o **ALI - Approccio integrato lingua** ha i seguenti obiettivi generali:

- sviluppare atteggiamenti positivi nei confronti della lingua veicolare;
- rafforzare la comunicazione tra gli alunni ;
- promuovere lo sviluppo spontaneo di competenze linguistiche;
- rispettare stili di apprendimento diversi offrendo maggiori possibilità di utilizzo della lingua;
- abituare a pensare in lingua poiché i bambini si concentrano sull'argomento da apprendere e non solo sulla lingua straniera;
- sviluppare tutte le abilità linguistiche (scrivere, leggere, parlare, comprendere);
- sviluppare competenze sia nella lingua straniera che nella lingua madre (lessicale, grammaticale, semantica, fonologica, ortografica);
- migliorare le capacità logiche perché utilizza attività di “problem solving”.

Nella scuola primaria si può integrare l'insegnamento della lingua straniera con l'insegnamento delle discipline oppure utilizzarla in progetti interdisciplinari che coinvolgono diverse aree.

In questa guida verranno forniti alcuni spunti di attività che l'insegnante, secondo l'interesse mostrato dal gruppo classe e la programmazione in atto, adeguerà alle sue specifiche esigenze.

Si consiglia, in linea generale, di proporre sempre ai bambini due approcci diversi: in un primo tempo si lascia che i bambini giochino ed esplorino liberamente l' "agenda" con le varie proposte, solo in un secondo momento si propongono attività più strutturate.

2. Navigazione generale

Nella prima schermata si vede l'agenda di un'insegnante, dove sono segnate alcune attività, una per ogni giorno della settimana, il titolo dell'attività è dato dal luogo dove l'esperienza proposta si svolge:

1 –Lunedì	In the classroom
2 –Martedì	The theatre
3 –Mercoledì	In the wood
4- Giovedì	At the ethnic party
5 - Venerdì scene)	Vocabulary Test (vocabolario di tutte e quattro le
6 - Sabato	Help
7 - Domenica	Exit (uscita)

Le attività corrispondono a quattro unità didattiche che utilizzano la lingua inglese come lingua veicolare.

Dopo aver scelto il giorno e l'attività, occorre cliccare sul titolo per avviare, solo per la prima volta, il loading, subito dopo compare la prima pagina con il titolo dell'esperienza proposta. Cliccando sulla freccia rossa si apre l'attività. Ogni esperienza descritta ha tre pagine che rispettano la stessa struttura: nella prima pagina si vede l'aula e l'insegnante che propone ai bambini l'attività che intende effettuare, nella seconda e nella terza si vedono i bambini mentre svolgono l'attività.

In tutte le pagine si trovano due frecce rosse: una per andare avanti, una per tornare indietro, per andare all'indice occorre cliccare sull'agenda aperta in alto. Le animazioni nelle pagine sono molto semplici e intuitive, il personaggio che parla è quello che si illumina, appena ha terminato di parlare si illumina quello che deve parlare subito dopo, per far parlare i personaggi occorre cliccare sull'icona. Al termine del dialogo la pagina gira da sola, ma si può anche scegliere di girare con la freccia a destra. Per uscire occorre cliccare sull'icona dell'agenda (a destra in alto) e poi su Exit .

3. Obiettivi generali

Obiettivi formativi

- Contribuire allo sviluppo cognitivo
- Contribuire all'educazione linguistica nel suo complesso
- Contribuire all'educazione alla pace
- Favorire lo sviluppo di un atteggiamento psicologico favorevole verso lo studio delle lingue straniere

Obiettivi specifici

Sviluppo cognitivo

- Usare la lingua inglese per affrontare argomenti svolti nella lingua madre

Sviluppo linguistico

- Descrivere un oggetto usando alcuni aggettivi
- Descrivere un personaggio usando alcuni aggettivi
- Descrivere un animale usando alcuni aggettivi
- Sostenere brevi dialoghi preparati in precedenza
- Conoscere i numeri fino a 20
- Comprendere ed eseguire semplici istruzioni correlate alla vita di classe
- Numerare, classificare oggetti
- Utilizzare la nomenclatura relativa ai colori e alle azioni necessarie a realizzare scenografie o azioni teatrali

Sviluppo affettivo

- Imparare a lavorare in piccoli gruppi
- Migliorare la capacità di cooperare per realizzare un progetto comune
- Sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti di altre culture ed altri popoli

4. Attività generali

Le proposte suggerite rappresentano solo alcuni spunti di lavoro ed esempi di attività che dovranno essere adattate e integrate alla situazione reale della classe.

Riportiamo di seguito un elenco di attività generali che possono essere fatte secondo l'età dei bambini.

Gli alunni nel **laboratorio di informatica**:

- vedono tutta la storia a piccoli gruppi
- esplorano la storia e a coppie scoprono i vocaboli
- drammatizzano scena per scena la storia
- individuano gli elementi del racconto: contesto, vicenda, personaggi

Gli alunni in **classe**:

- disegnano a gruppi le tre scene
- ricordano i vocaboli che possono essere scritti sulla lavagna dall'insegnante
- disegnano i personaggi e costruiscono scene nuove
- progettano con l'insegnante come effettuare un'esperienza simile

5. Working in English *Una settimana in inglese*

Schede delle attività

LUNEDI	IN THE CLASSROOM
LA STORIA	<p>L'insegnante programma di far seminare alcune piantine ai bambini per poi effettuare attività di classificazione, osservazione e misura.</p> <p>Le discipline coinvolte saranno :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scienze: osservare la piantagione • Educazione all'immagine : disegnare le piantine • Matematica: classificare i semi, misurare le piantine • Lingua straniera: per ogni aspetto trattato l'insegnante proporrà un'attività molto semplice attinente all'argomento trattato in lingua 1
OBIETTIVI SPECIFICI	<p>Sviluppo cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare la lingua inglese per affrontare argomenti svolti nella lingua madre <p>Sviluppo linguistico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere un oggetto usando alcuni aggettivi • Sostenere brevi dialoghi preparati in precedenza • Conoscere i numeri • Comprendere ed eseguire semplici istruzioni correlate alla vita di classe • Numerare, classificare oggetti <p>Sviluppo affettivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imparare a lavorare in piccoli gruppi • Migliorare la capacità di cooperare per realizzare un progetto comune
STRUTTURE PRESENTATE	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di <i>can</i> • Imperativo • Possessivi
TESTI E VOCABOLI	<p>Prima scena</p> <p>Maestra: <i>Good morning children. Let's make a clay vase!</i> Maestra: <i>We can plant some seeds!</i> Maestra_: <i>We can look how the plants grow !</i></p> <p>Seconda scena</p> <p>Bambino <i>I'm preparing the soil.</i> Bambino <i>I'm planting the seeds.</i> Bambina <i>Can I water the seeds ?</i></p> <p>Terza scena</p> <p>Maestra <i>Look at your plants !</i> Bambino <i>My plant has two leaves.</i> Bambina <i>Mine is very nice, I like it.</i></p>

	<p>VOCABULARY</p> <p><i>blackboard</i> lavagna <i>table</i> tavolo <i>watering-pot</i> annaffiatoio <i>lamp</i> lampada <i>plant</i> pianta <i>seeds</i> semi</p>
ATTIVITA'	<p>Scienze:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si propone in classe di seminare alcune piantine e di formulare ipotesi rispetto alla loro crescita. • Si cercano alcuni semi, si osservano e si piantano in vasi diversi, alcuni nel cotone, altri nella terra, • Si osserva la piantagione e ogni giorno si registrano i cambiamenti delle piantine rispetto alla misura, al colore e alla grandezza. • Si riflette sulla crescita delle piante e si riportano le osservazioni in un testo collettivo. <p>Arte e immagine:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si costruisce un vaso con la creta o il das. Con la creta può essere interessante anche osservare la trasformazione dovuta alla cottura in un forno apposito. • Una volta piantati i semi, ogni due o tre giorni si fa il disegno delle piantine, usando le matite per cogliere meglio le sfumature dei colori. <p>Matematica :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si misurano le piantine. Una volta che le piantine sono cresciute tutti i giorni si devono misurare. Per avviare una riflessione con i bambini sul concetto di Unità di misura, chiediamo loro in che modo possiamo misurare la loro crescita. Può essere utile tagliare delle strisce di carta quadrettata con i quadretti di 1 centimetro e poi contare quanti quadretti misura ogni giorno la pianta e registrare la sua crescita nella tabella che avremo costruito apposta. • Un'altra attività molto utile è quella di classificare i semi e trovare con i bambini i criteri di classificazione: per colore, per grandezza, per forma. <p>Lingua straniera.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ogni attività che abbiamo presentato si presta ad essere svolta in inglese: si può utilizzare la lingua in tutte le fasi del lavoro specialmente in quelle di classificazione dei semi, cercando gli aggettivi adatti, e durante le operazioni per contare e misurare le piantine. • Tutta l'esperienza può poi essere rielaborata attraverso la drammatizzazione delle varie fasi.

MARTEDI'	AT THE THEATRE
LA STORIA	<p>La storia L'insegnante programma di far realizzare agli alunni un testo teatrale. Con questa attività si propone di mettere in scena un testo e di far sperimentare agli alunni tutte le attività connesse con l'allestimento di uno spettacolo. Le discipline coinvolte sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Italiano: preparazione della sceneggiatura e del copione . • Arte e immagine: costruzione della scenografia e dei costumi. Realizzazione di oggetti di scena. • Educazione musicale: invenzione di canzoncine o piccoli stacchi sonori. • Lingua straniera: Per ogni aspetto trattato l'insegnante proporrà un' attività mol to semplice attinente all'argomento presentato.
OBIETTIVI SPECIFICI	<p>Sviluppo cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare la lingua inglese per affrontare argomenti svolti nella lingua madre. <p>Sviluppo linguistico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere un personaggio usando alcuni aggettivi. • Utilizzare la nomenclatura relativa ai colori e alle azioni necessarie a realizzare scenografie o azioni teatrali. • Sostenere brevi dialoghi preparati in precedenza. <p>Sviluppo affettivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imparare a lavorare in piccoli gruppi. • Migliorare la capacità di cooperare per la realizzazione di un progetto comune.
STRUTTURE PRESENTATE	<ul style="list-style-type: none"> • Imperativo • Uso di to like • Uso di to can • Uso di to want
TESTI E VOCABOLI	<p>Prima scena Maestra <i>Let's prepare our play!</i> Maestra <i>Are you ready?</i> Maestra <i>Our story is "The magic bean"</i></p> <p>Seconda scena Bambina <i>I like writing !</i> Bambino <i>I want to be an actor!</i> Bambino <i>I can play the music!</i></p> <p>Terza scena Coniglio <i>I want to plant this magic bean , can you help me?</i> Gatto <i>I can't , I'm too tired!</i> Maiale <i>I can't, I'm very busy!</i></p> <p>VOCABULARY</p>

	<i>sun</i> <i>house</i> <i>pig</i> <i>rabbit</i> <i>cat</i> <i>carrot</i> <i>curtain</i> <i>stage</i>	sole casa maiale coniglio gatto carota tenda palcoscenico
ATTIVITA'	<p>Lingua Italiana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durante una discussione collettiva si cerca un tema interessante per tutti. Gli alunni a piccoli gruppi scrivono dei soggetti che vengono presentati al resto della classe e votati. • Gli alunni scrivono il copione o come testo collettivo o dividendosi a gruppi le scene. Questo lavoro si fa anche quando il testo scelto è noto in quanto la sceneggiatura e la scrittura creano un senso di appartenenza importante per la riuscita del lavoro. • Si presenta l'organizzazione di una compagnia teatrale per dare ai bambini l'idea di quante competenze diverse contribuiscano alla riuscita di uno spettacolo: scrittori, attori, scenografi, compositori musicisti, regista . Si individuano le azioni relative agli attori, sia in italiano che in inglese (es. ballano, cantano , recitano) e così per tutti i personaggi. • Un' attività divertente può essere un gioco d'indovinelli in cui ci si presenta mimando un'azione e il resto della classe indovina a quale mestiere corrisponde, il gioco può essere fatto sia in italiano che in inglese. <p>Arte e immagine</p> <p>Le attività sono finalizzate alla preparazione delle scenografie e dei costumi per lo spettacolo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A gruppi i bambini preparano dei progetti di sfondi e a parte il disegno degli oggetti che vanno messi in scena, questi vengono ritagliati e con l'aiuto dello scotch di carta posizionati nel luogo ritenuto più adatto sul cartellone. Ogni gruppo spiega ai compagni il proprio progetto e i vantaggi dell'uso di certi oggetti e della posizione più opportuna es. <i>"qui ci vuole un cespuglio grande, mentre lì serve una casetta che si può togliere quando mettiamo l'albero per fare il bosco ..."</i> • La classe decide quali scenografie siano più utili e insieme vengono assegnati i compiti. • Al momento della realizzazione l'insegnante presenta il vocabolario in inglese relativo ai colori e a semplici oggetti di scena. Dopo aver presentato i termini si fa un gioco: al battito di mani 	

dell'insegnante si parla in inglese ad un nuovo battito si mima oppure si parla in italiano.

Educazione Musicale

Con i bambini si riflette su come i suoni siano importanti per ricostruire un'atmosfera particolare e come la musica renda più piacevole uno spettacolo.

- I bambini scoprono e riproducono i suoni utili per il loro spettacolo.
- Ai bambini viene chiesto di "comporre" e scrivere con una notazione inventata dei piccoli brani musicali utilizzando gli strumenti a disposizione: tamburi, bicchieri pieni d'acqua, scatole con riso o fagioli. Ogni strumento e ogni azione viene spiegata anche in inglese.
- Con i bambini si trovano canzoni note a cui poter cambiare le parole per renderle adatte al testo che viene messo in scena.

Matematica

- L'insegnante chiede di misurare le dimensioni dello spazio scenico e di decidere le dimensioni e il numero degli oggetti utili alla rappresentazione es. "Quanto deve essere lungo il cespuglio?" "Quante scatole servono per il muro?"
- Si possono prendere delle misure con delle unità di misura arbitrarie: passi, piedi, quaderni ecc
- I bambini realizzano i cartelloni o gli oggetti necessari.

Lingua Straniera

- Ogni attività, come abbiamo visto, si presta ad avere una parte svolta in lingua 2. L'uso anche di parti mimate, cantate e danzate permette di metter su uno spettacolo che utilizza esclusivamente la lingua inglese.
- I bambini imparano le azioni legate ai vari mestieri cantando la canzoncina **This is the way** ... Questo testo normalmente viene usato per insegnare le azioni che si fanno al mattino ma può essere modificato.
- In L2 si presentano i vocaboli utili tra i quali le figure geometriche

LA STORIA	<p><i>L'insegnante programma di fare una passeggiata nel bosco con gli alunni.</i> <i>Durante questa attività si propone di coinvolgere diverse discipline:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Scienze: osservare le piante e gli animali del bosco. • Geografia: usare una mappa. • Matematica: contare e classificare i materiali trovati. • Lingua italiana: documentare le cose più significative osservate. • Lingua straniera: per ogni aspetto trattato l'insegnante proporrà un'attività molto semplice attinente all'argomento che è stato affrontato in lingua italiana. 										
OBIETTIVI SPECIFICI	<p>Sviluppo cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare la lingua inglese per affrontare argomenti svolti nella lingua madre. <p>Sviluppo linguistico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere un animale osservato usando alcuni aggettivi. • Contare fino a 20. • Descrivere un percorso utilizzando semplici istruzioni. • Sostenere brevi dialoghi preparati in precedenza. <p>Sviluppo affettivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imparare a lavorare in piccoli gruppi. • Migliorare la capacità di cooperare per realizzare un progetto comune. 										
STRUTTURE PRESENTATE	<ul style="list-style-type: none"> • Imperativo • Present continuous 										
TESTI E VOCABOLARIO	<p>Prima scena Maestra <i>Let's go for a walk,</i> <i>Let's go for a walk,</i> Maestra <i>take a basket, a map, a notebook.</i> Maestra <i>You can also bring a snack.</i></p> <p>Seconda scena Bambino <i>Look at that tree, it's very big!</i></p>										
	<p><i>Look at that tree, it's very big!</i> Bambina <i>I'm sorry, I can't find any animals.</i> Bambina <i>I'm looking for mushrooms !</i></p> <p>Terza scena Bambino <i>I think that tree is an oak .</i> Bambina <i>I found a fox. It's so nice!</i> Bambina <i>Look... how many mushrooms. One, two, three, four, five...</i></p> <p>VOCABULARY</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;"><i>fox</i></td> <td style="width: 50%;">volpe</td> </tr> <tr> <td><i>tree</i></td> <td>albero</td> </tr> <tr> <td><i>mushroom</i></td> <td>fungo</td> </tr> <tr> <td><i>basket</i></td> <td>cesto</td> </tr> <tr> <td><i>flower</i></td> <td>fiore</td> </tr> </table>	<i>fox</i>	volpe	<i>tree</i>	albero	<i>mushroom</i>	fungo	<i>basket</i>	cesto	<i>flower</i>	fiore
<i>fox</i>	volpe										
<i>tree</i>	albero										
<i>mushroom</i>	fungo										
<i>basket</i>	cesto										
<i>flower</i>	fiore										

ATTIVITÀ	<p>Scienze</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dopo aver chiesto ai bambini di dire cosa secondo loro si può osservare e scoprire andando nel bosco, l'insegnante propone di preparare sul quaderno e anche in un cartellone, i disegni di quello che ci si aspetta di trovare • A seconda delle proposte fatte dai bambini si prepara un cartellone con gli animali del bosco ed un altro con le piante • I bambini vengono divisi in gruppi che si alternano parlando prima in italiano e poi in inglese. In italiano dicono cosa si aspettano di vedere e scoprire mentre in inglese, in modo più sintetico, cosa vogliono cercare • <i>Ritornati dalla passeggiata i cartelloni vengono aggiornati e si potranno fare dei giochi in cui gli oggetti vengono tolti dal cartellone e messi in un altro cartellone su cui è stato disegnato il bosco</i> <p>Geografia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si chiede agli alunni di preparare delle mappe "del tesoro" • La discussione collettiva porterà al bisogno di condividere dei termini legati all'orientamento (punti cardinali ecc.). A questo punto la nomenclatura viene presentata anche in inglese • In classe si fa il gioco del robot. Un bambino viene guidato in italiano o in inglese a trovare il "tesoro" attraverso delle istruzioni date dall'insegnante o dai compagni • Durante la passeggiata un gruppo ha l'incarico di documentare anche graficamente il percorso • Tornati in classe si cerca di ricostruire insieme il percorso fatto <p>Matematica</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Le cose trovate nel bosco si prestano ad essere classificate e raggruppate. Il lavoro può essere fatto sia con gli oggetti trovati, ad esempio contare quante ghiande, quante castagne, sono state raccolte, che nella fase dell'osservazione: quanti petali ha un fiore, quante foglie sono su un ramoscello e così via</i> <p>Lingua italiana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si chiede agli alunni di descrivere gli animali o gli oggetti trovati, eventualmente si potrà anche far inventare una storia utilizzando queste descrizioni • Un gioco utile è quello di distribuire a ciascun alunno un cartello con scritto un nome o un aggettivo. Il capo gioco chiama uno dei cartelli e si raggruppano insieme i bambini che hanno gli animali e gli aggettivi adatti a descriverlo (es. volpe rossa furba) • Si costruisce un vocabolario murale sia in inglese che in italiano. Per fare questo i bambini scrivono l'insieme dei verbi utili per le attività legate alla passeggiata sia in inglese che in italiano e lo stesso fanno per i nomi e gli aggettivi. Ogni insieme è autonomo e non devono comparire traduzioni, in pratica ogni insieme rappresenta un repertorio utile a parlare e scrivere nelle due lingue
----------	---

	<p>Lingua inglese</p> <ul style="list-style-type: none">• Dalle descrizioni fatte in italiano l'insegnante sceglierà alcuni nomi e alcuni aggettivi da presentare anche in inglese• Gli animali verranno descritti anche in inglese• L'insegnante in inglese propone una frase che utilizza i vocaboli imparati, gli alunni la ripetono• La descrizione può anche essere legata al contesto raccontando in inglese dove sul cartellone della classe si può mettere l'animale descritto (sotto l'albero, dietro il sasso etc.)• Si costruisce un vocabolario murale sia in inglese che in italiano, come si è descritto in precedenza
--	---

GIOVEDI'	AT THE ETHNIC PARTY
LA STORIA	<p><i>L'insegnante programma di uscire per partecipare ad una festa etnica alla quale intervengono alcuni rappresentanti di paesi diversi. Si potranno così assaggiare cibi ed ascoltare musica provenienti da tutte le parti del mondo.</i></p> <p><i>Durante questa attività si propone di coinvolgere diverse discipline:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Geografia: conoscere la posizione di nazioni diverse, usare l'Atlante • Educazione musicale: ascoltare musica etnica • Studi sociali: riflettere su usi e costumi di altri popoli • Lingua italiana: scrivere cronache o articoli per il giornalino di classe • Lingua straniera: per ogni aspetto trattato l'insegnante proporrà un'attività molto semplice attinente all'argomento trattato in lingua italiana
OBIETTIVI SPECIFICI	<p>Sviluppo cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare la lingua inglese per affrontare argomenti svolti nella lingua madre <p>Sviluppo linguistico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imparare alcuni aggettivi di nazionalità • Sostenere brevi dialoghi preparati in precedenza <p>Sviluppo affettivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imparare a lavorare in piccoli gruppi • Migliorare la capacità di cooperare per realizzare un progetto comune • Sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti di altre culture ed altri popoli • Riflettere sul valore dell'amicizia
STRUTTURE PRESENTATE	<ul style="list-style-type: none"> • Imperativo • Forma interrogativa
TESTI E VOCABOLI	<p>Prima scena</p> <p>Maestra <i>Let's go to the fair!</i> Maestra <i>There is a party.</i> Maestra <i>We can listen to music from all the world!</i></p> <p>Seconda scena</p> <p>Bambino <i>What's the name of that instrument?</i> Maestra <i>It's a drum!</i> Bambino <i>Let's eat some cous cous, it's delicious!</i></p> <p>Terza scena</p> <p>Bambino <i>Where does that man come from?</i> Maestra <i>He is Mexican.</i> Bambino <i>I'm enjoying this party, now I have friends from the whole world!</i></p>

	<p>VOCABULARY</p> <p><i>hat</i> cappello <i>drum</i> tamburo <i>plate</i> piatto <i>flag</i> bandiera <i>glass</i> bicchiere <i>palm</i> palma <i>bowl</i> scodella</p>
ATTIVITA'	<p>Geografia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendendo spunto dai viaggi fatti dai bambini durante le vacanze, o dai paesi di cui hanno sentito parlare si cercano sull'Atlante • Si disegnano alcune bandiere di nazionalità diverse e a turno ogni bambino cerca la nazione di cui ha la bandiera sull'Atlante • Si cercano alcune notizie sui paesi trovati sull'Atlante <p>Educazione musicale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si ascoltano alcuni brani di musica etnica • Con i bambini s'individuano i diversi ritmi e suoni. Quando è possibile si portano in classe strumenti musicali da osservare, disegnare e suonare • Con i bambini si possono costruire semplici strumenti che assomigliano a strumenti etnici (maracas con bottiglie di plastica piene di riso o fagioli, bicchieri pieni di acqua a livelli diversi etc) • Con gli strumenti inventati, il battito di mani e piedi ecc. si realizza un ritmo musicale <p>Studi sociali: Questa proposta aiuta i bambini a riflettere sulla varietà di paesi, popolazioni, usi e abitudini diverse e a elaborare competenze utili a vivere insieme nel rispetto reciproco.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendendo spunto dalle informazioni che i bambini hanno, si costruisce un cartellone su cui si disegna un girotondo di bambini. • Ogni alunno disegna un bambino e prepara per lui una piccola scheda illustrata di presentazione: dove vive, come si chiama, che lingua parla, un piatto tipico della sua nazione, se nel suo paese ci sono problemi particolari come guerre, carestie ecc. • Insieme si parla di questi bambini, dei loro giochi, della loro vita. <p>Lingua italiana:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si scrivono alcune cronache che parlano della vita in paesi stranieri o articoli per il giornalino di classe • Si scrive una lettera a un bambino di un altro paese dando alcune informazioni sulle proprie abitudini di vita <p>Lingua straniera: Come sempre per ogni aspetto trattato l'insegnante proporrà un'attività molto semplice attinente all'argomento affrontato.</p> <ul style="list-style-type: none"> • I bambini preparano una carta di identità in inglese

	<p>specificando il loro cibo preferito, la musica che preferiscono, il gioco e tutte le informazioni che ritengono utili per descriversi agli altri</p> <ul style="list-style-type: none">• Si costruisce un cartellone con le carte di identità e si riflette sui concetti di diversità e uguaglianza.• Si prepara un'intervista da fare in inglese ai bambini di un'altra classe nella quale si chiedono notizie in merito alle loro preferenze e ai loro gusti
--	--

VENERDÌ : TEST E VOCABOLARIO

IN THE CLASSROOM VOCABULARY

<i>blackboard</i>	lavagna
<i>table</i>	tavolo
<i>watering-pot</i>	annaffiatoio
<i>lamp</i>	lampada
<i>plant</i>	pianta
<i>seeds</i>	semi

AT THE THEATRE VOCABULARY

sun	sole
house	casa
<i>pig</i>	maiale
<i>rabbit</i>	coniglio
cat	gatto
carrot	carota
curtain	tenda
stage	palcoscenico

IN THE WOOD VOCABULARY

<i>fox</i>	volpe
<i>tree</i>	albero
mushroom	fungo
basket	cesto
<i>flower</i>	fiore

AT THE ETHNIC PARTY VOCABULARY

<i>hat</i>	cappello
<i>drum</i>	tamburo
<i>plate</i>	piatto
<i>flag</i>	bandiera
<i>glass</i>	bicchiere
<i>palm</i>	palma
<i>bowl</i>	scodella

ATTIVITÀ'

Ecco un elenco di possibili attività da fare:

- **Esplorazione libera:** i bambini vengono lasciati liberi di esplorare gli ambienti e di cercare i vocaboli nascosti
- **Esplorazione guidata:** l'insegnante presenta i vari ambienti e ne illustra i vocaboli
- **Cartellone:** si disegna un cartellone per ogni ambiente esplorato e si scrivono i nomi che abbiamo imparato
- **Lettere mancanti** si scrivono alla lavagna tanti trattini quante sono le lettere di uno dei nomi su cui vogliamo far esercitare i bambini a turno i bambini dicono in inglese una lettera, vince chi indovina il nome scritto

- **A coppie:** si toglie l'audio e i bambini pronunciano la parola che compare scritta nel fumetto, poi si controlla la pronuncia
- **A coppie:** i bambini non guardano il video ma ascoltano le parole e devono disegnare l'oggetto corrispondente. In un secondo tempo si controlla