

ENGLISH LAB & JOURNALS ALIVE



A differenza del bilinguismo scolastico in inglese con la presenza dei mediatori linguistici madrelingua, i laboratori di inglese introducono vocaboli specifici in lingua inglese ai bambini tramite il gioco e il roleplaying. Animals, colors, numbers and letters... in particolar modo le lettere vengono insegnate di pari passo a quelle in italiano tramite l'utilizzo di una app specifica e supporto tecnologico (epad - <https://alivestudiosco.com/letters-alive-student-journals/>)

Insegnanti: **Deborah Maino & Emily Diquigiovanni**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Comunicazione nelle lingue straniere
CAMPI D'ESPERIENZA	I discorsi e le parole; il corpo e il movimento; linguaggi, creatività, espressione

OBIETTIVI GENERALI: Suscitare l'interesse verso un codice linguistico diverso; prendere coscienza dell'esistenza di altri codici linguistici; favorire la collaborazione e il lavoro di gruppo; arricchire lo sviluppo cognitivo offrendo al bambino un ulteriore strumento di organizzazione delle conoscenze; favorire un apprendimento significativo e gratificante attraverso l'utilizzo di canali sensoriali; permettere al bambino di acquisire maggiore sicurezza e fiducia nelle proprie capacità comunicative.

OBIETTIVI SPECIFICI: Potenziare abilità di comunicazione gestuale; ascoltare e saper riprodurre suoni, vocaboli e brevi frasi; comprendere il significato di lettere, vocaboli e brevi espressioni in contesti diversi; memorizzare filastrocche e brevi canzoni.

RISULTATI ATTESI: Avvicinare il bambino alla lingua inglese, favorire lo sviluppo generale, il suo potenziale affettivo, sociale e cognitivo abituandolo al pensiero flessibile.

DESTINATARI DEL PROGETTO: Bambini grandi e Bambini medi

DESCRIZIONE DELLE PRINCIPALI FASI DI ATTIVAZIONE: Attività pratiche e divertenti, dove i bambini possono sperimentare nuovi suoni, parole ed espressioni in modo concreto. L'apprendimento delle lettere segue il percorso del manuale "Journals Alive" e le attività proposte dalla relativa app.

METODOLOGIA: L'apprendimento sarà basato principalmente su attività ludiche, uso di flash cards, giochi interattivi, libri, manuali, conversazione libera e supporto tecnologico (e-pads)

VERIFICA: Domande che l'insegnante può fare relativa ai vari giochi didattici proposti e relativa risposta da parte dei bambini.