CURRICOLO CLIL

1. Che cos'è il CLIL

L'acronimo CLIL (Content and Language Integrated Learning) è generalmente de nito come un approccio metodologico che ha un obiettivo integrato: l'apprendimento del contenuto di una disciplina e l'apprendimento di una lingua straniera usata come strumento cognitivo per la comprensione del contenuto (Coyle, Marsh 2010). Il successo di una tale metodologia viene spiegato con l'impatto positivo sulla sfera emozionale dell'apprendente quando l'apprendimento linguistico diventa strumento di acquisizione (Marsh 2010). Si tratta, dunque di proporre agli studenti un percorso didattico in cui una disciplina non linguistica è veicolata in L2. Questo percorso è essibile e può essere impiegato come supporto all'ambito disciplinare/materia non linguistica oppure trovarsi uno spazio autonomo come approfondimento tematico. Con la metodologia CLIL vengono sviluppate una molteplicità di abilità trasversali la cui valenza è stata più volte sottolineata dalla Commissione Europea in quanto rinforzano il pensiero critico, lo spirito di iniziativa, il problem solving e il cooperative learning aiutando l'alunno a "costruire" le competenze future. Queste abilità, de nite lifelong skills, caratterizzano la formazione dell'individuo nell'ambito dell'educazione permanente, investendo la sfera sociale, lavorativa e qualsiasi aspetto della vita. Inoltre, sempre secondo le indicazioni della Commissione Europea, l'educazione deve essere impostata sulla conoscenza, le abilità e le competenze che contribuiscano alla crescita dello studente e al suo orientamento inteso come job-creation per predisporlo al mondo del lavoro. La tassonomia di Bloom mostra come dalle abilità cognitive semplici si arrivi a quelle più complesse mettendo al centro del processo di insegnamento/apprendimento il discente, che si pone in modo sempre più autonomo rispetto al processo mettendo in atto strumenti di apprendimento sempre più so sticati. In questa ottica il CLIL trova la sua massima valenza pedagogica in quanto rende possibile lo sviluppo di abilità superiori attraverso uno strumento o codice linguistico diverso che il discente fa suo per interpretare il sapere, mettendo in atto processi mentali

e cognitivi che gli consentiranno di agire, comunicare e pensare senza barriere linguistiche nella società, nel mondo del lavoro, nella cultura.

2. Normativa di riferimento

2. 1 Le "Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell'Infanzia e del Primo Ciclo d'Istruzione" (settembre 2012)

Nelle Finalità Generali e precisamente nel paragrafo dedicato a "Scuola, Costituzione, Europa" leggiamo, tra l'altro: "Il sistema scolastico italiano assume come orizzonte di riferimento verso cui tendere il quadro delle competenze-chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento europeo e dal Consiglio dell'Unione europea (Raccomandazione del 18 dicembre 2006)." Prendendo in esame, nella nota con le definizioni ufficiali, la seconda competenza-chiave comunicazione nelle lingue straniere e la quinta imparare a imparare leggiamo: "La comunicazione nelle lingue straniere condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e a seconda del suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze e interessi." "Imparare a imparare è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti". Le competenze chiave europee per un apprendimento permanente evidenziano lo sviluppo di abilità trasversali quali il

pensiero critico, la capacità di iniziativa, il problem solving, la capacità di giudicare, prendere decisioni e l'autocontrollo. Nel capitolo dedicato a "L'Organizzazione del Curricolo" e più specificatamente nel paragrafo riguardante le "Aree disciplinari e discipline" leggiamo che: "Fin dalla scuola dell'infanzia, nella scuola primaria e nella scuola secondaria di primo grado l'attività didattica è orientata alla qualità dell'apprendimento di ciascun alunno e non a una sequenza lineare, e necessariamente incompleta, di contenuti disciplinari. I docenti, in stretta collaborazione, promuovono attività significative nelle quali gli strumenti e i metodi caratteristici delle discipline si confrontano e si intrecciano tra loro, evitando trattazioni di argomenti distanti dall'esperienza e frammentati in nozioni da memorizzare." Le discipline, così come noi le conosciamo, sono state spesso separate l'una dall'altra da con ni convenzionali che non hanno alcun riscontro con l'unitarietà tipica dei processi di apprendimento nell'unicità del soggetto che apprende. Essendo le discipline interconnesse in una rete di saperi che rendono improponibili rigide separazioni, esse sono intese in senso trasversale, una implica l'altra per assicurare l'unitarietà del loro apprendimento. Ogni persona, a scuola come nella vita, impara infatti attingendo liberamente dalla sua esperienza, dalle conoscenze pregresse o dalle discipline, elaborandole con un'attività continua e autonoma. Per quanto concerne la sezione dedicata alla "Scuola del Primo Ciclo" leggiamo nel capitolo riguardante la "Lingua Inglese e Seconda Lingua Comunitaria" "… È necessario che all'apprendimento delle lingue venga assicurata sia trasversalità in orizzontale, sia continuità in verticale… Si potranno inoltre creare situazioni in cui la lingua straniera sia utilizzata, in luogo della lingua di scolarizzazione, per promuovere e veicolare apprendimenti collegati ad ambiti disciplinari diversi." È chiaro il riferimento al CLIL quale approccio metodologico che mira alla costruzione di competenze strutturate direttamente in lingua inglese.

2.2 La Legge 107 di Riforma

Nel comma 1 leggiamo tra l'altro che: "Per affermare il ruolo centrale della scuola nella società della conoscenza e innalzare i livelli di istruzione e le competenze … è necessario … realizzare una scuola aperta quale laboratorio permanente di ricerca, sperimentazione e

innovazione didattica…" Nel comma 3 si parla di: "valorizzazione delle potenzialità e degli stili di apprendimento… sviluppo del metodo cooperativo…" Nel comma 7 punto a) notiamo il riferimento alla: "valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'UE, anche mediante l'utilizzo della metodologia CLIL". Nel punto i) si mette in risalto il: "potenziamento della metodologia laboratoriale e delle attività di laboratorio" e nel punto p) la "valorizzazione di percorsi formativi individualizzati.

3. La trasversalità come strumento didattico

Si basa sul principio del sapere "unitario" determinato dal fatto che l'individuo immagazzina nella mente le nuove conoscenze facendo riferimento alla "sua" conoscenza, al suo modo di interpretare il mondo e a ciò che già sa rielaborandolo nella sua mente. In pratica, il bambino non apprende per settori separati l'uno dall'altro bensì correlando i saperi ed elaborando delle mappe nella mente (mind maps) in cui i concetti si integrano e si "estendono" in una infinità di reti interconnesse. La gestione di questa rete è individuale dato che le connessioni tra i saperi dipendono da ciò che la mente ha già immagazzinato, ossia dalle conoscenze pregresse che ogni individuo possiede. Nel far questo il bambino è sostenuto dall'insegnante che lo incoraggia a intraprendere percorsi che lo portano ad attivare canali d'apprendimento diversificati e "alternativi" che mirano allo sviluppo di abilità che afferiscono a conoscenze interrelate. Lo spostamento delle esperienze effettuate in altre discipline nel contesto d'apprendimento della lingua inglese favorisce una percezione naturale e diretta della lingua straniera in quanto questa, diventando strumento di acquisizione, viene impiegata come la lingua madre. Questo approccio consente, inoltre, al bambino di sentirsi più "sicuro" poiché agisce in modo consueto, dato che attiva le stesse modalità d'apprendimento che utilizza in altre discipline. Inoltre, il CLIL si adatta in modo efficace ai diversi stili di apprendimento in quanto la lingua straniera viene usata per comprendere contenuti in modalità diversificate. Questo permette al bambino di apprendere i contenuti secondo lo stile personale che può passare attraverso l'ascolto (auditory learner), la vista (visual learner), il tatto (tactile learner), il

corpo in movimento (kinesthetic learner).

S. Botti, La Vita Scolastica - n. 3 - 2015

CURRICOLO CLIL

La finalità del Curricolo che di seguito presentiamo è avvicinare in modo naturale e divertente ai suoni della lingua 2, promuovendo la capacità di comprensione di essenziali istruzioni verbali e vocali già dalla scuola dell'infanzia e, al contempo, di avvicinare gli alunni al contesto di vita multiculturale.

La lingua 2, oltre ad ampliare lo sviluppo cognitivo, sviluppa anche il potenziale affettivo, sociale abituando l'alunno a confrontarsi con il diverso da sé.

Il Curricolo è stato concepito come una guida utile a tutti i docenti della nostra istituzione scolastica per realizzare semplici situazioni di apprendimento in Clil. Il Curricolo, infatti si articola in tre percorsi di lavoro formati da cinque Unità di apprendimento che si sviluppano secondo il principio della verticalità fra gli ordini di scuola. Ciascun percorso, si configura, infatti, come parte di un progetto di istruzione programmata che dal semplice conduce gli alunni a concettualizzazioni e applicazioni via via più complesse su contenuti disciplinari e abilità linguistiche. Ciascun percorso di lavoro è pensato per i tre diversi ordini di scuola graduando, dunque, il livello di difficoltà in riferimento alle abilità degli alunni e alle conoscenze pregresse. Le unità di apprendimento progettate sono corredate di strumenti e risorse utili allo loro attuazione e, al contempo, forniscono indicazioni pratiche e pragmatiche sul come realizzare le singole attività delineate. Le 15 UDA, in tal senso, intendono costituire una semplice proposta didattica aperta ad ulteriori sviluppi sulla base sia della rispondenza degli alunni sia dell'inventiva didattica dei singoli docenti.

Percorso 1

Scuola dell'infanzia

Il percorso Clil progettato per la scuola dell'infanzia inizierà con una storia che parla di inclusività, in un contesto marino, e di rispetto dell'ambiente e che contiene elementi vicini alla vita reale dei bambini cioè animali numeri colori e si svilupperà, come il resto dei percorsi in forma prettamente ludica con implicazioni operative e di imitazione. Il gioco, elemento principe, infatti oltre a coinvolgere e stimolare l'apprendimento, favorisce la socializzazione.

Tutti i percorsi saranno ricchi di attività manipolative e grafico pittoriche (si costruiranno cartelloni, bingo..) e di drammatizzazioni con uso di puppet per stimolare l'interesse e la partecipazione attiva;

Tutte le attività saranno precedute dall'Appello in cui i bambini confermeranno la presenza dicendo: here I am or absent, dalla conta del totale dei bambini e dei maschietti/femminucce,da una canzone di saluto e benvenuti e dalla canzone/filastrocca dei giorni della settimana /stagioni/ mesi dell'anno secondo l'età dei bambini.

Campi di esperienza coinvolti: Il sé e l'altro -I discorsi e le parole, La conoscenza del mondo, Immagini suoni e colori, Il corpo e il movimento.

Obiettivi Generali:

- Avvicinare il bambino attraverso uno strumento linguistico diverso, alla conoscenza di altre culture di altri popoli;
- Permettere al bambino di familiarizzare con la lingua straniera, curando soprattutto la funzione comunicativa;
- Aiutare il bambino a comunicare con gli altri mediante una lingua diversa dalla propria;
- Sviluppare le attività di ascolto;
- Promuovere la cooperazione e il rispetto per sé stessi e per gli altri.

Obiettivi Specifici:

- Ascoltare e ripetere vocaboli in L2, canti e filastrocche con pronuncia e intonazione corretta
- Memorizzare vocaboli in L2, brevi canti e filastrocche.
- Rispondere e chiedere, comprendere ed eseguire semplici comandi
- Comunicare e condividere i propri stati emotivi

Strategie didattiche per lo svolgimento delle attività

Circle time, listening, T.P.R., Lavoro individuale e di gruppo, ascolto e visione attraverso la LIM e di materiale multimediale, giochi motori di gruppo ,giochi di imitazione e a coppie, role-play, storytelling, memorizzazione di filastrocche e canti, Learning by doing, pairwork,esercizi in game based learning.

Materiali e strumenti necessari per lo svolgimento del lavoro

Albo illustrato:

Guizzino di Leo Lionni - Audiolibro -

- **Libro press here H.Tullet**
- **Libro Mix it up H.Tullet**

The color song - La canzone dei colori in versione Inglese di @CheninLois

[ENG] Baby Shark Coloring Fun | Imparare i colori in inglese | Pinkfong! Canzoni per Bambini

I numeri da 1 a 10 in inglese | Numbers 1 to 10

Impariamo i numeri in INGLESE ·· - La CANZONE DEI NUMERI di Bimbi Urrà

Numeri in inglese

I Colori delle Emozioni AUDIOLIBRO | Libri e storie per bambini

If You're Happy | Kids Song | Super Simple Songs

Pharrell Williams- Happy/Dance for People choreography

Head Shoulders Knees & Toes (Sing It) | Follow Along | Super Simple Songs

Forme geometriche in inglese

One Little Finger featuring @NoodleAndPals | Kids Song | Super Simple Songs

Stand Up, Sit Down | Actions Songs for Children | Kindergarten, Preschool & ESL | Fun Kids English

https://dorkydoodles.com/blogs/the-blog/77917445-free-printable-bingo-game-about-feelings

Strumenti

LIM, Video, flashcards, canzoni, filastrocche, schede-operative, audiolibri, libri, cartelloni, materiale di facile consumo, tempere, colori.

UDA N°1

THE STORY

Saluti, Presentazioni, Amicizia, Inclusione

Cosa fa l'insegnante	**Cosa fanno gli alunni**
Propone la visione del video della storia animata o audiolibro GUIZZINO di Leo Lionni ; Guizzino di Leo Lionni - Audiolibro	Visionano la storia di Guizzino
Con il personaggio realizzato come puppet o plastificato e attaccato ad un legnetto GUIZZINO si presenta (I'M GUIZZINO) e inviterà gli altri a fare lo stesso.	Si impegnano a presentarsi imitando Guizzino
Continua la presentazione degli altri abitanti del mare che Guizzino incontra.	Ripetono i nomi dei pesci che si presentano.
Avvia una conversazione al fine di socializzare le informazioni sulla fauna dell'oceano che gli alunni possiedono.(BRAINSTORMING)	Riferiscono le conoscenze che possiedono sull'argomento trattato.
Propone agli alunni di rispondere alle domande con wordwall GUIZZINO https://wordwall.net/it/resource/17034744 https://wordwall.net/it/resource/17844167	Si impegnano nel rispondere alle domande.
Le sequenze della storia https://wordwall.net/it/resource/28252935 Propone di colorare di rosso tanti pesciolini ed uno solo nero, ritagliarli ed incollarli in un cartellone a formare un grande pesce con l occhio nero(GUIZZINO) secondo quanto appreso dalla storia.	Eseguono l'attività proposta loro.

UDA N°2
Colours, Ocean's Animals, Roules

Cosa fa l'insegnante	**Cosa fanno gli alunni**
Propone la visione e ascolto del libro PRESS HERE di H.Tullet MIX IT UP di H.Tullet	Interagiscono toccando i colori e ascoltando
Propone la visione del Video THE COLOR SONG The color song - La canzone dei colori in versione Inglese di @CheninLois oppure [ENG] Baby Shark Coloring Fun | Imparare i colori in inglese | Pinkfong! Canzoni per Bambini	Visionano il video e ascoltano la canzone è ripetono i nomi dei colori.
Costruzione del domino dei colori	Colorano fogli per realizzare il domino
Distribuisce plastilina di diversi colori nominando i colori in inglese ed invitando gli alunni a ripetere ,per poi plasmare i personaggi acquatici.	Ripetono i nomi dei colori e si impegnano nella realizzazione di piccole sculture in plastilina.
Propone la realizzazione di un cartellone THE OCEAN	Attività grafico pittorica:Tracciano traiettorie utilizzando i colori che rappresentano l'oceano ;il percorso sarà disseminato da ostacoli i,(tappi di plastica sughero..),che il pennello incontra nel viaggio;Tutti questi colori saranno nominati man mano.
Fornisce alcune immagini (FLASHCARDS)per il GIOCO MEMORY	Rinforzano la memorizzazione dei i nomi degli animali acquatici di cui riferiscono il colore.
Propone il Gioco: Squalo comanda colore.	

	Eseguono il gioco rispettando le regole e imparo a rispettare l'altro.

UDA N°3
Numbers

Cosa fa l'insegnante Introduzione dei numeri in inglese nelle attività di routine: Conta dei bambini presenti,dei maschietti e femminucce;	Contano HOW MANY CHILDREN? HOW MANY BOYS AND GIRLS?
Propone video CANZONE ANIMATA: ONE TWO THREE…..	Ascoltano e ripetono il canto.
I numeri da 1 a 10 in inglese | Numbers 1 to 10	Ascoltano e ripetono l'esercizio.
Impariamo i numeri in INGLESE ·· - La CANZONE DEI NUMERI di Bimbi Urrà Propone video dell'esercizio ritmico per imparare i numeri.	Ascoltano e ripetono ritmicamente i suoni.
Propone video HOW MANY ? Numeri in inglese	Visionando ed ascoltano il video proposto e imitano.
Invita i bambini a contare i pesciolini del cartellone realizzato e a rispondere alla domanda How many??	Contano in inglese i pesciolini e rispondono alla domanda richiesta
Costruzione dei dadi Gioco dell'oca gigante	Colorano i pallini del dado, attaccano i lati. Si gioca insieme tirando i dadi.
Let's play Gioco di movimento:Conta e muoviti.	Pescano una carta con un numero da 1 a 10, o utilizzano il dado Ripetono un movimento (saltellare, battere mani...),il numero di volte indicato e pronunciano il numero.

UDA N°4 Feelings

Cosa fa l'insegnante	**Cosa fanno gli alunni**
Propone la Visione dell'audiolibro "I colori delle emozioni " I Colori delle Emozioni AUDIOLIBRO | Libri e storie per bambini	Visionano ed ascoltano il video
Invita a costruire le palette delle emozioni da colorare e attribuire le emozioni ai colori, ritagliare ed attaccare ad uno stecco.	Colorano, ritagliano e attribuiscono i colori alle emozioni, attaccano.
Propone di rivedere la storia di GUIZZINO e sollevare la paletta secondo l'emozione che suggeriscono i momenti della storia.	Alzano la paletta Happy/SAD….
LET'S SING Ascolto della canzone "If you're happy and you know" If You're Happy | Kids Song | Super Simple Songs	Ascoltano, memorizzano, cantano.
Invita alla realizzazione di facce da utilizzare nella routine alla domanda HOW do YOU FEELING ?	Eseguono l'attività proposta
LET'S DANCE Pharrell Williams-Happy/Dance for People choreography	Danzano dopo aver guardato i movimenti del video alla LIM
Propone di ascoltare alcuni suoni e rumori e riportare, su un foglio, liberamente le emozioni che provocano in loro.	Ascoltano e via via riproducono graficamente le emozioni suscitate dai suoni o rumori.
Propone il gioco del: Feelings Bingo **https://dorkydoodles.com/blogs/the-blog/t77917445-free-printable-bingo-game-about-feelings**	Giocano nominando le espressioni delle facce.

UDA N°5

The body

GEOMETRICS Shapes ACTIONS

Cosa fa l'insegnante	**Cosa fanno gli alunni**
Visione e ascolto della canzone mimata Head, shoulder, Knees and toes" Head Shoulders Knees & Toes (Sing It) | Follow Along | Super Simple Songs One Little Finger featuring @NoodleAndPals | Kids Song | Super Simple Songs Giochi allo specchio e in coppie "Touch your nose /eyes/mouth/hair/head"	Visionano, ascoltano e memorizzano cantando i nomi delle parti del corpo. Eseguono il gioco allo specchio.
Propone il disegno del nostro corpo nominando le parti in inglese. Invita gli alunni a realizzare il puzzle del corpo disegnato colorato e ritagliato per poi rimettere insieme i pezzi.	Realizzano il disegno e ripetono Colorano e ritagliano i tratteggi suggeriti e rimettono al posto i pezzi per riformare il corpo
Propone la visione del video Forme geometriche Forme geometriche in inglese Propone l'uso delle forme geometriche per realizzare il corpo, nominando i nomi delle forme corrispondenti alle parti del corpo.	Visionano e ascoltano e ripetono Realizzano il corpo utilizzando le forme geometriche.
Propone la visione di un canto animato per memorizzare alcune delle principali azioni: Stand up, sit-down, turn around, jump,run… Stand Up, Sit Down | Actions Songs for Children | Kindergarten, Preschool & ESL | Fun Kids English	Eseguono per imitazione i movimenti.

Percorso 2

Scuola primaria

Il percorso Clil pensato per la scuola primaria si propone di introdurre o consolidare contenuti disciplinari, riferiti alle 5 aree tematiche già prese in esame nella scuola dell'infanzia, attraverso l'utilizzo della lingua inglese. Il fulcro di ciascuna unità di apprendimento è costituito dalla narrazione poiché rappresenta un condensato unico di opportunità e occasioni di apprendimento che, in modo gioioso e attraente, cattura l'attenzione degli alunni. Le attività di storytelling, di seguito proposte, vengono declinate in situazioni di apprendimento che coinvolgono una o più discipline. Lo storytelling costituisce, dunque, il punto di avvio comune a tutti i percorsi che si sviluppano soffermandosi su un aspetto didattico particolare rintracciato all'interno della trama narrativa. Gli spunti di applicazione suggeriti nelle situazioni di apprendimento delineate sono intese come una traccia di lavoro per un percorso didattico Clil multidisciplinare che si presta, dunque, ad essere arricchito dalla creatività ideativa e didattica di ciascun insegnante.

Discipline coinvolte: ITALIANO, STORIA, GEOGRAFIA, IMMAGINE, SCIENZE, MATEMATICA, ED. MOTORIA, TECNOLOGIA.

Obiettivi Generali:

- Leggere testi cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali.
- Leggere testi narrativi individuando le informazioni principali e le loro relazioni
- Leggere e comprendere testi regolativi in vista di scopi pratici
- Comunicare e condividere i propri stati emotivi
- Sviluppare un atteggiamento di curiosità verso i libri e la lettura

- Leggere testi descrittivi cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni
- Leggere e comprendere testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Utilizzare il linguaggio poetico per esprimere/suscitare emozioni

Obiettivi Specifici:

- Conoscere la struttura ciclica della settimana
- Comprendere ed eseguire comandi, coordinare schemi motori
- Ascoltare e ripetere vocaboli in L2, canti e filastrocche con pronuncia e intonazione corretta
- Memorizzare vocaboli, brevi canti e filastrocche.
- Rispondere e chiedere, comprendere ed eseguire semplici comandi
- Produrre brevi testi descrittivi
- Risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.
- Utilizzare colori, forme, suoni per esprimere vissuti/emozioni
- Produrre semplici testi poetici.

Strategie didattiche per lo svolgimento delle attività

Storytelling, Circle time, listening, Lavoro individuale e di gruppo, role-play, gamebased learning.

Materiali e strumenti necessari per lo svolgimento del lavoro

Albi illustrati (cartaceo e/o in digital storytelling):
A very hungry caterpillar di Eric Carle
A colour of his own di Leo Lionni
How many legs? di Kes Gray
The Gruffalò di J. Donaldson
Frederick di Leo Lionni

UDA N°1

THE STORY

"A very hungry caterpillar" di E. Carle è un testo classico della letteratura per l'infanzia adatto a tutte le età che, attraverso una semplice trama, cattura l'attenzione dei bambini attivando processi di inferenza testuale utili alla comprensione.
Ma come usarlo in classe? Dopo una semplice attività di presentazione della storia i bambini possono essere guidati a soffermare la propria attenzione su uno specifico contenuto. I possibili collegamenti interdisciplinari sono innumerevoli; una grande quantità di materiale già pensato e predisposto accompagna le proposte di attività per le diverse classi e si presta ad ulteriori svariati utilizzi.

Strumenti e risorse:

Video animato che riproduce la storia (story)
The Very Hungry Caterpillar - Animated Film
Risorse proposte dall'autore
https://eric-carle.com/resources/downloads-and-activities/
Scheda da colorare
https://eric-carle.com/wp-content/uploads/2019/08/vhc-coloring-page.jpg
Flashcards
The Very Hungry Caterpillar: KS1 Flashcards - Twinkl
Caterpillar Song
Hungry Caterpillars | Bug Songs | PINKFONG Songs
The days of the week I Giorni della Settimana in Inglese - Days of The Week in English
The days of the week SONG
Days of the Week Song | The Singing Walrus
Ciclo di vita della farfalla
https://www.raisinghooks.com/life-cycle-of-a-butterfly-cut-and-paste/

Discipline coinvolte:

ITALIANO – STORIA- SCIENZE- ARTE E IMMAGINE

Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno gli alunni
Presenta la trama narrativa sulla quale svolgere le attività.	
Propone la visione del Racconto **A very hungry caterpillar** https://youtu.be/77xLpEfoBc8?feature=shared Video animato che riproduce la storia (story) https://youtu.be/75NQK-Sm1YY	Seguono la storia identificandone lo schema generale
Guida gli alunni nell'esporre oralmente gli elementi della trama narrativa dedotti dalla visione.	Elencano i significati delle parole note e/o intuite.
Invita gli alunni all'esame della scheda per individuare le fasi del racconto. **Scheda** **https://eric-carle.com/wp-content/uploads/2019/08/vhc-coloring-page.jpg** Invita a nominare i vari elementi che compongono la scheda.	Osservano con attenzione le varie immagini che compongono la scheda. Ripetono ad alta voce i nomi degli elementi.
Invita, quindi, gli alunni alla coloritura della scheda.	Colorano la scheda

Attività 1 classe 1

Story

Avviamo un gioco volto a promuovere a comprendere intuitivamente il significato globale del testo grazie al ruolo ostensivo delle immagini.
https://wordwall.net/it/resource/27794234

Predisponiamo le immagini e il testo della storia suddivisi in sequenze e proponiamo agli alunni di riordinarle seguendo la linea di successione temporale. L'insegnante invita, quindi, gli alunni nell'individuare il personaggio della storia e la struttura generale della trama: inizio, svolgimento, conclusione**.** Ciascun alunno è guidato nella creazione di un mini book utilizzando le immagini predisposte.

Foods

Memory I: Gli alimenti nella storia

Stampiamo le flashcards per imparare i nomi degli alimenti presenti nella storia del bruco maisazio. Avremo così due mazzi: l'uno con le immagini, l'altro con le parole da associare.

Invitiamo a turno i bambini a scoprire le flashcards e nominare il contenuto, quindi, a trovare l'abbinamento corrispondente.

Riproponiamo la stessa attività traslandone i contenuti sul piano mediale in game based learning**.**

https://wordwall.net/it/resource/22458133

Memory II: I giorni della settimana

The days of the week

https://youtu.be/HvhjiSqhYoM?feature=shared

The days of the week SONG

https://youtu.be/mXMofxtDPUQ?feature=shared

Riproponiamo di giocare al memory utilizzando le immagini della storia da abbinare ai corrispondenti giorni della settimana. Proponiamo la stessa attività traslandola sul piano mediale in game based learning.

https://wordwall.net/it/resource/5609857

Attività 2 classe 2

I like food

I like food song

https://youtu.be/7lKclr67ajY?feature=shared

Memory: gli alimenti

Prepariamo dei mazzi di carte per ripassare il lessico giocando a Memory: in un mazzo avremo le immagini, nell'altro le parole da associarvi. Dividiamo la classe in gruppi e disponiamo altrettanti mazzi a faccia in giù, ciascuno su un banco. Chiediamo a turno di pescare due carte, per associare la parola al disegno. Quando un gruppo termina, si sposta su un altro banco lasciato libero dai compagni. Facciamo eseguire una rotazione completa e poi ricominciamo**.**

Riproponiamo la stessa attività traslandola sul piano mediale in game based learning.

Strutture linguistiche: ***my turn, your turn, match, cover, pick up***

Attività 3 classe 3, 4

A tasty menu

Presentiamo le FLASHCARDS Food & Drink per introdurre il lessico del cibo e facciamo ripetere le parole.

Chiediamo:

- *Do you like spaghetti with tomato sauce? Yes, I do*;
- *Do you like fish? No, I don't*;
- *What's your favourite food? Spaghetti carbonara*.

Facciamo in modo che bambine e bambini si facciamo le domande tra di loro, che tutti domandino e rispondano.

Stimoliamo ulteriormente la conversazione: *Does Anna like lasagne? Yes, she does*

Attività 4 classe 5

Caterpillar's cake

Scriviamo la ricetta alla lavagna, facciamola copiare sul quaderno e illustriamola con i disegni per fare un poster da appendere in classe. Invitiamo gli alunni a preparare a casa la torta che mangeremo a scuola come merenda, se non ci sono controindicazioni.

Chiediamo: *What are the ingredients to make the cake? Flour, eggs, sugar…*
Invitiamo i bambini a mimare le sequenze di preparazione.

Ingredients

2 rolls of shortcrust pastry, pine nuts 70 g. *For the custard*: eggs yolk 2, flour 15 g, cornstarch 15 g, sugar 150 g, milk 500 ml, vanillin, a pinch of salt.

In a saucepan put sugar, flour, vanilla and cornstarch.

Gradually add the milk and mix. Add the egg yolks and mix.

Bring on the heat, stir until it boils. Remove from heat.

Roll out the pastry on a tart mould.

Pour the cream into the tart mould and close it with another layer of pastry.

Sprinkle the surface with pine nuts.

Cook at 170 °C for 35/40 minutes.

UDA N°2

A color of his own

Un albo illustrato che offre svariati spunti di applicazione in attività didattiche che dallo storytelling si aprono alla progettazione interdisciplinare. La trama narrativa, infatti, si presta ad essere utilizzata dalla semplice identificazione in lingua dei colori, ai colori e i mutamenti legati al passare delle stagioni, ai nomi degli animali, fino alla riflessione congiunta sul valore dell'amicizia e della compagnia per gli alunni delle ultime classi. Le attività proposte possono essere presentate come singole situazioni di apprendimento o, invece, come percorso strutturato secondo una progressione graduale delle difficoltà.

Strumenti e risorse:

Video animato che riproduce la storia (story)

A color of his own | Leo Lionni Children's Book Read Aloud | Seasons, Colors, Chameleons

Flashcards e minibook e schede didattiche

Chameleon project (1).pdf

Discipline coinvolte:

ITALIANO – STORIA- GEOGRAFIA - ARTE E IMMAGINE- TECNOLOGIA

COLOURS

Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno gli alunni
Propone l'ascolto della lettura dell'albo o la visione mediale della narrazione **A color of his own**	Seguono la storia identificandone lo schema narrativo generale.
Presenta le flashcard utili a conoscere il vocabolario della trama narrativa.	Elencano i significati delle parole note e/o intuite.
Invita i bambini a pescare le flashcards e nominare ad alta voce il vocabolo presentato dall'immagine.	Ripetono ad alta voce i nomi degli elementi.
Soffermandosi su ciascun personaggio presentato dalla storia, invita i bambini ad associare il colore corrispondente ponendo il quesito: **what color is….?**	Formulano la frase in risposta al quesito (es. Lemon is yellow)

Propone la realizzazione delle schede didattiche FOCUS ON COLOURS.	I bambini svolgono l'esercizio di associazione del colore all'immagine corrispondente; rispondono a quesiti (vero/falso) recuperando le conoscenze apprese.

Attività 2 classi 1, 2

SEASONS

Attraverso la lettura dell'albo illustrato si ferma l'attenzione sulla parte che, per inferenza, descrive i colori delle diverse stagioni e i cambiamenti naturali ad esse associati. Il camaleonte cambia colore insieme alle foglie sulle quali si poggia nelle diverse stagioni.

L'attività presentata nella scheda **WHAT COLOUR IS THE CHAMELEON IN...?** si propone di riflettere sui colori delle diverse stagioni associati ai cambiamenti del camaleonte e, al contempo, a nominare in lingua le diverse stagioni.

Per un livello successivo di concettualizzazione sui mutamenti e le caratteristiche delle stagioni si presentano e distribuiscono le immagini di alcuni semplici elementi che le caratterizzano. L'insegnante nomina ciascun elemento e invita i bambini a classificare ciascun elemento nella scheda didattica **Seasons: sorting activity.**

Attività 3 classi 2, 3

Where is the chameleon?

Il camaleonte si sposta e cambia colore a seconda di dove si poggia. Una divertente attività per apprendere in situazione gli indicatori spaziali e ad utilizzare correttamente le preposizioni in lingua inglese si realizza prendendo spunto dal personaggio dell'albo illustrato. In una prima fase, la lettura dell'albo si sofferma sulla condivisione del significato dei vocaboli che descrivono le posizioni del camaleonte.

Ad ogni bambino viene distribuito un disegno del camaleonte da colorare (V. chameleon project pag.12). I bambini sono, quindi, invitati a colorare il proprio camaleonte assegnando a ciascuno un colore diverso, e a restituirlo all'insegnante che li posiziona in diversi punti dell'aula (ON – IN – UNDER – BY – IN FRONT OF – BEHIND – BETWEEN) L'insegnante da inizio al gioco ponendo il quesito **"Where is the …. chameleon?**" per ciascun camaleonte da individuare e invita i bambini ad alzare la mano per dare la risposta utilizzando l'indicatore spaziale corretto. La fase successiva è gestita dai bambini che posizionano il proprio camaleonte e, a turno, pongono il quesito ai compagni.

Attività 4 classi 4, 5

Costruzione del mini book (Chameleon project)

La costruzione di un minibook riassume tutte le attività precedentemente descritte inserendole in un percorso gioioso di apprendimento.

L'insegnante può, inoltre, decidere di fermare l'attenzione su un aspetto in particolare (stagioni, colori, concetti spaziali, nomi di animali e oggetti) aggiungendo le seguenti attività strutturate in gamebased learning:

Identificazione di colori

https://wordwall.net/it/resource/2471813

Abbinamenti colore_personaggi

https://wordwall.net/it/resource/13235929

Indicatori spaziali

https://wordwall.net/it/resource/27860395

https://wordwall.net/it/resource/23323002

Stagioni

https://wordwall.net/it/resource/29641554

https://wordwall.net/it/resource/2815285

UDA N°3

NUMBERS

Viene di seguito presentato un Clil matematico utile ad imparare i nomi degli animali e il costrutto HOW MANY...? senza particolari sforzi, esercitandosi allo stesso tempo con i numeri e le operazioni in lingua inglese. La realizzazione delle diverse attività descritte è accompagnata dai materiali e dalle risorse utile all'attuazione anche in riferimento ai diversi livelli di competenza nelle abilità di calcolo posseduti dai bambini.

La fase di lettura è preceduta da un momento di presentazione del nuovo vocabolario, utilizzando le flashcards animali.

Presentazione video storytelling

How Many Legs by Kes Grey

Strumenti e risorse:

Schede e attività didattiche

https://drive.google.com/file/d/1dGspBlfBpr6bDYA9cr49r_DRtFct6_lz/view?usp=drive_link

Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno gli alunni
Propone l'ascolto della lettura dell'albo o la visione mediale della narrazione **How many legs?** **How Many Legs by Kes Grey**	Ascoltano con attenzione.
Guida gli alunni nell' esporre oralmente gli elementi della trama narrativa dedotti dalla visione.	Nominano i diversi personaggi, chiariscono i vocaboli non noti.
Chiede agli alunni a identificare i personaggi del racconto presentandoli in ordine.	Nominano, uno ad uno, i personaggi presentati.
Consegna a ciascun alunno le immagini dei personaggi	Colorano i disegni.

(scheda pag.1) e li invita alla coloritura. Per ciascuno dei personaggi presentati pone la domanda "how many legs has…? Invita gli alunni a ritagliare le immagini colorate e classificare gli animali, secondo il numero di gambe che possiedono, utilizzando la tabella predisposta (scheda pag. 2).	Rispondono alla domanda The…has …legs. Ritagliano e incollano gli animali classificandoli secondo il criterio dato.

Attività 1 classi 1-2

How many …a scuola?

Le attività di presentazione sono propedeutiche allo svolgimento di diverse esperienze di apprendimento in game based learning. Consolidata l'acquisizione dell'espressione linguistica "how many?" l'insegnante propone la risoluzione di alcuni quesiti in forma ludica. Al fine di consolidare il vocabolario inerente gli oggetti scolastici e i numeri l'insegnante propone le seguenti attività sul piano mediale: How many? School item

https://wordwall.net/it/resource/46881011

https://wordwall.net/it/resource/876532

Attività 2 classi 3

Per consolidare il vocabolario di animali e numeri, dopo la lettura congiunta dell'albo illustrato l'insegnante invita i bambini a scrivere sul quaderno tutti gli animali seguendo l'ordine di presentazione del libro e associando a ciascuno il disegno corrispondente (scheda pag. 1). A ciascun animale è dunque affiancato il numero delle loro zampe e del totale parziale. Successivamente l'insegnante propone la soluzione di semplici addizioni in lingua inglese; es: eight plus four equals twelve.

Attività 3 classi 4-5

Dopo la fase di presentazione le esperienze di apprendimento vengono, dunque, concepite come piccoli problemi che stimolano

l'attivazione del pensiero logico-matematico in lingua inglese. Quanti e quali animali (scheda pag.3) devono essere colorati per risolvere il problema proposto? Lo svolgimento del problema implica la narrazione del ragionamento in lingua utilizzando le espressioni già note.

L'insegnante propone, quindi, ai bambini di utilizzare le tabelle costruite nella fase di presentazione descritta per risolvere semplici moltiplicazioni Es. how many animals have two legs? Es. five times two equals ten.

Poichè la matematica è rappresentata da numeri, i quali sono gli stessi in inglese o italiano: il pensiero per il calcolo è lo stesso; l'insegnante guiderà i bambini nel formulare le espressioni matematiche corrette utilizzando la lingua inglese. La difficoltà di calcolo saranno, quindi, adeguate ai livelli di competenza della classe.

Esempi:

4 + 5 = 9, "four plus five equals nine" oppure "four plus five is nine";

10 – 7 = 3 "ten minus seven is (equals) three";

12 / 3 = 4 "twelve divided by three is four".

UDA N°4

THE BODY

Per le attività clil riferite alle parti del corpo proponiamo diverse attività che prendono avvio dalla visione dell'albo in rima "The Gruffalo" di J. Donaldson. Gli spunti didattici e le risorse disponibili sono molteplici e si prestano ad essere utilizzate in raccordi interdisciplinari vari. Le attività proposte seguono un ordine crescente di difficoltà: dalla semplice attività di storytelling alla costruzione di un personaggio fantastico attraverso attività grafiche alla redazione di un semplice testo descrittivo.

Ciascuna attività presentata è fondata sulla metodologia ludica e si propone di catturare l'attenzione dei bambini consolidando il vocabolario preso in esame e le forme linguistiche in oggetto.

Per i bambini più grandi è possibile ipotizzare la realizzazione in più sessioni dell'intera unità di apprendimento sollecitando competenze via via sempre più complesse.

Video storia con sottotitoli in lingua inglese

The Gruffalo (animation)

Le parti del corpo del Gruffalo

Scheda didattica1 immagini e testo

https://drive.google.com/file/d/19GlS4idQH-vssdESrz2BFAwWzUrdJ14M/view?usp=drive_link

Canzone con testo

The GRUFFALO (SONG & 3D VIDEO)

Scheda didattica 2 immagini e testo della canzone

https://drive.google.com/file/d/1Eiw8RR2HVnwnMaZJtm1CJ1qY8yawdCLB/view?usp=drive_link

Scheda didattica 3 "The Gruffalo description"

https://www.liveworksheets.com/sites/default/files/styles/worksheet/public/def_files/2020/3/21/3211713300442/3211713300442001.jpg?itok=hi__J0J2

Scheda didattica 4 "Draw the monster"

https://drive.google.com/file/d/1Tq3CG0xp95S4Bm8G_HNNv72bmwnFXBvm/view?usp=drive_link

Flashcards descrizione

https://drive.google.com/file/d/1A_pKBGzHriPpR10YJ6dEgzCu1AoK2bzL/view?usp=drive_link

Scheda didattica 5 The monster family
https://drive.google.com/file/d/1HC7QIAV5A5gKnS2RHqK3FWvsD6PtEuoT/view?usp=drive_link
VIDEO Monster family.

Risorse proposte dall'autore
https://www.gruffalo.com/

Discipline coinvolte:
ITALIANO – SCIENZE- ARTE E IMMAGINE- MUSICA- TECNOLOGIA- ED. MOTORIA

Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno gli alunni
Propone la visione mediale della narrazione**The Gruffalo (animation)**	Ascoltano con attenzione.
Chiede agli alunni a identificare gli animali del racconto presentandoli in ordine. Chiarisce i vocaboli non noti.	Nominano i diversi personaggi, Nominano, uno ad uno, i personaggi presentati.
Propone ai bambini l'ascolto della canzone **The GRUFFALO (SONG & 3D VIDEO)** utile alla condivisione del vocabolario relativo alla descrizione del Gruffalo	Ascoltano e accennano il motivo ritornello
Consegna a ciascun bambino la scheda didattica 1	Osservano le immagini raffigurate nella scheda
Avvia l'attività di associazione dell'immagine alla parola corrispondente.	Collegano le parole ai disegni.
Avvia la verifica per la correzione collettiva dell'attività svolta.	Verificano la correttezza del proprio operato
Ripropone l'ascolto della canzone e invita i bambini a cantare in coro	Ascoltano e cantano la "Gruffalo song"

Attività 1 classe 1-2

Draw your monster

Dopo aver condiviso e consolidato il vocabolario riguardante le parti del corpo grazie all'attività di presentazione dell'albo e agli esercizi svolti (scheda didattica 2) l'insegnante propone ai bambini di disegnare il proprio mostro. Per lo svolgimento della situazione di apprendimento si prenderà spunto dall'attività laboratoriale "Il dado magico" proposta da Hervè Tullet. Per lo svolgimento dell'attività l'insegnante distribuirà ad ogni bambino un foglio con disegnata una forma di grandi dimensioni (quadrata, ovale, rettangolare, irregolare); ad ogni lancio di dado sarà abbinata una parte del corpo da disegnare per dare vita al mostro; la cifra ottenuta corrisponde al numero delle parti che i bambini dovranno disegnare nella forma. Es. Roll the die... how many eyes do you have to draw? I bambini, a turno, possono decidere a quale parte del corpo far corrispondere il lancio dell'insegnante.

Il lancio del dado continua fino a quando non sono esaurite le parti del corpo note e/o riferite dai bambini.

Attività 2 classe 2

MOVE- PHYSICAL EDUCATION

A gym in the classroom

1. Creare nell'aula uno spazio adeguato per permettere ai bambini di muoversi e danzare a gruppi o tutti insieme.
2. Fornire semplici comandi: "Left arm up, right arm up, out and down. Left/right leg forward and back. Move to the left/to the right: one step and back. Jump to the left, jump to the right".
3. Proseguire con: "Raise your arms, turn around; touch your head, touch your shoulders; touch your knees, touch your toes".
4. Mostrare il VIDEO Move! ed eseguire la danza tutti insieme.

Attività 3 classe 3

L'insegnante propone le attività di presentazione dell'albo e coinvolge i bambini nell'identificazione delle parti del corpo del Gruffalo. Consegna a ciascun bambino la scheda didattica 3 "The Gruffalo description" e li invita a ritagliare e incollare nella casella corretta i vocaboli corrispondenti alle parti del mostro. L'attività prosegue con un gioco con le FLASHCARDS per riattivare e potenziare il lessico del viso.

L'insegnante propone, quindi, un gioco di TPR (Total Physical Response), dicendo: “Children with black/brown hair stand up”; “Children with blue/brown eyes hands up”.
L’insegnante disegna alla lavagna il viso di un bambino e di una bambina e sotto scrive: He is Harry / She is Susan.
Proponiamo il gioco Guess who: “He’s got black hair and blue eyes. Who is he?”, “He is Marco”. Dopo alcuni esempi l’insegnante invita dei volontari a formulare gli indovinelli ai compagni. L'insegnante scrive alla lavagna lo schema per descrivere un compagno o una compagna. HE/SHE HAS GOT LONG BLACK HAIR AND BLUE EYES. WHO IN HE/SHE?
Invita i bambini,quindi, a seguire lo schema e a scrivere la descrizione del compagno a destra e a farne il ritratto.
Al termine si raccolgono i fogli e si leggono alcune descrizioni.

Attività 4 classi 4-5

Le attività pensate per i bambini più grandi si prestano a realizzare un continuum di competenza che va dalla presentazione iniziale attraverso lo storytelling dell’albo e le diverse attività già descritte fino alla redazione di brevi testi descrittivi in lingua inglese.
L’insegnante racconta ai bambini che stanno per incontrare una famiglia molto particolare, fatta di mostri, e propone la visione del VIDEO Monster family.
Consegna la Scheda didattica **5** **The monster family.pdf** “Can you see the monster with long short? Point to the monster with four arms”.
Successivamente, ogni bambino legge le descrizioni presenti sulla scheda, scrive sotto a ogni personaggio chi è e lo colora. L’insegnante coglie l’occasione per notare la differenza tra have / has got.
L’insegnante consegna ad ogni bambino la Scheda didattica 4 Draw The Monster - Body Parts Worksheet.jpg e legge, quindi, le descrizioni in lingua; i bambini svolgono l’esercizio di coloritura seguendo le informazioni fornite dall’insegnante.

UDA 5

FEELINGS

L'unità di apprendimento ha come sfondo integratore l'albo illustrato "Federico" di L. Lionni. Il testo, un classico della letteratura per l'infanzia, è disponibile in lingua inglese ed è di facile reperibilità. Federico è un topolino particolare: mentre i suoi compagni raccolgono il cibo per l'inverno lui sembra perdersi dietro alla pigrizia. "Federico, perché non lavori?" chiedono gli altri topolini. "Ma io sto lavorando!" risponde Federico. Infatti, sta raccogliendo raggi di sole, colori e parole e saranno proprio questi preziosi cibi per la mente a salvare i topolini dal rigido, lungo inverno. L'albo costituisce uno strumento prezioso per introdurre i bambini alla poesia intesa come strumento di rielaborazione e condivisione di emozioni, immagini ed esperienze attraverso la lingua scritta. Un percorso didattico concepito come stimolo a riflettere in senso poetico e filosofico sul significato di ciò che ci circonda. I bambini vengono, dunque, incoraggiati a riflettere sperimentando la sana contemplazione delle vere cose belle intorno a noi, cogliendo la necessità di un cibo per il corpo e un altro per la mente, entrambi fondamentali. Anzi no: il secondo nutrimento risulterà essere assai più importante del primo.

Video storytelling
Frederick by Leo Lionni
Libro digitale
https://anyflip.com/njumx/bsqu/
Testo in lingua inglese
https://docs.google.com/document/d/14kXEDutN5uPqe4w0Ruj8KXU8ZNNGTzoajGkVxJr0KHU/edit?usp=drive_link
Frederick disegni
sfondo_FEDERICO_lionni.jpeg
Federico_lionni_disegno.jpg
Copertina_disegno.jpg
Emozioni Tabella_sostantivi_aggettivi
https://docs.google.com/document/d/1gSJcqho--jdbYVO5WzXrwLPlaAoPC5yeRTOE8sDq5pc/edit?usp=drive_link

Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno gli alunni

Propone la lettura congiunta della storia https://anyflip.com/njumx/bsqu/	Ascoltano con attenzione.
Chiede agli alunni di identificare i personaggi e li guida ad identificare le parti del racconto. Indicando le immagini chiarisce i vocaboli non noti.	Nominano i diversi personaggi, Identificano le parti del racconto. Ascoltano con attenzione.
Sfogliando il libro chiede ai bambini di individuare e nominare le provviste di Federico.	Rispondono alle domande dell'insegnante.
Avvia una discussione interattiva dialogata sul lavoro del poeta Federico.	Partecipano alla discussione intervenendo in lingua italiana.
Riformula e rielabora i pensieri dei bambini in lingua inglese.	Ascoltano con attenzione cogliendo il senso globale della frase.
Guida i bambini nell'arricchimento del vocabolario utile a descrivere emozioni utilizzando i vocaboli in semplici frasi-esempio: Feeling Sentimento Love Amore Hate Odio Joy Gioia Sadness Tristezza Anger Rabbia Nostalgia Nostalgia Passion Passione Fondness Affetto Concern Preoccupazione	Individuano le emozioni all'interno degli esempi forniti dall'insegnante.

Propone l'ascolto di una playlist composta di tracce brevi con ritmi differenti.	Ascoltano le tracce musicali.
Invita i bambini a realizzare una pittura in musica associando tratto e colore all'emozione suscitata dalla musica.	Realizzano la pittura in musica.

Attività 1 classe 1-2

Puppets in scene

La forma grafica delle illustrazioni dell'albo è molto semplice e si presta alla realizzazione di piccole marionette a dita da utilizzare per la drammatizzazione della storia.

Il testo può, dunque, essere sintetizzato in semplici battute da assegnare, a turno, ad un gruppo di bambini (un altro gruppo costituirà il pubblico).

L'insegnante guida i bambini nella realizzazione delle marionette utilizzando carta e/o pannolenci. Per le scenografie saranno utilizzate le produzioni grafiche dei bambini realizzate nella fase di presentazione dell'albo e/o lo sfondo già inserito nelle risorse.

Attività 2 classe 3

Frederick's colors

L'esame delle produzioni grafiche realizzate dai bambini nella fase di presentazione dell'albo possono essere lo spunto ideale per riflettere sui colori e le loro sfumature in lingua. L'insegnante avvia un percorso di arte e inglese discutendo sui primary and secondary colours, creando distinzioni fra cool and warm colours , shades , arricchendo il vocabolario di nuovi termini per esprimere le diverse tonalità di colore e le emozioni corrispondenti: dark blue, light blue, turquoise ecc…

Attività 3 classi 4-5

The calligram

Dare un nome alle emozioni in lingua costituisce un'occasione preziosa anche per arricchire il vocabolario in lingua inglese e riflettere sulle sfumature emotive in lingua italiana. Un percorso di avvio al linguaggio poetico non può prescindere dalla piena

consapevolezza di poter utilizzare nomi, aggettivi e colori per dare forma a quadri evocativi di sensazioni e emozioni utilizzando il codice linguistico. Per quel che concerne lo studio e le riflessioni sui colori viene proposta la realizzazione della attività n.2. Successivamente l'insegnante invità i bambini ad associare a ciascun colore un'emozione; Es.yellow like happiness

L'insegnante propone ai bambini di realizzare un semplice calligramma di colori ed emozioni suscitate dalla lettura del testo utilizzando la sagoma del disegno di copertina dell'albo (v. Risorse).

Percorso 3
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Il CLIL si è dimostrato negli ultimi anni un efficace strumento per potenziare l'apprendimento delle lingue e contemporaneamente attivare una più stimolante acquisizione dei contenuti, favorendo il superamento dei limiti dei programmi disciplinari tradizionali , al fine di promuovere l'integrazione curricolare. Qualsiasi percorso CLIL, infatti, se opportunamente strutturato e progettato, oltre ad essere conforme alle linee programmatiche del PTOF d'Istituto, si integra perfettamente nella programmazione del
Consiglio di Classe di qualsiasi scuola, come il presente contributo intende mostrare. L'intervento, studiato per la scuola secondaria di primo grado, mira a suggerire strumenti, fornire indicazioni pratiche ed esempi significativi a chi voglia sperimentare unità o moduli CLIL nelle proprie classi.

UDA N.1

(HEALTHY EATING)

Quest'attività didattica è stata ideata per poter essere inserita all'interno del Curriculo di educazione civica , in relazione agli obiettivi 3, 4 e 12 dell'agenda 2030, come previsto nel PTOF del nostro istituto.

Secondo quanto previsto dal CEFR i terrà conto delle quattro abilità W (Writing) S (Speaking) L (Listening) R (Reading)

TITOLO	HEALTHY EATING
UDA	Dimmi ciò che mangi e ti dirò chi sei
TEMPI	7 h

DISCIPLINA/E COINVOLTE	Scienze, scienze motorie, tecnologia, ed. civica
GRADE OF SCHOOL	MEDIUM
CLASS	

PREREQUISITI	**CONOSCENZE**	**ABILITà**	**COMPETENZE DISCIPLINARI**
Discriminare alimenti e bevande Conoscere frasi semplici (I LIKE, I don't like) Conoscere lessico per esprimere preferenze o avversione (delicious,disgusting, favourite, hate) Uso di qualificatori: Countable; uncountable nouns (Some, Any)	Conoscere Il lessico specifico : sostantivi, aggettivi. Conoscere i verbi per esprimere gusto e disgusto (es. I like pizza, I don't like broccoli) Conoscere gli avverbi di frequenza per parlare di abitudini alimentari (I usually eat pizza)	Saper formulare domande e risposte circa le preferenze (es. Do you like spinach? Yes , I do,/No I'don't) Collaborare in gruppo Comprendere il concetto di junk food Esprimere pareri su I propri cibi preferiti e partecipare a interazioni in contesti quotidiani (es. What do you want for breakfast? I want	Riconoscere i prodotti locali e cogliere differenze e affinità coi Paesi della LS Riproporre in contesti extrascolastici gli elementi acquisiti (bar, ristorante) Adattabilità comunicativa (es. What kind of juice do you like?) Individuare e utilizzare moderne forme di comunicazione visiva e multimediale

		cereals)	

LA MEDIAZIONE DIDATTICA	
STRATEGIE DI INSEGNAMENTO E DI APPRENDIMENTO	Lezione partecipata/ interattiva, Flipped Classroom/Apprendimento cooperativo/ Cooperative Learning, Didattica tra pari/ Peer Tutoring, Didattica

	laboratoriale/ Learning by doing/Learning by teaching/Brainstorming/ Lezione dialogata.
MODALITà DI VERIFICA E VALUTAZIONE	Osservazioni sistemiche, verifiche strutturate. Valutazione lavoro di gruppo. Peer Evaluation
STRUMENTI E MATERIALI	SOFTWARE DIDATTICI PER LA VERIFICA DEI PREREQUISITI: Google moduli, Wordwall,mindmeister, Software didattici per la realizzazione del prodotto: qrcode generator, book creator LIM, Tablet o Pc, Libri di testo, fotocopie, supporti cartacei, Link, video

VERIFICA DEI PREREQUISITI	1 (h)
COSA FA IL DOCENTE	COSA FANNO GLI ALUNNI
Il docente si assicura che gli studenti conoscano il lessico degli alimenti https://wordwall.net/it/resource/13580713/inglese/a2-food-and-drinks-by-teacher-paola oppure https://wordwall.net/it/resource/1071647/inglese/food-pyramid e l'uso corretto di aggettivi e verbi per esprimere approvazione o disgusto .	Attività di Speaking. A coppia esprimeranno attraverso l'uso delle espressioni (I like, I don't like o dislike) gusto e approvazione https://wordwall.net/it/resource/12947059/inglese/do-you-like-

FASE 1 INTRODUZIONE	1H (FLIPPED CLASSROOM)
COSA FA IL DOCENTE	COSA FANNO GLI ALUNNI
Condivide su Google Classroom un video in lingua straniera che i ragazzi potranno vedere a casa THE FOOD PYRAMID | Educational Video for Kids.	Dopo aver guardato il video nei tempi e nella modalità che preferiscono, dovranno completare delle schede e raggruppare gli alimenti per tipologie. Potranno realizzare un quiz, anche con Wordwall o cartaceo, e forniranno le risposte corrette, motivandole in classe. https://wordwall.net/it/resource/23048795/inglese/food-categorize
FASE 2	1H (Learning by teaching e lezione partecipata)
Avvierà una fase di Brainstorming con l'uso della LIM e di Padlet, dove trascriverà tutte le alternative fornite dagli alunni o chiederà loro di completare esercizi su wordwall https://wordwall.net/it/resource/1154352/scienza/food-pyramid LEZIONE PARTECIPATA: *What does JUNK mean?* https://wordwall.net/resource/1894009/healthy-food-vs-junk-food-sort Propone le immagini di più alimenti e chiede *Which food is unhealthy?* https://wordwall.net/resource/3881521/healthy-and-	Gli alunni indicheranno le parole chiave inerente i Gruppi alimentari (Fruit and Vegetables, Carbohydrates, Proteins, Dairy and non-dairy , Oils and Spreads) Dopo aver risposto alle domande dell'insegnante, realizzeranno una mappa concettuale su Healthy and JUNK fOOD https://www.mindmeister.com/it/516310200/junk-food

unhealthy-food	
FASE 3	2H COOPERATIVE LEARNING
COSA FA L'INSEGNANTE	COSA FANNO GLI ALUNNI
Cooperative Learning; divide la classe in gruppi da 3/4 studenti. Ogni gruppo deve realizzare un prodotto multimediale sul tema trattato Assegna, dunque, un compito unitario. Fornirà le KEYWORDS per realizzare il prodotto. Fornirà agli studenti un feedback immediato circa il lavoro prodotto e potrà chiedere l'ausilio del collega di tecnologia nella fase di realizzazione del prodotto digitale. Chiederà agli studenti di proiettare ed esporre il proprio lavoro il 16 Ottobre, giornata mondiale del cibo.	GRUPPO 1 realizzerà un calendario alimentare Gruppo 2 realizzerà una brochure Gruppo 3 una zuppa di parole GRUPPO 4 un diagramma Ciascun gruppo esporrà il proprio lavoro, gli altri gruppi e l'insegnante , valuteranno il lavoro svolto (PEER EVALUATION. assemblare il prodotto finale mediante l'APP https://bookcreator.com/ Il prodotto può essere reso accessibile e fruibile anche attraverso QR CODE https://it.qr-code-generator.com/

UDA N. 2

THE COLOURS

Quest'attività ideata per la realizzazione da parte del docente di arte e immagine è stata pensata in relazione alla UDA "l'alfabeto delle emozioni".

Questa U.D.A. CLIL unisce in modo dinamico e innovativo l'insegnamento della lingua inglese con l'arte, utilizzando strumenti TIC per favorire l'interazione e la comprensione. L'uso di risorse digitali, come Google Arts & Culture, Padlet, e Canva, permette agli studenti di esplorare in modo coinvolgente il mondo dell'arte astratta, mentre le piattaforme collaborative stimolano la partecipazione attiva e il miglioramento delle competenze linguistiche nella LS

Secondo quanto previsto dal CEFR i terrà conto delle quattro abilità W (Writing) S (Speaking) L (Listening) R (Reading)

TITOLO	The colours of Emotions in Kandisky
UDA	"L'alfabeto delle emozioni"
TEMPI	6 h
DISCIPLINA/E COINVOLTE	Arte, inglese
GRADE OF SCHOOL	MEDIUM
CLASS	

PREREQUISITI	**CONOSCENZE**	**ABILITà**	**COMPETENZE DISCIPLINARI**

Conoscenza di base della lingua inglese: Gli studenti devono avere una conoscenza di base della lingua inglese, in particolare del lessico relativo a colori, emozioni e arte. Questo include vocaboli e frasi come: “red,” “blue,” “yellow,” “happy,” “sad,” “angry,” “abstract art,” “painting,” etc. Conoscenza elementare di Kandinsky e dell’arte astratta: Gli studenti dovrebbero avere una comprensione preliminare di cos'è l'arte astratta, sebbene l’approfondimento venga trattato nella U.D.A. I ragazzi possono già aver incontrato brevemente i grandi pittori dell'arte moderna.	**Conoscenze linguistiche:** Vocabolario relativo all'arte: Termini di base dell'arte (es. painting, abstract art, shapes, composition, lines, colours, etc.). Vocaboli per esprimere emozioni in inglese (es. happy, sad, excited, calm, energetic, angry, etc.). Espressioni utili per descrivere un'opera d'arte (es. "This painting is made of...," "The colour red represents...," "I feel calm when I look at this blue...").	Comprensione orale e lettura in inglese: Gli studenti devono essere in grado di comprendere semplici testi in inglese, anche se la comprensione approfondita delle informazioni specifiche verrà supportata da attività guidate. Produzione orale: Capacità di esprimere opinioni in inglese su un'opera d'arte o su un tema legato all'arte, usando frasi semplici e strutture grammaticali di base. Produzione scritta: Capacità di scrivere brevi frasi in inglese per descrivere emozioni, colori e percezioni artistiche. Gli studenti devono essere in grado di	Obiettivi di lingua: Ampliare il vocabolario relativo all'arte, ai colori e alle emozioni. Sviluppare le competenze di comprensione orale, lettura e produzione scritta in lingua inglese. Utilizzare il linguaggio specifico dell’arte in contesti comunicativi. Obiettivi disciplinari (arte): Conoscere la figura di Wassily Kandinsky e il suo contributo alla pittura astratta. Esplorare il significato simbolico dei colori nelle sue opere. Riconoscere l'uso dei colori come mezzo di espressione emotiva. Competenze trasversali: Sviluppare capacità di osservazione critica e

	artistiche: Teoria dei colori secondo Kandinsky: Ogni colore ha un significato emotivo, e alcuni colori sono associati a sensazioni specifiche (es. il blu rappresenta tranquillità, il rosso passione, il giallo energia). L'uso del colore per evocare emozioni e comunicare idee astratte. La relazione tra colori e forme nell'arte astratta di Kandinsky. Principi della pittura astratta: La pittura astratta non rappresenta oggetti reali	organizzare le idee in modo semplice e chiaro. Abilità artistiche di base: Gli studenti devono possedere abilità di base nel disegno e nella pittura, come il riconoscimento e l'uso di colori e forme. Non è richiesta una conoscenza avanzata, ma la capacità di esprimersi visivamente.	analisi visiva. Stimolare la creatività attraverso attività artistiche.

	ma usa forme, colori e linee per esprimere emozioni e idee. L'importanza di Kandinsky nella transizione dall'arte figurativa all'arte astratta.		

LA MEDIAZIONE DIDATTICA	
STRATEGIE DI INSEGNAMENTO E DI APPRENDIMENTO	Learning by doing, cooperative learning, Brainstorming

MODALITà DI VERIFICA E VALUTAZIONE	Osservazioni sistematiche, verifiche strutturate. Valutazione lavoro di gruppo e feedback tra pari https://www.coursehero.com/quiz/13118/wassily-kandinskys-color-theory-quiz/ https://quizlet.com/74486898/test?funnelUUID=80fa31a8-f70a-40f6-97bf-f195d5809f3f&isSignupSession wordwall
STRUMENTI E MATERIALI	https://padlet.com Flashcards, LIM, cooperative learning, Brainstorming. https://www.mindmeister.com feelings-volcano-activity_ver_2.jpeg https://drive.google.com/file/d/1wg-fKnAoiNBWrThLJpcwZ_KHg45uiASm/view?usp=drive_link https://www.youtube.com/watch?v=k8tkcTBv8Qc https://www.canva.com/ Glossari, pennelli, colori, cartoncini.
CONTENUTI	1. Introduzione a Kandinsky e alla pittura astratta Biografia di Wassily Kandinsky. Principali caratteristiche della pittura astratta. L'importanza dei colori nelle sue opere.

	2. Il significato dei colori Discussione sul simbolismo dei colori (in generale e secondo Kandinsky). Relazione tra colori ed emozioni. Analisi di alcune opere di Kandinsky (es. "Composition VIII", "Yellow-Red-Blue"). 3. Attività pratiche: Creazione di un'opera d'arte astratta ispirata a Kandinsky, utilizzando i colori per esprimere emozioni personali.

Lezione 1: Introduzione a Kandinsky e il Significato dei Colori	
COSA FA IL DOCENTE	COSA FANNO GLI ALUNNI
Proiezione di alcune opere di Kandinsky utilizzando Google Slides o PowerPoint. Chiede agli studenti di descrivere le loro impressioni attraverso il sito Padlet https://padlet.com Domande guida: What do you see? What emotions do you feel? Which colours do you notice?	Scrivono i loro commenti e le loro riflessioni in tempo reale, dopo che l'insegnante ha lanciato il sondaggio I ragazzi leggono un testo in lingua inglese (sul significato dei colori e sull'arte astratta) utilizzando il sito Google Docs https://docs.google.com per annotare le risposte collettive

FASE 2	Discussione guidata ed esplorazione dei colori
COSA FA IL DOCENTE	COSA FANNO GLI ALUNNI
Divide la classe in gruppi eterogenei. Facilitatore, guida gli studenti utilizzando frasi come : Blue i for…. Red is for…. Si accerta di mantenere un clima disteso e sereno. Fornisce agli alunni flashcards su cui possono lavorare my-emotions-as-colours-matching-cards_ver_1.jpg Riprende la lezione partecipata stimolando gli studenti con frasi come: "Kandisky uses colours to express … The colour yellow represents…." Può chiedere ai ragazzi di realizzare una mappa mappa kandisky.jpg	3. Discussione guidata (15 minuti): I ragazzi devono realizzare una mappa condivisa utilizzando MindMeister https://www.mindmeister.com in cui gli studenti collegano emozioni a colori. Gli studenti possono aggiungere le loro risposte direttamente nella mappa. In alternativa possono lavorare su delle flashcards realizzate dall'insegnante feelings-volcano-activity_ver_2.jpeg 4. Esplorazione dei colori (30 minuti): Visualizzano un video suggerito dall'insegnante su Kandinsky e la sua teoria dei colori attraverso YouTube. Esempio di video: Learn the Meaning of colors by Wassily Kandinsky Analisi dei colori nelle sue opere celebri tramite Google Arts & Culture (https://artsandculture.google.com/) , esplorando la galleria online di Kandinsky. Realizzeranno un quiz da somministrare ai compagni, fornendo loro le risposte Wassily Kandinsky - Quiz

FASE 3	Creazione Artistica e Discussione Finale
1. Attività creativa (45 minuti):	Ogni studente crea un'opera d'arte astratta utilizzando Canva (https://www.canva.com/ O pennelli e colori Gli studenti possono scegliere colori che rappresentano emozioni specifiche, seguendo l'esempio di Kandinsky. Durante la creazione, scrivono brevi spiegazioni in inglese sul significato dei colori che hanno scelto. Es. I used red because it represents energy
2. Presentazione delle opere (30 minuti):	Ogni studente presenta la propria opera alla classe tramite Google Meet https://meet.google.com o Zoom https://zoom.us Gli studenti presenteranno la loro opera e ascolteranno il feedback dei compagni riguardo l'uso dei colori e delle emozioni. Utilizzeranno un formato di valutazione tra pari dove si chiederà loro di commentare, in inglese, l'opera di un compagno: "What emotion do you think the artist wants to express?"

Quest'UDA potrebbe essere benissimo svolta in accordo con il docente di musica, il quale potrà lavorare sul tema the sounds of colours e sulla sinestesia.

Un aspetto fondamentale del lavoro di Kandinsky era il concetto di sinestesia, ossia l'idea che i colori possano evocare suoni e che i suoni possano, a loro volta, evocare colori. Secondo Kandinsky, ogni colore ha una vibrazione unica e può essere associato a una determinata sensazione sonora. Questo concetto si riflette nella sua arte, ma può anche essere esplorato attraverso la musica.

Per integrare l'arte visiva con la musica, l'attività che proponiamo ha lo scopo di stimolare la creatività degli studenti, invitandoli a esplorare l'associazione tra colori e suoni.

L'azione didattica seguirà quella del docente di arte e riprende gli stessi punti, aggiungendo, nello sviluppo dell'attività didattica tali attività.

UDA N.3

THE SOUNDS OF COLOURS

TITOLO	The sounds of colours
UDA	"L'alfabeto delle emozioni"
TEMPI	6 h
DISCIPLINA/E COINVOLTE	Arte, inglese , musica
GRADE OF SCHOOL	MEDIUM
CLASS	3

Obiettivi	Obiettivi dell'Attività Sviluppare l'associazione tra i colori e la musica, stimolando la creatività e la

	sensibilità artistica degli studenti. Usare la lingua inglese per descrivere e spiegare le associazioni emotive tra colori e suoni. Approfondire il concetto di sinestesia, come lo concepiva Kandinsky, attraverso il suono e il colore. Sperimentare l'uso di strumenti musicali e/o risorse digitali per creare suoni che rappresentano emozioni legate ai colori.
RISORSE E STRUMENTI	YouTube: Per ascoltare esempi di musica da associare ai colori. GarageBand https://www.apple.com/itunes/garageband o altre app di creazione musicale. Padlet https://padlet.com; Per raccogliere e condividere idee su come i colori e i suoni sono percepiti. Spotify https://www.spotify.com/ : Per ascoltare playlist di brani musicali associati a emozioni o colori. 2. Materiale visivo e teorico: Google Slides o PowerPoint per la presentazione teorica sul concetto di sinestesia. Google Docs

	LIM https://interacty.me/it/products/match-up

FASE INTRODUTTIVA	Introduzione del concetto di sinestesia
COSA FA L'INSEGNANTE	COSA FANNO GLI STUDENTI
Spiega agli studenti il concetto di sinestesia: la capacità di unire due sensazioni di senso diverse, come il colore e il suono, per creare un'esperienza unica. Utilizza una breve presentazione in Google Slides o PowerPoint, in cui MOSTRA immagini di opere di Kandinsky e spiega le sue teorie sulla sinestesia. Stimolare una discussione sulle possibili associazioni tra colori e suoni. Ad esempio, chiedere se un colore come il rosso potrebbe suonare come un tamburo forte o se il blu può essere paragonato a un suono delicato come il pianoforte.	Risponde alle seguenti domande: Domande guida in inglese: "What do you think Kandinsky meant when he said that colours could have sounds?" "Can you think of any colour that reminds you of a particular sound?" "How can we connect colours to music?" Gli studenti rispondono in inglese, usando frasi come "I think red sounds like a drum," o "Blue sounds like soft piano music."

FASE 2	Creazione musicale
Musica e colori: esplorare l'associazione. Ogni brano musicale viene presentato con il supporto di YouTube o di Spotify, dove gli studenti possono ascoltare i suoni e associare il colore al brano. Attraverso il sito https://interacty.me/it/products/match-up Può realizzare test divertenti come giochi di memoria o associazione immagine-suono-colore, o semplici flashcards. Divide la classe in gruppi	Gli studenti ascoltano una selezione di brani musicali, ognuno rappresentante un'emozione diversa (ad esempio, un pezzo vivace e allegro per il colore giallo o una melodia più lenta e tranquilla per il colore blu). Ogni gruppo di studenti deve scegliere un colore (es. rosso, verde, giallo, blu, nero) e trovare un brano musicale che pensano possa rappresentarlo. Gli studenti devono spiegare, in inglese, il motivo della loro scelta: "I chose this piece because it sounds energetic, like the colour red." Ogni gruppo prepara una breve presentazione orale in cui spiega la relazione tra il colore scelto, il brano musicale e le emozioni che evocano.
Fase 3	Attività pratica
Attività pratica : "Play a colour" Suonare un "colore"	Se l'aula dispone di strumenti musicali (o strumenti digitali come app musicali su tablet), gli studenti possono tentare di riprodurre il suono che associano al colore scelto, suonando una melodia breve o utilizzando suoni digitali. Ogni gruppo può utilizzare GarageBand https://www.apple.com/itunes/garageband o altre piattaforme online gratuite per creare semplici composizioni sonore che rappresentano il loro colore.

	Ogni gruppo presenterà il proprio brano musicale (dal vivo o utilizzando registrazioni audio) e spiegherà l'associazione tra il colore scelto e la musica, in lingua inglese. Gli studenti dovranno spiegare: "This is my sound for the color red. I chose a fast rhythm because red is energetic." 2**. Discussione** (5 minuti): Chiedere agli studenti di riflettere sul fatto che la musica e i colori sono entrambi strumenti potenti per esprimere emozioni. In che modo i colori e i suoni sono simili? Come si integrano insieme nella loro arte?
FASE 4	PRESENTAZIONE FINALE
Mostrerà ai ragazzi un video in lingua What's the Sound of Colour? Kandinsky and Music Dopo la somministrazione del video somministrerà un quiz online Chiede agli studenti di riflettere sul fatto che la musica e i colori sono entrambi strumenti potenti per esprimere emozioni. Somministra un test finale per valutare e gli studenti hanno raggiunto gli obiettivi previsti, come il seguente: test the emotions.docx.pdf	Ogni gruppo presenterà il proprio brano musicale (dal vivo o utilizzando registrazioni audio) e spiegherà l'associazione tra il colore scelto e la musica, in lingua inglese. Risponderanno al quiz Kandinsky Quiz — Google Arts & Culture Risponderanno oralmente alle domande e poi eseguiranno il quiz che può essere somministrato sia in modalità cartacea, che con la piattaforma google moduli.

UDA N. 4

I LOVE PADEL

La seguente UDA si compone di quattro parti: le prime due sono generiche, mentre le rimanenti specifiche del Padel, anche se facilmente adattabili ad altri sport come tennis, Ping pong, Badminton.

Come già premesso, le prime due parti sono generiche e riguarderanno il lessico inerente alle parti del corpo e alle direzioni. Proprio perché il CLIL è stato ideato come un apprendimento a 'Ombrello', può essere adattato con differenti strutture grammaticali alle diverse classi che appartengono alla scuola secondaria di primo grado.

TITOLO	**I LOVE PADEL**
School Grade	**Medium**
School Year	**second**
Subject	**Physical Education**
CLIL Language	**English**

Prerequisiti, conoscenze, abilità e competenze	**Disciplina**	**Lingua straniera**
	Capacità motorie di base Hitting and throwing skills Conoscenza e uso degli attrezzi	Parti del corpo Direzioni e azioni Attrezzi

+

STRATEGIE DI INSEGNAMENTO	Strategie e metodologie: : cooperative learning, peer-work. Strategie per promuovere metacognizione, capacità inter e intrapersonali : brainstorming , THINK-PAIR-SHARE Materiali per promuovere lingua : glossary, worksheet, pictures, posters, flashcards, crosswords.

CLIL Lesson Plan

Attività	obiettivi d'apprendimento	Abilità linguistiche	interazione	strumenti
1 **TITOLO**: ***How can I MOVE?*** "Come mi muovo?" **Tempi** **10'**	-Conoscere i nomi delle diverse direzioni nel campo di Padel -Mimare i movimenti specifici del Padel e riconoscere lessico specifico -Elencare i movimenti : direzione tipo di movimento movimenti specifici	**Parole chiave** Forward backward, sideways, diagonally, lunges, jumps, steps **Strutture comunicative** How can I move my body? I can move with/in….. Which directions and movements do you know? I know….	o Lavoro di gruppo o coppia o Lavoro individuale	- cartelloni -LIM - Penne - Flashcards sulle direzioni: https://www.teacherspayteachers.com/Product/Movement-Flash-28104 43 Cards-Directions-

FASE DI PROGETTAZIONE

COSA FA L'INSEGNANTE	COSA FANNO GLI ALUNNI
L'insegnante, attraverso Wordmap avvierà un'attività di Brainstorming, raccoglierà il lessico. L'insegnante, attraverso *Quizlet , Brainscape o Flashcard*s fornirà alcune can help Flashcards (scaffolding) https://drive.google.com/file/d/1yK6C_T_bhfEVg8WUXUK98lc1lrpLgahB/view?usp=sharing https://www.teacherspayteachers.com/Product/Movement-Flash-2810443 Cards-Directions- L'insegnante, facilitatore, promuoverà un clima collaborativo.	Gli Studenti indicheranno le diverse direzioni apprese durante la precedente lezione, in relazione a quelle usate nel Padel. **Play in pairs**: uno dei compagni mimerà il gioco e l'altro darà le indicazioni usando sempre il lessico studiato.
VALUTAZIONE	**Formativa**: Comprendere conoscenza del lessico della precedente lezione: "How can I move?". **In coppia**: In coppia si valuteranno reciprocamente, attraverso feedback immediato

Attività	**obiettivi d'apprendimento**	**Abilità linguistiche**	**strumenti**	**interazione**
2 **TITOLO**:" ***HOW CAN I HIT?"COME COLPISCO ?***	-Elenco dei nomi delle parti del corpo: Identificare il lessico corretto: (Naming) Total Physical response: Dimostrazione del movimento richiesto.	**Parole chiave** Head, shoulder, knee, arm, hand, finger, leg, foot, toes, chest, body, to hit ,to show **Strutture comunicative** How do I hit….? I hit ….with…. Can you show me how…..?	· cartelloni ·LIM · Penne · Flashcards sulle direzioni: https://wordwall.net/it/resource/73522675/english/body-parts https://wordwall.net/it/resource/17012013/play-sport -Pens -worksheets delle parti del corpo	·Lavoro di gruppo/coppia · Lavoro singolo https://drive.google.com/file/d/1yK6C_T_bhfEVg8WUXUK98lc1lrpLgahB/view?usp=sharing

FASE DI PROGETTAZIONE

COSA FA L'INSEGNANTE	COSA FANNO GLI ALUNNI
L'insegnante, facilitatore, promuoverà un clima collaborativo Prima di iniziare l'attività favorirà la partecipazione con quiz realizzati sulla piattaforma wordwall, per ripassare le parti del corpo. https://wordwall.net/it/resource/73522675/english/body-parts https://wordwall.net/it/resource/17012013/play-sport	A) Individualmente: Gli studenti provano a lanciare una palla con le diverse parti del corpo, scrivendo il nome corretto sugli worksheet. Possono leggere il nome corretto nel glossario sul muro o sulla Lim. B) In coppia: A turno ciascuno studente chiederà al compagno di mostrargli come colpisce la palla con le diverse parti del corpo, per poi invertire i ruoli
VALUTAZIONE	**Autovalutazione:** Ogni studente valuterà se stesso attraverso il lancio della palla da padel **Valutazione tra pari :** what they are able to do as a result of a specific request

Attività **3** **Tempi 15'**	**Obiettivi d'apprendimento**	**Abilità linguistiche**	**Interazione**	**Strumenti**

TITOLO "GRIPS AND EQUIPMENTS" "Attrezzature ed impugnature"	Chiedere sugli oggetti Descrivere l'attrezzatura disponibile e il suo utilizzo	**Parole chiave** Racket, ball, hoop, cone, shuttlecock, bean bags, bat **Strutture comunicative** - What is it? It's a ….. -How would you describe this ….? -This is ….. -How can we use the …..? -We can pass, roll, throw, catch, hit, bounce… -Can you give an example	o Lavoro di gruppo o coppia o Lavoro individuale o Gruppo classe	Hoops -Cones -Post it -Pens -Big poster -Rackets (tennis, badminton, table tennis, padel court…) -Tamburellos -Padel balls -Different balls -Shuttlecocks -Beanbags

FASE DI PROGETTAZIONE

COSA FA L'INSEGNANTE	COSA FANNO GLI ALUNNI

L'insegnante divide la classe in gruppi eterogenei, promuoverà il clima, farà da supervisore, correggendo là dove necessario.	Gli studenti scelgono 2 /3 accessori per inventare il proprio gioco A rotazione, ciascun elemento del gruppo chiede agli altri il nome di un determinato attrezzo e la sua funzione. Gli altri devono descriverlo e provare a indovinarne l'uso. Possono cambiare attrezzo e immaginare un nuovo gioco. In seguito devono citare le regole del gioco e scriverle in un post it per poi trasferirle nel cartellone
VALUTAZIONE	**Formativa:** Cosa conoscono delle attrezzature da gioco

Attività	**Obiettivi d'apprendimento**	**Abilità linguistiche**	**Interazione**	**Strumenti**
4 TITOLO: "***BACKHAND FOREHAND***" Dritto e rovescio Tempi: 15'	- chiedere cosa c'è in un'immagine (quale sport) -identificare	P**arole chiave** To hit, net, court,	o Lavoro di gruppo o coppia o Lavoro individuale	Hoops -Shuttlecock Pictures Pens Worksheets

	il movimento	player, match, point, score, grip, single, double, to throw, serve, across, down, clue (definition **Strutture comunicative** Which picture is it? It's a… -What is the clue relative of the …. (number) across or down crossword ? -The answer is….	o Gruppo classe	crosswords

FASE DI PROGETTAZIONE

COSA FA L'INSEGNANTE	COSA FANNO GLI ALUNNI
Divide la classe in 4 gruppi gruppi. Stamperà le Flashcards posizionandole a cerchio (scaffolding) L'insegnante fornirà ai ragazzi i siti da cui estrapolare le immagini per la realizzazione del cruciverba. Si preoccuperà, inoltre, di promuovere un clima collaborativo.	A turno una squadra, in fila, lancia la palla e cerca di colpire i cerchi sul terreno. Se riesce, può prendere le flashcard all'interno. Dopo aver raccolto tutte le flashcard, a rotazione, ogni membro del gruppo chiede che cos'è l'immagine e gli altri rispondono. Gli alunni possono realizzare il cruciverba sul foglio La prima squadra vince
VALUTAZIONE	**Sommativa:** Il cruciverba sarà condiviso e l'insegnante avrà modo di valutare le competenze acquisite.

UDA N. 5

Title : LET'S PLAY VOLLEYBALL!

Il lessico inerente alle direzioni o alle parti del corpo può diventare anche fase propedeutica di altri sport, come la pallavolo o il basket. Con l'utilizzo della palla morbida, è possibile usare questa stessa attività per tante altre. Le azioni 1 e 2 della precedente UDA, potranno dunque rappresentare una fase preliminare allo studio del lessico di altri sport e strutture grammaticali più o meno complesse. La seguente

UDA , che prevede lo sviluppo delle fasi 1 e 2 della precedente, ha come contenuto la Pallavolo.

SCUOLA	Secondaria I° grado
Subject/s involved	Physical education
TEMPI	2 ORE
CLIL Language	INGLESE

OBIETTIVI DIDATTICI:

Permettere agli studenti di identificare le proprie abilità individuali
Rivedere le regole di base
Utilizzare le abilità di coordinazione
Discriminare, valutare e prevedere le azioni giuste in un gioco di squadra
Elaborare le risposte emotive

Risultati di apprendimento (gli studenti):

- Utilizzeranno le abilità individuali fondamentali
- Saranno attivi durante una partita
- Riconosceranno i segnali dell'arbitro
- Conosceranno e applicheranno le regole di base di una partita.

CONOSCENZE	**ABILITà**	**COMPETENZE**
• LE REGOLE DI BASE DI UNA PARTITA • LA TECNICA CORRETTA DEI FONDAMENTALI INDIVIDUALI • I SEGNI DELL'ARBITR**O**	• UTILIZZARE IL BUMP, SET, SPIKE E IL SERVIZIO SOTTOHAND • APPLICARE LE REGOLE DI BASE IN UNA PARTITA	• L'IMPORTANZA DELLA COLLABORAZIONE IN UN GIOCO DI SQUADRA • I DIVERSI TIPI DI FONDAMENTALI INDIVIDUALI CHE POSSONO ESSERE APPLICATI IN UN MOMENTO SPECIFICO DEL GIOCO
Contenuti La regole e i fondamentali del Volley I segnali dell'arbitro		
Comunicazione (lessico, strutture e funzioni)		

LINGUAGGIO DELL'APPRENDIMENTO TECNOLOGIE DEL VOLLEY: -BUMP, SPIKE, SET, UNDERHAND SERVICE -SET POINT, MATCH POINT, ACE, TIE BREAK -THE MEANING OF THE COURT LINE -SETTER, SPIKERS, ATTACK, DEFENCE -COURT, BASE-LINE, SIDE-LINE, LINE OF ATTACK, CENTRE LINE, NET	**LINGUAGGIO PER L'APPRENDIMENTO** SIMPLE PRESENT IMPERATIVE LANGUAGE OF EACH PART OF A LESSON (WARM-UP, CENTRAL PART, COOL DOWN) THE PARTS OF THE BODY (VEDI UDA I LOVE PADLET SEZ.1) THE DIRECTIONS (VEDI UDA I LOVE PADLET SEZ. 2)	**LINGUAGGIO MEDIANTER L'APPRENDIMENTO FEEDBACK:** • **APPREZZAMENTO** (THANKS , I AGREE, I DISAGREE..) • **DOMANDE** (WHAT DID YOU DO WHEN?....) • **DISCUSSIONE SULLE STRATEGIE DI GIOCO** (WHAT WE COULD DO IN THIS • CASE….HOW WE CAN RECEIVE A SERVICE….) • **GESTIRE I POSSIBILI CONFLITTI DI GIOCO** (COOLING OFF WHEN UPSET, SPEAKING DIRECTLY TO EACH OTHER, SPEAKING ASSERTIVELY, HONESTLY AND KINDLY, LISTENING CAREFULLY TO OTHERS, PROPOSING SOLUTIONS AND

		AGREEING ON A SOLUTION TO TRY)

CONOSCENZE

Descrivere e applicare nuove conoscenze nel gioco

Riconoscere i fondamentali individuali

Riconoscere le parti del campo e le linee

Esprimere opinioni personali

PROCESSI CULTURALI

- Riconoscere l'importanza di giocare in squadra, coinvolgendo persone con abilità diverse

• Comprendere l'importanza di praticare uno sport e di essere un adolescente attivo
STRUMENTI LIM, Fotocopie, internet, video Materiali: rete, pallone, palla morbida , cerchi, funi, corda , palestra

FASE DI PROGETTAZIONE

Dopo aver sviluppato le fasi 1 e 2 della precedente UDA (I LOVE PADEL) potrebbe essere svolta la seguente attività:

ATTIVITA'	**COSA FA L'INSEGNANTE**	**COSA FANNO GLI ALUNNI**
3 (il SET) **TASK:** Glossario: la lezione con esercizi specifici per migliorare le abilità e imparare il set. (70 minuti). In palestra (10 minuti di riscaldamento generale.	Warm-up introduzione al set e alla sua funzione. (30 minuti).Lesson 1.pdf Proietta un breve video di una partita e rivela cos'è un set e quando i giocatori lo utilizzano. https://www.youtube.co	**Lavoro in piccoli gruppi:** cercano parole conosciute che rimandano al set e alle parti del corpo utilizzate. Due studenti, uno di fronte all'altro, lanciano la palla, la fanno rimbalzare e la prendono con le mani. Un alunno (A) è seduto di

	m/watch?v=0_G4QOJckFw Spiegare la differenza tra il set come fondamentale e il set come parte della partita. **Analisi dei prerequisiti:** brainstorming sulle parole che gli studenti conoscono. (15 minuti). attraverso il sito https://padlet.com/ L'insegnante mostrerà alla classe l'esito dell'inchiesta **Darà i seguenti comandi:** Start in the ready position facing the target. Spread fingers in the shape of the ball above the head. On contact, **set** by extending the arms and legs at the same time. Mostrerà Volleyball : How to Set a Volleyball	fronte all'altro (B) che lancia la palla sopra la testa di A. Lui deve eseguire il set della palla. **Lavoro in due squadre:** Di fronte al canestro, in fila indiana, ogni alunno deve fare il set nel canestro. *Try to set in the basket to attend 3 points* Di fronte al canestro, in fila indiana *Try to set on the back board, one after the other without letting the ball touch the ground.* **Lavoro in gruppi.** **Allenamento a circuito:** 1) Shoot in a basketball (3 points). 2) Set in a box (2 points). 3) Set in the highest square of the swedish frame (1 point the low one till the highest one 5 points). 4) Score a goal in the furthest circle (3 circle ,

	Lesson 2.pdf Lesson 3.pdf	from 1 to 3 points. Ogni gruppo può rimanere alla stazione per 2 minuti, poi ogni gruppo si sposta alla stazione successiva. Alla fine del turno, ogni gruppo comunica il punteggio totale.
RESTITUZIONE	Il docente, usando il lessico delle direzioni, realizzerà momento plenaria di defaticamento fisico e momento per fare un riepilogo di quanto fatto (15 minuti), attraverso le seguenti richieste: *try to sum up what we did (question time) Which are the specific words of the set (as fundamental)*	Gli studenti risponderanno , usando il linguaggio appreso all'inizio dell'attività e tempi e modi verbali indicati dall'insegnante.
Verifica e valutazione	verifica.pdf	sommativa