

Lucia Dongilli e Martina Marcolini

FIABE E FAVOLE PER IMPARARE L'INGLESE

ATTIVITÀ DIGITALI DI LESSICO, GRAMMATICA E
COMPrensIONE PER LA SCUOLA PRIMARIA



Erickson

Lucia Dongilli e Martina Marcolini

FIABE E FAVOLE PER IMPARARE L'INGLESE

**Attività digitali di lessico, grammatica e
comprensione per la Scuola Primaria**

Indice

- 7 *Introduzione*
- 10 **CAPITOLO 1** Come è nato il progetto
- 16 **CAPITOLO 2** La web app
- 21 **CAPITOLO 3** Guida alla navigazione
- 43 **CAPITOLO 4** Schede operative

THE TALES

- 44 The Sleeping Beauty
- 50 Snow White and the seven dwarfs
- 56 Cinderella
- 63 Hansel and Gretel
- 70 Little Thumb

THE FABLES

- 78 The Fox and the Stork
- 84 The Hare and the Tortoise
- 90 The Grasshopper and the Ant
- 96 The Town Mouse and the Country Mouse
- 103 The Fox, the Cockerel and the Dog

Guida alla navigazione

Le pagine seguenti sono una breve guida introduttiva alla web app *Fiabe e favole per imparare l'inglese*, alla sua struttura e ai contenuti in essa presentati.

Il login

Una volta attivata la web app e cliccato sul pulsante «Entra», sarà possibile creare il profilo dell'utente. Il bambino dovrà scrivere il suo nome utente e scegliere un avatar che lo accompagnerà nel corso delle attività (figura 1).



Fig. 1 – Nuovo profilo.

Dal secondo accesso in poi, la web app mostrerà direttamente la schermata con la lista dei profili creati; selezionandone uno e cliccando sul pulsante «Inizia» si darà inizio all'attività (figura 2).



Fig. 2 – Lista profili

Per eliminare un profilo occorre selezionarlo dall'elenco, cliccare il pulsante di modifica (rappresentato dalla matita nell'angolo in basso a destra della videata), e poi la X rossa accanto al profilo. Per modificare un profilo occorre selezionarlo dall'elenco, cliccare il pulsante di modifica, e poi il simbolo della matita accanto al profilo.

Il menu – Scelta delle attività

Dopo aver creato o selezionato il proprio utente e cliccato «Inizia», si accede al menu principale, dove sono presenti gli elementi di accesso alle due macro sezioni: quella delle Fiabe (*Fairy tales*) e quella delle Favole (*Fables*). A loro volta, queste sezioni contengono cinque storie ciascuna e le relative attività.

Le cinque fiabe (Fairy tales) e le cinque favole (Fables)

Fairy tales

1. Sleeping Beauty
2. Snow White and the Seven Dwarfs
3. Cinderella
4. Hansel and Gretel
5. Little Thumb

Fables

1. The Fox and the Stork
2. The Hare and the Tortoise
3. The Grasshopper and the Ant
4. The Town Mouse and Country Mouse
5. The Dog, the Cockerel, and the Fox.

Cliccando su ciascuna sezione della mappa, si accede alla videata in cui è possibile leggere la storia completa o consultarne il riassunto, svolgere i relativi esercizi, visualizzare gli esercizi già svolti e quelli ancora da svolgere (figura 3-4).

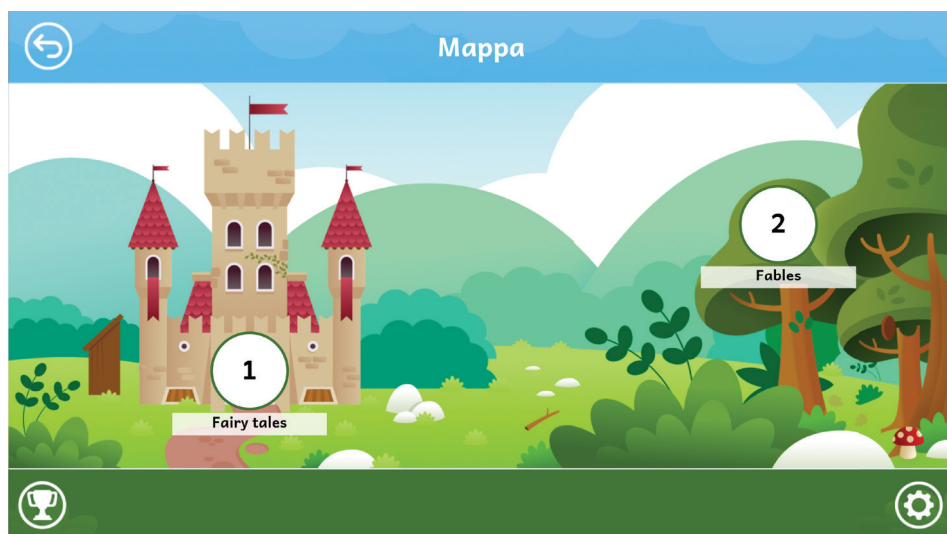


Fig. 3 – Mappa

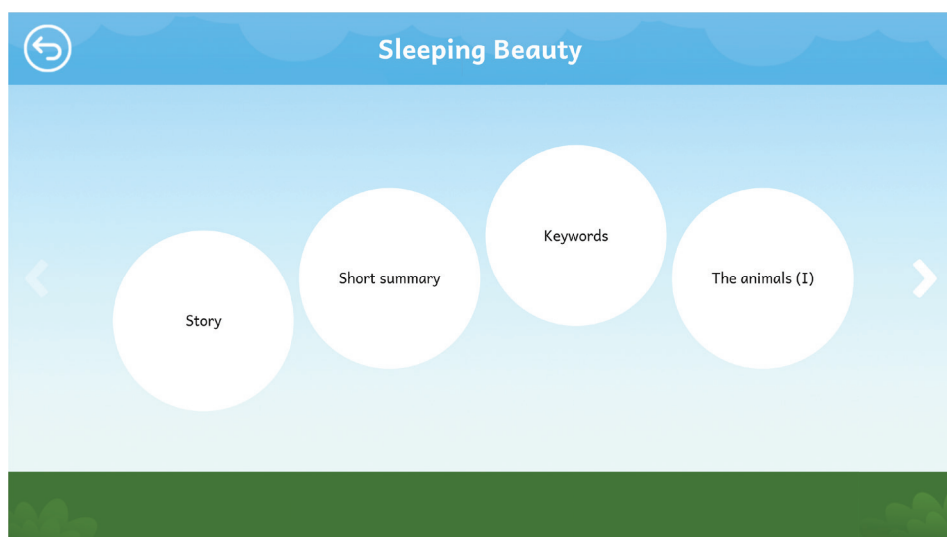


Fig. 4 – Menu delle attività «Sleeping Beauty»

Opzioni

Cliccando sul pulsante dell'ingranaggio in basso a destra si accede al menu «Opzioni», dove è possibile modificare le impostazioni della sessione di gioco. La videata è composta da tre pulsanti: «Testo maiuscolo», «Risposta dopo tre tentativi» e «Istruzioni sempre visibili».

Testo maiuscolo

Cliccando su questo pulsante è possibile visualizzare il testo delle storie e degli esercizi in maiuscolo o minuscolo. Di default, il carattere è impostato sul minuscolo.

Risposta dopo tre tentativi

Dopo tre tentativi sbagliati, la web app fornisce automaticamente la soluzione all'attività. Il presente pulsante consente di attivare o disattivare questa funzione.

Istruzioni sempre visibili

Consente di scegliere se svolgere gli esercizi con istruzioni sempre visibili o a scomparsa.

Premi

Nell'area «Premi» è possibile visualizzare i premi conquistati durante lo svolgimento delle attività. Al completamento di ogni storia e degli esercizi, l'utente riceve come ricompensa una statuetta che ricorda la relativa fiaba o favola; tutti i premi vinti dall'utente sono raccolti in quest'area (figura 5).

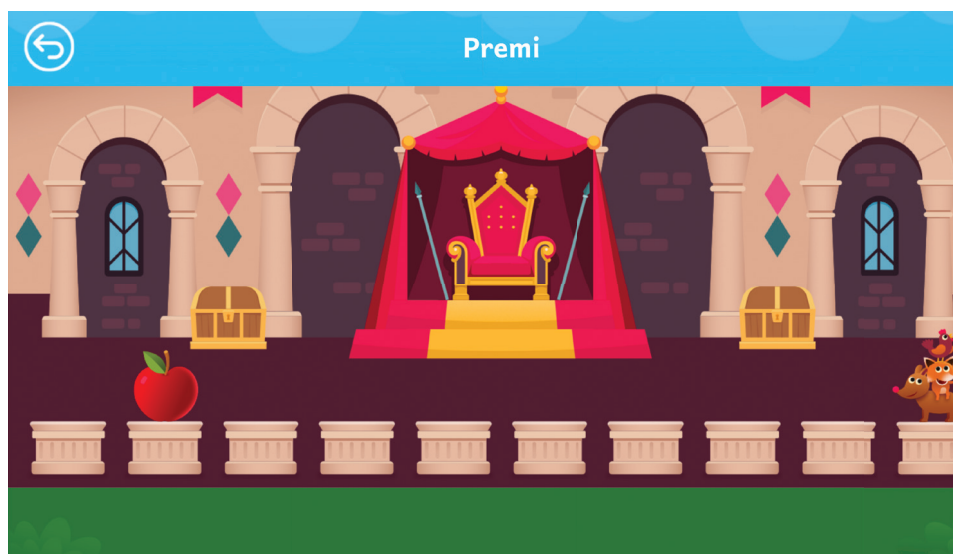


Fig. 5 – Premi

Struttura della web app

Tutte le attività della web app hanno l'obiettivo di allenare l'inglese degli alunni degli ultimi anni della scuola primaria tramite esercizi ispirati a fiabe e favole classiche. Le attività e i giochi proposti privilegiano la comprensione e l'uso della lingua, e offrono la possibilità di scrivere e di imparare l'ortografia delle parole. I contenuti sono ricchi di immagini e di file audio che guidano i bambini alla corretta pronuncia, alla memorizzazione dei vocaboli e delle strutture linguistiche affrontate e li conducono, passo dopo passo, alla formulazione autonoma di frasi. In questa sezione vengono descritte nel dettaglio le singole attività con i loro obiettivi.

1. *Sleeping Beauty*

Dopo aver letto e ascoltato la storia della Bella Addormentata, l'utente può svolgere le relative attività.

1.1 *Keywords*

Obiettivo: rafforzare l'uso dei vocaboli incontrati durante la lettura della storia

L'utente deve collegare l'immagine di un elemento della storia al suo nome in inglese e alla relativa pronuncia (figura 6).

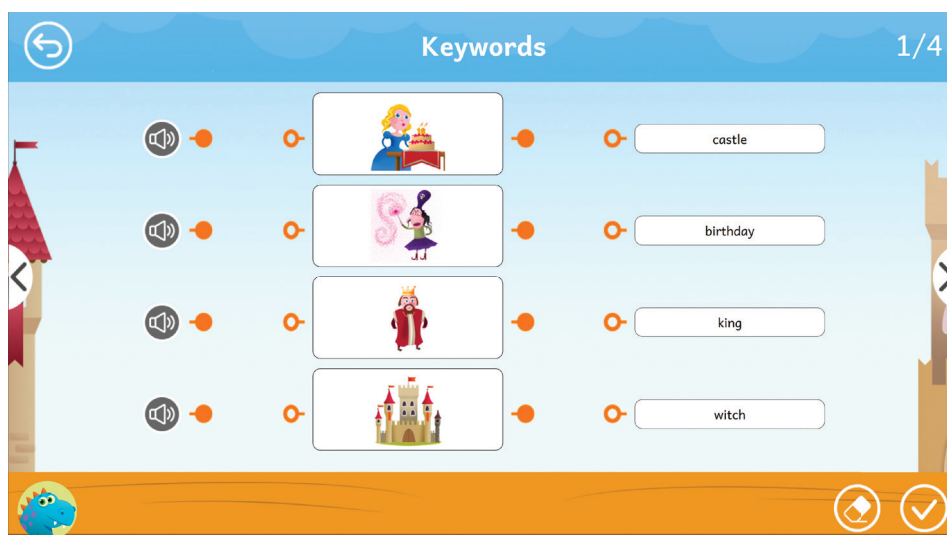


Fig. 6 – Esempio di esercizio «Keywords»

1.2 *The animals (I)*

Obiettivo: imparare i nomi di animali della fattoria.

L'utente deve collegare l'immagine di un animale della fattoria al suo nome in inglese e alla relativa pronuncia oppure, nel secondo esercizio, scrivere il nome dell'animale rappresentato.

1.3 *Clothing: Dress the princess*

Obiettivo: imparare i nomi di vestiti.

Nella prima parte, l'utente deve collegare l'immagine di un capo di abbigliamento al suo nome in inglese e alla relativa pronuncia. Nella seconda parte, all'utente è presentata una schermata con raffigurati alcuni capi di abbigliamento indossati dalla principessa della storia, otto colori, e una legenda che abbina a ciascun abito

un colore; scopo dell'attività è colorare ogni capo di abbigliamento con il colore giusto.

1.4 Reorder the story

Obiettivo: ricostruire i passaggi fondamentali della storia.

All'utente vengono presentate cinque immagini in ordine sparso con i passaggi principali della storia, che deve mettere in ordine cronologico.

1.5 Prepositions and adverbs of place (I)

Obiettivo: rafforzare l'uso delle preposizioni e degli avverbi di luogo.

All'utente viene chiesto di completare con il giusto avverbio o preposizione frasi che descrivono la posizione di diversi oggetti mostrati in una serie di immagini.

1.6 Quiz

Obiettivo: ripassare i nomi di vestiti e i colori.

All'utente viene chiesto di rispondere con «Yes, it is» o «No, it isn't» a domande relative alle immagini proposte; in particolare, questo quiz si concentra su nomi di capi d'abbigliamento e colori (figura 7).

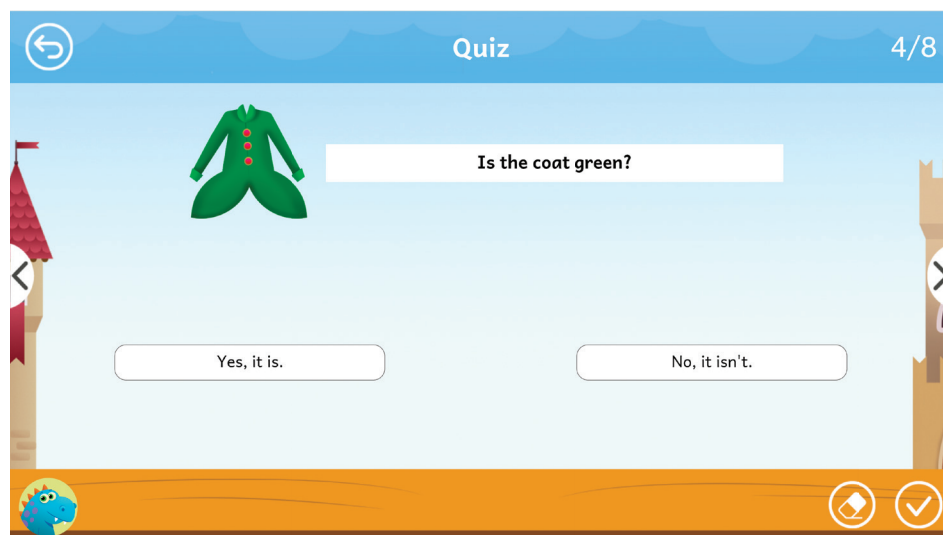


Fig. 7 – Esempio di esercizio «Quiz»

2. Snow White and the Seven Dwarfs

Dopo aver letto e ascoltato la storia di Biancaneve e i Sette Nani, l'utente può svolgere le relative attività.

2.1 Keywords

Obiettivo: rafforzare l'uso dei vocaboli incontrati durante la lettura della storia.
L'utente deve collegare l'immagine di un elemento della storia al suo nome in inglese e alla relativa pronuncia.

2.2 The Seven Dwarfs

Obiettivo: rafforzare l'uso dei vocaboli incontrati durante la lettura della storia.
L'utente deve cercare, all'interno del crucipuzzle, i nomi dei sette nani in inglese.

2.3 Snow White's apple and other fruits.

Obiettivo: imparare i nomi di frutti e le parti della mela. Nella prima parte dell'attività, l'utente deve collegare le immagini delle parti della mela con il nome in inglese e il relativo audio, poi deve fare la stessa cosa con le immagini di altri frutti. Nella terza parte, l'utente deve scrivere in un cruciverba il nome dei frutti visti in precedenza.

2.4 Reorder the story

Obiettivo: ricostruire i passaggi fondamentali della storia.
All'utente vengono presentate cinque immagini in ordine sparso con i passaggi principali della storia, che deve mettere in ordine cronologico.

2.5 The numbers

Obiettivo: rafforzare i numeri da 1 a 1000, da 1° a 1000°
All'interno di una videata con vari numeri, l'utente deve individuare e cliccare il numero richiesto.

2.6 Quiz

Obiettivo: comprensione del testo.
All'utente viene chiesto di dare risposte affermative o negative a domande sulle caratteristiche dei Sette Nani.
Pur con modalità diverse, il quiz è presente in ogni sezione e piace molto ai bambini, che amano mettersi alla prova e mettere alla prova i compagni; si può chiamare un singolo alunno a rispondere alle domande, ma anche organizzare

gare a piccoli gruppi. Agli alunni piace anche inventare domande; l'insegnante può quindi proporre loro di costruire dei semplici quiz da somministrare ai compagni, attività che implica l'uso delle competenze linguistiche. Preparare il quiz, inoltre, richiede competenze metodologiche, in quanto bisogna procedere tenendo conto di regole.

3. Cinderella

Dopo aver letto e ascoltato la storia di Cenerentola, l'utente può svolgere le relative attività.

3.1 Keywords

Obiettivo: rafforzare l'uso dei vocaboli incontrati durante la lettura della storia

L'utente deve collegare l'immagine di un elemento della storia al suo nome in inglese e alla relativa pronuncia.

3.2 The housework

Obiettivo: imparare i nomi dei lavori di casa.

L'utente deve collegare l'immagine di un'attività di pulizia/cura della casa al suo nome in inglese e alla relativa pronuncia.

3.3 Clothing: Dress the prince

Obiettivo: rafforzare i nomi di capi di abbigliamento.

All'utente viene presentata una schermata con raffigurati alcuni capi di abbigliamento indossati dal principe della storia, otto colori, e una legenda che abbina a ciascun abito un colore. Scopo dell'attività è colorare ogni capo di abbigliamento con il colore giusto (figura 8).

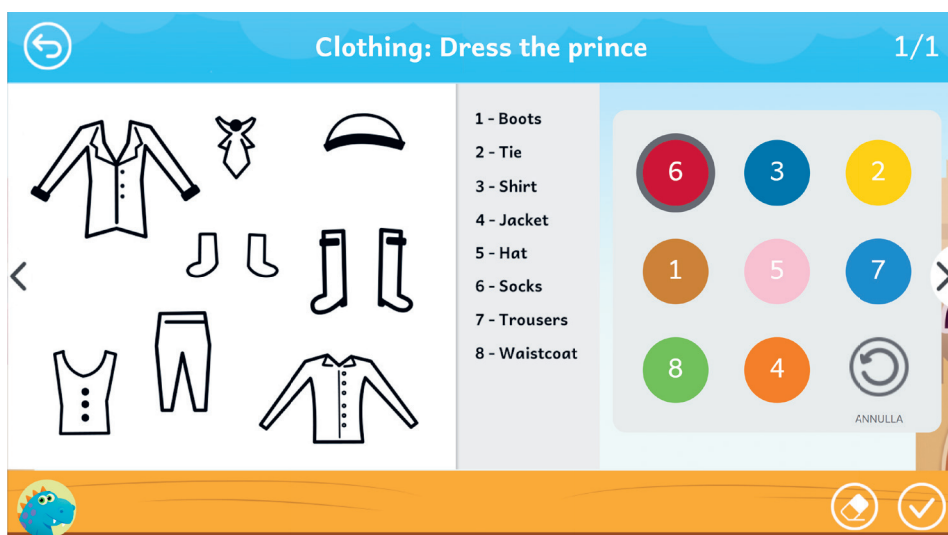


Fig. 8 – Esempio di esercizio «Clothing: Dress the prince»

3.4 Reorder the story

Obiettivo: ricostruire i passaggi fondamentali della storia.

All'utente vengono presentate cinque immagini in ordine sparso con i passaggi principali della storia, che deve mettere in ordine cronologico.

3.5 Simple Present and Simple Past

Obiettivo: rafforzare i verbi e la loro coniugazione.

L'utente deve completare il riassunto della storia trascinando nel «testo con buchi» i verbi giusti, prima al presente (Present) e poi al passato (Simple Past).

3.6 Quiz

Obiettivo: comprensione del testo.

All'utente è chiesto di dare risposte affermative o negative a domande relative alla storia di Cenerentola. Per un approfondimento sull'utilità del quiz e possibili varianti, si veda l'attività «2.6 Quiz» del presente capitolo.

4. Hansel and Gretel

Dopo aver letto e ascoltato la storia di Hansel e Gretel, l'utente può svolgere le relative attività.

4.1 Keywords

Obiettivo: rafforzare l'uso dei vocaboli incontrati durante la lettura della storia
All'utente viene chiesto di rispondere a domande relative alla storia.

4.2 The food (I)

Obiettivo: imparare i nomi di dolci.
All'utente viene chiesto di scrivere il nome in inglese del dolce rappresentato.

4.3 The food (II)

Obiettivo: imparare ulteriori vocaboli legati ai dolci e alla loro preparazione.
All'utente vengono presentate 3 semplici ricette e poi in ordine sparso, le immagini con i passaggi principali, che dovranno essere messe in ordine cronologico.

4.4 The food (III)

Obiettivo: rafforzare la conoscenza dei nomi di cibi.
All'utente viene chiesto di svolgere un memory in cui le immagini di vari cibi sono abbinate al loro nome in inglese (figura 9).

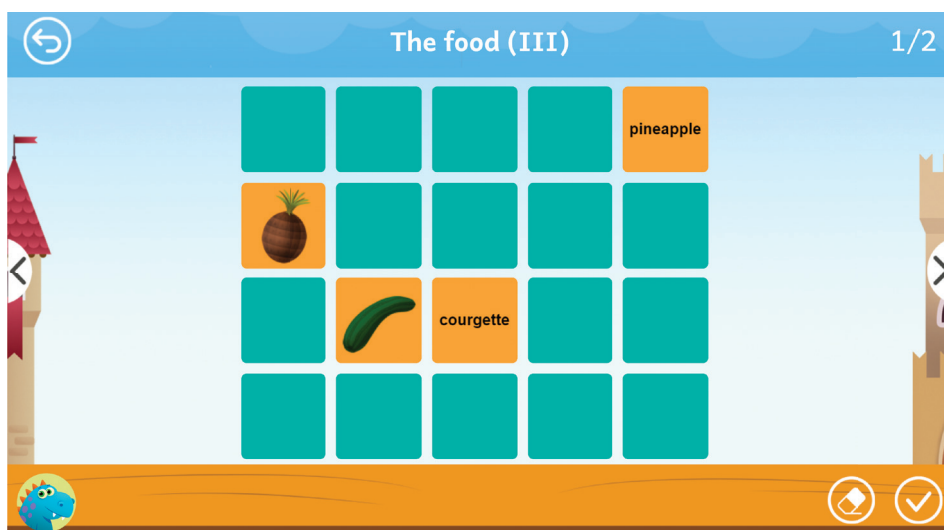


Fig. 9 – Esempio di esercizio «The food (III)»

4.5 Reorder the story

Obiettivo: ricostruire i passaggi fondamentali della storia.

All'utente vengono presentate cinque immagini in ordine sparso con i passaggi principali della storia, che deve mettere in ordine cronologico.

4.6 Introduce oneself

Obiettivo: rafforzare l'uso dei pronomi personali.

L'utente deve collegare l'immagine di personaggi e oggetti, della storia e non, alla frase corretta.

4.7 Quiz

Obiettivo: comprensione del testo.

All'utente viene chiesto di dare risposte affermative o negative a domande relative alla storia di Hansel e Gretel. Per un approfondimento sull'utilità del quiz e possibili varianti, si veda l'attività «2.6 Quiz» del presente capitolo.

5. Little Thumb

Dopo aver letto e ascoltato la storia di Pollicino, l'utente può svolgere le relative attività.

5.1 Keywords

Obiettivo: rafforzare l'uso dei vocaboli incontrati durante la lettura della storia.

L'utente deve collegare l'immagine di un elemento della storia al suo nome in inglese e alla relativa pronuncia.

5.2 Feelings and physical details

Obiettivo: rafforzare l'uso degli aggettivi.

L'utente deve scrivere l'aggettivo rappresentato dall'immagine, in caso di necessità, è presente anche l'audio.

5.3 Reorder the story

Obiettivo: ricostruire i passaggi fondamentali della storia.

All'utente vengono presentati cinque tasselli in ordine sparso con i passaggi principali della storia, che deve mettere in ordine cronologico (figura 10).

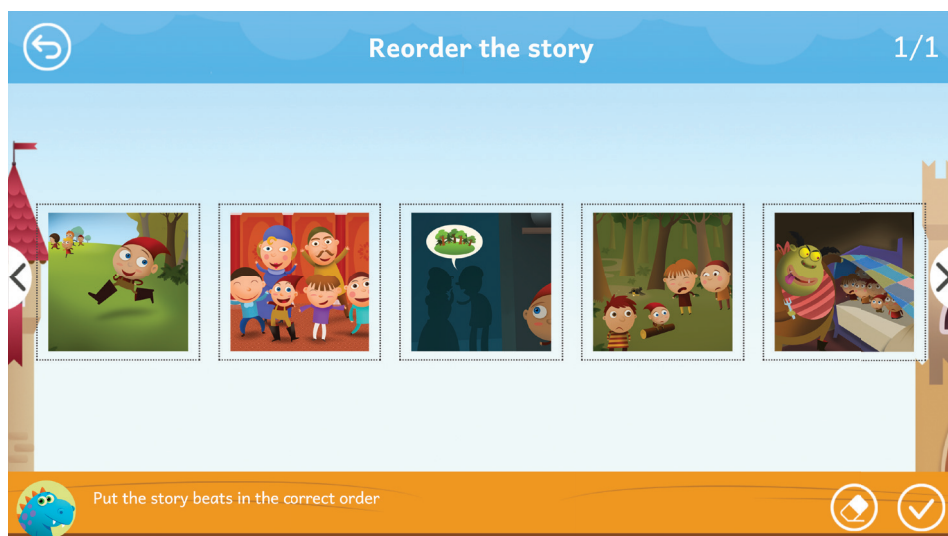


Fig. 10 – Esempio di esercizio «Reorder the story»

5.4 Prepositions

Obiettivo: rafforzare l'uso delle preposizioni.

All'utente viene chiesto di cliccare sul sassolino lasciato da Pollicino nella posizione indicata dalla consegna.

5.5 Prepositions and adverbs of place (II)

Obiettivo: rafforzare l'uso delle preposizioni e degli avverbi di luogo.

L'utente deve collegare l'immagine di un nascondiglio di Pollicino alla relativa descrizione in forma di testo e all'audio.

5.6 Quiz

Obiettivo: comprensione del testo.

All'utente viene chiesto di rispondere a domande con risposte a scelta multipla relative alla storia di Pollicino. Per un approfondimento sull'utilità del quiz e possibili varianti, si veda l'attività «2.6 Quiz» del presente capitolo.

6. The Fox and the Stork

Dopo aver letto e ascoltato la favola della volpe e la cicogna, l'utente può svolgere le relative attività.

6.1 Keywords

Obiettivo: rafforzare l'uso dei vocaboli incontrati durante la lettura della storia.

L'utente deve collegare l'immagine di un elemento della storia al suo nome in inglese e alla relativa pronuncia.

6.2 The animals (II)

Obiettivo: classificare animali selvatici e della fattoria.

L'utente deve raggruppare le immagini di animali nella giusta categoria: «animali della fattoria» o «animali selvatici».

6.3 Complete the story

Obiettivo: rafforzare la conoscenza dei vocaboli incontrati durante la lettura della storia.

L'utente deve completare la storia inserendo le giuste parole negli spazi vuoti.

6.4 «Do you like...?»

Obiettivo: rafforzare l'uso delle risposte «Yes, I do» e «No, I don't».

All'utente viene chiesto di rispondere affermativamente o negativamente a domande su vari cibi e bevande. Attenzione: non si chiede all'utente di esprimere la propria personale preferenza, ma di attenersi alle indicazioni della web app.

6.5 Quiz

Obiettivo: comprensione del testo.

All'utente è chiesto di rispondere a domande con risposte a scelta multipla relative alla storia della volpe e la cicogna. Per un approfondimento sull'utilità del quiz e possibili varianti, si veda l'attività «2.6 Quiz» del presente capitolo.

7. The Hare and the Tortoise

Dopo aver letto e ascoltato la favola della lepre e la tartaruga, l'utente può svolgere le relative attività.

7.1 Keywords

Obiettivo: rafforzare l'uso dei vocaboli incontrati durante la lettura della storia.

L'utente deve collegare l'immagine di un elemento della storia al suo nome in inglese e alla relativa pronuncia.

7.2 Sports and sportswear

Obiettivo: imparare i nomi di capi sportivi.

All'utente viene chiesto di scrivere il nome in inglese del capo di abbigliamento rappresentato.

7.3 Complete the story

Obiettivo: comprensione del testo, rafforzare la conoscenza dei vocaboli incontrati durante la lettura della storia.

L'utente deve completare il riassunto della favola trascinando nel «testo con buchi» la giusta parola incontrata durante la lettura della storia (figura 11).

Complete the story 1/3

A _____ one day ridiculed the short _____ and slow pace of the _____, who replied, laughing: "Though you are swift as the _____, I will beat you in a _____". The Hare, believing her assertion to be simply impossible, assented to the proposal: «I am _____ than everyone!» «Are you sure?» replied the Tortoise.

wind feet Tortoise

race faster Hare

Fig. 11 – Esempio di esercizio «Complete the story»

7.4 «Can / Can't»

Obiettivo: rafforzare l'uso del verbo can; imparare nomi di sport.

L'utente osserva l'immagine di un personaggio della storia impegnato in uno sport, legge la relativa domanda e clicca la risposta corretta scegliendo tra la forma contratta affermativa «Yes, he/she can» e quella negativa «No, he/she can't».

7.5 Present continuous

Obiettivo: rafforzare l'uso delle declinazioni verbali; rafforzare i nomi di sport.

All'utente viene chiesto di completare brevi frasi al Present continuous con il giusto verbo.

7.6 Past Simple and Future

Obiettivo: rafforzare l'uso delle declinazioni verbali.

L'utente deve raggruppare brevi frasi al tempo presente o futuro nella giusta categoria: «oggi» e «domani».

7.7 Quiz

Obiettivo: comprensione del testo.

All'utente viene chiesto di rispondere a domande con risposte a scelta multipla relative alla storia della lepre e la tartaruga. Per un approfondimento sull'utilità del quiz e possibili varianti, si veda l'attività «2.6 Quiz» del presente capitolo.

8. The Grasshopper and the Ant

Dopo aver letto e ascoltato la favola della cicala e la formica, l'utente può svolgere le relative attività.

8.1 Keywords

Obiettivo: rafforzare l'uso dei vocaboli incontrati durante la lettura della storia.

L'utente deve collegare l'immagine di un elemento della storia al suo nome in inglese e alla relativa pronuncia.

8.2 The seasons

Obiettivo: imparare vocaboli relativi alle stagioni e al tempo atmosferico.

All'utente viene chiesto di raggruppare sostantivi e aggettivi nella giusta categoria: «primavera», «autunno», «estate», «inverno».

8.3 The months and the days of the week

Obiettivo: rafforzare i nomi dei mesi e dei giorni e la loro posizione all'interno della settimana.

All'utente viene chiesto di completare tre filastrocche e alcune frasi con i giusti nomi di mesi e giorni della settimana (figura 12).

The screenshot shows a digital interface for an English exercise. At the top, a teal header bar contains a back arrow icon, the title "The months and the days of the week", and the page number "2/13". The main area has a light blue background with a poem template:

_____ have _____ ,
 Excepting _____ alone,
 And that has _____ days clear,
 and _____ in each leap year.

 Below the poem, there are six rectangular buttons with the following text: "All the rest", "February", "twenty-nine", "twenty-eight", "thirty-one", and "thirty-one". The interface is decorated with cartoonish trees on the left and right sides and a small blue creature in the bottom left corner. In the bottom right corner, there are two circular icons: one with a magnifying glass and one with a checkmark.

Fig. 12 – Esempio di esercizio «The months and the day of the week»

8.4 Reorder the story

Obiettivo: ricostruire i passaggi fondamentali della storia.

All'utente vengono presentate cinque immagini in ordine sparso con i passaggi principali della storia, che deve mettere in ordine cronologico.

8.5 Prepositions and adverbs of time (I)

Obiettivo: rafforzare l'uso degli avverbi di tempo e i nomi dei giorni della settimana.

All'utente viene chiesto di completare brevi frasi con il giusto avverbio temporale. Le ultime sei domande fanno riferimento alla favola della cicala e la formica e richiedono di conseguenza anche una buona comprensione del testo.

8.6 Quiz

Obiettivo: comprensione del testo.

All'utente viene chiesto di rispondere a domande con risposte a scelta multipla relative alla storia della cicala e la formica. Per un approfondimento sull'utilità del quiz e possibili varianti, si veda l'attività «2.6 Quiz» del presente capitolo.

9. The Town Mouse and Country Mouse

Dopo aver letto e ascoltato la favola del topo di campagna e il topo di città, l'utente può svolgere le relative attività.

9.1 Keywords

Obiettivo: rafforzare l'uso dei vocaboli incontrati durante la lettura della storia.

All'utente viene chiesto di scrivere il nome in inglese dell'elemento della storia rappresentato.

9.2 In the country / In the town

Obiettivo: rafforzare l'uso dei vocaboli relativi a campagna e città.

L'utente deve collegare l'immagine di un elemento della campagna o della città al suo nome in inglese e alla relativa pronuncia.

9.3 Reorder the story

Obiettivo: ricostruire i passaggi fondamentali della storia.

All'utente vengono presentate cinque immagini in ordine sparso con i passaggi principali della storia, che deve mettere in ordine cronologico.

9.4 Adjectives

Obiettivo: rafforzare l'uso dei gradi dell'aggettivo, comparativi e superlativi.

All'utente viene chiesto di completare brevi frasi con il giusto aggettivo, aiutandosi anche con l'immagine.

9.5 Quiz

Obiettivo: comprensione del testo.

All'utente viene chiesto di rispondere a domande con risposte a scelta multipla relative alla storia del topo di campagna e il topo di città. Per un approfondimento sull'utilità del quiz e possibili varianti, si veda l'attività «2.6 Quiz» del presente capitolo.

10. The Dog, the Cockerel and the Fox

Dopo aver letto e ascoltato la favola del cane, il gallo e la volpe, l'utente può svolgere le relative attività.

10.1 Keywords

Obiettivo: rafforzare l'uso dei vocaboli incontrati durante la lettura della storia.

L'utente deve collegare l'immagine di un elemento della storia al suo nome in inglese e alla relativa pronuncia.

10.2 The colours

Obiettivo: rafforzare la conoscenza dei nomi dei colori.

All'utente viene chiesto di scrivere il nome in inglese del colore rappresentato nelle immagini.

10.3 Reorder the story

Obiettivo: ricostruire i passaggi fondamentali della storia.

All'utente vengono presentate cinque immagini in ordine sparso con i passaggi principali della storia, che deve mettere in ordine cronologico.

10.4 «A/An»

Obiettivo: rafforzare l'uso dell'articolo indeterminativo.

All'utente viene chiesto di completare brevi frasi con la giusta forma dell'articolo indeterminativo.

10.5 The parts of the day

Obiettivo: rafforzare la conoscenza dell'ordine cronologico dei momenti del giorno.

All'utente viene chiesto di mettere nel giusto ordine cronologico le parti del giorno.

10.6 Prepositions and adverbs of place (III)

Obiettivo: rafforzare l'uso delle preposizioni e degli avverbi di luogo.

L'utente deve collegare l'immagine rappresentante i personaggi della storia in una posizione nello spazio all'avverbio o preposizione di luogo corrispondente.

10.7 Quiz

Obiettivo: comprensione del testo.

All'utente viene chiesto di rispondere a domande con risposte a scelta multipla relative alla storia del cane, il gallo e la volpe. Per un approfondimento sull'utilità del quiz e possibili varianti, si veda l'attività «2.6 Quiz» del presente capitolo.

Statistiche

In quest'area è possibile visualizzare il report con i risultati degli esercizi svolti dall'utente. La schermata principale fornisce informazioni sul completamento e il punteggio medio (che può andare da una a cinque stelle) delle quattro sezioni; cliccando su una sezione specifica, è possibile vedere la tabella completa oppure filtrata per singola attività (figura 13).



Fig. 13 – Sezione «Statistiche»

Nella tabella dei singoli esercizi sono riportati i seguenti dati:

- il titolo dell'esercizio
- il numero di videate corrette sul totale
- la data e l'ora di svolgimento
- la percentuale di correttezza dell'esercizio.

Questi dati possono essere esportati in un unico file csv cliccando sul pulsante «Scarica statistiche» nella sezione «Statistiche». Non è possibile esportare solo i dati relativi a un singolo esercizio; l'esportazione è sempre completa.



www.erickson.it

Come fare per avvicinare bambine e bambini a una nuova lingua e aiutarli ad acquisirla in modo semplice e divertente?

Fiabe e favole per imparare l'inglese propone un percorso didattico rivolto ad alunne e alunni della scuola primaria, che coniuga la parte metodologica per l'insegnante con una parte più specificamente operativa composta da schede di attività aggiuntive rispetto a quanto proposto sulla web app. Nato dall'esperienza maturata dalle autrici in ambito scolastico, il percorso è strutturato in 5 fiabe e 5 favole che, avvalendosi di ambienti e personaggi familiari, offrono il pretesto per invitare bambine e bambini a svolgere attività di comprensione, arricchimento del lessico e rinforzo delle strutture linguistiche fondamentali, in un contesto coinvolgente e giocoso.



9 788859 039112

Guida +
Web app