

SCHEMA PROGETTI PER IL P.O.F. AS 2016/17

SEZIONE 1 - DESCRITTIVA

❖ **Denominazione progetto** (*Indicare il titolo del Progetto*)

1.1	Codice PA02 progetto L 2 INGLESE – “Play with Cookie and friends ”
-----	--

❖ **Responsabile progetto** (*Indicare il responsabile del Progetto, che è unico*)

1.2	INS : Giuseppina Malpede
-----	--------------------------

❖ **Obiettivi** (*Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, eventualmente raggruppati in azioni se il progetto ne prevede più di una, i destinatari a cui si rivolge, le finalità e le metodologie utilizzate, illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni*)

1.3	<p>OB - AZIONE 1:</p> <p>Obiettivi portfolio europeo ed Obiettivi specifici di apprendimento rivolti agli alunni.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Ricezione – ascolto.2. Interazione orale.3. Produzione. <ul style="list-style-type: none">• Conoscere e memorizzare parole e semplici frasi di uso corrente (What’s your name? Sit down, stand up, make a circle, sing a song, are you ready? What’s this? I like, I don’t like....)• Conoscere forme di saluto e presentazione in lingua inglese• Indicare e denominare i nuovi amici.• Indicare e denominare i colori• Indicare e denomina le parti del corpo• Indicare e denominare i capi di abbigliamento• Indicare e denominare alcuni animali• Indicare e denominare i giocattoli• Indicare e denominare i cibi più comuni• Memorizzare semplici canti e filastrocche• Conoscere le tradizioni dei bambini inglesi legate alla festa di Halloween, Bonfire Night, Christmas and Easter.
-----	---

OB - AZIONE 2: documentazione.

1. Documentare un argomento svolto all'interno del progetto, pubblicarlo sul sito WEB e sull'annuario della scuola dell'infanzia.

DESTINATARI

- Bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia Corso Matteotti, delle sezioni A e B, di cui: 8 alunni della sezione A , 8 alunni della sezione B.
- Genitori ed insegnanti del Circolo (per la parte relativa alla documentazione e valorizzazione del lavoro).

FINALITA'

Primo approccio alla lingua inglese, stimolare il desiderio di conoscere una seconda lingua attraverso il gioco, canti, storie e filmati.

Promozione delle prime forme di educazione multiculturale: comparazione linguistica e culturale.

METODOLOGIA UTILIZZATA

La programmazione delle attività prende lo spunto da una guida didattica per gli insegnanti "Cookie and friends" della casa editrice Oxford e da altro materiale didattico fornito durante i corsi di aggiornamento.

Altro materiale viene scaricato da internet, in quanto le risorse presenti, possono essere un ottimo aiuto nella didattica della lingua straniera. Il computer utilizza molteplici linguaggi contemporaneamente ed è un mezzo che esercita forte attrazione e motivazione, poichè coinvolge totalmente il bambino per la semplicità delle procedure, l'interattività e l'immediato feedback che riceve, promuovendo l'autonomia e l'autostima.

Il computer utilizzato come strumento didattico favorisce l'alunno nella comprensione e nella produzione orale.

Le esperienze comunicative proposte sono vicine al mondo del bambino e le strutture presentate sono molto semplici. In seguito si creano dei contesti che possano motivare i bambini e ad apprendere ciò che viene loro proposto.

Internet offre molto materiale didattico attraverso svariati siti: Prishool nursery rhymes and songs, English for primary teachers and children, Dream english kids, Super simple songs for kids, Barefoot books, Little baby bum, Story telling.....You tube per scaricare e vedere video con canti animati per bambini.

Peppa Pig English Episodes - Full Episodes Compilation, Gogo's adventures.....

Le guide didattiche Cookie and friends sono suddivise in tre livelli, ogni livello ha un cd con canti e filastrocche, storie illustrate, flashcard, cd interattivo, l'insegnante sceglie i materiali in base alle capacità di apprendimento del gruppo.

La lezione si suddivide in cinque momenti:

1. Warming up:

Cookie, un simpatico gatto inglese, ogni settimana porta ai bambini una sorpresa nella "magic bag", una cassetta o un cd con delle canzoni, flash card, cartelloni con immagini, story card, oggetti vari, giochi.... Ogni volta si rievocano le esperienze precedenti.

2. La presentazione:

La marionetta Cookie che parla solo in lingua inglese, propone ogni settimana delle brevi storie con il supporto di illustrazioni e azioni mimate o attraverso l'utilizzo del computer.

Promuove giochi, canti, nuovi vocaboli e semplici frasi.

3. La pratica:

L'attività prosegue con alcune proposte di gioco con il coinvolgimento corporeo ed emotivo dei bambini. (T.P.R)

4. La produzione:

I bambini utilizzano la nuova lingua appresa in una situazione di gioco, di canto, di drammatizzazione o di attività pratica.

5. La conclusione

E' il momento delle rielaborazioni grafico-pittoriche e schede operative, per rievocare i momenti vissuti.

In conclusione si dedicano alcuni minuti per fare il punto della situazione con gli alunni e salutare il protagonista Cookie.

- **Luogo**

Le attività si svolgono nell'aula polivalente della scuola, il giovedì mattina dalle 10.30 alle 11.30, con l'insegnante Malpede.

Le canzoncine verranno cantate anche in sezione A e B, per coinvolgere tutti gli alunni della scuola, con l'ausilio di video animati.

- **Durata**

La durata delle attività è di circa un'ora.

- **Routine**

La ripetizione per i bambini di questa età è il miglior mezzo per favorire l'apprendimento, ciò che viene proposto in una lezione verrà ripreso poi nelle successive.

- **Marionetta di Cookie**

Permette di dare vita al personaggio di Cookie the cat.

Cookie parla sempre in inglese e dà l'inizio ad ogni lezione.

- **Action songs and ryimes**

Canzoni e filastrocche che privilegiano lo sviluppo delle abilità di ascolto, comprensione e ripetizione orale. Vengono usate per presentare le parole nuove in modo divertente e stimolare la partecipazione di tutti i bambini.

- **Flash cards**

Sono delle immagini per introdurre le parole e rappresentano tutta la lingua attiva del corso, sono anche utilizzate per realizzare giochi come il memory, il bingo, il gioco dell'oca.....

- **Games and play**

Giochi che consentono di creare un contesto normale per l'apprendimento e l'uso della lingua straniera.

- **Story card**

Ogni unità di apprendimento ha una storia, disegnata su delle grandi story card, l'insegnante racconta la storia con l'ausilio di queste immagini.

I bambini dopo l'ascolto mettono in scena le storie osservando le card appese alla parete.

Documentazione:

Le attività e le esperienze didattiche effettuate si fissano attraverso la produzione di cartelloni e elaborazioni grafico-pittoriche da parte dei bambini.

Le fasi di svolgimento del progetto saranno documentate attraverso la realizzazione di materiale fotografico.

Metodologia di monitoraggio

Le esperienze sono accompagnate da verifiche che tendono a rilevare le competenze sviluppate e possono essere rilevate attraverso l'osservazione sistematica, il coinvolgimento degli alunni, le schede operative e gli elaborati grafici.

EVENTUALI RAPPORTI CON ALTRE ISTITUZIONI

- ❖ **Durata** (*Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si sviluppa, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un anno finanziario, separatamente da quelle da svolgere in un altro. Chiarire temporalmente come vengono cadenzati gli obiettivi del progetto*).

1.4

SCADENZA

Il progetto , a partire dall'approvazione , si articolerà nell'AS fino al mese di maggio 2016.

Fasi del progetto :

	<p>Le attività sono proposte attraverso unità di apprendimento con tematiche specifiche:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ottobre : saluti e presentazione, friends, Halloween (31 Ottobre) 2. Novembre: Bonfire Night (5 Novembre), numbers. 3. Dicembre: colours, Christmas time. 4. Gennaio: pets. 5. Febbraio: animals 6. Marzo: body, food 7. Aprile: Easter, Toys, Birthdays. 8. Maggio: Mother's day, abbigliamento <p>Ogni unità didattica, può essere sviluppata nell'arco di un mese o in soli quindici giorni, tenendo in considerazione i tempi di apprendimento e le esigenze dei bambini.</p> <p>In ciascuna unità sono fissati gli obiettivi specifici, le attività e le strategie operative per perseguirli.</p>
	<p>RACCORDO DI PROGETTO (<i>Indicare sul progetto due possibili giornate per il raccordo in orario antimeridiano</i>)</p> <p>Martedì e giovedì mattina dalle 8.00 alle 10.00.</p>

- ❖ **Risorse umane** (*Indicare i profili di riferimento dei docenti , dei non docenti , e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti . Separare eventualmente il personale utilizzato per anno finanziario, se il progetto è pluriennale*).

1.5	<p>PERSONALE UTILIZZATO</p> <p>Il progetto , prevede la collaborazione di :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Malpede Giuseppina, come referente e conduttrice del progetto, Ins referente documentazione, FS Ins. Tunno.
-----	--

- ❖ **Beni e servizi** (*Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione. Separare gli acquisti da effettuare per anno finanziario, **eliminare dalla scheda compilata le voci che non interessano**, indicare tutti i totali*).

1.6	<p>SPESE DI PERSONALE</p> <p>(Prestazioni aggiuntive non da FONDO D'ISTITUTO) :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ da Fondi contributi privati; per complessive 10 ore di attività funzionale (progettazione, verifica, raccordo, attività di documentazione, € 232,20 lordi, al referente di progetto. <p>BENI DI CONSUMO</p>
-----	--

(Carta , cancelleria e stampati) :

CARTA E CANCELLERIA : acquisto di minuterie varie per € 59.38 (IVA INCLUSA).

DESCRIZIONE ARTICOLO	QUANTITA'	PREZZO UNITARIO	TOTALE CON IVA
risme A 4	2	€ 3,58	€ 7,06
pennarelli punta grossa GIOTTO 12 colori-96 pezzi.	2	€ 15,79	€ 31,58
pennarelli punta fine GIOTTO 96 pz	2	€ 7,68	€ 15,36
pastelli a cera GIOTTO contenitore 84 pz	1	€ 12,45	€ 12,45
pinze appendifo-gli	2	€ 1,62	€ 3,24
dorsini legafogli blu	1	€ 5,38	€ 5,38

1.7

SPESA COMPLESSIVA DEL PROGETTO : per € 307.37

TORINO Li 8 ottobre 2016

IL RESPONSABILE DEL PROGETTO

Giuseppina Malpede

Non compilare (spazio a cura dell'Ufficio)

FASI DI CONTROLLO DEL PROGETTO : approvazione CD

1)- Valutazione di prima istanza della bozza .	Il	Firma di convalida
2)- copertura economica	Il	Firma di convalida

FASI DI CONTROLLO DEL PROGETTO : approvazione CDC

3)- congruenza programma annuale	Il	Firma di convalida
----------------------------------	----------	-----------------------------

APPROVAZIONE DEFINITIVA DEL PROGETTO

La DSGA : Dott.sa Grazia Santoro

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Carlo Giovanni Sinicco
