

# Linee guida per la progettazione di lingua inglese

Scuola dell'Infanzia Statale: "A. GIUFFREDI"

Anno Scolastico 2005-2006

Insegnante: Medici Giorgia

Sezione dei 4 anni

## OBIETTIVI PRINCIPALI

Pur nella specificità del contenuto "lingua inglese", l'azione con i bambini della scuola dell'infanzia avviene su un piano prettamente propedeutico, vale a dire che, più che parlare di insegnamento o apprendimento, è preferibile parlare di un accostamento del bambino ad una lingua "diversa" da quella materna, di un'apertura e di una sensibilizzazione a universi culturali e concettuali diversi dai nostri per un corretto rapporto con la diversità.

L'itinerario di attività in lingua inglese oltrepassa i limiti dell'ambito linguistico investendo la dimensione culturale, sociale, affettiva e cognitiva dell'azione educativa e non si pone quindi come un curriculum separato, ma integrato nel quadro progettuale globale e unitario della scuola in riferimento a come essa viene vissuta quotidianamente.

L'aspetto fondamentale rimane la costruzione di un quadro di esperienze significative e motivanti legate a contesti specifici; un quadro lontano da formalismi metodologici e schemi didattici rigidi, orientato dagli obiettivi propri che la scuola dell'infanzia si pone:

- 1) sul piano cognitivo, lo sviluppo delle funzioni simboliche (capacità di rappresentazione e astrazione linguistica e concettuale);
- 2) sul piano linguistico, lo sviluppo delle capacità di ascolto, di comprensione e di produzione orale (quest'ultima necessariamente limitata, ma sostenuta dalla consapevolezza della possibilità di espressione di contenuti simili con codici diversi);
- 3) sul piano culturale, la promozione delle prime forme di educazione multiculturale, come formazione di uno spirito democratico, rispettoso e solidale nei confronti degli altri e dei diversi modi di vivere e di pensare.

## CONTENUTI ED ATTIVITÀ

I contenuti proposti riguardano aree lessicali che si avvicinano al mondo del bambino e ai suoi interessi, e in particolare:

- i colori
- gli animali
- le azioni (saltare, correre, giocare, disegnare, ecc.)
- i cibi e le bevande
- figure e immagini tradizionalmente associate al Natale e alla Pasqua.

Il gioco è la modalità attraverso cui vengono proposti i vari contenuti e le attività, poiché favorisce un coinvolgimento comunicativo del bambino e rappresenta perciò una risorsa fondamentale per costruire contesti comunicativi e operativi che facilitano e motivano il bambino all'apprendimento.

Nonostante le aree lessicali siano uguali per entrambe le sezioni, sono diverse le attività proposte in relazione all'età. Punti comuni riguardano l'utilizzo costante del gioco e di vari sussidi didattici, quali palline colorate, schede individuali da colorare o ritagliare, canzoni mimate, racconti, gioco della tombola (*bingo*), *flashcards*, *picture board*.

Il incontro inizia e termina cantando in girotondo una canzone che serve a fissare varie espressioni di saluto. Molto spesso l'insegnante porta un pupazzo di peluche che, aiutandola ad insegnare ai bambini nuove parole, diventa per loro un amico speciale. I nuovi vocaboli vengono presentati e ripetuti con il gioco del coro, ripetendo la parola sempre più piano, partendo da un sussurro, per meglio imprimere il suono e il ritmo della parola nella memoria acustica del bambino.

### COLOURS

Presentazione dei nomi dei colori con l'utilizzo di *flashcards* e di una cartolina illustrata con il pupazzo di peluche e canzone sui colori con identificazione degli stessi colori.  
Giochi vari in cui i bambini devono toccare il colore nominato prima dall'insegnante, poi da loro stessi: *touch colour...*, *pick up colour...*, *what's missing?*, ecc.

- gioco di memoria (*what's missing?*): vengono sparsi sul tavolo o sul pavimento pennarelli o *flashcards* dei diversi colori, ripetendone i nomi, poi all'ordine *Close your eyes!*, ne viene nascosto uno; al successivo ordine *Open your eyes!* i bambini devono indovinare il colore mancante
- *bingo*
- i campi di esperienza coinvolti in modo prevalente sono "il corpo e il movimento" e "messaggi, forme e media".

## 2) ANIMALS

- presentazione degli animali usando *flashcards*
- gioco delle *little boxes*: i bambini si chiudono a scatolina e si aprono a rivelare l'animale chiamato dall'insegnante: *In the box there's a.../ Ok, close the boxes!*, mimandolo e facendone il verso
- gioco delle *musical chairs*: i bambini girano intorno a una fila di sedie riproducendo i versi degli animali chiamati dall'insegnante o da un compagno, ma devono sedersi all'ordine di *sit down*. Il gioco è ad eliminazione, poiché viene via via tolta una sedia, per cui è stimolata l'attenzione del bambino alle parole dette
- gioco di memoria (*What's missing?*) Cfr. 1
- *Animal bingo*
- canzoni varie mimate dai bambini (*The duck in the farm says, Elephant Turn Around, etc.*)
- giochi con la picture board
- utilizzo delle maschere degli animali e introduzione della domanda *What are you?*
- I campi di esperienza qui ripresi sono "il corpo e il movimento", "i discorsi e le parole" e "il tempo, le cose e la natura".

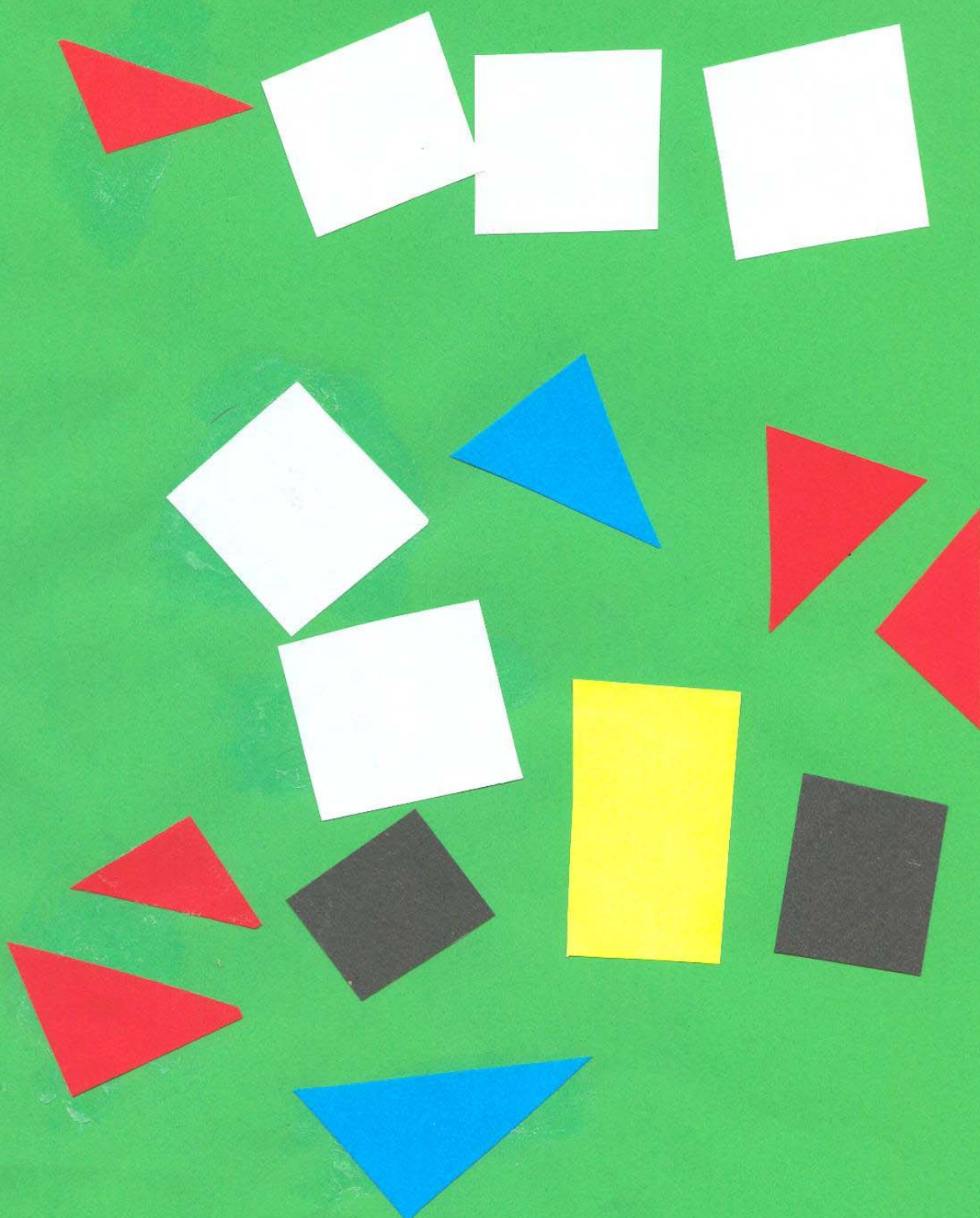
## 3) FOOD AND DRINKS

- presentazione dei vocaboli usando le *flashcards* e riconoscimento dei cibi presenti come giocattoli e dei loro colori
- gioco di memoria (*What's missing?*) Cfr. 1
- *Guess who?* Gioco in cui i bambini indovinano quale cibo sta mimando l'insegnante,
- *Food bingo*
- Questa unità tematica è trasversale e riguarda tutti i campi di esperienza

Giorgia Medici

COLOURS!!!

23.11.2005



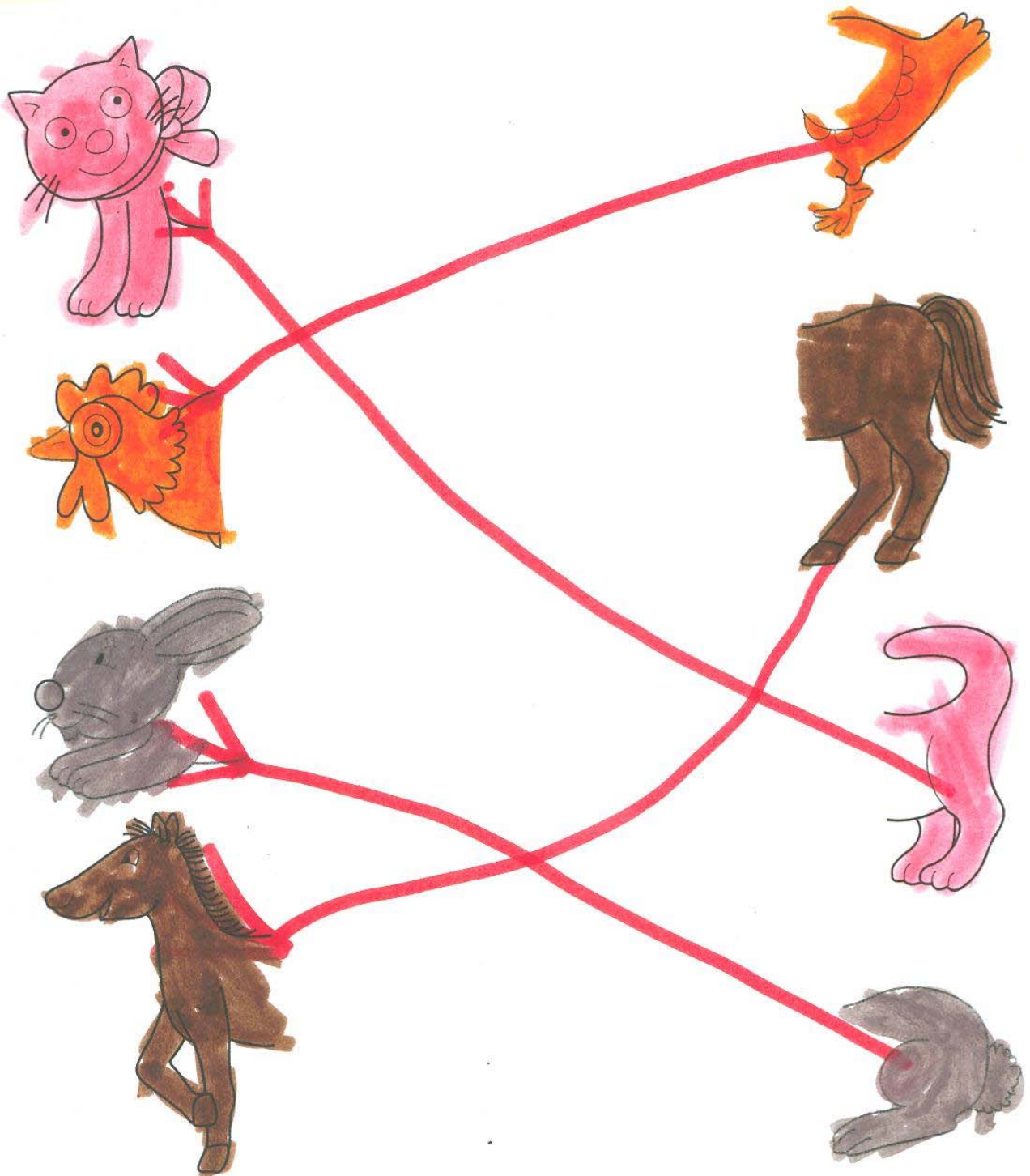
# THE MULTICOLOURED TURTLE

COLORA LA TARTARUGA E RIPETI I NOMI INGLESI DEI COLORI PROPOSTI



# Heads and Tails

colora e ricomponi gli animali



15 febbraio 2006