

CLASSE
QUARTAGinger Party,
la festa di fine anno

Quali compiti di realtà per la lingua inglese sono adatti a bambini di quarta? Possono i compiti essere legati ad altre discipline e coinvolgere il sapere, il saper fare, il saper essere? Il compito che viene presentato, centrato sull'organizzazione di una festa di fine anno, prende in considerazione la competenza linguistica e la competenza matematica e implica aspetti socio-cognitivi: saper collaborare nel gruppo, confrontare idee, mettere in atto strategie per imparare, sperimentare l'insegnamento tra pari, autovalutarsi.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	TRAGUARDI DI COMPETENZA (dalle Indicazioni nazionali per il curricolo)
Comunicazione nelle lingue straniere	L'alunno ascolta e comprende storie e brevi dialoghi. Interagisce nel gioco e nelle attività in classe. Comprende testi su aspetti culturali dei Paesi anglofoni. Produce brevi testi e messaggi su un modello fornito.
Competenza matematica	L'alunno risolve problemi legati alla sua esperienza.
Imparare a imparare	L'alunno è in grado di ricercare e utilizzare le informazioni.
Competenze sociali e civiche	L'alunno si impegna, collabora nel gruppo e confronta le proprie idee.

SITUAZIONE
DI APPRENDIMENTO

Proponiamo ai bambini di organizzare una festa di fine anno molto speciale. Prevediamo due step di preparazione al compito vero e proprio e poi tre fasi per la preparazione della festa.

Devi organizzare la festa di fine anno, che sarà un **Ginger Party**, ispirato alla storia di *The Gingerbread Man*. Per preparare la festa guarderai un video della storia, farai dei giochi, costruirai dei libri, esaminerai ricette e preparerai i biglietti d'invito. Al termine del progetto potrai anche mettere in mostra gli *Storybooks* e leggerli ad altri bambini, proporre i giochi e offrire i biscotti al *ginger* che avrai cucinato.

AL LAVORO!

STEP 1 The Gingerbread Man (15-20 minuti)

Proponiamo il video www.youtube.com > The Gingerbread Man manzonischol. Se non è possibile proiettare il video, raccontiamo la storia utilizzando alcune immagini scaricabili da <http://resources.mysparklebox.co.uk/6000-7000/sb6655.pdf>. Distribuiamo la **scheda 1** dicendo ai bambini che ascolteranno l'insegnante leggere la storia (**scheda 2**) e dovranno prestare attenzione

a cosa accade: "Now I'm going to read the story. Pay attention, listen, read the sentences on your worksheets and write true or false". Durante la lettura espressiva della storia facciamo delle pause per dar modo ai bambini di esaminare i vari quesiti che trovano nella scheda e ripetiamo le frasi chiave.

STEP 2 Games (45 minuti)

Dividiamo i bambini in gruppi e proponiamo alcuni giochi. **Guess who is speaking.** Distribuiamo a ogni gruppo le immagini dei personaggi e un mazzetto di carte con le varie battute (reperibili dalla **scheda 2**): "Spread the pictures on the table. Shuffle the cards. Take it in turns. One of you picks up a card and matches the card to the correct picture. The other children look, check and say: 'Yes!', 'It's correct!', 'Congratulations' or 'No!', 'Sorry, It's not correct!', 'Try again' 'It's my/your turn now'.

The Actor Game. Diciamo alcune battute a ogni gruppo, che deve mostrare l'immagine del personaggio e poi ripete la frase in maniera espressiva: "Listen and hold up the correct picture. Then repeat the sentence".

The Story Cube. I gruppi hanno a disposizione un cubo dove su ogni faccia è incollata l'immagine di un personaggio. Ogni bambino può fare tre tiri e deve dire ogni volta cose diverse: descrivere il personaggio e le caratteristiche fisiche del viso e del corpo (*This is... ; He/she has got...*); dire una battuta del personaggio; inventare una nuova battuta.

È bene far giocare un gruppo alla volta, per poter prendere nota delle produzioni linguistiche dei bambini. Gli altri gruppi potranno iniziare a lavorare sulla fase 1 (questo è l'unica che i bambini possono iniziare a fare autonomamente. La fase 3 richiede di aver svolto prima la fase 2, per il quale è necessaria l'introduzione dell'insegnante).

FASE 1 The Gingerbread Man book (2 ore)

Proponiamo di costruire nel gruppo un libro di *The Gingerbread Man*. Diamo a ogni bambino la **scheda 2** e due fogli bianchi. Ognuno deve illustrare due sequenze della storia, trascrivere le didascalie, mettere le battute in un fumetto e aggiungerne eventualmente altre.

FASE 2 The recipe (1 ora e 30 minuti circa)

Mostriamo immagini di *Gingerbread Men* e degli ingredienti per prepararli (http://www.cookuk.co.uk/children/ginger_bread_men.htm), o portiamo a scuola esempi degli ingredienti e delle decorazioni, nominando i vari cibi (*flour*,

sugar, ginger...) e mettendo etichette con i nomi scritti in inglese. Proponiamo di esaminare due ricette di *Gingerbread Men* e di calcolare gli ingredienti necessari per una classe. Distribuiamo la **scheda 3** e poi la **scheda 4**. Accertiamoci prima che siano chiare alcune parole chiave, sollecitando a capire il significato dal contesto o fornendo la traduzione se necessario. Durante le discussioni a coppie e a piccoli gruppi permettiamo l'uso della lingua italiana per aiutare i bambini a confrontare le idee. Al termine dei lavori offriamo un *Treat* a ogni gruppo con assaggi di *dried ginger, raisins, cranberries...*

FASE 3 Party invitation (30 minuti circa)

Proponiamo di preparare dei biglietti d'invito alla festa basati sulla **scheda 5**, che servirà da bozza per poi copiare il testo, una volta corretto dall'insegnante, su un cartoncino e decorarlo. Nella scheda i bambini devono individuare le parole mancanti prestando attenzione al titolo e consultando la **scheda 3**. Possono aggiungere altre espressioni.

RILEVAZIONE DELLE COMPETENZE

■ Durante lo svolgimento dei compiti utilizziamo griglie e *field notes* per osservare e valutare le competenze linguistiche e la capacità di utilizzare l'inglese come lingua veicolare per risolvere problemi di matematica. Annotiamo il grado di sicurezza e autonomia nel lavoro, il comportamento nel gruppo, la capacità di presentare il lavoro ad altri bambini. Confrontiamo questi ultimi elementi con l'autovalutazione dell'alunno.

Nome e Cognome					
COMPETENZE CHIAVE	DIMENSIONI DELLA COMPETENZA	LIVELLO DI PADRONANZA			
		INIZIALE (A)	BASE (B)	INTERMEDIO (C)	AVANZATO (A)
Comunicazione nella lingua straniera	<i>L'alunno ascolta e comprende storie e brevi dialoghi: riconosce frasi vere e false; abbina frasi e immagini.</i>	Se guidato, ascolta e comprende il senso globale di una storia.	Ascolta e comprende il senso globale di una storia.	Ascolta e comprende il senso globale e i dialoghi di una storia.	Ascolta e comprende il senso globale, gli elementi e i dialoghi di una storia.
	<i>L'alunno interagisce nel gioco e nei lavori di coppia e di gruppo.</i>	Se guidato, interagisce nel gioco e nelle attività.	Interagisce nel gioco e nelle attività, usa le strutture presentate.	Interagisce nel gioco e nelle attività, usa e varia le strutture presentate.	Interagisce nel gioco e nelle attività, usa e rielabora le strutture presentate.
	<i>L'alunno legge e abbina figure e frasi, illustra testi.</i>	Se guidato, legge e comprende il senso globale di testi di vario tipo.	Legge e comprende il senso globale di testi di vario tipo.	Legge e comprende il senso globale e le informazioni specifiche di testi di vario tipo.	Legge e comprende testi di vario tipo e usa le informazioni per risolvere compiti complessi.
	<i>L'alunno scrive biglietti di invito su modello dato.</i>	Se guidato, completa un testo.	Completa un testo.	Completa un testo; usa e varia le strutture.	Completa un testo; varia e rielabora le strutture.
Competenza matematica (utilizzo veicolare della lingua straniera)	<i>L'alunno risolve problemi, descrive il procedimento.</i>	Se guidato, risolve semplici problemi.	Risolve semplici problemi.	Risolve semplici problemi in situazioni nuove.	Risolve problemi in situazioni nuove

Scheda 1

THE GINGERBREAD MAN VIDEO

- Listen, read and put T (true) or F (false).

- The old woman makes a Gingerbread Man with:
FLOUR ☐ MILK ☐ BUTTER ☐ SUGAR ☐ EGGS ☐ OIL ☐
- The Gingerbread Man sings:
"RUN, RUN, RUN, AS FAST AS YOU CAN AND YOU CAN CATCH ME! I'M THE GINGERBREAD MAN!" ☐
"RUN, RUN, RUN, AS FAST AS YOU CAN. YOU CAN'T CATCH ME! I'M THE GINGERBREAD MAN!" ☐
- The cow says:
"I'M HUNGRY" ☐
"YOU LOOK GOOD TO EAT" ☐
- The horse says:
"YOU LOOK GOOD TO EAT" ☐
"STOP HERE, GINGERBREAD MAN. I'VE GOT SOMETHING TO TELL YOU" ☐
- The fox follows the Gingerbread Man:
TO THE LAKE, THROUGH THE WOODS ☐
TO THE RIVER, THROUGH THE WOODS ☐
- The Gingerbread man:
SWIMS WITH THE FOX ☐
JUMPS ON THE FOX'S TAIL ☐

Scheda 2

THE GINGERBREAD MAN STORY

- Read and work in groups. Read the story and prepare a book. Draw, write the sentences under the pictures and the dialogues in the balloons. You can add new dialogues.

- ONE DAY AN OLD WOMAN DECIDES TO COOK SOMETHING SPECIAL FOR HER HUSBAND. SHE MAKES A GINGERBREAD MAN WITH FLOUR, BUTTER, SUGAR AND EGGS.
you can. You can't catch me, I'm the Gingerbread Man!" sings the Gingerbread Man.
- SHE PUTS HIM IN THE OVEN AND WAITS. THEN THE OLD WOMAN HEARS A LITTLE VOICE.
"Stop here, Gingerbread Man. I've got something to tell you!" says the Fox. "Run, run, run, as fast as you can. You can't catch me, I'm the Gingerbread Man!" sings the Gingerbread Man.
- THE OLD WOMAN OPENS THE OVEN AND THE GINGERBREAD MAN JUMPS OUT AND RUNS AWAY. THE OLD WOMAN AND HER HUSBAND RUN AFTER HIM.
"Come here, come here!" the Old woman and her Husband say. "Run, run, run, as fast as you can. You can't catch me, I'm the Gingerbread Man!" sings the the Gingerbread Man.
- THE GINGERBREAD MAN MEETS A COW.
"You look good to eat!" says the Cow. "Run, run, run, as fast as you can. You can't catch me, I'm the Gingerbread Man!" sings the Gingerbread Man.
- THEN THE GINGERBREAD MAN MEETS A HORSE.
"You look good to eat!" says the Horse. "Run, run, run, as fast as
- ON HIS WAY THE GINGERBREAD MAN MEETS A FOX.
"Stop here, Gingerbread Man. I've got something to tell you!" says the Fox. "Run, run, run, as fast as you can. You can't catch me, I'm the Gingerbread Man!" sings the Gingerbread Man.
- THE FOX IS VERY FAST. SHE FOLLOWS THE GINGERBREAD MAN TO THE RIVER, THROUGH THE WOOD... THE GINGERBREAD MAN AND THE FOX CROSS THE RIVER TOGETHER.
"I want to help you to cross the river!" says the Fox. "Jump on my tail, so you don't get wet!"
- THEN THE FOX HAS AN IDEA.
"Can you sit on my back? You are too heavy for my tail!" says the Fox.
- THEN THE FOX SAYS...
"Can you jump on to my nose?"
- THE FOX THROWS THE GINGERBREAD MAN UP IN THE AIR AND EATS HIM IN ONE BIG GULP.
"You are delicious, Gingerbread Man!" says the Fox. AND THIS IS THE END OF THE GINGERBREAD MAN.

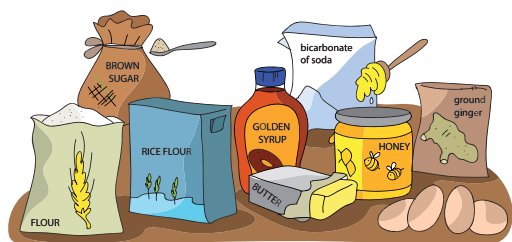
Scheda 3



GINGERBREAD MEN RECIPE/1



- Gingerbread Men are delicious! They are very good biscuits! You can prepare some Gingerbread Men for your class and use different recipes.



Gingerbread men (standard recipe)

Ingredients
350 g flour
(plus extra for rolling out)
175 g brown sugar
(plus extra for decorating)
125 g butter
1 egg
4 tablespoons of golden syrup
(or honey)
1 teaspoon of bicarbonate of soda
1 ½ teaspoon of ground ginger
To decorate: raisins, cranberries
chocolate chips, brown sugar
(makes 1 dozen biscuits)

Gingerbread men (gluten free recipe)

Ingredients
350 g rice flour
(plus extra for rolling out)
175 g brown sugar
(plus extra for decorating)
125 g butter
1 egg
4 tablespoons of golden syrup
(or honey)
1 teaspoon of bicarbonate of soda
1 ½ teaspoon of ground ginger
To decorate: raisins, cranberries
chocolate chips, brown sugar
(makes 1 dozen biscuits)

Scheda 4



GINGERBREAD MEN RECIPE/2



- Work in pairs and complete the tables.
(Partner A completes table A, partner B completes table B. Then compare the results and complete the other table)

Table A

To prepare 24 gingerbread men
(standard recipe) you need:

Table B

To prepare 24 gingerbread men
(gluten free recipe)

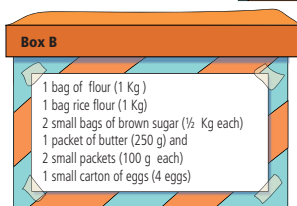
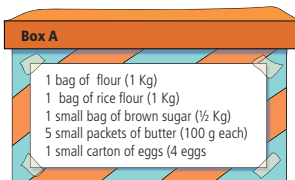
.....g flour (togli plain)g rice flour
.....g brown sugarg brown sugar
.....g butterg butter
.....eggseggs
.....tablespoons of golden syrup/honeytablespoons of golden syrup/honey
.....teaspoons bicarbonate of sodateaspoons bicarbonate of soda
.....teaspoons ground gingerteaspoons ground ginger

Scheda 5

RECIPE FOR YOUR CLASS

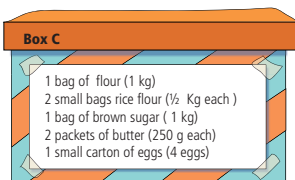
- For the gingerbread biscuits the parents buy: golden syrup, bicarbonate of soda, ground ginger.
- For the other ingredients you need to go to the school canteen and collect the right box for your class. Which one do you choose? Box A, B or C?

Read, calculate and choose the box.



I choose box

- Work in groups and compare the results.
- After group work I choose box



Scheda 6

GINGER PARTY

- Read and complete the text. Write the missing words. Then prepare and decorate an invitation card.

Gingerbread Party: storybooks, games and recipes!

Date:

Time:

Come to the Gingerbread and visit the Gingerbread Man exhibition.

You can read, play and if you want to cook Ginger biscuits you can have two: one standard and one gluten recipe. To prepare Gingerbread Man biscuits you need,,,, You can decorate Gingerbread biscuits with Gingerbread biscuits are

AUTOVALUTAZIONE

Proponiamo una scheda di autovalutazione per invitare i bambini a esprimere le loro preferenze sulle attività svolte e per aiutarli a riflettere sul loro processo d'apprendimento.

A te la parola!

- Che cosa pensi del progetto del *Ginger Party*? Leggi e rispondi.

1. Quali di queste attività hai preferito?

- ☐ Guardare e ascoltare la storia.
☐ Costruire lo Storybook.
☐ Preparare i biglietti d'invito.

- ☐ Partecipare ai giochi.
☐ Esaminare le ricette e risolvere i problemi.

2. Quali attività hai trovato facili? Quali difficili?

3. Che cosa hai imparato?

4. Quale modo di lavorare ti è piaciuto di più? ☐ Da solo/a. ☐ In coppia. ☐ A gruppi.

5. Nel gruppo hai trovato utile:

- ☐ lavorare insieme. ☐ confrontare le idee. ☐ dividersi i compiti. ☐ aiutarsi a vicenda.

6. Sapere di dover organizzare una festa finale ti ha fatto svolgere i vari compiti con più impegno e interesse? Perché?