

TITOLO, ARGOMENTO	DISCIPLINA	STRUTTURA DI GRUPPO Modalità di funzione	OBIETTIVI		LUOGHI E MATERIALI	TEMPI
			Cognitivi	Sociali		
<p>OGGETTI E MATERIALI</p> <p>Attività progettata da Bruna Paola – Scuola Primaria</p> <p>CLASSE SECONDA PRIMARIA</p>	<p>CLIL TECNOLOGIA/ INGLESE</p>	<p>INDIVIDUALE/ IN COPPIA O IN PICCOLO IN GRUPPO</p>	<p>Riconoscere La differenza fra oggetto e materiale che lo costituisce</p> <p>Conoscere in inglese semplici parole riferite ad oggetti di uso comune e ai materiali</p>	<p>Conoscere il materiale di cui e' fatto un oggetto per poi saperlo riciclare correttamente</p>	<p>Classe</p> <p>Lim</p> <p>Programmi lim smartboard e symwriter</p> <p>Oggetti di uso comune</p> <p>Flashcards</p> <p>Forbici Colori</p>	<p>2 h. circa</p> <p>(i giochi possono essere usati piu' volte anche durante altre attivit�)</p>

SEQUENZA DELLE ATTIVITA'	MODALITA' DI REVISIONE E VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> • I bambini nelle lezioni precedenti devono già aver conosciuto e confrontato i diversi materiali (carta, plastica, lana, vetro, gomma, cartone, stoffa, metallo, legno e cuoio), attraverso la manipolazione di oggetti • In inglese, con l'utilizzo di flashcards *, si presentano le parole dei materiali sopra citati (paper, plastic, wool, glass, rubber, cardboard, cloth, metal, wood, leather) • Si fanno ripetere alcune volte le parole. • Si consegna una scheda in cartoncino, riportante le immagini * dei materiali e le relative parole in inglese, da ritagliare e eventualmente colorare, per poter giocare a tombola o a memory. • Per memorizzare ed imparare le parole si puo' iniziare con la tombola in cui gli alunni scelgono 4/5 immagini. L'insegnante dice le parole, se i bambini hanno l'immagine corrispondente, girano la tessera. Quando le tessere sono girate fanno tombola e vincono un punto; per vincere ulteriori punti devono dire le parole: viene assegnato un punto per ogni parola pronunciata correttamente. • Per rinforzare ulteriormente la differenza fra materiali e oggetti si puo' giocare alla lim con il vortex preparato con il programma della lim smartboard notebook. • In una lezione successiva, si puo' giocare alla lim con memory preparato con il programma della lim smartboard notebook. <p>La conoscenza dei vari materiali e' di presupposto per il corretto riciclaggio di oggetti, il quale si presta per altre attivita' di tecnologia.</p> <p><u>* le flashcards e le attivita' sulla lim sono state preparate utilizzando le immagini del programma symwriter, in modo da permettere ai bambini con difficolta' o handicap, di lavorare con strumenti adatti a loro, ma che utilizza anche tutta la classe, per una maggiore inclusione degli stessi.</u></p>	<p>Osservazione in itinere sulle modalità di svolgimento dell'attività</p> <p>Utilizzo dlle flashcard per abbinare immagini/parole.</p> <p>Utilizzo del vortex per classificare correttamente gli oggetti e i materiali dati.</p>

