

**COLLANA DI MATERIALI E STRUMENTI DIDATTICI PER LA LIM**

Sabrina Campregher

# **IMPARIAMO L'INGLESE CON LA LIM 1**

**Attività per il primo biennio della scuola primaria**

**Erickson**

# Indice

<b>7</b>	Premessa
<b>9</b>	<b>CAPITOLO 1</b> Insegnare e apprendere con il kit
<b>25</b>	<b>CAPITOLO 2</b> Struttura del software e guida all'uso
<b>33</b>	<b>CAPITOLO 3</b> Come usare «Easy LIM»
<b>37</b>	<b>CAPITOLO 4</b> Suggerimenti didattici e struttura delle sezioni
<b>67</b>	<b>SCHEDA OPERATIVE</b>
<b>165</b>	<b>MATERIALI</b>

# Insegnare e apprendere con il kit

## Introduzione

La progettazione didattica ricopre un ruolo fondamentale all'interno del processo formativo. Nell'insegnamento non basta solo l'intuizione o la buona volontà dell'insegnante, ma è necessaria anche una fase preliminare che consenta di valutare a priori la validità dell'intervento ai fini del raggiungimento degli obiettivi prefissati.

Per questo motivo, nel primo capitolo, vengono riportate tutte le indicazioni metodologiche-didattiche che consentono all'insegnante di utilizzare il kit in aula in maniera semplice ed efficace.

La prima parte descrive le potenzialità dell'utilizzo della lavagna interattiva multimediale all'interno del processo di insegnamento-apprendimento. La grande innovazione della lavagna consiste nella sua interattività e multimedialità che permettono di coinvolgere tutti gli alunni di un gruppo classe, andando incontro ai diversi stili di apprendimento e cognitivi e alle intelligenze multiple (Gardner, 1994).

La seconda parte illustra gli obiettivi linguistici verso cui il kit si orienta. Questi obiettivi si rifanno agli standard fissati a livello internazionale dal Quadro Comune Europeo di riferimento per le lingue e a quelli descritti nelle Indicazioni Nazionali per il Curricolo. La scelta di impostare il kit su questi due riferimenti si basa sulla ferma convinzione che la lingua appresa nella scuola primaria contribuisca in buona parte allo sviluppo delle competenze dei bambini che diventeranno i futuri cittadini del mondo.

La terza parte affronta la metodologia con cui utilizzare efficacemente il kit nel processo di insegnamento-apprendimento. In particolare, viene fatto riferimento al Cooperative Learning (CL) basato sul lavoro in piccoli gruppi. Attraverso la presentazione delle diverse tipologie di gruppo, con annessi vantaggi e svantaggi, vengono forniti dei consigli pratici su come formare i gruppi e assegnare un ruolo a ciascun membro.

La quarta parte delinea il setting dell'aula cooperativa, descrivendo la disposizione degli alunni attorno ai banchi e la collocazione dei gruppi all'interno dell'au-

la. Il setting proposto si sviluppa nel pieno rispetto del principio dell'interazione promozionale faccia a faccia, che vede gli alunni comunicare agevolmente tra loro.

La quinta parte si addentra nella progettazione di una lezione, riportando i punti su cui porre l'attenzione, le fasi di una lezione e dei suggerimenti metodologici specifici per affrontare le quattro competenze: la lettura, la scrittura, l'ascolto e il parlato.

L'ultima parte descrive la struttura con la quale tutti gli argomenti presenti nel kit sono stati progettati. Ciascuno di essi si sviluppa attraverso tre fasi: un *picture dictionary* in cui sono riportati tutti i vocaboli e le strutture linguistiche contenute nella sezione, presentati attraverso media differenti (immagine, parola scritta e audio della pronuncia), delle *attività* graduate su tre livelli (facile, medio, difficile) per ognuna delle quattro competenze (*reading, writing, listening e speaking*) e la possibilità di creare degli *esercizi personalizzabili*.

### Potenzialità della lavagna interattiva multimediale



Nel panorama internazionale, da diversi anni, sono in corso ricerche volte a individuare le potenzialità e caratteristiche specifiche della LIM. Fino a oggi sono state messe in evidenza le seguenti (Gage, 2006):

- consente la visualizzazione dei concetti attraverso immagini, mappe, foto, filmati, ecc;
- migliora l'attenzione e la motivazione degli alunni perché migliora i ritmi delle lezioni;
- aiuta gli insegnanti a strutturare e a pianificare le loro lezioni in anticipo;
- consente un uso integrato delle TIC (Tecnologie per l'Informazione e la Comunicazione) nella didattica;
- permette di differenziare diverse modalità di insegnamento;
- i materiali prodotti si possono conservare, per questo gli insegnanti non devono impiegare molto tempo nel predisporre nuove lezioni;
- porta a un effetto secondario di sviluppo delle competenze digitali;
- aiuta gli studenti a esercitare le proprie competenze cognitive, facilitando l'apprendimento;
- aumenta la partecipazione degli studenti.

La LIM offre differenti modalità di interazione, in quanto rende possibile l'uso contemporaneo di canali diversi. Secondo Beeland (2002) con la LIM è possibile integrare tre modalità diverse di accesso alle conoscenze: *visiva, uditiva e tattile*. «È [...] la compresenza all'interno dello stesso media di una pluralità di canali comunicativi a fare la differenza: vengono cioè resi disponibili, all'interno di uno stesso ambiente di lavoro interattivo, contenuti diversi (testuali, audio e visuali), ma anche differenti modalità di manipolazione e controllo degli stessi» (Bonaiuti, 2009, p. 29).

L'*interattività* è la maggiore innovazione di questa lavagna: i contenuti che vi sono visualizzati possono essere spostati, cliccati, editati e trasformati direttamente sulla sua superficie, come si può fare normalmente con un computer. Ogni oggetto presente sulla lavagna può, inoltre, essere «catturato», ovvero fotografato e ogni

azione può essere registrata in formato video. Altra funzione che rende questo strumento innovativo è la *possibilità di tenere in memoria* tutto ciò che viene prodotto sulla lavagna e di poterlo richiamare in qualsiasi momento. In questo modo si forma un archivio telematico che può essere costantemente integrato, modellato e memorizzato. Questo permette all'insegnante di rivedere a casa la lezione svolta e all'alunno di ripercorrerla in caso di assenza.

Sulla lavagna interattiva si ha la possibilità di scrivere su più pagine, questo consente la strutturazione delle informazioni in progressioni, sequenze e ipertesti. Si viene così a formare «un “quaderno raccoglitore” nel quale sono archiviate lezioni, attività e risorse. Un quaderno multimediale che permette di organizzare una varietà di informazioni» (Biondi, 2008, p. 49).

Il collegamento della LIM al PC consente l'utilizzo di tutti i software presenti nel computer e, soprattutto, la connessione per la navigazione su Internet. Il collegamento alla Rete consente la ricerca di informazioni con un duplice scopo: «da un lato quello di integrare la didattica tradizionale con un'attività collettiva di approfondimento del tema trattato attraverso risorse recuperate dalla rete; dall'altro lo sviluppo di competenze che mettano in grado gli studenti di costruire significati condivisi selezionando e integrando informazioni» (Galliani, 2004, p. 123). La connessione consente, inoltre, una didattica on line (*on line education*) qualora ci fossero alunni immobilizzati a casa. Gli studenti che si trovano a distanza non solo possono assistere alla lezione quasi come fossero in aula, ma sono addirittura in grado di interagire con i compagni e l'insegnante in qualunque momento desiderino, perché «la rete telematica diventa un luogo soprattutto nel momento in cui la si considera come ambiente di comunicazione» (Bonaiuti, 2005, p. 91).

L'utilizzo della LIM influenza significativamente l'esperienza di apprendimento poiché attrae gli alunni non tanto per il fattore novità, quanto per le dinamiche operative che questa implica, in quanto rispetta l'espressività corporea, la motricità e le strutture percettive proprie dell'età evolutiva.

## Obiettivi linguistici

Il kit è stato progettato facendo riferimento al livello elementare A1 del Quadro Comune Europeo di riferimento per le lingue e alle Indicazioni Nazionali per il Curricolo del 2007 per le prime tre classi della scuola primaria.

Il Quadro Comune Europeo di riferimento per le lingue (*Common European Framework for Languages: Learning, Teaching, Assessment*) è un modello pubblicato dal Consiglio d'Europa nel 2001 che descrive i livelli standard di competenza di una lingua. Questo modello ha generato una sorta di rivoluzione copernicana nella didattica delle lingue, in quanto ha spostato l'attenzione dalle conoscenze (*knowledge*) alle abilità (*skill*). Infatti, esso considera innanzitutto ciò che lo studente è in grado di *fare* nella lingua straniera e solo successivamente le strutture linguistiche che sa utilizzare.

Il modello si declina in tre livelli (figura 1.1): elementare, intermedio e avanzato, ciascuno dei quali ha al suo interno due ulteriori sottolivelli:

- il livello elementare A si compone di un primo sottolivello A1 definito di «contatto» e di un secondo sottolivello A2 definito di «sopravvivenza»;

- il livello intermedio B si compone di un primo sottolivello B1 definito di «soglia» e di un secondo sottolivello B2 definito di «progresso»;
- il livello avanzato C si compone di un primo sottolivello C1 definito di «efficacia» e di un secondo sottolivello C2 definito di «padronanza».

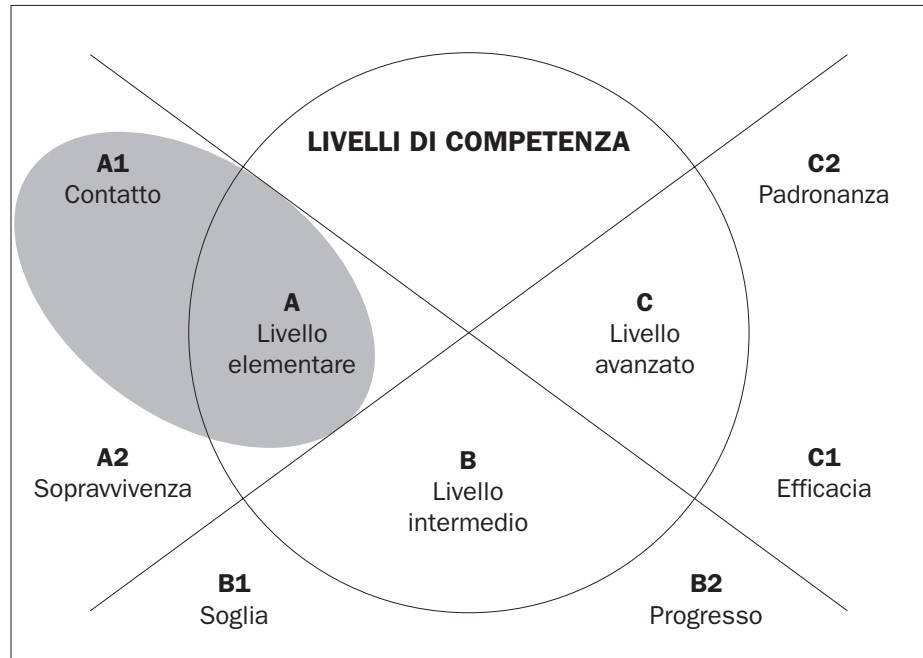


Fig. 1.1 Livelli di competenza descritti dal Quadro Comune Europeo per le lingue.

Per ciascuno dei sei sottolivelli, il modello individua tre categorie di abilità dell'uso linguistico:

- *comprensione*: abilità dell'ascolto e della lettura;
- *parlato*: le abilità di interazione e produzione orale;
- *scritto*: abilità di produzione scritta.

Ogni genere e grado scolastico si pone il raggiungimento di diversi livelli di abilità linguistica; gli alunni al termine del ciclo della scuola primaria dovrebbero collocarsi al livello elementare A–sottolivello A1, abilità a cui fanno riferimento anche le Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2007 (tabella 1.1).

## Approccio metodologico

Le attività progettate nel kit si rifanno a un approccio socio-costruttivista che considera lo studente un soggetto attivo nel processo di apprendimento. Merrill (1992) elenca i seguenti principi:

- la conoscenza è costruita dall'esperienza;
- l'apprendimento è attivo, in esso il significato si sviluppa sulla base dell'esperienza;
- l'apprendimento è collaborativo, in quanto il significato è negoziato da molteplici prospettive;
- l'apprendimento è situato (o ancorato) perché accade in setting realistici;

4. *stimolo*: abilità necessarie alla discussione, all'approfondimento e alla riflessione.

All'interno dei gruppi è importante che i ruoli vengano scambiati in modo tale che tutti i componenti abbiano la possibilità di rivestirli tutti.

Per lo svolgimento delle attività presenti nel kit è possibile prendere spunto da quanto riportato e assegnare ai membri dei gruppi alcuni dei seguenti ruoli:

- *controllore della voce*: mantiene basso il livello delle voci del gruppo;
- *controllore del tempo*: gestisce il tempo utilizzato per le attività;
- *controllore del materiale*: prepara e riordina i materiali occorrenti e prodotti nelle attività;
- *controllore del compito*: controlla che ogni componente partecipi alle attività dando il suo contributo;
- *leader*: controlla che gli obiettivi vengano raggiunti attraverso il compito ed è responsabile del buon andamento del lavoro del gruppo;
- *facilitatore*: monitora le interazioni all'interno del gruppo, facilitando il dialogo e permettendo a tutti di parlare in egual misura;
- *cercatore*: si occupa della raccolta dei materiali;
- *elaboratore*: redige la composizione finale del lavoro effettuato grazie al contributo di tutti.

## Setting dell'aula

Le attività presenti nel kit si prestano per essere affrontate attraverso l'apprendimento cooperativo. Se si decide di utilizzare il CL è necessario che l'aula rispetti il principio dell'interazione promozionale faccia a faccia sia nel gruppo che tra i gruppi. Questo aspetto è infatti fondamentale in quanto concorre a creare un clima caratterizzato da atteggiamenti di stima e rispetto nei confronti dell'altro, e si alimenta attraverso la valorizzazione reciproca, il mutuo aiuto, il riconoscimento delle competenze altrui e il senso profondo di dipendenza e fiducia. Per instaurare questo tipo di interazione nel gruppo è necessario che i membri siano fisicamente vicini in modo da potersi guardare negli occhi, comunicare tra loro facilmente, scambiarsi materiale e informazioni e monitorare il lavoro dei compagni (figura 1.2).

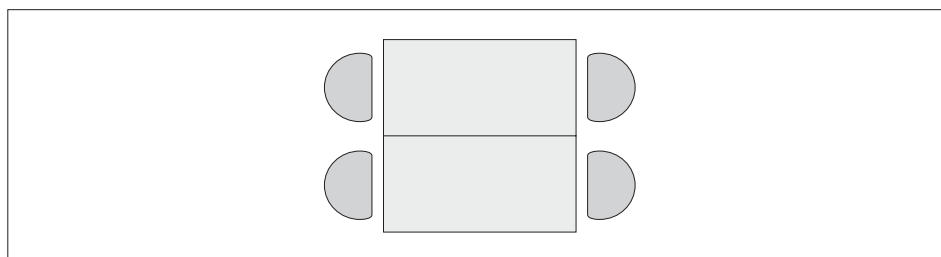


Fig. 1.2 Disposizione degli alunni attorno al tavolo.

L'interazione promozionale tra i gruppi è possibile attraverso un setting dell'aula che disponga i gruppi in maniera circolare nella stanza, in modo da favorire lo scambio di informazioni (figura 1.3).

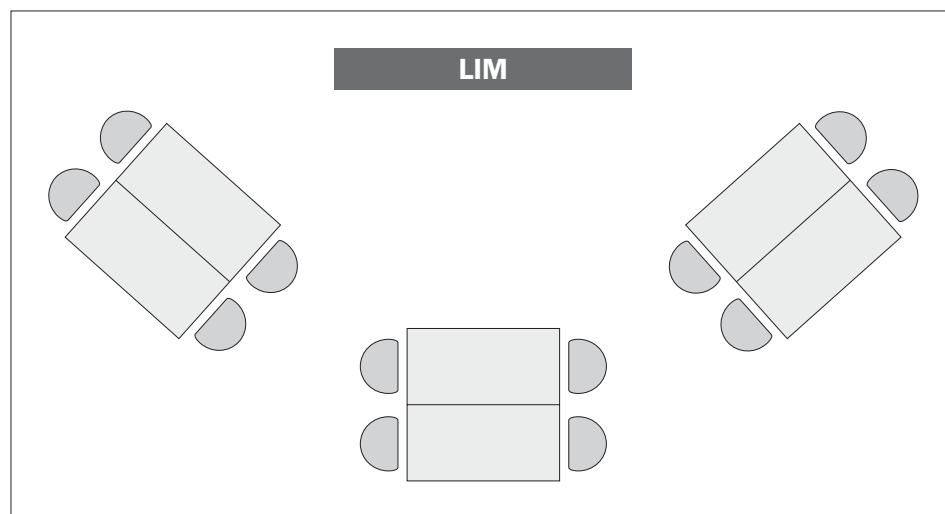


Fig. 1.3 Setting dell'aula.

## Progettare e condurre una lezione

Nella progettazione di una lezione ci sono diversi aspetti di cui è necessario tenere conto, primo tra tutti gli *alunni* con le loro esigenze, le loro unicità ad apprendere e quindi le loro diversità. Per questo motivo è essenziale creare un ambiente di apprendimento che possieda le condizioni ottimali affinché tutti gli studenti possano apprendere nel miglior modo possibile.

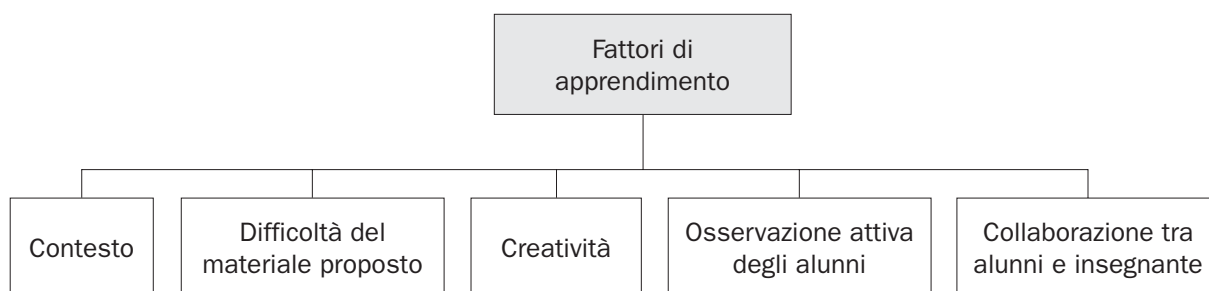


Fig. 1.4 Fattori di apprendimento.

Le metodologie e il materiale che si decidono di adottare devono rispondere a questi fattori:

- *contesto*: spesso gli alunni sono molto più attenti a ciò che succede nel contesto anziché alla lingua, perché questo gli consente di inferire il significato di ciò che viene detto e fatto;
- *difficoltà del materiale proposto*: se troppo difficile il materiale rischia di scoraggiare gli alunni o se troppo facile di annoiarli. Quindi è bene fare riferimento alla cosiddetta *zona prossimale di sviluppo* (Vygotskij, 1978), secondo la quale la difficoltà deve corrispondere a uno scalino superiore al livello di lingua acquisito fino a quel momento;
- *creatività*: è importante variare la proposta didattica di volta in volta in modo da stimolare la curiosità degli alunni, una preziosa alleata dell'attenzione;



- *osservazione attiva degli alunni*: il modo in cui rispondono alle attività, così da intervenire repentinamente, se necessario, e modificarle per renderle più vicine a loro;
- *collaborazione tra alunni e insegnante*: se tutti collaborano gli alunni si sentono parte di una comunità e come tali liberi di provare e buttarsi a esprimersi nella nuova lingua.

### Le fasi della lezione

La lezione è costituita da una serie di fasi che vengono progettate allo scopo di far raggiungere agli studenti gli obiettivi prefissati. Esistono diverse correnti che propongono fasi differenti, in questo contesto il consiglio è di utilizzare le seguenti:

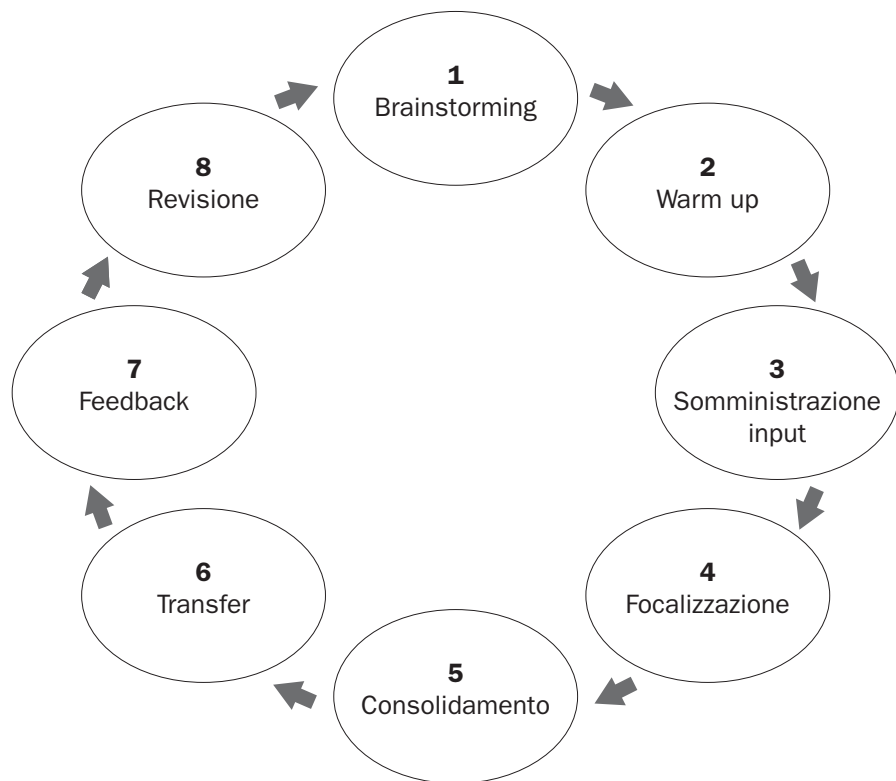


Fig. 1.5 Fasi della lezione.

1. *Brainstorming*: vengono richiamate le conoscenze che gli alunni hanno appreso nelle lezioni precedenti;
2. *Warm up*: si agganciano le nuove conoscenze a quelle pregresse per creare delle reti di conoscenza. Inoltre, in questa fase, si attivano la curiosità e l'interesse dell'alunno;
3. *Somministrazione input*: viene somministrato il nuovo materiale. L'80% dell'input deve essere già conosciuto dall'allievo, in modo tale da acquisire con facilità il nuovo 20%;
4. *Focalizzazione*: viene messa a fuoco la funzione e la struttura grammaticale dell'input dato;

5. *Consolidamento*: si svolgono attività ed esercizi che utilizzano le conoscenze appena apprese;
6. *Transfer*: la nuova conoscenza viene applicata ad attività diverse da quelle iniziali;
7. *Feedback*: si ha il riscontro dell'avvenuto o mancato apprendimento della nuova conoscenza;
8. *Revisione del processo*: viene ripercorso il processo di apprendimento messo in atto.

### *Lo sviluppo delle quattro competenze*

Nel corso di una lezione, come è stato detto, è importante coinvolgere gli alunni in attività differenti in modo da mantenere alto l'interesse e l'attenzione.

Nel caso dell'apprendimento-insegnamento di una lingua è necessario, inoltre, variare le attività in base al tipo di competenza che si desidera sviluppare. Le competenze sono quattro: lettura (*reading*), scrittura (*writing*), ascolto (*listening*) e parlato (*speaking*). Ognuna necessita di un approccio metodologico specifico, per questo, di seguito, vengono riportati alcuni suggerimenti preziosi.

#### Lettura

Questa competenza coinvolge la costruzione di significato che dà senso a ciò che è scritto. Per questo è basilare lavorare sul contesto, ovvero mettendo delle etichette sugli oggetti presenti in classe con riportato il loro nome in inglese; costruendo un calendario dei compleanni, rilevando il tempo meteorologico giornalmente su di una tabella, attaccando dei poster di personaggi vicini al mondo degli alunni ed etichettandone vestiti, espressioni, parti del corpo, ecc.

Inoltre, è fondamentale leggere regolarmente in classe ad alta voce, perché questo svilupperà indirettamente negli alunni l'entusiasmo per la lettura e familiarizzeranno con essa.

Nel proporre una lettura agli alunni è necessario seguire alcuni accorgimenti:

- *prima della lettura*: creare la motivazione alla lettura attraverso consegne, come fare ipotesi sul contenuto del testo attraverso l'osservazione di immagini (se presenti), o dal titolo, oppure ricercare nel testo delle notizie specifiche;
- *durante la lettura*: gli alunni sono impegnati a ricavare delle informazioni specifiche o il senso generale del testo;
- *dopo la lettura*: svolgere esercizi riguardanti informazioni contenute nel testo.

Seguendo questi passaggi gli studenti mantengono costanti l'interesse e l'attenzione verso ciò che leggono.

#### Scrittura

Questa competenza è strettamente legata alla lettura. La scrittura deve essere un'attività significativa e sentita piuttosto che meccanica, per questo motivo è importante creare motivazione e un contesto di scrittura.

Un ottimo modo per iniziare è partire con lo *spelling* di semplici parole familiari, magari sotto forma di gioco o canzoncina. Dalle parole si passerà a brevi

frasi, che verteranno su un piccolo range di vocaboli che l'alunno dovrà o potrà utilizzare.

Quando si passa alla composizione di brevi testi può essere d'aiuto fornire un piccolo modello contenente i punti essenziali che devono essere trattati e, per motivarli ulteriormente, lasciare agli alunni una certa libertà di trattare argomenti che sono per loro particolarmente sentiti.

Inoltre, è bene incoraggiare fin dal principio un'autocorrezione e autovalutazione di ciò che si è scritto.

### Ascolto

Questa competenza è propedeutica alla produzione orale, e richiede una costruzione di significato e di senso di quanto ascoltato. Probabilmente quando gli alunni ascoltano non capiscono il significato di ogni singola parola, per questo è fondamentale aiutarli attraverso materiali, quali oggetti o immagini, l'uso dell'intonazione della voce e mimare i contenuti.

Come per la lettura, è importante creare una motivazione all'ascolto coinvolgendo gli alunni:

- *prima*: si può chiedere agli alunni di fare delle previsioni riguardanti il contenuto, oppure cogliere dei dettagli o vocaboli essenziali;
- *durante*: gli alunni possono essere impegnati nella compilazione di tabelle o frasi con i dati che riescono a cogliere;
- *dopo*: segue la fase di feedback, nella quale si verificano aspettative e predizioni fatte prima dell'ascolto e le risposte degli esercizi svolti. In questa fase, prima di chiedere le risposte davanti a tutta la classe, è consigliabile far confrontare gli alunni in coppia o in piccoli gruppi in modo da togliere possibili ansie e frustrazioni dovute a possibili incomprensioni.

### Parlato

Come riportato dal Quadro Comune Europeo per le lingue, questa competenza è suddivisa in due aree: l'*interazione* e la *produzione orale*. L'interazione è l'abilità di chiedere, rispondere e affrontare scambi orali con altre persone, mentre la produzione si riferisce all'abilità di utilizzare la lingua per, ad esempio, fare descrizioni, ri-raccontare una storia, ecc.

Un primo approccio alla lingua parlata sono le ripetizioni di vocaboli o piccole parti di una frase attraverso attività quali canzoni, rime e giochi. Bisogna ricordarsi sempre che l'insegnante svolge la funzione di *modello* per gli alunni, per questo in presenza di errori è bene non correggere direttamente, ma rispondere a ciò che l'alunno cercava di dire e riformulare la frase nel modo corretto cosicché egli possa fissare l'espressione corretta.

Può darsi che alcuni alunni si dimostrino riluttanti a esprimersi, in questi casi è bene non costringerli, ma coinvolgerli attraverso attività ripetitive quali canzoni, ripetizioni di gruppo di vocaboli e giochi. Per aiutare l'alunno a sorpassare la naturale timidezza a parlare in inglese, l'insegnante può avviare dei giochi di ruolo, chiedendo ai ragazzi di indossare le maschere dei personaggi del software, impersonando di volta in volta Martin e i suoi amici. Per fare ciò si possono usare le maschere presenti alle pagine 166-171.

## Le attività

Tutti gli argomenti e attività presenti nel kit sono presentati dal personaggio ponte Martin, un simpatico koala che vive in Australia assieme ai suoi amici: il dingo Ben, il canguro John, l'emù Amy, il wombat Eric e l'ornitorinco Peggy. La scelta di utilizzare un personaggio ponte nasce dalla volontà di far sentire gli alunni coinvolti nel percorso di apprendimento: Martin, infatti, ha la loro età e vive le loro stesse esperienze. In questo modo l'apprendimento della lingua inglese agli occhi degli alunni passa in secondo piano, poiché essa si presenta come strumento per poter comunicare e socializzare, proprio come fanno Martin e i suoi amici.

Ogni argomento è sviluppato attraverso un'ampia gamma di vocaboli e da una o più strutture comunicative in quanto, dal punto di vista strettamente glottodidattico, le attività vengono affrontate facendo riferimento all'approccio comunicativo, che sottolinea come il fine dell'apprendimento linguistico sia la *competenza comunicativa*, ovvero la conoscenza di:

- lessico;
- regole morfosintattiche;
- regole dell'interazione comunicativa (ad esempio iniziare e concludere una conversazione);
- sapere usare e replicare a differenti atti linguistici o funzioni quali richieste, ringraziamenti, inviti, ecc.;
- uso della lingua adeguato al contesto e alla situazione.

Ogni argomento è affrontato attraverso tre strumenti (figura 1.6):

1. *picture dictionary*, un dizionario illustrato interattivo dove i contenuti (vocaboli e strutture linguistiche) dell'argomento sono presentati attraverso il lemma, un'immagine esemplificativa e una traccia audio per allenare la pronuncia. L'insegnante può utilizzare questo strumento come introduzione per far conoscere i contenuti che in un secondo momento verranno esercitati attraverso le attività, come brainstorming all'inizio della lezione oppure durante le attività come rinforzo (*scaffolding*) in caso di necessità. È infatti possibile accedere a questo strumento sia prima di iniziare un'attività sia durante lo svolgimento di un esercizio cliccando sul pulsante «Picture dictionary». Inoltre, all'interno del CD, sono presenti le *Flash-card*, per creare in classe un personale dizionario illustrato;
2. *attività ludiche* specifiche per ognuna delle quattro competenze:
  - lettura: mira allo sviluppo da parte degli alunni della capacità di riconoscere parole fino alla comprensione di frasi scritte;
  - scrittura: sviluppa gradualmente la capacità di scrivere attraverso esercizi che, partendo dalle singole lettere, aiutano gli studenti a scrivere parole fino a completare brevi frasi;
  - ascolto: mira a sviluppare negli studenti la capacità di comprendere il significato di ciò che viene detto;
  - parlato: invita gli alunni a interagire tra loro esprimendosi in lingua inglese.Tutte le attività sono suddivise in tre livelli di difficoltà: facile, medio, difficile; ciò che distingue i tre livelli sono la complessità dell'esercizio e il numero dei

vocaboli. I termini contenuti negli esercizi cambiano ogniqualvolta si accede all'esercizio, in questo modo si ha a disposizione un numero potenzialmente illimitato di attività;

3. *test*, o attività di verifica delle competenze possedute dagli alunni. L'insegnante ha la possibilità di creare le proprie attività attraverso la personalizzazione di una maschera pensata appositamente per sviluppare degli esercizi dedicati alle quattro competenze; nella maschera si possono inserire vocaboli, immagini e strutture linguistiche a piacimento, usando la galleria di immagini Erickson o caricando da computer locale (si veda p. 28).

Le attività possono essere utilizzate:

- prima di affrontare l'argomento come valutazione delle competenze pregresse dell'alunno;
- durante la spiegazione per monitorare l'andamento dell'acquisizione della lingua target;
- al termine della lezione come valutazione finale delle competenze apprese.

È consigliato raggruppare due o più argomenti nell'ottica di aiutare gli alunni a integrare pian piano tutte le conoscenze acquisite, evitando conoscenze isolate che poi non danno la possibilità di utilizzare concretamente la lingua appresa in una situazione reale.

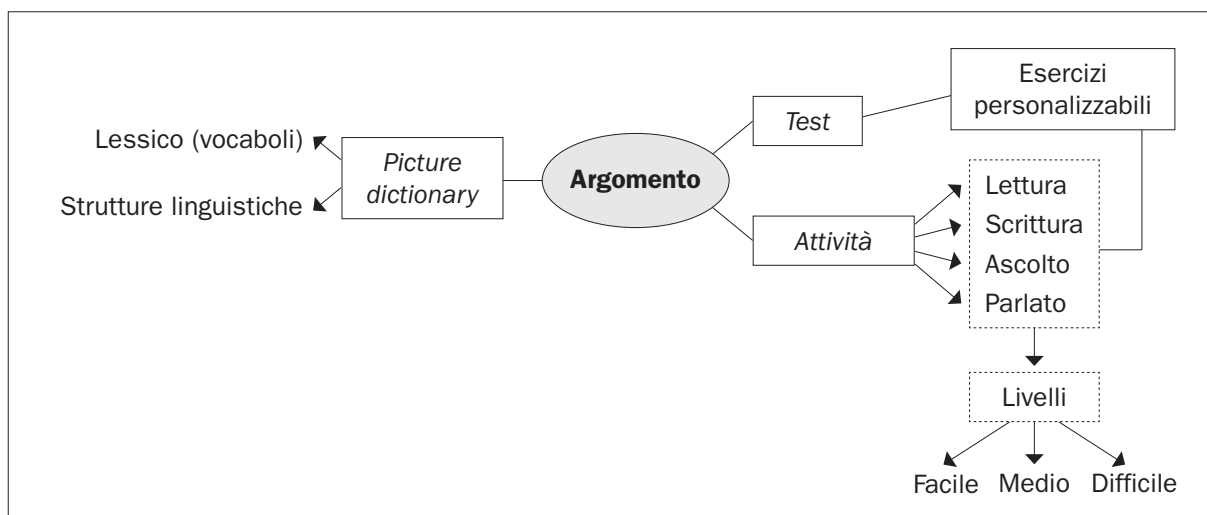


Fig. 1.6 Sviluppo dell'argomento.

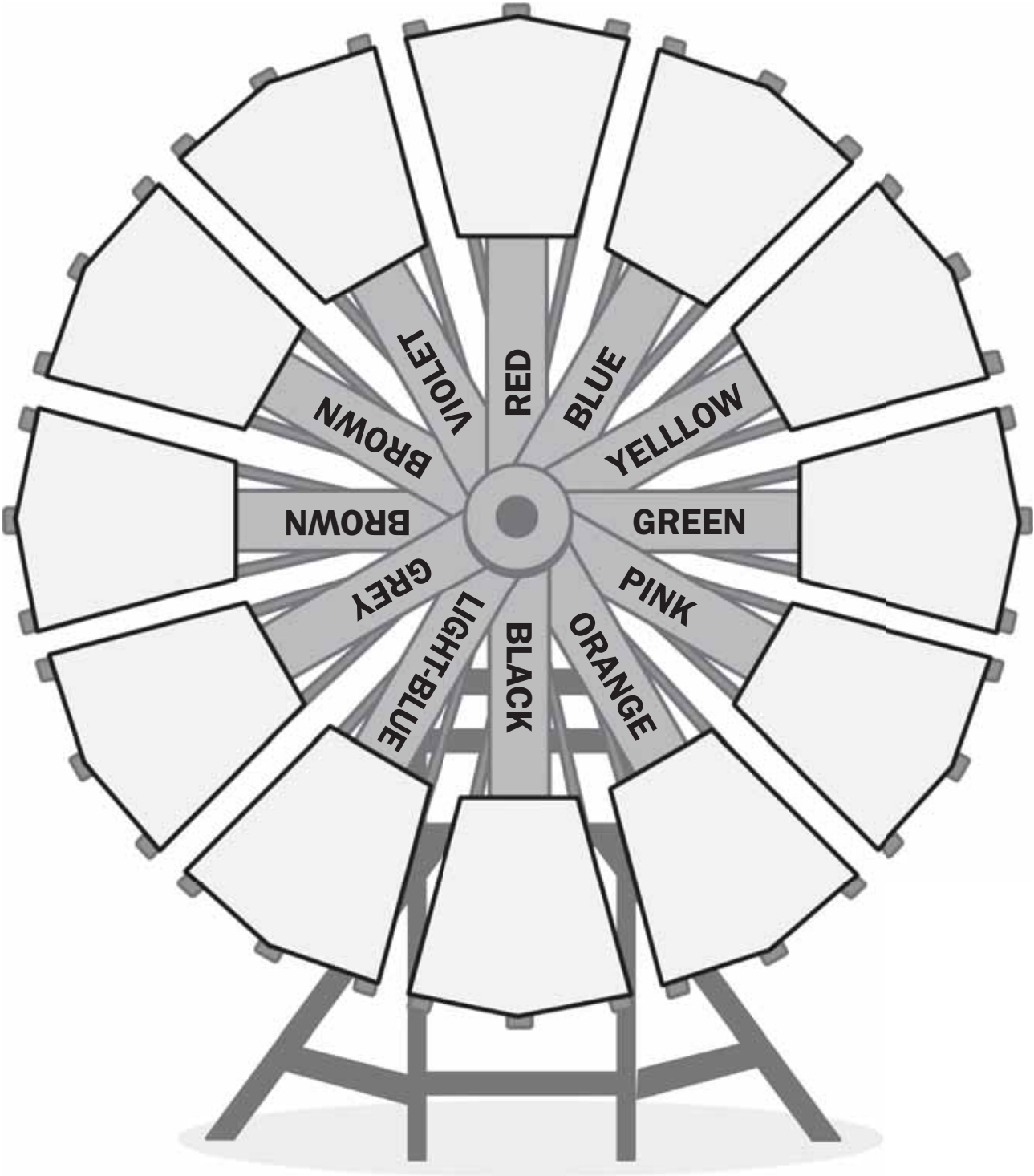
Il materiale presente nel kit è stato progettato affinché le attività proiettate alla lavagna possano essere svolte contemporaneamente anche dagli alunni al posto. In questo modo l'insegnante ha la possibilità di far lavorare tutti gli alunni, di mantenere la loro attenzione e concentrazione e di gestire l'intera classe (si veda p. 37).



# SCHEDA OPERATIVE



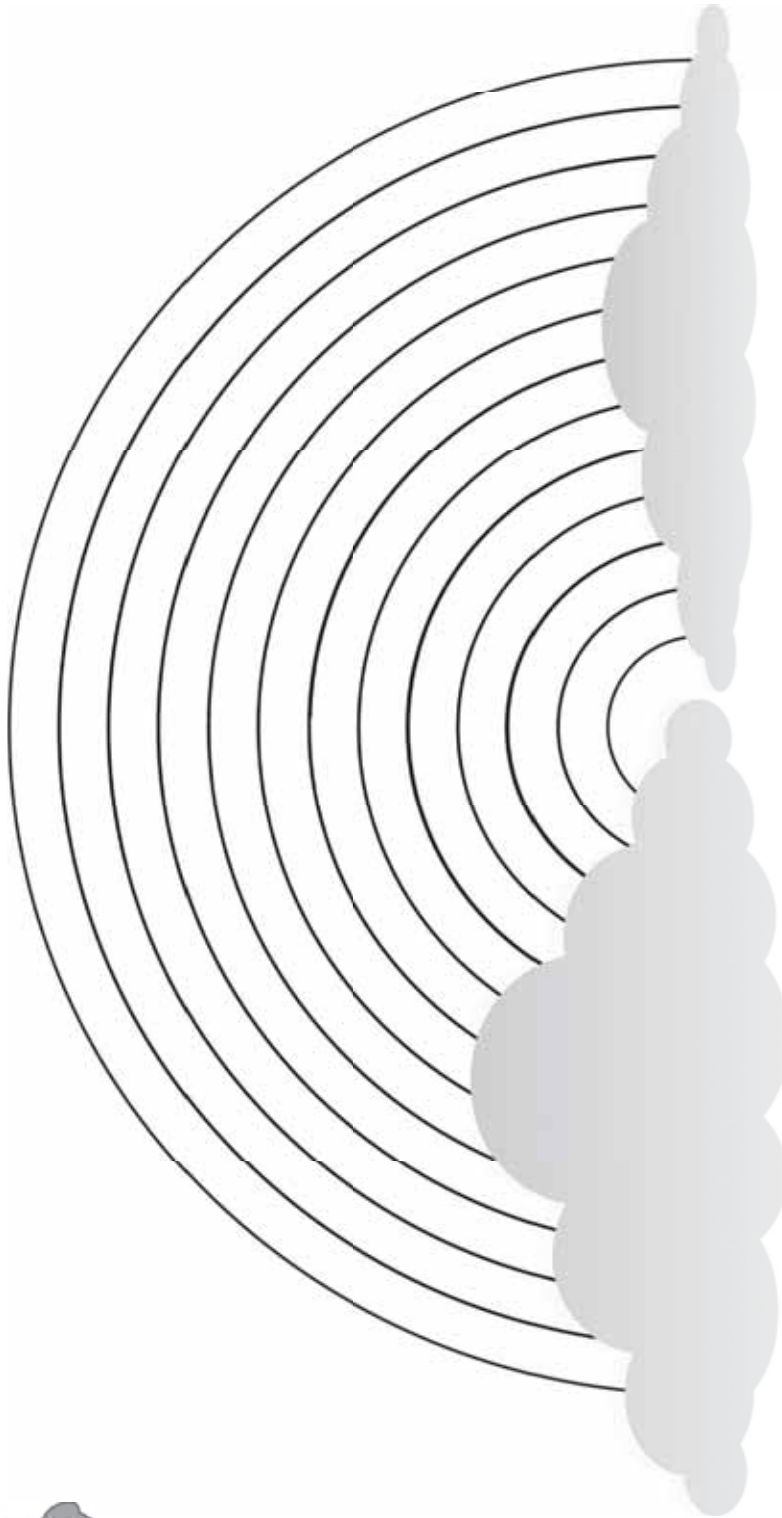
► Colora le pale del mulino con i colori che leggi nelle aste.



Nome e cognome \_\_\_\_\_



► Scegli i colori dalla lista e colora l'arcobaleno. Poi collega ogni striscia con il nome del colore corrispondente.



- BLACK
- GREEN
- GREY
- BROWN
- LIGHT BLUE
- ORANGE
- BLUE
- RED
- PINK
- WHITE
- VIOLET
- YELLOW

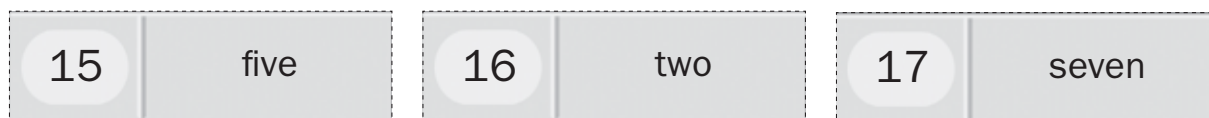
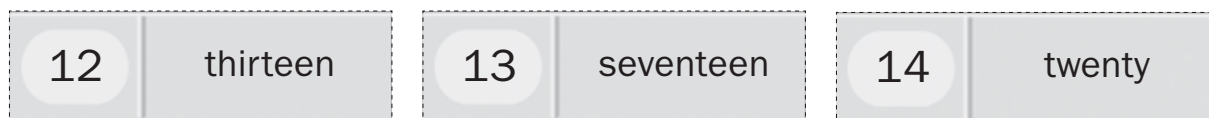
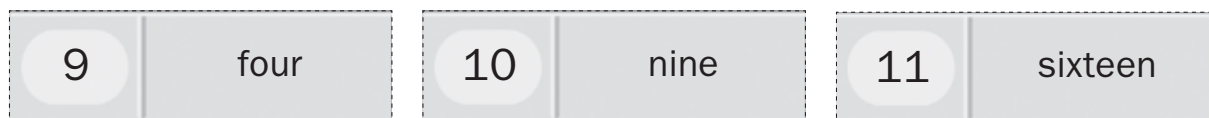
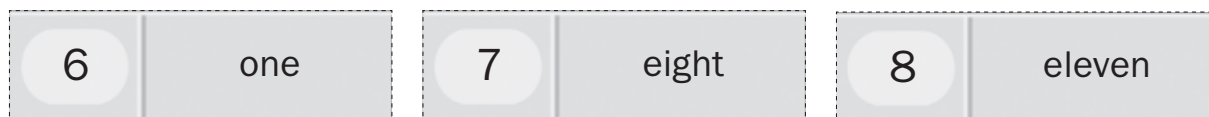
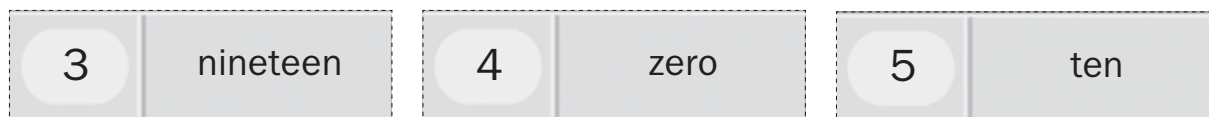
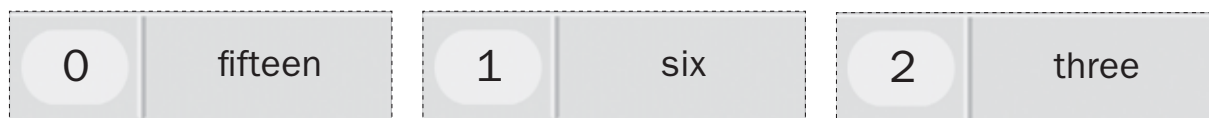


Nome e cognome \_\_\_\_\_





- Ritaglia le tessere del domino e costruisci il percorso unendo il numero in cifre con il numero in lettere corrispondente.





► Unisci i puntini da 1 a 20.

ZERO ONE TWO THREE FOUR FIVE  
TWENTY SIX  
NINETEEN SEVEN  
EIGHTEEN EIGHT  
SEVENTEEN NINE  
SIXTEEN TEN  
FIFTEEN ELEVEN  
FOURTEEN THIRTEEN TWELVE



Nome e cognome \_\_\_\_\_