

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	"LEARN AND PLAY WITH GUIZZINO!"
Compito - prodotto	
Competenze mirate	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nelle lingue straniere <ul style="list-style-type: none"> - Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento - Eseguire correttamente consegne seguendo istruzioni - Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza • Competenze sociali e civiche: <ul style="list-style-type: none"> - Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. - Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. • Competenze digitali • Consapevolezza ed espressione culturale: <ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura - • Spirito d'iniziativa e d'imprenditorialità <ul style="list-style-type: none"> - Assumere e portare a termine compiti e iniziative - Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving • Imparare ad imparare <ul style="list-style-type: none"> - Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione. <p>Altro...</p>
Conoscenze (sapere)	Abilità (saper fare)
COMPETENZA CHIAVE DOMINANTE	
<i>Comunicazione nelle lingue straniere</i>	
<ul style="list-style-type: none"> - Le principali strutture della lingua inglese - Repertorio di parole, frasi, filastrocche e canzoncine in lingua inglese - Lessico di base su argomenti di vita quotidiana - Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune - Strutture di comunicazione semplici e quotidiane. 	<ul style="list-style-type: none"> - Usare la lingua per esprimere le proprie intenzioni per interagire con gli altri. - Familiarizzare con un codice linguistico diverso; - Provare interesse e piacere verso l'apprendimento di una lingua straniera; - Potenziare le capacità di ascolto, di attenzione, di comprensione e di memorizzazione; - Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. - Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine - Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.

UNITA' DI APPRENDIMENTO			
COMPETENZE TRASVERSALI			
<i>Competenze sociali e civiche</i>			
<ul style="list-style-type: none"> - Regole della vita e del lavoro in classe - Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza 		<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni - Rispettare i tempi degli altri - Collaborare con gli altri - Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti - Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni) 	
<i>Consapevolezza ed espressione culturale</i>			
<ul style="list-style-type: none"> - Giochi simbolici, liberi e guidati. Esperienze espressive con l'utilizzo di materiale di recupero - Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea - Gioco simbolico 		<ul style="list-style-type: none"> - Cantare in gruppo unendo parole, gesti e suoni - Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico - Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale - Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale. - Usare modi diversi per stendere il colore - Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà 	
<i>Spirito d'iniziativa e d'imprenditorialità</i>			
<ul style="list-style-type: none"> - Regole della discussione I ruoli e la loro funzione 		<ul style="list-style-type: none"> - Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto - Formulare proposte di lavoro, di gioco ... - Confrontare la propria idea con quella altrui - Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro 	
<i>Imparare ad imparare</i>			
<ul style="list-style-type: none"> - Semplici strategie di memorizzazione 		<ul style="list-style-type: none"> - Fare attenzione alle consegne - Portare a termine il lavoro, diventare consapevole dei processi realizzati documentarli - Utilizzare semplici strategie di memorizzazione - Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto 	
Traguardi per lo sviluppo delle competenze			
<ul style="list-style-type: none"> - Comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. - Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (musicali, visivi, di animazione) - Si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e sa utilizzare diverse tecniche espressive. - Esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività. - Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante - Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente. - Sa utilizzare in modo pertinente semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc. - Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria 			
Utenti destinatari		Classe: alunni di 5 anni di tutte le sezioni	
Prerequisiti		- Saper ascoltare con attenzione attiva e partecipata	
Fase di applicazione	Attività	Strumenti	tempi

UNITA' DI APPRENDIMENTO

<p>1. The story</p>	<p>a) <i>"I speak English!"</i>, creazione di un cartellone per ciascun gruppo contenente i vocaboli che gli alunni già conoscono in Inglese;</p> <p>b) costruzione di un libretto individuale contenente gli elementi caratterizzanti del Regno Unito (la bandiera, la corona, il bus a due piani, la cabina telefonica);</p> <p>c) visione del video della storia animata <i>"Guizzino"</i> in lingua Inglese;</p> <p>d) conversazione guidata per verificare la comprensione;</p> <p>e) drammatizzazione della storia con base narrativa in Italiano e in Inglese;</p> <p>f) d) lettura lenta della storia da parte dell'insegnante in lingua inglese;</p> <p>g) conversazione e ripresa della storia;</p> <p>h) costruzione materiali a tema per le routine (medaglie nominative con la bandiera del Regno Unito; cartellone delle presenze; giorni della settimana; il tempo meteorologico);</p>	<ul style="list-style-type: none"> • canzoni note in lingua inglese (es. <i>"Happy birthday to you!"</i>) • bandiera UK • pc, proiettore e schermo per proiezione • colori di vario tipo • cartoncini colorati • forbici • libro <i>"Guizzino"</i>, di Leo Lionni; • fermacampioni • lettore cd • travestimenti per la drammatizzazione 	<p>3 incontri</p>
----------------------------	---	---	-------------------

UNITA' DI APPRENDIMENTO

<p>2. Numbers</p>	<p>i) d) introduzione dei numeri in Inglese nelle attività di routine ad inizio incontro: conta dei bambini presenti, dei maschi e delle femmine;</p> <p>j) e) costruzione collettiva del bingo; gioco del bingo</p> <p>k) f) gioco dell'oca "<i>in person</i>" e verifica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • canzone "<i>One two three four five, jump!</i>" • cartoncini bianchi • colori di vario tipo • lettore cd 	<p>2 incontri</p>
<p>3. Colours</p>	<p>l) Visione video canzone "<i>The colors song</i>"</p> <p>m) costruzione del domino dei colori</p> <p>n) <i>The ocean</i>: Attività grafico – pittorica creativa: I bambini tracciano col pennello traiettorie piene di energia che serviranno poi a creare animate scene di mare. Colori: azzurro, blu, verde. Il percorso viene disseminato di ostacoli di colore diverso, che il bambino nomina mano a mano che li incontra nel viaggio del suo pennello. L'attività si evolve aggiungendo pesci, alghe, conchiglie, .. (fish, algae shells) ed elementi di altri colori</p> <p>o) Gioco collettivo "<i>squalo comanda color</i>"; verifica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • pc, proiettore e schermo per proiezione • carta da pacchi bianca • cartoncino bianco e colorato • colori di vario tipo • elementi per creare ostacoli (cd, coni, bacinelle, bicchieri, ecc) 	<p>3 incontri</p>

UNITA' DI APPRENDIMENTO

4. Feelings

- | | | |
|--|--|-------------------|
| <p>p) Ascolto della canzone nota "<i>If you're happy and you know it...</i>";</p> <p>q) <i>Emotions in colours</i>: l'insegnante predispone quattro bacinelle di colore diverso, ciascuna contrassegnata da un emoticon (<i>happy</i>, bacinella verde; <i>sad</i>, bacinella blu; <i>angry</i>, bacinella rossa; <i>surprised</i>, bacinella gialla); l'insegnante legge su cartoncino alcune situazioni che vive Guizzino, correlate ad un'emozione in particolare ed i bambini lo ripongono nella bacinella corrispondente</p> <p>r) i bambini fotografano i loro compagni chiedendo loro "<i>Make a happy/ sad/ angry/ surprised face!</i>", selezionano gli scatti dal pc e costruiscono un <i>feelings calendar</i>, un libretto individuale in formato "calendario da tavolo" da utilizzare nelle routine in risposta alla domanda "<i>How do you feel today?</i>"</p> <p>s) attività grafico – pittorica espressiva: i bambini riportano liberamente su foglio le emozioni che sortiscono in loro alcune musiche classiche particolarmente evocative.</p> <p>t) Verifica</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Lettore cd • carta da pacchi bianca/ fogli bianchi formato A3 • bacinelle colorate • cartoncino bianco e colorato • colori di vario tipo • macchina fotografica • pc • stampante • nastro adesivo/ colla • canzoni classiche emotivamente evocative | <p>3 incontri</p> |
|--|--|-------------------|

UNITA' DI APPRENDIMENTO

<p>5. Animals</p>	<p>u) Visione del video animato "Old MacDonald had a farm"</p> <p>v) Costruzione di flashcards con gli animali</p> <p>w) Gioco motorio: "Move like a horse/ cow/ pig...!"</p> <p>x) Realizzazione del memory degli animali e gioco</p> <p>y) "Il ballo di Simone" degli animali (l'insegnante attribuisce ad ogni animale un gesto, che i bambini dovranno mimare quando il docente lo nominerà nel corso della canzone)</p> <p>z) verifica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • pc, proiettore e schermo per proiezione • cartoncino bianco e colorato • colori di vario tipo • lettore cd • musiche di sottofondo 	<p>2 incontri</p>
<p>6. Let's have a party!</p>	<p>aa) Momento di chiusura progetto, con giochi collettivi in giardino e consegna diplomi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • giochi collettivi creati dai bambini durante il laboratorio • cartoncino bianco in formato A4 	<p>1 incontro</p>
<p>Tempi</p>	<p>Gennaio- maggio 2019</p>		
<p>Che cosa fa l'allievo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppa atteggiamenti collaborativi e cooperativi - Prende consapevolezza delle sue capacità - Esprime i propri bisogni ed emozioni 		
<p>Che cosa fa il docente</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Predisporre un ambiente educativo accogliente, sicuro, ben organizzato capace di suscitare fiducia nei genitori e nei bambini - Adotta uno stile educativo ispirato a criteri di ascolto ,accompagnamento e mediazione - Osserva riflette e modifica la propria azione educativa sulla base della valutazione dei bisogni dei bambini 		

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Esperienze attivate	Vedi attività
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Struttura dell'incontro ben definita: <ol style="list-style-type: none"> 1. Accoglienza (fase iniziale), che prevede alcuni momenti di routine (saluto/canzone iniziale, appello, conta, ripresa argomento precedente/introduzione del nuovo argomento per creare motivazione); 2. Fase centrale (realizzazione esperienza ludica principale) con coinvolgimento attivo dei bambini (giochi di vario tipo (da tavolo, di movimento, di drammatizzazione, ecc), canzoni mimate/filastrocche, ecc. 3. Chiusura (fase conclusiva), importante dal punto di vista cognitivo ed affettivo, che comprende spesso la rappresentazione grafica o il completamento di una scheda, utili a consolidare gli elementi linguistici proposti durante l'incontro, e i saluti. - <i>TPR (Total Physical Response)</i>: metodo che prevede che nelle prime ore di insegnamento-apprendimento i bambini non producano attività orali in L2, ma ubbidiscano alle indicazioni dell'insegnante, espresse attraverso scarni imperativi e poi attraverso frasi più complesse. - Proposta di attività diversificate (ascolto, gioco, mimo, movimento, canto, role-play) per raggiungere canale preferenziale di ogni bambino (secondo la teoria delle Intelligenze multiple (Gardner) e la PNL, Programmazione Neurolinguistica). - <i>Picasso dictation</i>: l'insegnante chiede ai bambini di colorare alcuni oggetti dando istruzioni precise in inglese sui colori da utilizzare. - Utilizzo di <i>flashcards</i> (carte a tema) utili per rendere visibile gli argomenti affrontati - <i>Learning by doing</i> ("Imparare facendo") - Utilizzo di diversi canali sensoriali per favorire l'apprendimento (Vakog), in particolare vista, udito e movimento - <i>Storytelling</i>
Risorse umane interne	4 insegnanti interne, una per ciascun gruppo
Strumenti	Vedi tabella sopra, riportante gli strumenti previsti per ciascuna fase
Valutazione	<p>Valutazione dei prodotti in termini collettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Coinvolgimento emotivo e partecipazione ➤ Attenzione e ascolto <p>Valutazione dei processi attivati dagli alunni:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprensione di istruzioni e vocaboli <p>Autovalutazione dell'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Uso di emoticon che indicano tre gradi di soddisfazione per indicare l'auto-percezione rispetto al grado di apprendimento di uno o più argomenti <p>Valutazione dell'attività da parte del docente a posteriori relativamente a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Adeguatezza dei tempi e degli spazi utilizzati ➤ Imprevisti emersi

PIANO DI LAVORO UDA

DIAGRAMMA DI GANTT

	Tempi								
Fasi	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno
1				x					
2					x				
3						x			
4							x		
5								x	
6									
7									
8									

DOCUMENTAZIONE DELL'ESPERIENZA

Cartellonistica, prodotti individuali e collettivi realizzati in gruppo dai bambini.

Libretti individuali creati dai bambini su alcune tematiche trattate.

Flashcards inerenti gli argomenti trattati.

Individuazione ed esplicitazione del livello di competenza raggiunto dai singoli allievi (con riferimento alla sintesi delle competenze, documento di passaggio scuola dell'infanzia-scuola primaria).

Fotografie esemplificative di alcune esperienze vissute.

PPT finale che ripercorre l'esperienza svolta, esplicitandone il senso, gli argomenti trattati, le esperienze attivate, i traguardi raggiunti e le potenziali piste di sviluppo future.
