

## SCHEDA A

Presentazione dell'attività didattica	
<b>GRUPPO</b>	<b>Magic English</b>
<b>NOMI E COGNOMI</b>	<b>Cucuzzella Michele, Costanza Rosalba, Cirrincione Domenica, Dioguardi Roberta, Cricchio Roberta, Cordaro Chiara</b>
<b>Disciplina</b>	Inglese
<b>Classe</b>	II primaria
<b>Prerequisiti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscenza dei nomi degli animali della fattoria in italiano</li> <li>• conoscenza dei numeri fino a 10 in inglese</li> </ul>
<b>Obiettivi generali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare attraverso l'ascolto gli aspetti essenziali di un messaggio</li> <li>• Mettere in relazione elementi diversi</li> </ul>
<b>Obiettivi specifici</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere gli elementi fondamentali di un racconto in lingua inglese.</li> <li>• Individuare gli animali della fattoria in lingua inglese.</li> </ul>
<b>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'alunno comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari;</li> <li>• interagisce nel gioco;</li> <li>• svolge i compiti secondo le indicazioni date dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.</li> </ul>
Attività comuni	
<p><b>I incontro:</b></p> <p>Gli alunni si dispongono in assetto semicircolare.  L'insegnante, posto di fronte alla classe con delle immagini di animali della fattoria, disposte sul pavimento, solleva e mostra ai bambini un'immagine alla volta e li incoraggia a dire il nome dell'animale in inglese.  In assenza di risposta, l'insegnante pronuncerà il nome e inviterà i bambini a</p>	

**ripeterlo. (20 min.)**

- **L'insegnante e i bambini giocano a turno a "memory" utilizzando le carte che raffigurano gli animali. (30 min.)**
- **Al termine del gioco, l'insegnante e i bambini contano insieme (in inglese) le carte vincenti conquistate. (5 min.)**
- **L'insegnante mostra un episodio di English for me (le avventure di Adriana e Teo). (10 min.)**

#### **II incontro:**

**Attraverso la LIM la maestra mostra ai bambini le regole del gioco "Happy Farm, il gioco degli animali" di English for me, invitando loro a pronunciare i nomi degli animali e i numeri in inglese.**

**In seguito, ogni bambino parteciperà al gioco interagendo direttamente con la LIM dal proprio banco. (1 ora).**

#### **III incontro:**

- **Gli alunni giocano al BINGO degli animali.**  
**Verranno utilizzate cartelle che raffigurano gli animali interessati. (1 ora)**

#### **IV incontro:**

- **Gioco: "WHAT ANIMAL IS IT?". L'insegnante divide la classe in due squadre: maschi contro femmine. In seguito, suggerisce alla squadra maschile il nome di un animale in inglese. Uno dei componenti della squadra è incaricato di mimarlo. La squadra femminile deve indovinare di che animale si tratta. (1 ora)**
- **Al termine dell'attività, l'insegnante chiede ad un gruppo di bambine di descrivere (in italiano) gli animali proposti in precedenza.**

<b>Attività differenziate</b>	
<b>ALUNNI</b>	<b>ALUNNE</b>
<p><b>a) BINGO:</b></p> <p><b>Viene proposto un bingo da giocare con cartelle individuali.</b></p> <p><b>b) WHAT ANIMAL IS IT?</b></p> <p><b>In questo gioco, i maschi mimano gli animali</b></p>	<p><b>a) BINGO:</b></p> <p><b>Viene proposto un bingo da giocare a piccoli gruppi.</b></p> <p><b>b) WHAT ANIMAL IS IT?</b></p> <p><b>In questo gioco, le femmine devono indovinare il nome degli animali.</b></p>
<b>Perché questa attività risulterebbe di 'successo' con gli alunni?</b>	<b>Perché questa attività risulterebbe di 'successo' con le alunne?</b>
<p><b>a) BINGO:</b></p> <p><b>Questa attività risulta di successo con gli alunni in quanto permette di sfruttare in maniera positiva la loro propensione naturale alla competizione. Al termine dell'attività</b></p>	<p><b>a) BINGO:</b></p> <p><b>Giocare a bingo a piccoli gruppi risulta un'attività di successo per le alunne in quanto stimola la loro innata inclinazione verso la collaborazione.</b></p>

<p>infatti il vincitore sarà uno solo. Mentre i maschi giocano a Bingo, le femmine, a turno, dicono ad alta voce il nome degli animali.</p> <p><b>b) WHAT ANIMAL IS IT?:</b></p> <p>Questa attività risulta di successo con gli alunni in quanto esalta la loro naturale inclinazione al movimento fisico e lo canalizza in maniera positiva.</p>	<p><b>b) WHAT ANIMAL IS IT?</b></p> <p>Questa attività risulta di successo con le alunne perché consente di esaltare la loro immaginazione. Inoltre, quando l'insegnante fa descrivere gli animali in italiano, mette in evidenza la loro capacità comunicativa ed espressiva.</p>
---	--

<b>Valutazione software didattici per alunni e alunne</b>
---

INFORMAZIONI GENERALI	
Nome del gruppo:	Magic English
Cognomi e nomi	Cucuzzella Michele, Costanza Rosalba, Cirrincione Domenica, Dioguardi Roberta, Cricchio Roberta, Cordaro Chiara
Nome Software	Simple Paint v. 1.1
Autore	Johannes Wallroth (Berlino, Germania)
Provenienza	<a href="http://www.espNet.eu/ecolenet/artproject/simple_paint.htm">http://www.espNet.eu/ecolenet/artproject/simple_paint.htm</a>
Costi	Freeware
Caratteristiche tecniche	Compatibile con Windows 98, XP, 2007, 2010
Usabilità pratica	Il software può essere copiato e utilizzato liberamente. E' possibile aggiungere nuovi percorsi a quelli esistenti.
Qualità grafica	BUONA
PRESENTAZIONE DEL SOFTWARE <input type="checkbox"/>	
<p>Simple Paint v 1.1 è un software didattico che intende insegnare ai bambini ad usare il mouse e a divertirsi ad utilizzare i colori e le forme.</p> <p>E' possibile dipingere utilizzando diversi colori e pennelli. Sono a disposizione anche 15 immagini da copiare e incollare.</p> <p>C'è anche un pulsante per cancellare quanto disegnato.</p> <p>Clucando sull'icona del secchiello si può ricoprire l'intera superficie del disegno col colore selezionato.</p>	
CARATTERISTICHE DIDATTICHE	
Disciplina coinvolta	Italiano, inglese, arte e immagine
Età dei destinatari	5-7 anni
Strategia didattica	Gioco
Prerequisiti	Capacità di riconoscere forme, colori, animali e oggetti vari.
Lingua	Italiano – Inglese

<b>Usabilità anche per alunni con disabilità o BES (bisogni educativi speciali)</b>	<b>Daltonismo: questo software può essere utilizzato dall'insegnante per supportare un'eventuale difficoltà nel riconoscimento dei colori.</b>
---	--

**Compilare SOLO la tabella che interessa e cancellare l'altra**

<p><b>Perché il software è più di 'successo' per le alunne?</b>  <b>L'uso del software scelto quali dei seguenti atteggiamenti valorizza? (segnare con una crocetta)</b></p>	
Il movimento (1)	<input type="checkbox"/>
La collaborazione (2)	<input type="checkbox"/>
La competizione (3)	<input type="checkbox"/>
Il ragionamento	<input type="checkbox"/>
L'autonomia nello studio (4)	<input type="checkbox"/>
La precisione (3)	x
La concentrazione (4)	x
L'espressione verbale (5)	<input type="checkbox"/>
La metacomprendione (4)	<input type="checkbox"/>
<b>Valutazione complessiva del software</b>	
<p><b>Questo software consente di imparare i nomi dei colori in inglese. Inoltre, facilita il collegamento dei nomi degli animali della fattoria ai colori.</b>  <b>Questo software è più di successo per le alunne, in quanto valorizza la loro naturale propensione per la concentrazione e la precisione nella realizzazione del prodotto.</b></p>	

#### **Dimensioni**

- (1) Movimento fisico**
- (2) Relazione con i compagni**
- (3) Approccio al compito**
- (4) Competenza metacognitiva**

### (5) Abilità cognitive di base

#### Valutazione software didattici per alunni e alunne

INFORMAZIONI GENERALI	
Nome del gruppo:	Magic English
Cognomi e nomi	Cucuzzella Michele, Costanza Rosalba, Cirrincione Domenica, Dioguardi Roberta, Cricchio Roberta, Cordaro Chiara
Nome Software	Raccontami una storia
Autore	Alina Savioli
Provenienza	<a href="http://www.latecadidattica.it/raccontami/raccontami.html">http://www.latecadidattica.it/raccontami/raccontami.html</a>
Costi	Freeware
Caratteristiche tecniche	Compatibile con Windows 98, XP, 2007, 2010
Usabilità pratica	Il software può essere copiato e utilizzato liberamente. E' possibile aggiungere nuovi percorsi a quelli esistenti.
Qualità grafica	BUONA
PRESENTAZIONE DEL SOFTWARE <input type="checkbox"/>	
<p>Il software offre la possibilità di procedere per passi, ottenendo risultati concreti, stampabili. Permette di raggiungere delle competenze attraverso cui manipolare la fiaba per ottenere un prodotto proprio, personale e personalizzabile.</p> <p>Il software costituisce una guida, ma al tempo stesso lascia il bambino libero di sfruttare la propria immaginazione, scegliendo tra più opzioni, tra cui le immagini animate e le emoticon.</p> <p>Il software, attraverso la guida di un orso-scrittore, invita il bambino nel mondo della produzione di un testo.</p> <p>Si possono seguire tre percorsi principali:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. COME SI SCRIVE UNA STORIA</li><li>2. INVENTA UNA STORIA GUARDANDO LE FIGURE</li><li>3. SCRIVI UNA STORIA CON LETTERE ED IMMAGINI</li></ol>	
CARATTERISTICHE DIDATTICHE	



<b>Disciplina coinvolta</b>	<b>Italiano e inglese</b>
<b>Età dei destinatari</b>	<b>7-8 anni</b>
<b>Strategia didattica</b>	<b>Narrazione e produzione scritta</b>
<b>Prerequisiti</b>	<b>Capacità di elaborare una storia e di collegare i vocaboli appresi in lingua inglese (colori e animali) con la stesura della storia.</b>
<b>Lingua</b>	<b>Italiano – Inglese</b>
<b>Usabilità anche per alunni con disabilità o BES (bisogni educativi speciali)</b>	<b>Questo software può essere d'aiuto a bambini che usano l'italiano come L2 per potenziare la loro competenza.</b>

**Compilare SOLO la tabella che interessa e cancellare l'altra**

<b>Perché il software è più di 'successo' per le alunne?</b>	
<b>L'uso del software scelto quali dei seguenti atteggiamenti valorizza? (segnare con una crocetta)</b>	
<b>Il movimento (1)</b>	<input type="checkbox"/>
<b>La collaborazione (2)</b>	x
<b>La competizione (3)</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Il ragionamento</b>	x
<b>L'autonomia nello studio (4)</b>	<input type="checkbox"/>
<b>La precisione (3)</b>	x
<b>La concentrazione (4)</b>	x
<b>L'espressione verbale (5)</b>	x
<b>La metacomprendione (4)</b>	x
<b>Valutazione complessiva del software</b>	
<p>Questo software può essere utilizzato per inventare delle storie su animali e colori, collegando con la presente attività quanto appreso precedentemente. Questo software, permettendo anche di lavorare in gruppo secondo uno spirito collaborativo e cooperativo, stimola la relazione con i compagni. Nell'utilizzo di questo software, è importante anche la competenza metacognitiva, ed in particolare la metacomprendione, in quanto è richiesto di collegare le storie inventate a quanto appreso in precedenza.</p>	

**Dimensioni**

**(6) Movimento fisico**

**(7) Relazione con i compagni**

- (8) Approccio al compito**
- (9) Competenza metacognitiva**
- (10)      Abilità cognitive di base**