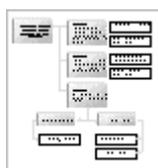


PERCORSO DIDATTICO DI	LINGUA INGLESE
PER	SENSIBILIZZARE I BAMBINI AD UNA CORRETTA PRONUNCIA E SCRITTURA DELLA LINGUA INGLESE
Ambito disciplinare	<p>Questa proposta didattica rappresenta un possibile ponte fra il lavoro svolto nei primi tre anni della scuola primaria che privilegia lo sviluppo di "competenze ricettive" attraverso la comunicazione orale (Inglese e informatica nella scuola primaria, nuovi ordinamenti scolastici, 2004) e "le attività didattiche più complesse" previste nel secondo biennio che comprendono anche "un primo utilizzo della lingua scritta" (Ibidem). Tuttavia, queste attività potrebbero essere anche svolte nel primo biennio, in presenza di gruppi di alunni che hanno già sviluppato competenze ricettive ed acquisito il lessico di base.</p> <p>Il percorso propone tre distinte fasi operative in cui verranno fornite occasioni per:</p> <ul style="list-style-type: none">• esercitare la pronuncia lavorando in maniera individuale, a coppie, in piccoli gruppi• manipolare il testo scritto costruendo (e/o ricostruendo) vocaboli• acquisire competenze minime di scrittura di singoli vocaboli.
<ul style="list-style-type: none">• Lingua inglese	
Contesto	
<ul style="list-style-type: none">• Secondo biennio della Scuola Primaria	
Prerequisiti	
<ul style="list-style-type: none">• Aver sviluppato "competenze ricettive" attraverso la comunicazione orale• Aver acquisito il lessico di base	
Obiettivi	
<ul style="list-style-type: none">• esercitare la produzione orale• costruire/ricostruire vocaboli• acquisire competenze minime di scrittura di singoli vocaboli	
Strumenti	
<ul style="list-style-type: none">• Laboratorio multimediale• Software didattico• Flashcards	
Metodologie	
<ul style="list-style-type: none">• Lavoro individuale, a coppie, in piccoli gruppi• Attività in contesto ludico e/o esercitativo	
Tempi	
<ul style="list-style-type: none">• Il percorso può essere completato in circa 10/16 ore (a seconda del numero di sw usati)	

[Entra nel Percorso Didattico](#)

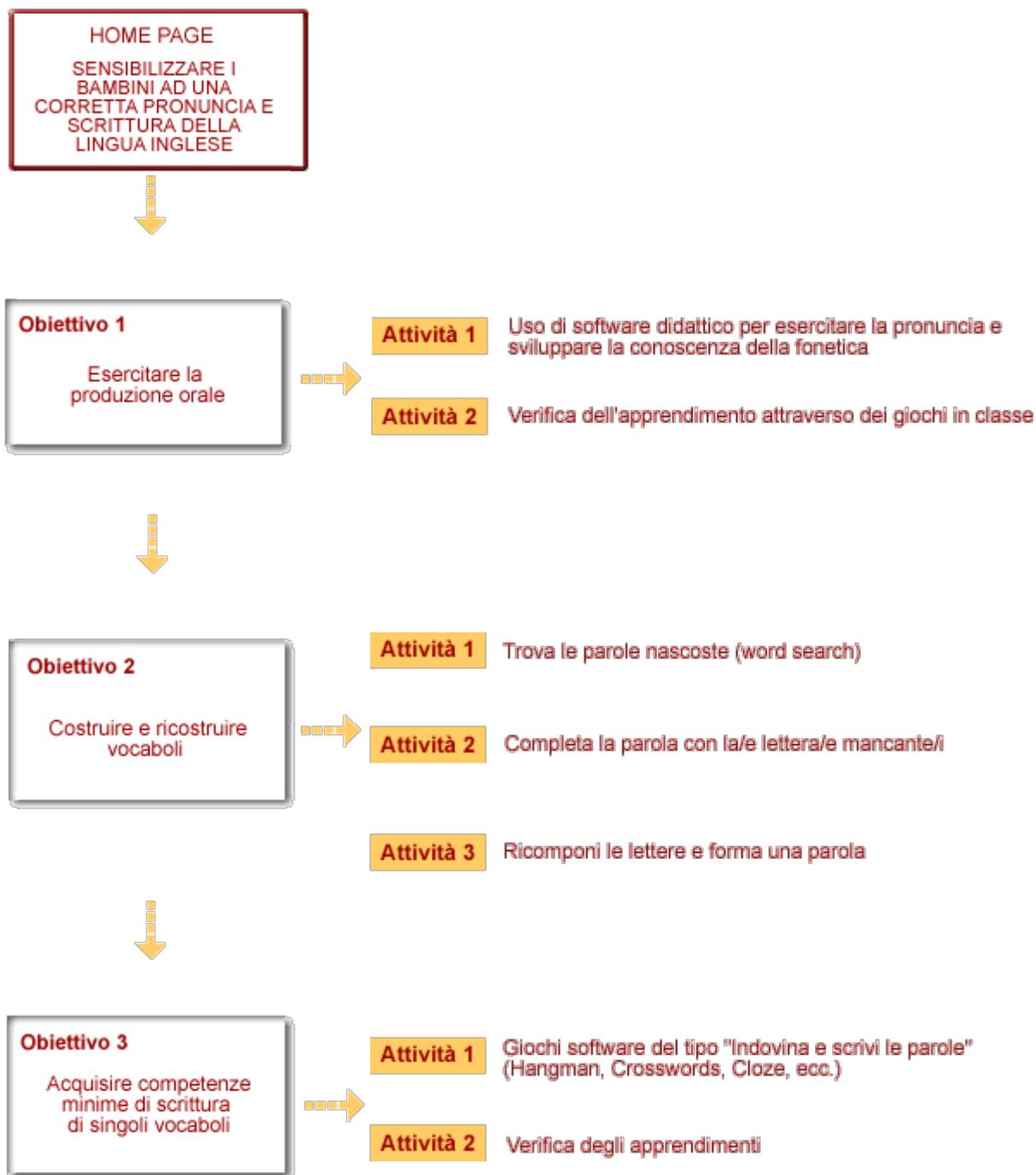
Mappa del percorso



[Indietro](#)

PERCORSO DIDATTICO DI LINGUA INGLESE

MAPPA del percorso





Percorso didattico di	LINGUA INGLESE
Per	SENSIBILIZZARE I BAMBINI AD UNA CORRETTA PRONUNCIA E SCRITTURA DELLA LINGUA INGLESE
Obiettivi	<h2>Esegui il percorso</h2> <p><u>Obiettivo 1</u></p> <p>Esercitare la produzione orale</p> <p>Le attività proposte per il raggiungimento di questo obiettivo sono orientate a sviluppare la consapevolezza critica della pronuncia e della fonetica inglese, in un contesto ludico-esercitativo che prevede che i bambini lavorino utilizzando il computer in maniera individuale, a coppie o in piccoli gruppi. Questa modalità di apprendimento può essere utile da un lato a superare la difficoltà, spesso presente, che si manifesta quando si devono pronunciare parole straniere davanti all'intera classe, dall'altro a rispondere alle esigenze specifiche di ciascuno, rispettandone il livello di competenze già acquisite.</p> <p><u>Attività 1</u> Uso di software didattico per esercitare la pronuncia e sviluppare la conoscenza della fonetica</p> <p><u>Attività 2</u> Verifica dell'apprendimento attraverso dei giochi in classe</p> <p>Indietro</p>

Obiettivo 1 →

Esercitare la produzione orale



Obiettivo 2

Costruire e ricostruire vocaboli



Obiettivo 3

Acquisire competenze minime di scrittura di singoli vocaboli

PERCORSO DIDATTICO DI	LINGUA INGLESE
OBIETTIVO 1	Esercitare la produzione orale
ATTIVITÀ 1	Uso di software didattico per esercitare la pronuncia e sviluppare la conoscenza della fonetica

Questa attività prevede che i bambini utilizzino i computer a scuola per esercitare la pronuncia e sviluppare la conoscenza della fonetica lavorando in maniera individuale, a coppie o in piccoli gruppi, a seconda della dotazione informatica disponibile.

I bambini dovranno:

- ascoltare il modello di pronuncia proposto dal programma
- cercare di riprodurre il modello, registrando la propria voce
- confrontare la propria registrazione con il modello (con l'eventuale aiuto del feedback fornito dal sistema di riconoscimento vocale automatico del programma)

L'attività al computer aiuterà i bambini a pronunciare le parole con maggiore disinvoltura da un lato, e li stimolerà anche a porsi domande del tipo "come si pronuncia esattamente questa parola?" dall'altro.

Esistono ambienti all'interno di molti software per l'apprendimento dell'inglese nella scuola di base che forniscono occasioni per raggiungere questo obiettivo.

Segnaliamo alcuni titoli che si concentrano sui singoli vocaboli:

In [Costruiamo i vocaboli? Inglese](#) i bambini possono scegliere fra i diversi raggruppamenti tematici disponibili (colours, actions, plurals...), ordinati in tre livelli di difficoltà. Ciascun raggruppamento propone una sequenza di singole immagini; cliccandoci sopra visualizzano la parola associata all'immagine e ne ascoltano la pronuncia. Inoltre possono esercitarsi nello "speaking" avvalendosi della registrazione vocale per confrontare la propria pronuncia con quella del modello di inglese britannico (sia maschile che femminile).



Costruiamo i vocaboli? Inglese

In [Kids' Word Bank 1](#) e in [Kids' Word Bank 2](#) la presentazione/esplorazione dei lemmi prevede non solo le attività di lettura e di ascolto, ma anche la possibilità di fare pratica nella pronuncia attraverso la registrazione della propria voce.

[Tell Me More Kids \(5-7 anni\)](#) e [Tell Me More Kids \(8-10 anni\)](#) si concentrano su strutture linguistiche più complesse.

Ciascuno presenta due ambienti specifici per esercitare la pronuncia e la prosodia di intere frasi:

- 'Karaoke' propone una canzone da imparare a cantare progressivamente in tre attività: l'ascolto (e la lettura) della canzone intera; prova di canto, da eseguire strofa per strofa, effettuata confrontando la propria voce con il modello e verificando la registrazione attraverso il riconoscimento vocale con feedback in punteggio e voice graph (oscillogramma); registrazione della canzone intera.

- 'Cartone animato' mette a disposizione un episodio, suddiviso in momenti, fruibile in modo analogo a Karaoke: ascolto/lettura dell'intero video; prova di riproduzione delle singole battute; "doppiaggio" di un personaggio a scelta.



Tell Me More Kids

Sia [Tell Me More Kids \(5-7 anni\)](#) e [Tell Me More Kids \(8-10 anni\)](#) che [A Scuola con Abidù - Imparo l'Inglese](#) propongono attività di tipo ludico non soltanto per esercitare la pronuncia ma anche per sviluppare e verificare la conoscenza dei vocaboli.

Nell'ambiente dedicato al lessico di [A Scuola con Abidù - Imparo l'Inglese](#), le parole da studiare sono raggruppate in 5 temi (presentarsi, la vita quotidiana, spostarsi in città, scoprire la natura, fare degli incontri) suddivisi in 4 sottocategorie, ciascuna delle quali propone una scheda con 6 illustrazioni. Oltre ad ascoltare le parole, si può esercitare la pronuncia registrando la propria voce per effettuare il confronto con il modello. L'ambiente comprende un'attività di riconoscimento vocale in cui l'utente può pronunciare qualsiasi delle parole presentate e se viene riconosciuto appare l'illustrazione corrispondente. Il Laboratorio Linguistico raggruppa tutte le attività di riconoscimento vocale suddivise in temi come nell'ambiente del lessico. Gli esercizi, che prevedono una fase di ascolto seguito da una fase di registrazione, comprendono prove di tre tipi: nominare uno degli oggetti raffigurati; ripetere una frase; formulare una frase.



A Scuola con Abidù - Imparo l'Inglese

PERCORSO DIDATTICO DI	LINGUA INGLESE
OBIETTIVO 1	Esercitare la produzione orale
ATTIVITÀ 2	Verifica dell'apprendimento attraverso dei giochi in classe

1- Gioco in classe: **gioca con le carte**

MATERIALI

Una serie di carte (disegni o flashcards) realizzate anche dai bambini che rappresentano le parole e gli oggetti precedentemente "incontrati" (nell'attività 1). Devono essere di una dimensione tale che possono essere facilmente maneggiati e pari al numero dei bambini.

Un sacchetto non trasparente o una scatola.

PREPARAZIONE

I banchi vengono spostati ai margini dell'aula

Gli studenti formano un cerchio con l'insegnante in mezzo

IL GIOCO

Il gioco verrà svolto in inglese, usando gestualità, semplici comandi e forme di dialogo che i bambini già conoscono o possono facilmente intuire.

I bambini sono seduti in cerchio.

L'insegnante mostra le carte e nomina gli oggetti, uno per uno; può anche chiedere alla classe di ripetere.

Successivamente mette le carte nel sacchetto (o scatola), e lo affida ad un alunno.

Con gli occhi chiusi pesca un oggetto e tenta di indovinare la carta estratta pronunciando la parola corrispondente. Chiede agli studenti di confermare se ha indovinato correttamente (Ad esempio: "A fish! Is it a fish?..Yes / no").

Se non ha indovinato, tenta nuovamente e così via, fino alla soluzione esatta.

Quando ha indovinato, chiama un alunno, gli consegna la carta e lo manda a posto.

Ogni tre carte indovinate, il gioco si ferma e l'insegnante cerca di ricapitolare gli oggetti già svelati. Pronuncerà una frase interrotta del tipo "Now, Barbara has got " fingendo di non ricordare qual è l'oggetto. I bambini dovranno, in coro, completarla con la parola corrispondente.

L'insegnante potrà anche sbagliare intenzionalmente ("Now, Barbara has got a fish, right?") per mantenere viva l'attenzione.

Al termine l'insegnante "ri-chiamerà" le carte e i bambini dovranno riportarle.

2- Gioco in classe: **Chinese whispers (il telefono senza fili)**

I bambini sono seduti in cerchio. L'insegnante chiama un alunno, gli dice sottovoce il nome di uno degli oggetti visti nel gioco precedente delle carte (eventualmente mostrandogli di nascosto anche la carta) e lo invita a ripetere sottovoce ad un compagno ciò che ha capito, questi dovrà fare lo stesso con il suo vicino, e così via... fino all'ultimo compagno che dovrà andare a prendere la carta corrispondente e pronunciarne il nome. Se non è quella corretta, l'insegnante mostrerà la carta "giusta" e ripeterà il "giro".

Percorso didattico di	LINGUA INGLESE
Per	SENSIBILIZZARE I BAMBINI AD UNA CORRETTA PRONUNCIA E SCRITTURA DELLA LINGUA INGLESE
Obiettivi	Esegui il percorso
<p><u>Obiettivo 1</u></p> <p><i>Esercitare la produzione orale</i></p> <p>↓</p> <p><u>Obiettivo 2</u> →</p> <p><i>Costruire e ricostruire vocaboli</i></p> <p>↓</p> <p><u>Obiettivo 3</u></p> <p><i>Acquisire competenze minime di scrittura di singoli vocaboli</i></p>	<p><u>Obiettivo 2</u></p> <p>Ricostruire e costruire vocaboli</p> <p>Per il raggiungimento di questo obiettivo proponiamo una serie di <i>educational games</i> che prevedono la manipolazione del testo scritto costruendo (e/o ricostruendo) vocaboli, lavorando al computer in maniera individuale, a coppie o in piccoli gruppi. Ciò presuppone che i bambini abbiano acquisito una certa familiarità con la forma scritta delle parole. Le attività presentate hanno lo scopo di consolidare ed ampliare questa conoscenza ponendosi come base per la produzione scritta.</p> <p><u>Attività 1</u> Trova le parole nascoste (word search)</p> <p><u>Attività 2</u> Completa la parola con la/e lettera/e mancante/i</p> <p><u>Attività 3</u> Ricomponi le lettere e forma una parola</p> <p>Indietro</p>

PERCORSO DIDATTICO DI	LINGUA INGLESE
OBIETTIVO 2	Costruire e ricostruire vocaboli
ATTIVITÀ 1	Trova le parole nascoste (word search)

Questa attività prevede che i bambini utilizzino i computer a scuola per manipolare il testo scritto costruendo (e/o ricostruendo) vocaboli, lavorando in maniera individuale, a coppie o in piccoli gruppi, a seconda della dotazione informatica disponibile.

I bambini dovranno trovare delle parole nascoste in tabelle di lettere.

Le parole presentate dal gioco devono essere conosciute dai bambini.

Se il software non consente di inserirle, l'insegnante dovrà preoccuparsi di scegliere un campo semantico affrontato nelle precedenti attività.



Word Search Deluxe

Alcuni esempi di software che consentono questa attività:

[Word Search Deluxe](#) è un programma dedicato esclusivamente al gioco "Trova la parola nascosta"; consente di creare proprie liste di parole, oltre che usare quelle disponibili. Il gioco si può anche stampare.

In [Kids' Word Bank 1](#) e in [Kids' Word Bank 2](#) è presente un ambiente esercitativo, Find, in cui bisogna trovare le 12 parole nascoste in una tabella di lettere.

[Tell me more Kids \(8-10 anni\)](#) propone l'ambiente 'Parole nascoste' in cui bisogna trovare le parole nascoste in una scheda di lettere.

[Indietro](#)

Servizio Documentazione Software Didattico

PERCORSO DIDATTICO DI	LINGUA INGLESE
OBIETTIVO 2	Costruire e ricostruire vocaboli
ATTIVITÀ 2	Completa la parola con la/e lettera/e mancante/i

Questa attività prevede che i bambini utilizzino i computer a scuola per manipolare il testo scritto costruendo (e/o ricostruendo) vocaboli, lavorando in maniera individuale, a coppie o in piccoli gruppi, a seconda della dotazione informatica disponibile.

Nei giochi che suggeriamo viene presentato un vocabolo che va completato inserendo la/e lettera/e mancante/i. In alcuni casi, per facilitare il compito, la parola viene pronunciata dal programma e viene mostrata l'immagine corrispondente.

In [Lexia Phonics Based Reading](#) e in [Letterfun](#) la parola viene pronunciata e i bambini devono scegliere le lettere da inserire con la modalità drag and drop.



Lexia Phonics Based Reading



Letterfun

[The express picture dictionary](#)

Si tratta di un dizionario che comprende la presentazione dei singoli vocaboli (una sequenza di "flashcards" illustrate da leggere/ascoltare), ed una serie di attività interattive per esercitare la lettura, l'ascolto e lo spelling, tra cui anche un "cloze"

PERCORSO DIDATTICO DI	MATERIA DEL PERCORSO
OBIETTIVO 2	Costruire e ricostruire vocaboli
ATTIVITÀ 3	Ricomponi le lettere e forma una parola

Questa attività prevede che i bambini utilizzino i computer a scuola per manipolare il testo scritto costruendo (e/o ricostruendo) vocaboli, lavorando in maniera individuale, a coppie o in piccoli gruppi, a seconda della dotazione informatica disponibile. Nei giochi che suggeriamo vengono presentate in ordine sparso le lettere che compongono un vocabolo. I bambini devono riordinarle e formare una parola di senso compiuto. In alcuni casi, per facilitare il compito, la parola viene pronunciata dal programma e viene mostrata l'immagine corrispondente.

English with Toby:

Il bambino deve riordinare le lettere in un tempo stabilito con la modalità "drag & drop".



English with Toby

Listen and learn english - starters

Il bambino deve riordinare le lettere in un tempo stabilito con la modalità "drag & drop".



Listen and learn english - starters

Indietro

Percorso didattico di	LINGUA INGLESE
Per	SENSIBILIZZARE I BAMBINI AD UNA CORRETTA PRONUNCIA E SCRITTURA DELLA LINGUA INGLESE
Obiettivi	<h2>Esegui il percorso</h2> <p><u>Obiettivo 3</u></p> <p>Acquisire competenze minime di scrittura di singoli vocaboli</p> <p>A questo punto del percorso i bambini dovrebbero saper pronunciare correttamente i vocaboli appresi e riconoscerli vedendoli scritti. E' giunto il momento di facilitarli nell'acquisizione delle competenze minime di scrittura dei singoli vocaboli. Tale competenza verrà ampliata successivamente, quando ai bambini sarà richiesto di comporre brevi frasi seguendo un modello dato.</p> <p><u>Attività 1</u> Giochi software del tipo "Indovina e scrivi le parole" (Hangman, Crosswords, Cloze, ecc.)</p> <p><u>Attività 2</u> Verifica degli apprendimenti</p> <p style="text-align: right;">Indietro</p>

Obiettivo 1

Esercitare la produzione orale



Obiettivo 2

Costruire e ricostruire vocaboli



Obiettivo 3 →

Acquisire competenze minime di scrittura di singoli vocaboli

PERCORSO DIDATTICO DI	LINGUA INGLESE
OBIETTIVO 3	Acquisire competenze minime di scrittura di singoli vocaboli
ATTIVITÀ 1	Giochi software del tipo "Indovina e scrivi le parole"

Questa attività prevede che i bambini utilizzino i computer a scuola per acquisire competenze minime di scrittura dei singoli vocaboli, lavorando in maniera individuale, a coppie o in piccoli gruppi, a seconda della dotazione informatica disponibile.

Nell'ottica di fornire strumenti adeguati alle esigenze di ciascuno, suggeriamo una serie di software che propongono in alcuni casi ambienti esercitativi e, in altri, ambienti ludici.

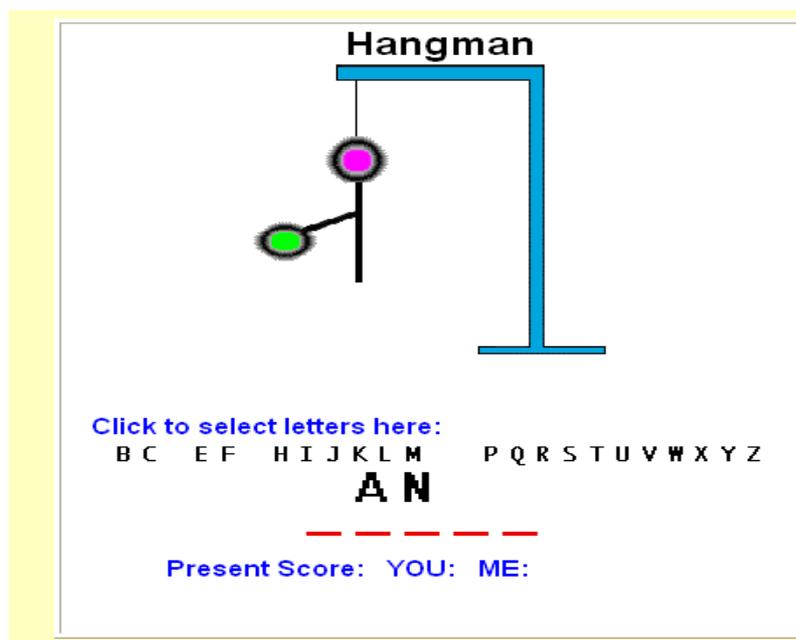
Un tipo di gioco che piace a molti bambini è il gioco dell'impiccato (hangman), che esiste anche nella versione elettronica.

Si tratta di provare a indovinare una parola e poi scriverla scegliendo tra le lettere dell'alfabeto presenti sullo schermo prima che, pezzo dopo pezzo, "l'omino venga impiccato".

In rete ce ne sono di disponibili, utilizzabili online o scaricabili. Alcuni sono molto semplici nel funzionamento, ma bisogna fare attenzione ai contenuti che vengono proposti.

Alcuni esempi:

[Hangman](#)

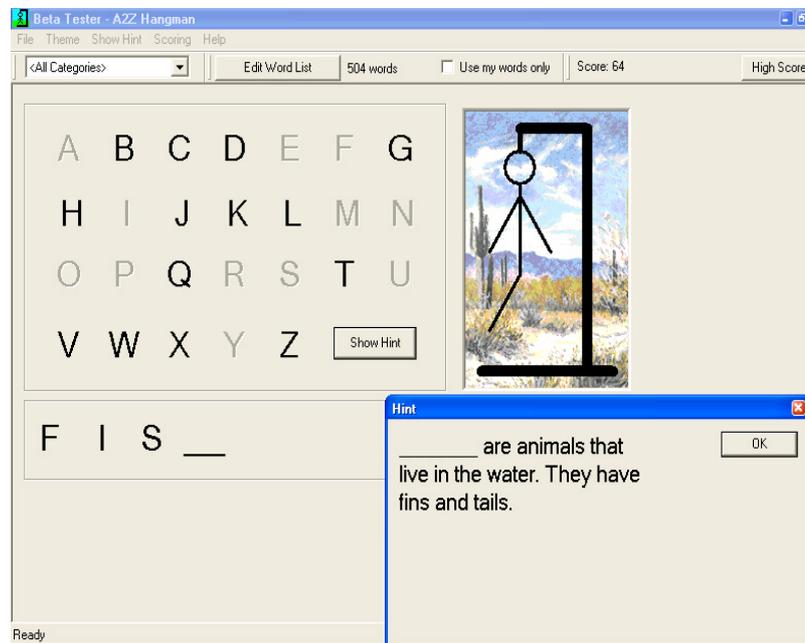


Hangman

[Lettera](#) e [A2Z Hangman](#) mettono a disposizione un'ampia scelta di parole organizzate in campi semantici e consentono anche di utilizzare un editor per costruire le liste di parole più adeguate al contesto didattico



Lettra



A2Z Hangman

Una variante di questo tipo di gioco, con la stessa finalità di indovinare e scrivere la parola misteriosa, viene proposta da [Find the word](#)



Find the word

Anche i *crossword puzzles* offrono l'occasione di esercitare l'ortografia. Ad esempio, in [English with Toby](#) i bambini devono scrivere i vocaboli corrispondenti alle immagini presenti nello schema proposto dal programma e/o trascrivere quanto ascoltato.



English with Toby

Un'altra attività proponibile in questo contesto è quella del Cloze. I bambini devono scrivere una parola intera (spesso con la possibilità di ascoltarla) anche per completare una frase. Nella sezione WRITE, [English for Kids](#) propone questa attività.



English for Kids

PERCORSO DIDATTICO DI	LINGUA INGLESE
OBIETTIVO 3	Acquisire competenze minime di scrittura di singoli vocaboli
ATTIVITÀ 2	Verifica degli apprendimenti

A questo punto si propone un'attività collaborativa ed in cui i bambini hanno un ruolo attivo. L'attività avrà per l'insegnante anche un aspetto di verifica degli apprendimenti.

L'insegnante proporrà alla classe di completare delle flashcards (a tema), scrivendo le singole parole corrispondenti alle immagini presentate. Tale compito potrà essere svolto:

- completando schede cartacee fornite dall'insegnante (realizzate dallo stesso con programmi appositi* o tratte dalle proprie guide didattiche) oppure realizzate dai bambini
- completando schede elettroniche fornite dall'insegnante (usando software come [Granada Toolkit Plus](#), [Max's Toolbox](#), [Supertools](#), [Textease Studio Plus](#))
- creando delle proprie schede elettroniche, anche stampabili (usando software come [Granada Toolkit Plus](#), [Max's Toolbox](#), [Supertools](#), [Textease Studio Plus](#)).

*• dagli utenti del sistema operativa Microsoft Windows, utilizzando i programmi Microsoft Powerpoint (incluso nella suite di programmi Microsoft Office), Impress (incluso nella [suite Open Office](#)) oppure [Max's Toolbox](#) (versione Powerpoint per bambini);

• dagli utenti del sistema operativa Apple Macintosh, utilizzando i programmi Powerpoint:mac o Keynote;

[Indietro](#)



PERCORSO DIDATTICO DI	LINGUA INGLESE
	Strumenti: software didattico
<p>A Scuola con Abidù - Imparo l'Inglese</p> <p>A2Z Hangman</p> <p>Costruiamo i vocaboli? - Inglese</p> <p>English for Kids</p> <p>English with Toby 1</p> <p>Find the word</p> <p>Granada Toolkit Plus</p> <p>Hangman</p> <p>Kids' Word Bank 1</p> <p>Kids' Word Bank 2</p> <p>Letterfun</p> <p>Lettra</p> <p>Lexia Phonics Based Reading</p> <p>Listen and learn english - starters</p> <p>Max's Toolbox</p> <p>Supertools</p> <p>Tell Me More Kids (5-7 anni)</p> <p>Tell Me More Kids (8-10 anni)</p> <p>Textease Studio Plus</p> <p>The express picture dictionary</p> <p>Word Search Deluxe</p>	

