Giuliana Veruggio

classe 3

lingua inglese

Meeting a new friend

Questo mese parliamo di...

INTRODUCING MYSELF | THE BODY | PHYSICAL GEOGRAPHY

Prepariamo gli alunni all'incontro con un personaggio "speciale" mostrando immagini di paesaggi preistorici, quindi presentiamo *Muffy*, una bambina vissuta in quell'epoca, che ci accompagnerà nel nostro percorso di apprendimento. Scopriamo con *Muffy* alcuni elementi che costituiscono un ambiente geografico.

PER SAPERNE DI PIÙ

- Una varietà di immagini sugli aspetti della Terra (*landforms*), che possiamo usare escludendo l'audio e preparando un commento più adeguato al livello della classe
  www.youtube.com > Exploring Landforms and Bodies of Water for Kids – FreeSchool e > Landforms

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:
- ascolta storie e brevi testi;
- utilizza il lessico e alcune strutture in scambi di informazioni;
- produce semplici messaggi relativi alla sfera personale e all'ambiente.

RACCORDI

- GEOGRAFIA • STORIA

LESSICO • *Parts of the face and the body; long, short, big, small, tall, opposites; physical and human features of the environment: site, forest, river, cave; city/town, streets, shops, school.*

STRUTTURE LINGUISTICHE • *My name is Muffy. I'm eight. I've got brown eyes and black hair. I'm tall and I've got long legs and long arms. I've got big feet and big hands. This is a prehistoric site. There is/are...*

Obiettivi

- Sapersi presentare in modo semplice.
- Chiedere e dire il nome e l'età.

UN GIOCO MUSICALE

Riattiviamo le formule di presentazione: "*My name is Paul. I'm eight*" con un gioco. Prepariamoci alcune *identity cards* scrivendo nomi ed età fittizie (*Leonard, 8*; *Stephanie, 5*). Creiamo in classe uno spazio dove gli alunni si possano muovere liberamente e distribuiamo una *card* per ciascuno; mettiamo una musica e spieghiamo ai bambini che si dovranno muovere fino a quando la musica non cesserà; allora dovranno fermarsi davanti a un compagno e presentarsi usando la formula: "*Hello! My name is Leonard. What's your name? My name is Stephanie. How old are you? I'm eight*". Proponiamo alcune sessioni di gioco e, per evitare che gli alunni si annoino, invitiamoli a scambiarsi le *identity cards*.

Obiettivo

- Descrivere una persona oralmente e per iscritto.

GIOCHIAMO CON IL CORPO

Riattiviamo il lessico del corpo usando un pupazzo o chiedendo a un alunno di fare da modello. Indichiamo le parti del viso (*face*, *eyes*, *nose*, *mouth*, *ears*, *hair*), quindi passiamo al corpo (*body*, *arms*, *hands*, *legs*, *feet*). Incoraggiamo poi tutti gli alunni a indicare le parti del loro corpo: "*This is the face. Show me your face. These are the ears. Show me your ears*". Consolidiamo il lessico con giochi motori e *action songs*: ne possiamo trovare alcuni da adattare alle esigenze della classe, digitando su un motore di ricerca "*the body, songs and rhymes*". Scegliamo filastrocche e canzoni per consolidare il lessico o arricchirlo di nuovi vocaboli.

Introduciamo alcuni aggettivi (*long*, *short*, *tall*, *big*, *small*) utilizzando *flashcards* con oggetti di diverse dimensioni (bottiglie, nastri, chiavi). Incoraggiamo gli alunni a descrivere con questi aggettivi se stessi e i loro oggetti personali: "*I'm tall/short. My schoolbag is big/small. My pencil is long/short*". Procuriamoci immagini che esemplifichino gli aggettivi e invitiamo gli alunni a confrontarli: "*What's the Tower of Pisa like? Tall! What's the snake like? Long! What's the caterpillar like? Short! What's the whale like? Big! What's the snail like? Small!*". Incoraggiamo quindi gli alunni a formulare frasi complete: "*The Tower of Pisa is tall. The whale is big*".

Consolidiamo lessico e formule con un gioco: invitiamo gli alunni a scegliere una coppia di aggettivi opposti (*opposites*) come *big/small* e due esempi che li illustrino (*elephant*, *butterfly*), disegnarli su un foglio e scrivere semplici frasi per descriverli. Scriviamo alla lavagna un modello di frase per ogni aggettivo. Quindi mettiamo tutti i lavori in un contenitore. A turno, un alunno prende una descrizione, la legge e la classe indovina di che cosa si tratta. Con il nostro supporto l'alunno che propone l'indovinello, può aggiungere il colore: "*It's big and black. What is it? The whale!*". Se la classe non riesce a indovinare, interveniamo con suggerimenti: "*It's an animal. It's a monument. It's an object*".
Questa attività può essere riproposta in forma di verifica, invitando gli alunni a porsi gli indovinelli a coppie.

UNA NUOVA AMICA DAL PASSATO

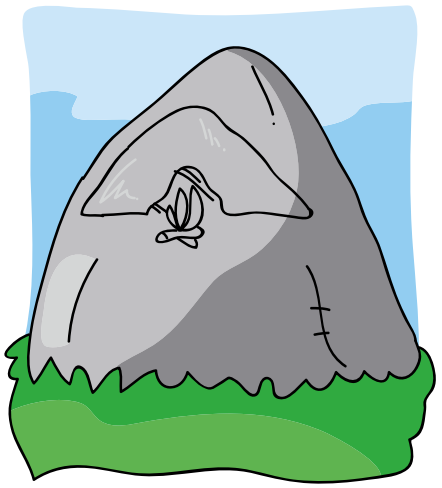
Mostriamo agli alunni il disegno di una caverna e di un focolare inciso su una pietra (**BOX 1**). Se abbiamo la LIM o il computer collegato a uno schermo, scanneriziamo il disegno per mostrarlo alla classe.
Chiediamo agli alunni di ipotizzare chi può averlo realizzato e indirizziamoli con opportuni suggerimenti: "*Who do you think made this? A boy? A girl? How old is he/she? Has he/she got blond/black hair? Small hands? Big feet?*".
Al termine della conversazione, riveliamo l'identità del personaggio scrivendo alla lavagna la sua presentazione in prima persona:

My name is Muffy. I'm eight. I've got brown eyes and brown hair. I'm tall and I've got long legs and long arms. I've got big feet because I walk a lot and big hands because I work a lot.

Se qualcuno intuisce che possa essere un personaggio legato alla Preistoria, rimaniamo vaghi e non riveliamo nulla.
Invitiamo poi gli alunni a comporre una breve descrizione scritta di se stessi, sul modello della descrizione di *Muffy*. Raccogliamo tutte le descrizioni in un contenitore, poi leggiamole omettendo il nome dell'autore, e incoraggiamo gli alunni a indovinare di chi si tratta.
A questo punto presentiamo ufficialmente *Muffy*, la bambina preistorica che ci accompagnerà nel percorso scolastico. Specifichiamo che *Muffy* è un personaggio di fantasia in un contesto preistorico fantastico senza la pretesa della veridicità storica di tutti gli elementi che la caratterizzano.
Distribuiamo la **scheda 1** agli alunni e diciamo: "*Muffy is a prehistoric girl. Muffy wants to be your friend!*". In questa fase sarebbe ottimale avere una *Muffy* reale (una bambola adattata opportunamente con abiti e accessori adeguati) per rendere il personaggio più accattivante e averlo a disposizione come presenza concreta in classe.
Proponiamo la **scheda 2** per verificare se gli alunni comprendono la descrizione fisica di una persona.

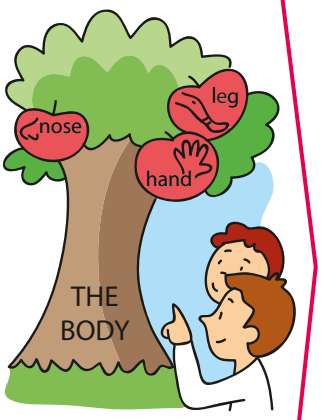
BOX 1

Il "disegno" di Muffy



COME & PERCHÉ

Consolidare il lessico



Arricchire e consolidare il lessico è fondamentale perché ci permette di usare la lingua con un repertorio di strutture piuttosto limitato senza che questa pratica diventi ripetitiva e noiosa per gli alunni. È necessario però dare alcuni strumenti per aiutare a fissare il lessico e, se necessario, riattivarlo. Giochi come Memory e Bingo sono efficaci, ma anche creare cartelloni con *word trees* ("alberi delle parole"). Organizziamo i nuovi vocaboli sui rami di un albero, come fossero frutti, prevedendo per ogni vocabolo, quando possibile, un'immagine che ne richiami il significato. La struttura ad albero permette l'aggiunta di nuovi "frutti" quando se ne presenta l'occasione. Inoltre, possiamo prevedere "frutti" di colore diverso per i sostantivi, gli aggettivi, i verbi.

Obiettivo

- Descrivere un ambiente oralmente e per iscritto.

LA CASA DI MUFFY

Procuriamoci alcune immagini relative a un sito paleolitico; sicuramente ne troveremo sul libro delle discipline nella parte storica, su qualche testo specifico per bambini o in Internet. Stampiamo le immagini oppure proiettiamole con la LIM o il computer. Invitiamo gli alunni a nominare ciò che vedono, sostenendoli quando non conoscono il lessico: "*This is a prehistoric site. Muffy lives there! What is there? There are forests. In the forest there are strange plants and wild animals. There is a river. There are caves. Caves are like houses for prehistoric people. One of the caves is Muffy's house*".
Invitiamo poi gli alunni a riprodurre sul quaderno il sito di *Muffy* e copiare i nuovi vocaboli.

Dialoghiamo con gli alunni mentre lavorano; indichiamo i particolari dei loro disegni e chiediamo loro di identificarli o indicarli: "*What is this? Is there a forest? Can you show me a cave?*".

Quindi incoraggiamo gli alunni a rappresentare con un disegno il loro paese/quartiere; prendiamo i disegni come spunto per confrontarli con il sito di *Muffy*: "*Is there a forest in your village/town/city? Yes/No. Are there any wild animals? No, there are only pets: cats, dogs. Is there a river/a lake? Yes/No. Are there any houses? There are many houses. There are streets and shops. And is there a school? Do you think there is a school in Muffy's place? No!*".

Proponiamo agli alunni la realizzazione di un testo guidato in cui confrontiamo il sito preistorico e il nostro paese/quartiere. Scriviamo alla lavagna: "*In Muffy's place there are caves. In our village/town there are houses*". Quindi incoraggiamo gli alunni a proporre i confronti: "*In Muffy's place there is a forest. In our village/town there is a park*". Lasciamoci guidare dalle capacità di osservazione degli alunni e dalla loro fantasia; interveniamo per suggerire i vocaboli che gli alunni non conoscono.

L'ANGOLO CLIL

The physical features of the environment (Geography)

Introduciamo i nomi di alcuni aspetti della città: *streets, shops, church, school, bus/railway station*. Per la scelta del lessico facciamoci guidare dalle proposte degli alunni e dall'ambiente nel quale vivono. Introduciamo i vocaboli *physical and human features (formed naturally and man-made)* e incoraggiamoli a classificare gli elementi: "*Is the river physical? Yes. Is the street human? Yes. Is the village physical? No, it's human*". Disponiamo su un tavolo immagini che illustrino aspetti naturali e antropici di ambienti che gli alunni conoscono e chiediamo di nominarli e classificarli: "*A river. It's physical. A supermarket. It's human*". Invitiamo gli alunni a sistemare le immagini in un cartellone da aggiornare via via con nuovi vocaboli, che avrà come titolo: "*Physical and human features of the environment*". Chiediamo poi: "*Say three physical features of the environment. Say three human features of the environment*".

Proponiamo quindi un'uscita alla scoperta di elementi naturali e antropici dell'ambiente vicino alla scuola. Prepariamo per ciascun alunno una griglia con immagini dei vari aspetti e chiediamo di mettere un segno di spunta (*tick*) accanto all'immagine ogni volta che incontriamo uno degli aspetti naturali o antropici rappresentati.

scarica le schede www.lavitascolastica.it > Didattica

Scheda 1

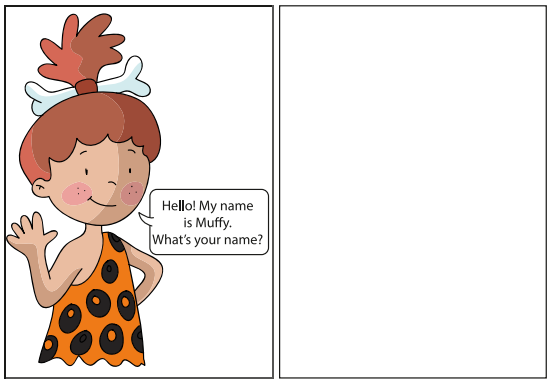
MEETING A SPECIAL FRIEND

• **Scheda per l'insegnante**: introduciamo il personaggio di Muffy, bambina preistorica che accompagnerà gli alunni nel loro percorso di apprendimento.

Scheda 2

A LITTLE FRIEND FOR MUFFY

• Listen and draw.



Parte per l'insegnante, da ritagliare prima di consegnare la scheda agli alunni.

My name is Raffy. I'm a boy. I'm six. I've got black eyes and long brown hair. I'm short and I've got short legs and short arms. I've got small feet and small hands.

Ascoltare e comprendere brevi testi su argomenti noti.