



Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio

Istituto Comprensivo "Leonardo da Vinci" RMIC898002

Via Douhet, 6 – 00012 Guidonia Montecelio (RM)

tel./fax: 0774 342850 cod. fiscale: 94032550587

Rmic898002@istruzione.it

Play and learn 4

A.S. 2018-2019

Referente del progetto: **PROVENZALE GIUSEPPINA**

- Progetto di Istituto (rivolto ai tre ordini di scuola)
- Progetto dell'Infanzia
- Progetto della Primaria
- Progetto della Secondaria di primo grado

N. totale alunni coinvolti: 96 ALUNNI DI 5 ANNI

- Progetto extracurricolare
- Progetto curricolare

A. Descrizione del progetto

A.1 Analisi del contesto

Si presenta il progetto di alfabetizzazione in L2 per favorire la familiarizzazione con altra lingua e cultura rispetto a quella di origine, tenendo conto delle indicazioni del piano di Miglioramento dell'Istituto che si pone come obiettivo l'approfondimento della lingua comunitaria a partire dai più piccoli. Il progetto si inserisce nella tradizione curricolare dell'Istituto che pone attenzione alle lingue, alla musica e alla drammatizzazione e tende a fondere tutti e tre gli elementi sopra citati. L'insegnamento precoce delle lingue straniere è reso più facile dalla strutturazione ludica del percorso e anche dalle caratteristiche fonomorfolologiche dei bambini. Tale progetto verte anche alla valorizzazione della diversità, da considerarsi un mezzo per esprimere la propria identità nel totale rispetto di quella altrui.

A.2 Obiettivi specifici del progetto con i relativi descrittori

<p>Obiettivi specifici:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacità di esprimersi in diversi contesti in L2 in maniera adeguata e consona. - Sviluppo dei sistemi simbolico-culturali e di linguaggi diversificati. 	<p>Descrittori:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacità di collaborazione, condivisione, negoziazione di significati, scambio dei ruoli per prendere coscienza di sé, degli altri e dei contenuti didattici. - Capacità di saluto e di colloqui comunemente usati nella vita quotidiana - Riconoscere oggetti di ambienti comunemente frequentati - Saper rispondere a comandi dati
--	--

A.3 Architettura progettuale

Fasi	Azioni	Attività docente	Attività alunni
15h per ogni gruppo; 5 gruppi da 20 alunni circa ciascuno (1h settimanale d'insegnamento per ciascun gruppo)	Giochi, canti, filastrocche, attività di drammatizzazione, scambio di ruoli	Lezioni frontali con l'ausilio delle nuove tecnologie	Decodifica di istruzioni: <ul style="list-style-type: none"> - presentazione di se stessi, - individuazione membri famiglia - numeri - colori - azioni - animali - saluti...
2h per insegnante per i due spettacoli finali	Spettacoli finali (canti e drammatizzazioni)	Spettacoli guidati	

A.4 Metodologie utilizzate

Va precisato che tutte le situazioni di apprendimento della lingua straniera devono avvenire, oltre che in un clima di gioco, come attività globali, che includono esperienze motorie, linguistiche, affettive, emozionali, comunque inserite nella quotidianità del bambino.

Le unità di lavoro di questo percorso di laboratorio di lingua inglese sono sempre collegate ai contenuti sviluppati nei diversi campi di esperienza dei progetti dell'Istituto e la metodologia utilizzata per presentare le attività contribuiranno a sviluppare una dimensione di raccordo motivazionale e comunicativo tra i contenuti delle varie unità, a dare senso e coerenza alle esperienze. Il gioco e la narrazione come linee-base di metodo che assumono lo scambio verbale, la spontaneità, la drammatizzazione, la visione fantastica, il racconto, il canto corale come elementi di concretizzazione ludica dell'apprendimento

Attività di apprendimento vicine al mondo del bambino attraverso:

- Drammatizzazione
- Giochi
- Attività che coinvolgono tutti i sensi
- Canzoni
- Filastrocche
- Role play
- Scambio di ruoli
- LIM

Le attività coinvolgeranno attivamente, a livello verbale, gestuale, motorio e musicale i bambini, con

percorsi che verranno presentati in un clima di gioco con utilizzo di vocaboli della loro quotidianità. Il gioco e tutte le attività utilizzate come linee base di metodo assumeranno lo scambio verbale, la spontaneità, la drammatizzazione, la visione fantastica, il racconto, il canto corale come elementi di concretizzazione ludica dell'apprendimento.

Le unità di lavoro di questo percorso di lingua inglese verranno sempre collegate ai contenuti sviluppati nei diversi campi di esperienza dei progetti dell'Istituto.

Per il percorso di lingua inglese saranno utilizzate LIM, flash cards, materiale preparato dalle docenti, giochi a squadre.

A.5 Verifiche e valutazioni del progetto in termini di ricaduta sugli alunni

Come prodotto finale del progetto si prevede la realizzazione di uno spettacolo con le attività svolte in cui verranno effettuate osservazioni dirette con questionario di gradimento rivolto ai genitori, monitoraggio delle risposte ricevute e report da consegnare al Dirigente Scolastico

A.6 Indicatori di risultato del Progetto:

Acquisizione da parte degli alunni del bagaglio linguistico base proposto.

La diffusione sul Sito scolastico di audio/video/immagini relativi al Progetto, che sarà valutata e regolamentata da apposita Commissione, è necessaria per il fine istituzionale della documentazione e verifica della valenza del progetto.

B. Organizzazione e gestione risorse

B.1 Locali, strutture e attrezzature

Locali	attrezzature	n. attrezzature	materiali	quantità
Aule della scuola primaria	LIM Computer Microfono Cassa acustica per spettacoli		Materiale di facile consumo per preparazione lezioni e spettacoli	- 2 aule con dotazione digitale

B.2 Risorse umane

(Indicare le risorse umane che partecipano al progetto specificandone il tipo di coinvolgimento: Docenti, personale ATA, genitori, collaborazione di enti territoriali, etc.)

- Ins. Provenzale Giuseppina
- Ins. Mancini Angela