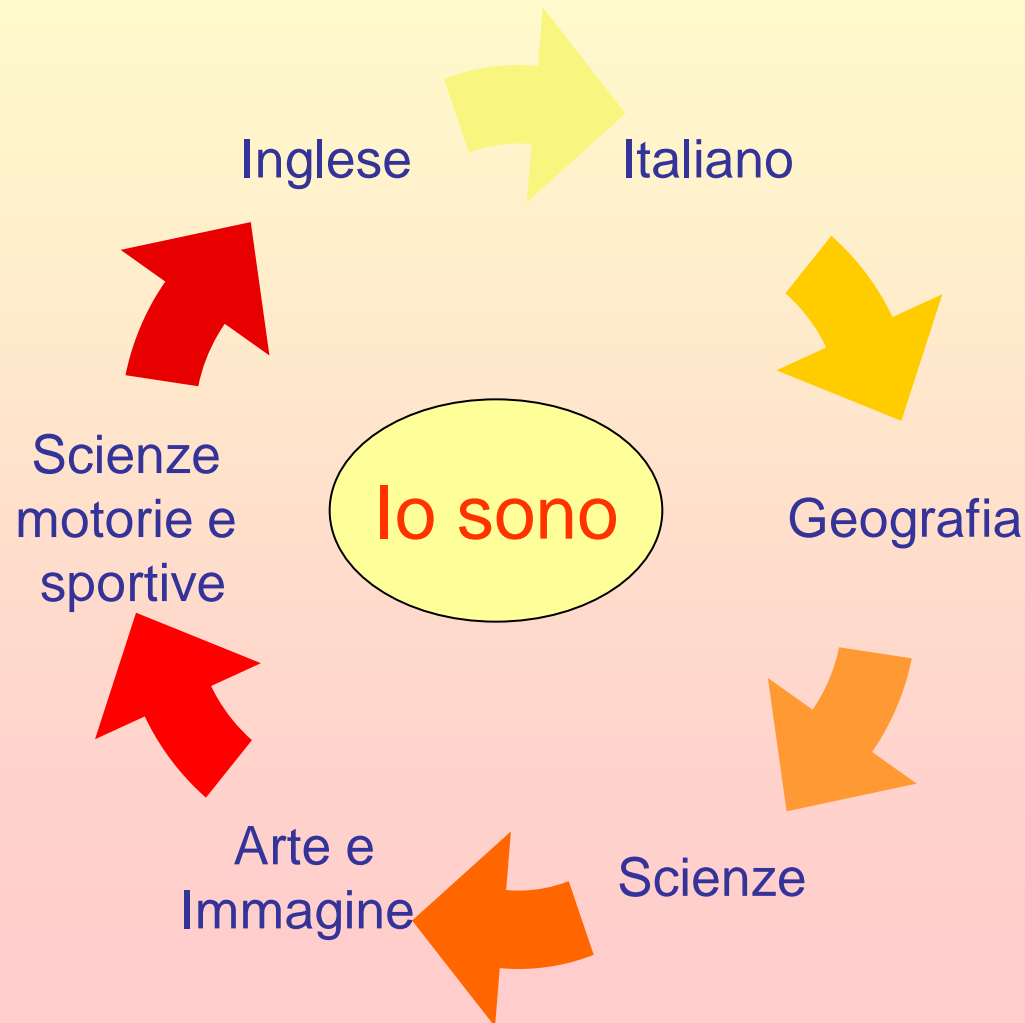


OSSERVARE

Laboratorio 4
del modulo 2

Percorso di Lingua Inglese nella progettazione dell'UA "Io sono"



Previous Knowledges =

Understanding instructions - Identifying – Numbering –
Describing (big/small/long/short)



Target class =

The 1st class of Primary School




Time =

Three lessons of one hour each

Communicative function =
Talking about his/her own body



Linguistic objective = memorize and reproduce orally the lexis
Non- linguistic objective = recognize own parts of the body.
Pragmatic objective = naming the parts of the body and doing the actions.



Final linguistic competences =
Listening: understanding familiar words and simple instructions
Reading: understanding images, familiar names and familiar words
Oral productions: interacting by using simple instructions, simple questions and simple answers

Activities =

Drawing a silhouette - singing and acting out songs - games -
colouring – project work



Techniques =

Plenary – pair/work – group/work



Method =

Participative – communicative – T.P.R.

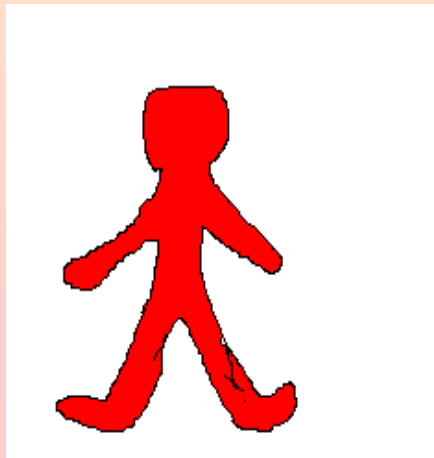


Materials =

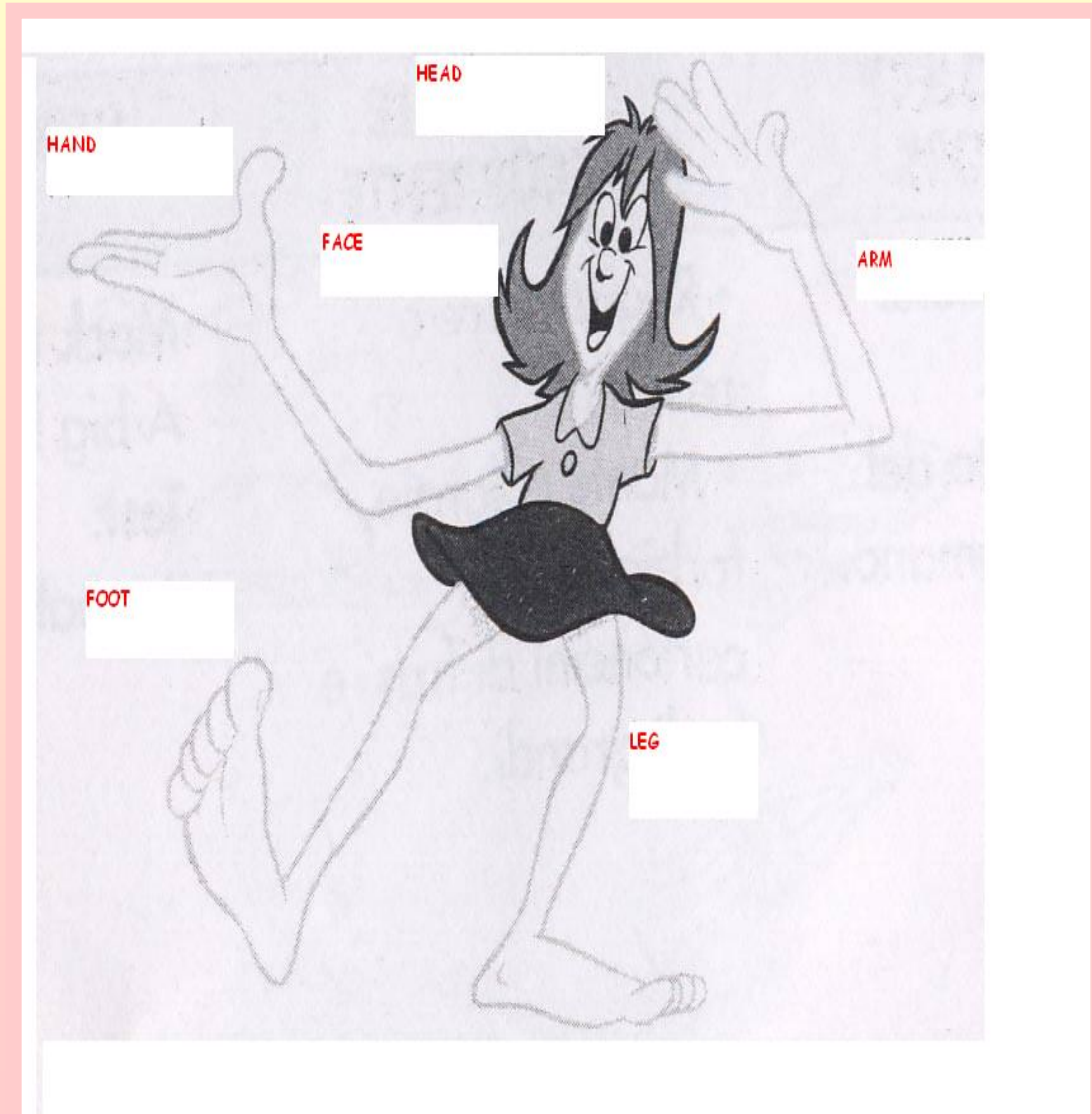
Cassettes – flashcards – pictures - photocopies

FIRST LESSON



- L'attività di WORM UP è ovviamente legata a quanto fatto in precedenza, sia per creare un clima gioioso e rassicurante sia per consolidare le conoscenze pregresse.
- Una simpatica attività introduttiva dell'argomento, invece, potrebbe consistere nel far sdraiare un alunno sul pavimento oppure su un grande foglio o su un bristol e tracciarne il profilo.



- L'insegnante nomina le parti del corpo (head, face, arm, hand, leg, foot)
- Mostra più e più volte, facendo uso anche di flashcards, e ripete dando agli alunni la possibilità di assimilare e associare i diversi termini alle parti del corpo; indica se stessa, un animaletto, un altro insegnante, ciascun alunno, le flashcards.



- Con la registrazione di un semplice brano, fa sì che gli alunni siano motivati al riconoscimento dei nuovi termini
- Per dare motivazione ad ogni ascolto e suscitare l'interazione linguistica, può porre domande: "Is Pamela's head big or small? Are Pamela's arms long or short?..."
- Gli alunni sono sempre attratti dalla musica e dalle canzoni, soprattutto se ad esse si accompagna il movimento, dunque si può proporre una song: **"CLAP CLAP CLAP"**

Clap your hands
Clap clap clap 
Touch your arms
Touch touch touch
Shake your legs
Shake shake shake
Stamp your feet
Stamp stamp stamp 

- La **Total Physical Response** consente il giusto “**silent period**” e la possibilità per gli alunni di porsi in gioco nel momento in cui sentono di poterlo e volerlo fare, senza essere pressati dall’ansia di prestazione.



ASSESSMENT

- A game: Point to...
L’insegnante chiede di indicare le parti del corpo (**Point to your head**) o di mostrarle (**Show me your arms. – Show me the Antonio’s legs**)

Scuola Insegnante
 Attività/Lesson Data
 Gruppo...../Alunno

Partecipazione				Comprensione			Interazione/ Produzione				Autonomia			Collabo razione		
Si mostra curioso – interessato				Riconosce suoni/parole familiari			Ripete il lessico presentato				Porta a termine le attività da solo			Assume un ruolo da leader		
Si mostra motivato - impegnato				Mantiene l'attenzione			Risponde a semplici domande inerenti				Cerca l'aiuto degli altri			Ascolta e lavora con i compagni		
Interviene spontaneamente				Esegue istruzioni/consegne			Interagisce in situazioni ludiche				Riveste un ruolo gregario			Rifiuta i punti di vista altrui		
Interviene sollecitato				Associa suoni/parole/immagini			Mostra di aver compreso c/T.P.R.				Riproduce suoni/parole/semplici frasi					
Osserva, ascolta senza intervenire																

LEGENDA: Si – No- TV (talvolta)

Second lesson

- **WORM UP** = Si attiva la motivazione e l'ambiente ludico e coinvolgente attraverso la riproposizione della song: "Clap clap clap".
- **T.P.R.** = Gli alunni camminano liberamente per l'aula, quando l'insegnante dà il comando (es. Touch your head") essi devono eseguire: chi sbaglia resta fermo per un giro.
- **GAME = Mirrors**
Gli alunni sono disposti a coppie, uno di fronte all'altro: quando l'insegnante nominerà una parte del corpo (es. HANDS), le mani di un allievo devono toccare quelle del partner, e così per tutte le altre parti studiate.



Scuola Insegnante
 Attività/Lesson Data
 Gruppo /Alunno

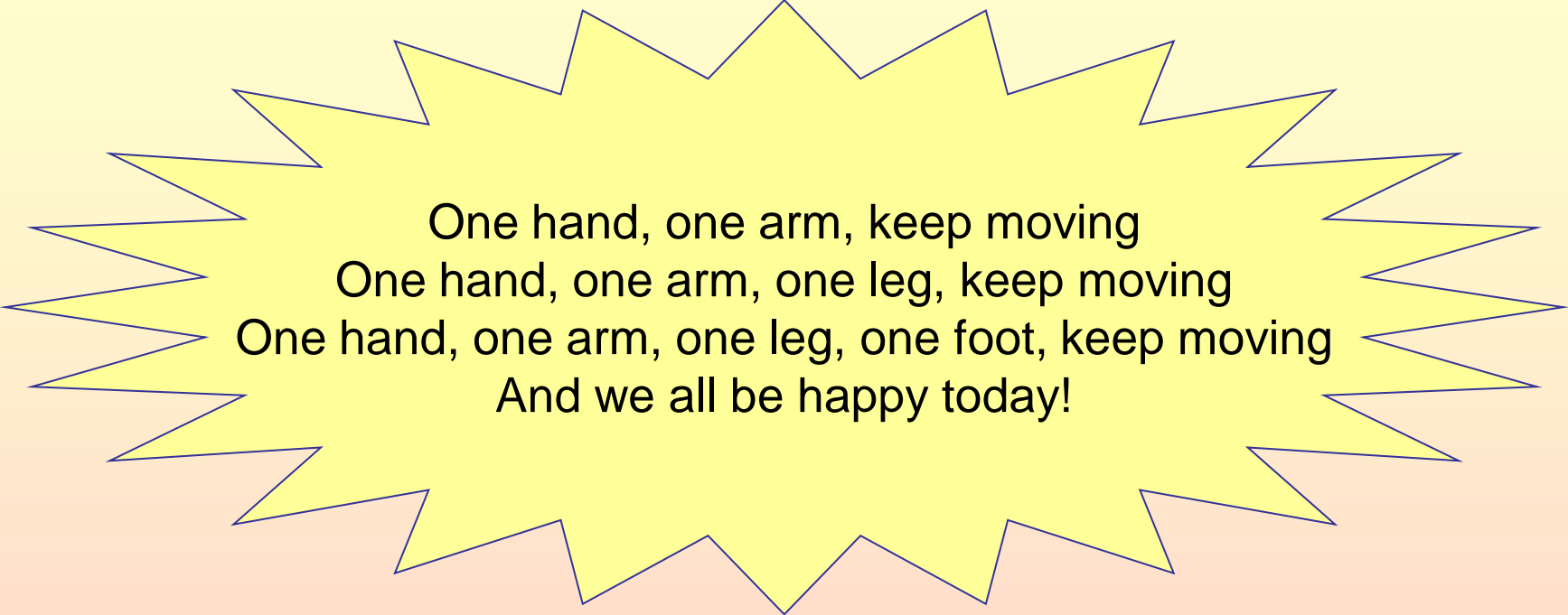
Partecipazione				Comprensione			Interazione/ Produzione			Autonomia			Collaborazione					
Si mostra curioso – interessato	Si mostra motivato - impegnato	Interviene spontaneamente	Interviene sollecitato	Osserva, ascolta senza intervenire	Riconosce suoni/parole familiari	Mantiene l'attenzione	Associa suoni/parole/immagini	Esegue istruzioni/consegne	Risponde a domande	Contestualizza il lessico presentato	Esprime e comunica di aver compreso attraverso una risposta comportamentale	Riproduce suoni/parole/semplici frasi	Porta a termine le attività da solo	Cerca l'aiuto degli altri	Riveste un ruolo gregario	Assume un ruolo da leader	Ascolta e lavora con i compagni	Rifiuta i punti di vista altrui

LEGENDA: SR (sempre) - **SP** (spesso) - **TV** talvolta - **RM** (raramente) - **M** (mai)

Third lesson

- WORM UP = si crea l'atmosfera ludica e rassicurante attraverso la song: "Clap clap clap"
- Con l'utilizzo delle flashcards, l'insegnante richiama alla mente le parti del corpo, che può anche ampliare a secondo delle esigenze/rispondenze degli alunni.
- GAME = SIMON SAYS...
Questo tradizionale gioco anglosassone si presta senz'altro a tutte le occasioni di consolidamento o recupero, dunque gli alunni sono disposti in cerchio e l'insegnante dà un comando, che va eseguito solo se seguito dalla frase idiomatica "Simon says"

- SONG = “KEEP MOVING”



One hand, one arm, keep moving
One hand, one arm, one leg, keep moving
One hand, one arm, one leg, one foot, keep moving
And we all be happy today!

La “song” va ascoltata e poi eseguita secondo l’approccio della T.P.R., divenendo occasione di gioco e di grande divertimento, in tal modo anche l’errore viene vissuto con serenità e nella condivisione.

E’ possibile introdurre variazioni numeriche, laddove umanamente possibile (sigh!?!), rendendo più divertente e movimentato il gioco.

- Project work = **THAT'S ME!**

Ciascun alunno disegna se stesso (il proprio corpo come sa), colora in modo diverso le parti del corpo nominate, lo firma e i lavori vengono attaccati alla parete.

ASSESSMENT

- Dictation = l'insegnante distribuisce fotocopie di un corpo umano, poi spiega agli alunni che dovranno colorare le parti via via nominate.

Scuola Insegnante
 Attività/Lesson Data
 Gruppo /Alunno

Partecipazione				Comprensione			Interazione/ Produzione			Autonomia			Collaborazione				
Si mostra curioso – interessato	Si mostra motivato - impegnato	Interviene spontaneamente	Interviene sollecitato	Osserva, ascolta senza intervenire	Riconosce suoni/parole familiari	Mantiene l'attenzione	Associa suoni/parole/immagini	Esegue istruzioni/consegne	Contestualizza il lessico presentato	Esprime e comunica di aver compreso attraverso una risposta comportamentale	“Scrivere” le parti del corpo attraverso il disegno	Porta a termine le attività da solo	Cerca l'aiuto degli altri	Riveste un ruolo gregario	Assume un ruolo da leader	Ascolta e lavora con i compagni	Rifiuta i punti di vista altrui

LEGENDA: SR (sempre) - **SP** (spesso) - **TV** talvolta - **RM** (raramente) - **M** (mai)

Riflessioni

- Tutte le attività, soprattutto quelle corporee, possono essere riprese o fotografate, tuttavia questo lo riteniamo piuttosto avveniristico, salvo portarsi l'occorrente da casa.
- Si può fotografare l'alunno e poi, nel percorso di Arte e Immagine, confrontare l'immagine reale e quella interpretativa dell'alunno attraverso il suo disegno di se stesso.
- Resta comunque privilegiata l'osservazione sistematica, magari corredata da annotazioni, che poi vanno sviluppate e analizzate nell'ambito della verifica e valutazione.

- Per una questione pratica la scheda è stata posta alla fine di ogni “lesson”, in quanto s’intende che la documentazione di quanto osservato si registra successivamente alla fase del fare.

The end