

Scuola dell'Infanzia
«B. V. del Rosario»
Noventa di Piave (VE)

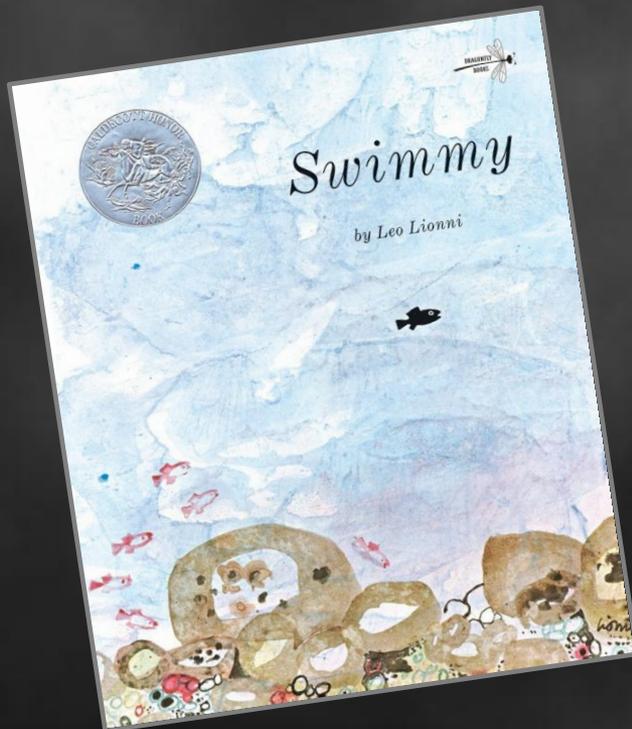
Progetto

LEARN AND PLAY WITH GUIZZINO!

Percorso di accostamento alla lingua inglese

con i bambini e le bambine dell'ultimo anno di scuola dell'infanzia

a.s. 2018-2019



*Documentazione a cura dell'ins. Buono Daniela,
con il fondamentale supporto delle Inss.*

*Boso Sara,
Castagnotto Mara
Spanti Chiara*

Motivazioni al progetto



Motivazioni al testo scelto



Finalità del progetto

Avvicinare i bambini, in maniera divertente e giocosa, ai suoni della **lingua inglese**, promuovendo la capacità di comprensione di istruzioni verbali e vocaboli pronunciati dall'insegnante .



Metodologia

per l'apprendimento della lingua straniera

- ✓ **Routine** nella struttura dell'incontro:
 1. Accoglienza: appello, calendario delle presenze, canzone di saluto, ripresa argomento precedente, presentazione del nuovo argomento.
 2. Fase centrale: esperienza ludica con coinvolgimento attivo dei bambini (giochi di movimento e/o da tavolo, giochi con utilizzo di flashcards, canzoni mimate, visione di filmati, costruzione di giochi, ecc.)
 3. Chiusura: rappresentazioni grafiche-pittoriche-manipolative, utili a consolidare gli elementi linguistici proposti durante l'incontro, e momento di saluto

- ✓ **TPR (Total Physical Response)**: approccio non verbale, ma **ludico, motorio, globale** (esecuzione di comandi, canzoni mimate, giochi motori anche con l'ausilio di immagini/flashcards, drammatizzazioni, ecc.)
- ✓ **Story telling**: uso della narrazione attraverso la storia «*Guizzino*» di Leo Lionni
- ✓ **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)
- ✓ Utilizzo di **flashcards** (carte a tema) utili per rendere visibile gli argomenti affrontati
- ✓ **Learning by doing** ("Imparare facendo")
- ✓ Utilizzo di **diversi canali sensoriali** per favorire l'apprendimento (Vakog), in particolare vista, udito e movimento

Gli alunni coinvolti sono stati suddivisi in **quattro gruppi** di 16 – 17 bambini/e; la gestione del percorso di ciascun gruppo è stata affidata ad una delle quattro insegnanti individuate, le quali hanno determinato uno spazio di lavoro per ogni gruppo all'interno del plesso scolastico e si sono coordinate per tutta la durata del progetto per implementare un unico percorso in parallelo.



Esperienza motivante iniziale:
L'invito della Regina Elisabetta per la caccia al tesoro e il reperimento di alcuni elementi tipici del Regno Unito.

Ciascuna docente si è trasformata in un'autista del tipico bus inglese rosso a due piani (i *double decker*), e ad ogni incontro, è passata fra le varie sezioni per far salire a bordo i "passeggeri", ossia, i bambini e le bambine coinvolti nel progetto.



Le routine di ogni incontro

- ✓ **PRIMA DI OGNI INCONTRO:** L'insegnante di sezione consegna la medaglia identificativa a ciascun alunno; la medaglia costituisce il *pass* che consente al bambino di salire sull'autobus rosso per iniziare l'attività in inglese;
- ✓ **APPELLO:** i bambini confermano la loro presenza apponendo il loro animale marino e il proprio nome sull'oceano delle presenze (un cartellone con uno sfondo marino, creato dai bambini stessi);
- ✓ **CONTA** in inglese, da parte dell'insegnante inizialmente e dei bambini poi, del totale dei maschi/femmine presenti («*how many boys/girls?*»)
- ✓ **CANZONE DI SALUTO** («*Hello, bye bye*», «*Ring-A-Ring O'Roses*», «*One, two, three, four, five... Jump!*», «*If you're happy...*», «*Head, shoulder, knees and toes*», ecc.)

OCEANO DELLE PRESENZE e materiale prodotto dai bambini e dalle bambine in un “ENGLISH CORNER” all’interno dello spazio di lavoro identificato per ciascun gruppo



La storia: *Guizzino (Swimmy)*

Il testo

A happy school of little fish lived in a corner of the sea somewhere. They were old red. Only one of them was as black as a mussel shell. He swam faster than his brothers and sisters. His name was Swimmy. One bad day at tuna fish, swift, fierce and very hungry, came darting through the waves. In one gulp he swallowed all the little red fish. Only Swimmy escaped. He swam away in a deep wet world. He was scared, lonely and very sad. But the sea was full of wonderful creatures, and as he swam from marvel to marvel Swimmy was happy again. He saw a Medusa made of rainbow jelly; a lobster, who walked about like a water-moving machine... strange fish, pulled by an invisible threat. A forest of seaweeds growing from sugar-candy rocks... an eel whose tail was almost too far away to remember... And see anemones, who looked like pink palm trees swaying in the wind. Then, hidden in the dark shade of rocks and weeds, he saw a school of little fish, just like his own.

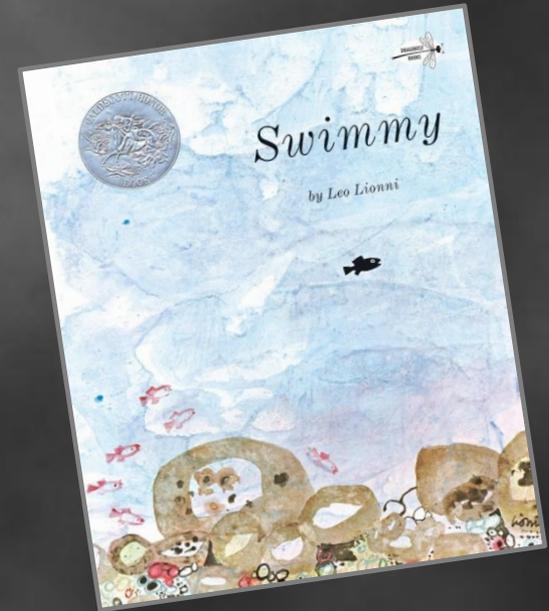
"Let's go and sweep and play and SEE things!", he said happily.

"We can't!", said the little red fish. "The big fish will eat us all!"

"But you can't just live here!", said Swimmy. We must THINK of some thing."

Swimmy thought and thought and thought. Then suddenly he said, "I have it! We are going to swim altogether like the biggest fish in the sea!"

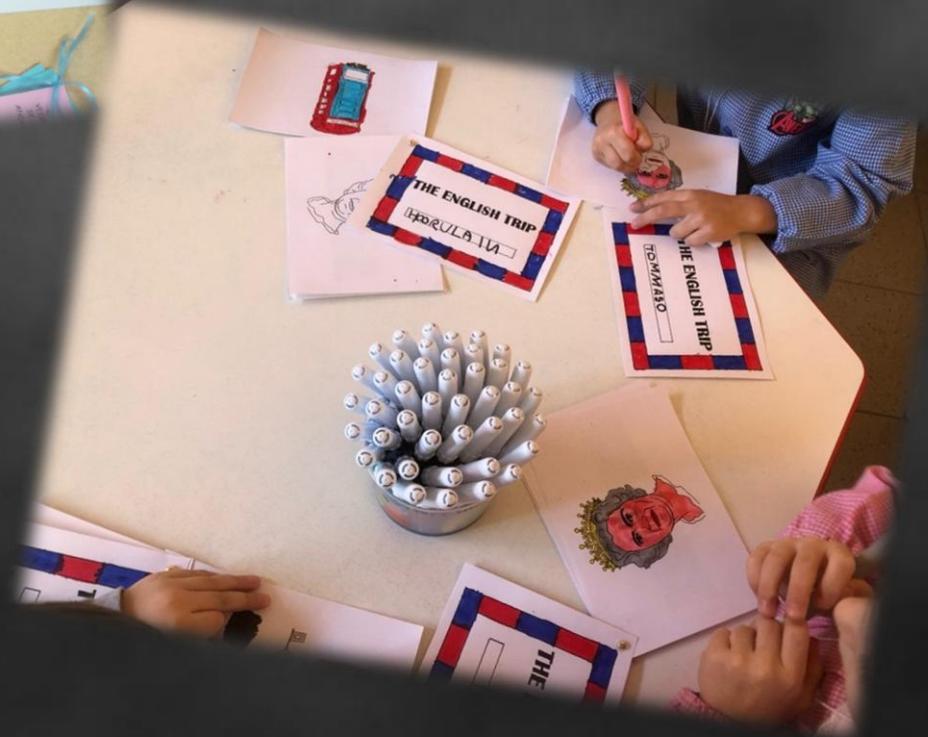
He taught them to swim close together, each in own place, and when they had learned to swim like one giant fish, he said, "I'll be the eye!" And so they swam in the cool morning water and in the midday sun and chased the big fish away.



Il video



Elementi tipici del Regno Unito: *brainstorming* e creazione di un *Flashcards book* individuale



Ciascun gruppo realizza il proprio *Oceano delle presenze*



Numbers!

- ✓ Conta in inglese dei bambini presenti agli incontri, dei *boys* e delle *girls*;
- ✓ Canzone animata “*One, two, three, four, five... Jump!*”;
- ✓ Costruiamo un *Bingo*...
...e poi giochiamo!



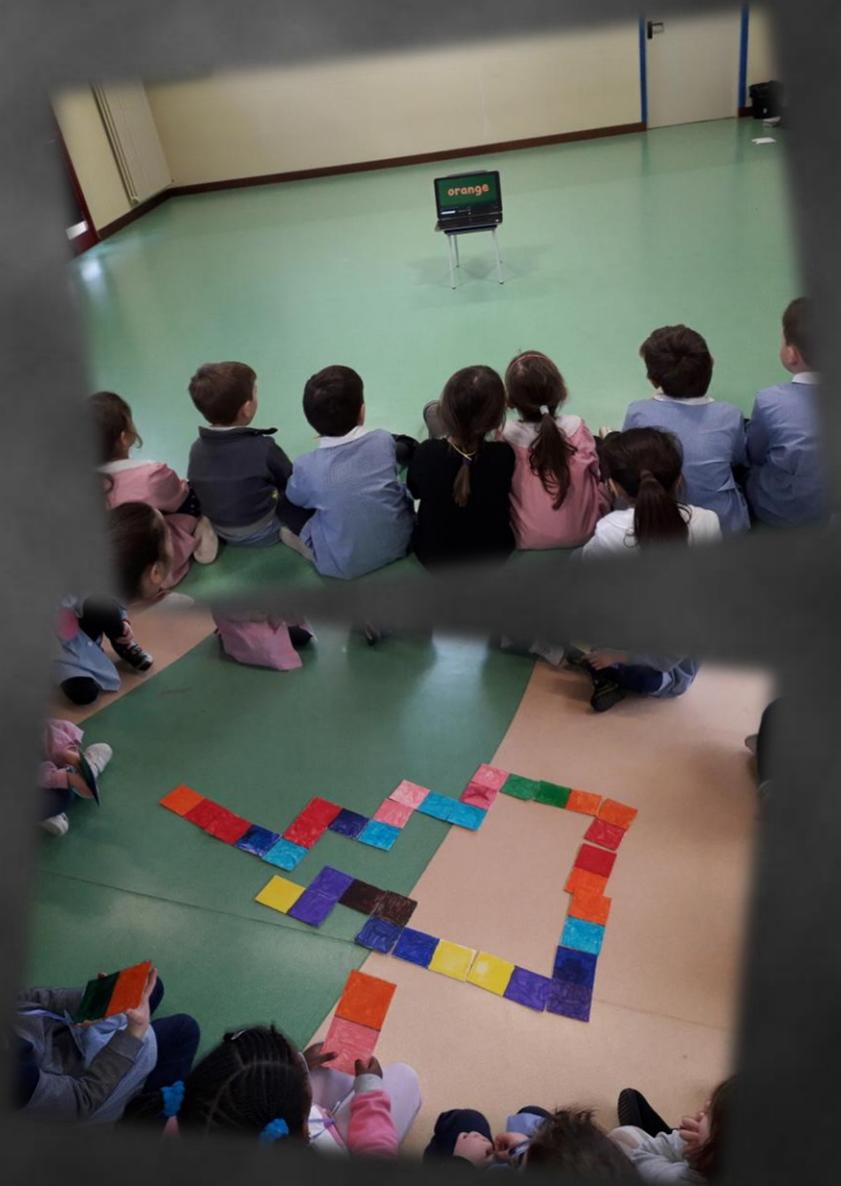
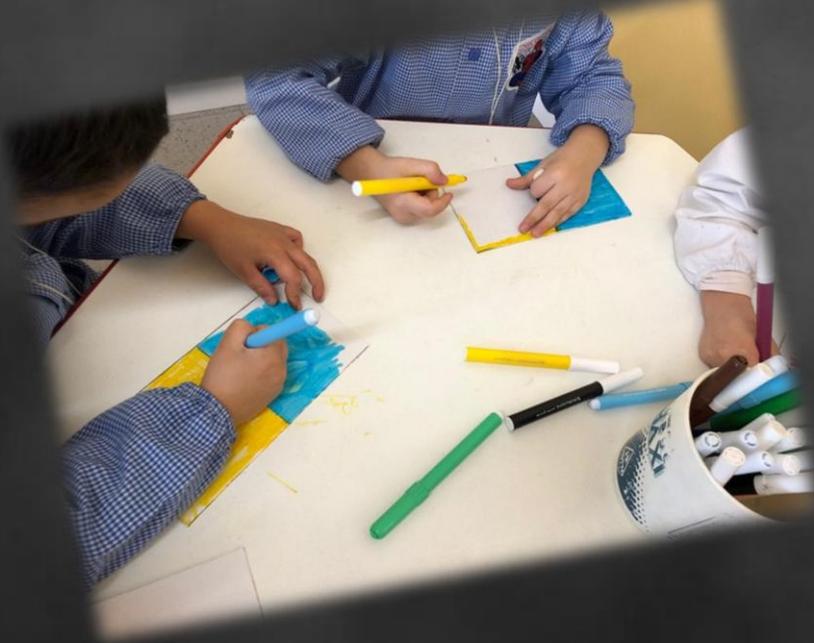
Numbers!

Giochi di movimento: il gioco del FAZZOLETTO



Colours

- ✓ Visione filmato "*The colours song!*"
- ✓ Costruiamo e giochiamo con il *domino dei colori!*



Colours

- ✓ Attività grafico –pittorica creativa:
"the Ocean"



Body Parts

- ✓ Visione e ascolto della canzone mimata *"Head, shoulders, knees and toes"*, e *"If you're happy and you know it..."*
- ✓ Giochi allo specchio ed in coppie (*"touch your nose/ eyes/ mouth/hair/head"*);
- ✓ Attività in coppie e con il supporto della macchina fotografica: *"Make a happy/ sad/ angry face!"*



Body Parts

- ✓ Disegniamo il nostro corpo, trasformiamo il disegno in un **puzzle** e giochiamo!
- ✓ **Like little painters**: in coppie, eseguiamo il ritratto del viso di un compagno su di un "cavalletto" d'eccezione!



Feelings

- ✓ Riascoltiamo/ riguardiamo la storia di Guizzino e solleviamo la paletta con l'emozione che ci suggeriscono i vari momenti della storia.
- ✓ Attribuiamo a ciascuna emozione un colore (**happy = green**; **sad = blue**; **angry = red**), coloriamo ogni paletta col colore stabilito e scriviamo sul retro il nome dell'emozione relativa.



Feelings

Preparativi per la prova esperta in Palazzetto!

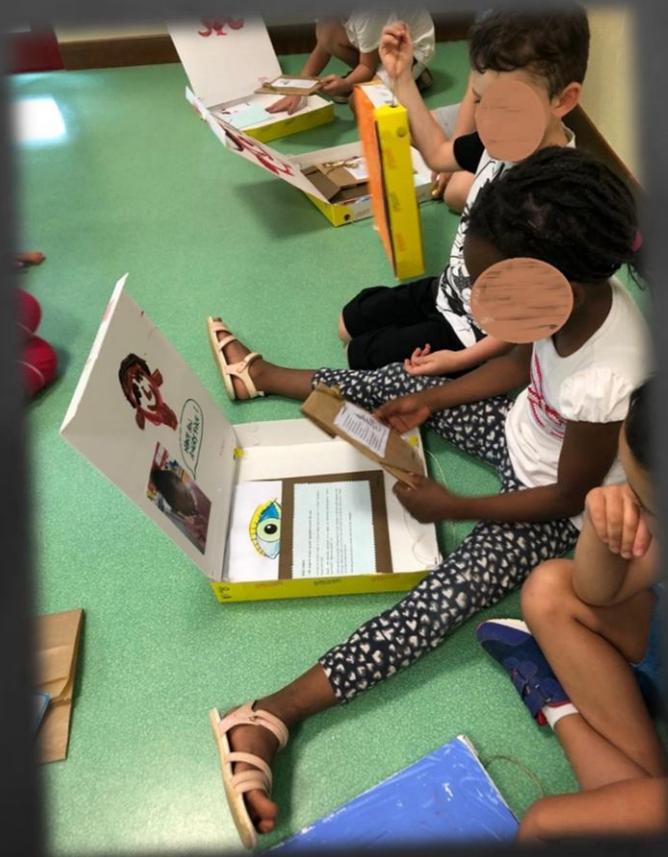


Let's have a party!

Momento di chiusura progetto, con giochi collettivi in giardino, merenda e consegna diplomi



Un momento dedicato alla consegna della documentazione individuale



To be continued...



Approfondimento di temi accennati:

- *my family*
- *numbers (dopo il 10)*
- *animals*
- *environments*



Alcune risorse utilizzate *facilmente reperibili sul web*



- ✓ Video-story “Swimmy”:
<https://www.youtube.com/watch?v=ZUKjVXT0Ko>
- ✓ *The numbers’ song*: <https://www.youtube.com/watch?v=mB3lf9-gpL0>
- ✓ *The colours song*:
<https://www.youtube.com/watch?v=pUPM3DtK9so&t=11s>
- ✓ “*Head, shoulders, knees and toes*”:
<https://www.youtube.com/watch?v=Xpt4j6CggW4>
- ✓ “*If you’re happy and you know it...*”:
<https://www.youtube.com/watch?v=71hqRT9U0wg>
- ✓ “*Happy*”, P. Williams : <https://www.youtube.com/watch?v=ULSe5TjS1y8>

