



PROGETTAZIONE EDUCATIVA DISCIPLINARE / UNITARIA L2 INGLESE

Titolo U.A. Food Periodo Destinatari 2°biennio, 1°classe			
Scenario generale U.A.	Situazione di partenza	<p>Saper parlare di cibo viene incontro ad uno dei bisogni primari dei bambini, per discutere di ciò che piace, per giocare a fare la spesa o andare al ristorante. Due sono i possibili livelli:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Si esprime ciò che piace o non piace (I like/I don't like.... My favourite...) 2- Si chiede di avere un determinato cibo (Can I have) oppure lo si offre <p>Ovviamente, dal punto di vista lessicale, è utile individuare elementi lessicali vicini ai reali cibi dei bambini (per esempio è inutile parlare di caffè o vino...).</p>	
	Obiettivi formativi ipotizzati / esiti attesi	<ul style="list-style-type: none"> o Essere in grado di parlare di cibo e bevande preferiti e scoprire abitudini alimentari diverse e metterle a confronto. 	
Compito di apprendimento in situazione	Riferimento PECUP	<input type="checkbox"/> Identità <input type="checkbox"/> Str. Culturali	Vedere introduzione al punto corrispondente
	Riferimento O.S.A	Conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> - Lessico relativo a cibo e bevande. - Dire e chiedere ciò che piace o non piace.
		Abilità	Saper identificare cibo e bevande ed esprimere le preferenze proprie e di altri.
	Competenze trasversali		<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere, ricordare e riferire i contenuti essenziali dei testi ascoltati. (Italiano) - Simulare situazioni comunicative diverse con il medesimo contenuto (es.: chiedere un gioco: alla mamma per convincerla, nel negozio per acquistarlo, ad un amico per giocare, .) (Italiano) - Produrre brevi testi orali di tipo descrittivo, narrativo e regolativo. (Italiano) - Interagire nello scambio comunicativo (dialogo collettivo e non, conversazione, discussione,) in modo adeguato alla situazione (per informarsi, spiegare, richiedere, discutere), rispettando le regole stabilite. (Italiano)
	Contenuti	Lessico	Vedere allegato
	Strutture		

Mediazione didattica	Attività	<input type="checkbox"/> LUDICHE: giochi di gruppo, a coppie, individuali, filastrocche, rime. <input type="checkbox"/> MANIPOLATIVE: ritagliare, incollare, colorare, costruire. <input type="checkbox"/> MOTORIE: drammatizzazioni, danze, canzoni mimate e non <input type="checkbox"/> MULTIMEDIALI: utilizzo di cd rom, presentazioni, videocassette	
	Soluzioni organizzative	<input type="checkbox"/> gruppo classe <input type="checkbox"/> piccolo gruppo in aula video <input type="checkbox"/> piccolo gruppo in aula multimediale <input type="checkbox"/> lavoro individuale	
	Metodologia	Vedere introduzione al punto corrispondente	
	Tempi	12 unità orarie	
	Risorse da utilizzare	<input type="checkbox"/> realia (oggetti reali): giocattoli, oggetti di uso quotidiano, pupazzi, maschere, materiale autentico, cartoline, fotografie ecc; <input type="checkbox"/> carte didattiche con immagini e/o parole; <input type="checkbox"/> poster e cartelloni preparati in classe e no; <input type="checkbox"/> materiale audiovisivo: audiocassette didattiche con dialoghi e canzoni di speakers madrelingua, audiocassette originali, videocassette didattiche e non; <input type="checkbox"/> giochi glottodidattici; <input type="checkbox"/> registratore stereo, videoregistratore. <input type="checkbox"/> cd rom, presentazioni multimediali utilizzati nell'aula multimediale <input type="checkbox"/> sito Internet in costruzione con gli alunni (www.pclandia.it , sezione "PcLandia Kids) <input type="checkbox"/> il "Picture Dictionary" costruito con i bambini: <input type="checkbox"/> il cd rom audio allegato al Picture Dictionary creato dal docente; <input type="checkbox"/> libro di testo <input type="checkbox"/> schede didattiche	
Controllo apprendimento	Modalità di verifica	<input type="checkbox"/> Test a risposta chiusa <input type="checkbox"/> Test a completamento <input type="checkbox"/> Test ad abbinamento <input type="checkbox"/> Simulazioni/Role playing <input type="checkbox"/> Questionari scritti <input type="checkbox"/> Test a scelta multipla <input type="checkbox"/> Riordino di elementi <input type="checkbox"/> Test performativi	<input type="checkbox"/> Composizioni scritte <input type="checkbox"/> Verifiche formative in itinere <input type="checkbox"/> Verifiche sommative <input type="checkbox"/> Colloquio / Esposizioni orali <input type="checkbox"/> Osservazioni sistematiche <input type="checkbox"/> Descrizioni <input type="checkbox"/> Prove orali (domanda/risposta) <input type="checkbox"/> Test di completamento
	Modalità di valutazione	Vedere introduzione al punto corrispondente	
Documentazione e personalizzazione	Piani di Studio Personalizzati (descrittori afferenti al QCER – livello A1 – A1+)	All'interno dei PSP, in vista di una registrazione delle competenze linguistiche raggiunte dallo studente, sono indicati alcuni descrittori dell'apprendimento: da questo punto di vista, i PSP ricalcano il modello contenuto nella Biografia linguistica del PEL ("Che cosa so fare"). La personalizzazione verrà effettuata attivando attività di "scaffolding" sia all'apprendimento del singolo che al processo di autovalutazione da parte dell'alunno stesso.	
	Documentazione per eventuale PEL (Portfolio Europeo delle Lingue)	In data attuale non è stato ancora attivato alcun PEL per la classe.	