

Di seguito il programma dettagliato del corso, articolato in 25 lezioni da 1 ore

Gruppo avanzato: preparazione KET:

<u>Data</u>	<u>Programma</u>
<u>Lezione 1</u>	<u>Get to know each other.</u> <u>Attività ludiche di speaking per testare il livello del gruppo.</u>
<u>Lezione 2</u>	Consolidamento lessico/funzioni: <u>Topic: family and friends</u> <u>Attività: giochi linguistici/ gioco di ruolo</u>
<u>Lezione 3</u>	Consolidamento lessico/funzioni: <u>Topic: Hobbies and leisure</u> <u>Attività: giochi linguistici/ giochi di ruolo</u>
<u>Lezione 4</u>	Consolidamento lessico/funzioni: <u>Topic: food and drinks</u> <u>Attività: giochi linguistici/ gioco di ruolo</u>
<u>Lezione 5</u>	Consolidamento lessico/funzioni: <u>Topic: House and furniture</u> <u>Attività: giochi linguistici/ gioco di ruolo</u>
<u>Lezione 6</u>	Consolidamento lessico/funzioni: <u>Topic: clothes and accessories</u> <u>Attività: giochi linguistici/ gioco di ruolo</u>

OPEN MINDS SRL

Open Minds Srl

Via Meucci, 91 - 20128 Milano. P.I e C.F. 08212370962

Sede Operativa: Piazza IV Novembre, 4 - 20124 Milano

www.open-minds.it - 02671658091

<u>Lezione 7</u>	<p>Consolidamento lessico/funzioni:</p> <p><u>Topic: Shops and shopping</u></p> <p><u>Attivita': giochi linguistici/ gioco di ruolo</u></p>
<u>Lezione 8</u>	<p>Consolidamento lessico/funzioni:</p> <p><u>Topic: School and education</u></p> <p><u>Attivita': giochi linguistici/ gioco di ruolo</u></p>
<u>Lezione 9</u>	<p>Consolidamento lessico/funzioni:</p> <p><u>Topic: Communication and technology</u></p> <p><u>Attivita': giochi linguistici/ gioco di ruolo</u></p>
<u>Lezione 10</u>	<p>Consolidamento lessico/funzioni:</p> <p><u>Topic: Health</u></p> <p><u>Attivita': giochi linguistici/ gioco di ruolo</u></p>
<u>Lezione 11</u>	<p>Consolidamento lessico/funzioni:</p> <p><u>Topic: feelings and opinions</u></p> <p><u>Attivita': giochi linguistici/ gioco di ruolo</u></p>
<u>Lezione 12</u>	<p>Consolidamento lessico/funzioni:</p> <p><u>Topic: Buildings and places</u></p> <p><u>Attivita': giochi linguistici/ gioco di ruolo</u></p>
<u>Lezione 13</u>	<u>Focus sull'esame: Reading and writing</u>
<u>Lezione 14</u>	<u>Focus sull'esame: Reading and writing</u>
<u>Lezione 15</u>	<u>Focus sull'esame: Reading and writing</u>
<u>Lezione 16</u>	<u>Focus sull'esame : Listening and Speaking</u>
<u>Lezione 17</u>	<u>Focus sull'esame: Listening and Speaking</u>

<u>Lezione 18</u>	<u>Focus sull'esame: Listening and Speaking</u>
<u>Lezione 19</u>	<u>Simulazione esame</u>
<u>Lezione 20</u>	<u>Discussione risultati simulazione</u>

LESSON PLANS POTENZIAMENTO SCUOLA MEDIA

INTRODUZIONE

Le lezioni si propongono di consolidare e sviluppare il lessico e le funzioni comunicative (si veda programma) tramite l'utilizzo di giochi comunicativi, tesi a massimizzare l'impiego orale della lingua.

I giochi comunicativi sono calibrati sulla base delle esigenze e capacità, nonché del livello del gruppo.

L'apprendimento attraverso il gioco ha indubbiamente il vantaggio di creare un'attitudine positiva verso la lingua, facendo leva sulla motivazione dei ragazzi. Permettono inoltre di presentare le strutture linguistiche in un contesto reale, significativo e proficuo.

Parallelamente si lavorerà anche sul potenziamento delle 4 abilità linguistiche – reading, listening, writing e speaking attraverso brevi progetti di gruppo e presentazioni orali.

Il lavoro cooperativo permetterà a tutti di prendere parte attiva alla lezione indipendentemente dal proprio livello, promuovendo così una didattica inclusiva e meno intimidante della lezione frontale.

I ragazzi avranno l'opportunità di "produrre" in lingua in modo creativo e personale vivendo in prima persona le connessioni tra il real task e la L2, utilizzando la lingua in loro possesso per esprimersi in varie situazioni.

Questo permetterà di migliorare la comprensione orale e imparare l'autocorrezione. Attraverso l'ascolto critico delle presentazioni dei compagni saranno inoltre incoraggiati al dibattito, alla condivisione e al rispetto.

PROGRAMMA

Di seguito una proposta di programma articolata in 20 lezioni da 1 ora

Data	Programma
Lezione 1	<u>get to know each other</u> Attività di classe: "Crazy questions"

OPEN MINDS SRL

Open Minds Srl

Via Meucci, 91 - 20128 Milano. P.I e C.F. 08212370962

Sede Operativa: Piazza IV Novembre, 4 - 20124 Milano

www.open-minds.it - 02671658091

Lezione 2	<p><u>dibattito guidato</u></p> <p>topic "the selfy craze"</p> <p>Materiali: reading passage http://learnenglishteens.britishcouncil.org/magazine/life-around-world/selfie-craze-continues</p>
Lezione 3	<p><u>Role play/pair work</u></p> <p>L'insegnante fornisce un task reale di vita quotidiana ai ragazzi che devono creare un dialogo. Successivamente viene presentato alla classe.</p>
Lezione 4	<p><u>PBL progetto sul viaggio</u></p> <p>I ragazzi divisi in piccoli gruppi immaginano di essere una agenzia di viaggio e creano una brochure.</p> <p>Devono includere dettagli su: viaggio, accomodation, ristoranti, monumenti, tempo libero, prezzi, trasporti.</p>
Lezione 5	<p><u>PBL progetto sul viaggio</u></p>
Lezione 6	<p><u>presentazione dei progetti sul viaggio</u></p>
Lezione 7	<p><u>dibattito guidato in classe</u></p> <p>„Graffiti art or vandalism?“</p> <p>Materiali: reading passage https://learnenglishteens.britishcouncil.org/skills/reading-skills-practice/history-graffiti Video (https://learnenglishteens.britishcouncil.org/uk-now/video-uk/northern-irelands-street-art)</p>
Lezione 8	<p><u>role play/pair work</u></p> <p>L'insegnante fornisce un task reale di vita quotidiana ai ragazzi che devono creare un dialogo. Successivamente viene presentato alla classe.</p>

Lezione 9	<p><u>PBL “CREATE A MAGAZINE”</u></p> <p>I ragazzi divisi in piccoli gruppi immaginano di essere i redattori di una rivista e creare 3 sessioni della stessa</p> <p>Possono scegliere 3 tra i seguenti topics: sport, cucina, gossip, vips, cinema, musica, tempo libero</p>
Lezione 10	<p>: <u>PBL “CREATE A MAGAZINE”</u></p> <p>continuazione lavoro di gruppo e presentazione</p>
Lezione 11	<p><u>role play “small talks”</u></p>
Lezione 12	<p><u>dibattito guidato</u></p> <p>Visione di un video e discussione</p>
Lezione 13	<p><u>PBL “CREATE A COMIC STRIP”</u></p> <p>I ragazzi divisi in piccoli gruppi immaginano di essere i redattori di un fumetto e realizzano un breve fumetto.</p>
Lezione 14	<p><u>PBL “CREATE A COMIC STRIP”</u></p> <p>Continuazione lavoro di gruppo.</p>
Lezione 15	<p><u>dibattito guidato</u></p> <p>"should you give something up for lent?"</p> <p>Materiali: reading passage https://learnenglishteens.britishcouncil.org/magazine/life-around-world/should-you-give-something-lent discussione guidata</p>

Lezione 16	<u>Revisione degli argomenti presentati/ giochi linguistici</u>
Lezione 17	<u>Revisione degli argomenti presentati/ giochi linguistici</u>
Lezione 18	<u>Revisione degli argomenti presentati/ giochi linguistici</u>
Lezione 19	<u>Creazione video di saluto</u>
Lezione 20	<u>Creazione video di saluto</u>

APPENDICE

ESEMPI GIOCHI LINGUISTICI

• **Chained words** : I ragazzi sono in cerchio e Ognuno deve dire una parola connessa con la parola precedente secondo vari criteri:

- Lettera : la parola inizia con la lettera finale della parola precedente (APPLE->EASTER)
- Significato : la connessione tra le parole è un'associazione di significati
- Area semantica: la connessione tra le parole è la medesima area semantica

• **Pictionary** : I ragazzi si sfidano a coppie o a squadre. Un partecipante disegna e l'altro deve indovinare cosa sta disegnando. Il gioco iene reso più interessante con il tempo. Si possono disegnare oggetti, mestieri, concetti, bandiere, ma anche disegni che rimandino a fiabe, date storiche, eventi.

• **World Travel Trip** : gioco per cui ogni singolo studente deve descriversi come Paese (ad esempio: Ho molte montagne, mi trovo in Asia...), indicando agli altri delle "clues" per dare lor la possibilità di indovinare quale Paese sia, ma senza fare nomi concreti di capitali, fiumi , etc. Il gioco è guidato: i bambini pescano dei fogli in cui iene assegnato loro il paese e vengono date le caratteristiche rilevanti.

• **Fast Race Answer** Gioco a squadre che Allena la capacità di comprendere prontamente e reagire velocemente allo stimolo verbale. Vince la squadra in grado di dare per prima la risposta corretta alle domande pronunciate dall'insegnante.

• **Mime Game Gioco** comunicativo sia frontale che a squadre. Si deve fare capire al compagno una data azione mimandola, ma si potrebbero introdurre varianti con personaggi (What am I?), routine giornaliere e azioni di vario tipo.

OPEN MINDS SRL

Open Minds Srl

Via Meucci, 91 - 20128 Milano. P.I e C.F. 08212370962

Sede Operativa: Piazza IV Novembre, 4 - 20124 Milano

www.open-minds.it - 02671658091

- **Taboo** Gioco comunicativo sia frontale che a squadre. Lo scopo del gioco è fare indovinare una data parola, senza pronunciare una serie di parole “taboo”.
- **Nomi, Cose, Città** Gioco comunicativo sia frontale che a squadre. Gioco che richiede di elencare parole di arie categorie lessicali che iniziano con la stessa lettera.
- **True or false?** Gioco comunicativo sia frontale che a squadre. Gioco che può essere declinato variamente, sia come Trivial game storico-culturale che come gioco più semplice su fatti quotidiani e di nozioni condivise.
- **Drammatizzazione:** verranno proposti racconti e dialoghi e verrà richiesta la drammatizzazione delle scene salienti, il completamento del finale (in forma drammatizzata) etc.
- **Role play:** verranno proposte situazioni e verrà richiesta la drammatizzazione.
- **Questions and Answer:** si gioca in cerchio. Ogni giocatore scrive una wh-question mostrandola agli altri (è richiesto che sia più aperta possibile, anche se „silly“ , quindi ad esempio What do you like about 'Dallas'? va bene). Dopo avere letto la sua domanda, il giocatore chiama un compagno a rispondere (deve improvvisare la risposta su due piedi)

Sistema di punteggio: i giocatori acquisiscono tanti più punti quanti più domande ricevono risposte, quindi devono stare attenti a formulare risposte „intelligenti“.

- **Chain story** : ogni bambino riceve un biglietto con una parola. L’insegnante inizia la storia, passando poi il testimone agli studenti, che proseguono per alcune frasi, con l’accortezza di inserire la parola (o le parole) che hanno ricevuto.

The changing sentence game: l’insegnante prepara grandi fogli di carta, uno per gruppo. In alto ad ogni foglio scrive una frase che deve contenere almeno 1 avverbio di tempo, 1 avverbio di luogo, 1 soggetto, 1 verbo, 1 complemento oggetto (ad esempio, : Early yesterday morning our cheerful postman brought me a very important telegram from my old aunt Agatha in Australia)

Ogni gruppo riceve un foglio (ognuno con una frase diversa), riscrive la frase dividendola in due paragrafi Early yesterday morning our cheerful postman// brought me a very important telegram from my old aunt Agatha in Australia e piega il foglio in modo tale che sia visibile solo la seconda parte della frase.

Lo passa al giocatore successivo che riscrive (con frasi e parole diverse) la prima parte della frase, e ripiega nuovamente. Le piegature devono essere fatte come per formare un ventaglio di cui sia sempre visibile la seconda parte della frase (quella con soggetto—verbo-complemento) ma non la prima (quella con avverbio di luogo, tempo e aggettivo).

Quando tutti hanno scritto la loro frase si scambiano i fogli e si commenta l’esito di questo story-writing cumulativo.

- **Dialogical musical circles** : l’insegnante propone alla classe l’ascolto di musica classica, comunicando che è stata usata in un film. I ragazzi ascoltano due volte il brano e poi i ragazzi fanno supposizioni sui personaggi e l’accaduto nel film commentato dal brano ascoltato.

OPEN MINDS SRL

Open Minds Srl

Via Meucci, 91 - 20128 Milano. P.I e C.F. 08212370962

Sede Operativa: Piazza IV Novembre, 4 - 20124 Milano

www.open-minds.it - 02671658091