

TITOLO	Enjoy PE in English!
DISCIPLINE	Inglese – Ed. Fisica
PERIODO	Gennaio - febbraio
<p>Il CLIL proposto in questa esperienza di apprendimento è basato su attività motorie e sportive che afferiscono ai contenuti di Educazione Fisica, in quanto i bambini nella fascia d'età della scuola primaria privilegiano l'apprendimento corporeo. Vengono privilegiate attività concrete e coinvolgenti, basate sull'operatività, in cui sia possibile mettere "in pratica" le situazioni comunicative in contesti "reali". In fase di realizzazione, il percorso viene calibrato sul livello linguistico dei bambini, sulla loro capacità di comprendere globalmente tramite parole chiave, immagini, gestualità, mimica, tonalità della voce, movimento delle labbra, cogliendo qualsiasi supporto che possa aiutare a capire. I contesti stimolanti, calibrati su attività che mirano all'identità corporea, al movimento e al gioco favoriscono questa capacità.</p>	
DESTINATARI	Scuola Primaria classe quarta
INSEGNANTE/I	Docente educazione fisica - Lettore madrelingua
LINGUA	Inglese
DISCIPLINA/E COINVOLTA/E	Ed. Fisica Cittadinanza e Costituzione
RISORSE (MATERIALI/SUSSIDI)	Attrezzi palestra, matite, palline da ping-pong, palle soffici, palle da tennis, cono, cerchi, birilli, corde per saltare, materassini. Lim (per la vision dei filmati).
COMPITO ESPERTO	Partecipare al gioco: You are ... a DVD! All.1
MODALITA' E STRUMENTI DI VALUTAZIONE	Compilazione di griglie di osservazione su: comprensione del contenuto; atteggiamenti e comportamenti linguistici; disponibilità alla comunicazione; partecipazione e grado di collaborazione.

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO	
Comunicazione nelle lingue straniere Competenze sociali e civiche	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p>Educazione fisica Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo. Comprende il valore delle regole nel gioco</p> <p>Competenze sociali e civiche Rispetta consapevolmente le regole della convivenza scolastica ed è di riferimento per la loro applicazione. Approfondisce la capacità di relazionarsi tramite le diverse attività ludico-motorie. Accetta sconfitte, frustrazioni, contrarietà, difficoltà e riflette sui propri limiti. Collabora nel lavoro e nel gioco, aiutando i compagni e portando contributi originali.</p>	<p>Educazione Fisica</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>saper giocare applicando indicazioni e regole</i> • <i>sapersi muovere utilizzando il ritmo e il movimento</i> • <i>sperimentare modalità di coordinazione e attenzione</i> • <i>organizzare il movimento nello spazio in relazione a sé e agli altri</i> • <i>collaborare e organizzarsi per raggiungere uno scopo comune</i> <p>Lingua inglese</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>eseguire consegne e istruzioni</i> • <i>interagire in scambi comunicativi nel gioco</i> • <i>scambiarsi informazioni per riferire i contenuti appresi.</i>

<p>Lingua inglese Comprende, comunica e rielabora i contenuti impiegando lessico e strutture linguistiche inglesi con cui esegue consegne e pratica diverse forme di gioco motorio</p>	
---	--

<p>FASE INIZIALE</p> <p>Tempo attuazione: 2 ore</p> <p>Periodo: aprile</p>	<p>- Si propone agli alunni l'ascolto di una nota canzone della tradizione popolare, Head, Shoulders, Knees and Toes, reperibile al link: https://www.youtube.com/watch?v=FkL8j0wIRf8</p> <p>- Si chiede agli alunni di alzarsi in piedi e di toccare con entrambe le mani le parti del corpo man mano che vengono menzionate. Quando si ritiene che tutte le strofe siano state bene interiorizzate, si invitano gli alunni a competere tra loro: si chiede di alzarsi e cantare mentre toccano le parti del corpo. Chi sbaglia viene eliminato e si siede. Vince chi resta in gara.</p> <p>- Al termine dell'attività, si porta l'attenzione sull'importanza, con attività-gioco con il coinvolgimento del corpo, di definire le regole da rispettare; al termine si scrivono su un poster arricchito da immagini e disegni di attrezzature sportive. Si propone di attaccarlo sulla porta palestra invitandoli a tenere a mente queste regole: Keep in mind these rules! All.2</p>
<p>FASE INTERMEDIA</p> <p>Tempo attuazione: 6 ore (le attività si ripetono nell'ora di educazione fisica per tre settimane)</p> <p>Periodo: aprile</p>	<p>In questa fase si propongono attività ludiche che implicano esecuzioni di consegne, mimica e gestualità, rincorse e "catture".</p> <p>First Game</p> <p>- Si fanno danzare liberamente nella palestra i bambini al suono di una canzone che loro conoscono in inglese. Aggiungiamo che quando diciamo "Musical Statues!" dovranno restare immobili nella posizione assunta mentre abbiamo impartito il comando finché non diciamo "Dance again!". Chi perde l'equilibrio o si muove è eliminato. Riproponiamo il gioco più volte. Vince chi resta in gara. Diciamo: <i>Listen to the song and dance! When I say "Musical Statues!" you stop and keep still until I say "Dance again!" If you lose your balance or you move you are out. The one/s who is/are in at the end of the game, is/are the winner/s.</i></p> <p>Second Game</p> <p>- Si dispongono gli attrezzi (un birillo, un tappetino, un cono, un cerchio, una palla) davanti a ciascun bambino calcolando una distanza di almeno tre metri e invitiamo a seguire le istruzioni dell'insegnante. Gli alunni dovranno raggiungere un determinato attrezzo compiendo un'azione di movimento (correre, saltare, saltellare, camminare indietro, camminare sulle punte); una volta raggiunto l'attrezzo, bisogna mettersi "in contatto" con esso tramite una parte del corpo. Chi sbaglia</p>

viene eliminato e vince chi resta in gara nel limite di tempo. Diciamo: *Listen and do then touch an equipment... with a part of your body! If you do the wrong action or you touch the wrong equipment you are out. The winner is the one who is in at the end of the game.*

- *Run to the skittle and "touch" it with your head!*
- *Jump to the mat and "touch" it with your right knee!*
- *Hop to the hoop and "touch" it with your right elbow!*
- *Walk backwards and "touch" the ball with your left ear!*
- *Walk on your tiptoes and "touch" the cone with your right shoulder!*

Third Game

- Si dispongono a terra in ordine sparso una quantità di cerchi corrispondente a uno in meno rispetto al numero di alunni coinvolti. La classe deve assumere il ruolo delle rane (*frogs*) che saltano sul pavimento, i cerchi a terra rappresentano gli stagni (*ponds*). Al grido *Hunter!* (cacciatore) le rane dovranno al più presto mettersi in salvo saltando nel cerchio-stagno. La rana che resta fuori dal cerchio viene eliminata, poi la gara va avanti (a ogni turno viene tolto un cerchio). Quando rimangono solo due bambini che devono saltare verso un solo cerchio, vince chi salta per primo nel cerchio. Diciamo: *Mime a frog jumping on the floor. The hoops on the floor are the ponds. When I shout "Hunter!", the frogs jump to the hoops as quickly as possible. The frog who is out of the pond is out of the game. The game goes on but I remove one hoop each time. When only two children have to jump to one hoop, wins the game the child who jumps into the hoop first.*

Variazione: viene aumentata la difficoltà facendo impersonare ai bambini i granchi (*crabs*) che camminando su mani e piedi all'indietro si rifugiano sugli scogli (*rocks*) rappresentati dai tappetini oppure facendo mimare i serpenti (*snakes*) che strisciano finò alla grotta (*cave*) rappresentata da un tappetino messo a V rovesciata sul pavimento per poi mettersi sotto.

Fourth Game

Si propone una gara a eliminazione simile al noto gioco tradizionale *Simon Says...* Si invitano gli alunni ad obbedire solo alle sue consegne se non sono impartite da Mr P. E. e non sono precedute dalla frase "Mr P. E. dice...", i bambini restano fermi e chiunque si muove sarà eliminato; l'ultimo bambino rimasto è il vincitore. Diciamo: *You can do only the commands Mr P. E. gives you. If Mr P. E. doesn't give you the command, you stand still. Anyone who moves is out. The last child left is the winner.* Si avvia il gioco fornendo comandi in cui i bambini toccano le parti del corpo facendo una certa azione, per esempio correndo verso il tappetino, camminando lentamente verso la parete, camminando in punta di piedi,

facendo tre passi indietro, saltando a piedi uniti tre volte, saltellando su un piede all'indietro, facendo cenno col capo cinque volte.

- *Touch your head and run to the mat!*
- *Touch your ears and walk very slowly to the wall!*
- *Touch your nose and walk on your tiptoes!*
- *Touch your arms and take three steps backwards!*
- *Touch your mouth and jump three times!*
- *Touch an eye and hop backwards!*
- *Touch your legs and nod your head five times...*

Fifth Game

Si propone un gioco a eliminazione in cui gli alunni devono eseguire una serie di comandi utilizzando la palla. Prima di proporre il gioco si accerta la comprensione dei verbi di movimento: passare (*to pass*), lanciare (*to throw*), prendere al volo (*to catch*), calciare (*to kick*), rotolare (*to roll*), far rimbalzare (*to bounce*). Si chiede agli alunni di prendere una palla, di disporsi in circolo in piedi ed eseguire i comandi dati dall'insegnante. Chi esegue il movimento sbagliato o fa cadere la palla, viene eliminato ed esce dal cerchio che si restringe. Diciamo: *Stand in a circle. Listen and do what I say! If you do the wrong action or you lose the ball you are out. The winner is the one or the group who is in the circle at the end of the game.*

- *Pass the ball to the child on your right!*
- *Bounce the ball against the floor three times then catch it!*
- *Roll the ball to the child on your left!*
- *Throw the ball up, stand on one leg then catch it!*
- *Kick the ball to the child in front of you!*
- *Throw the ball up and clap your hands three times then catch it!*
- *Throw the ball into the air, jump twice then catch it!*
- *Throw the ball in the air, take a step backwards then catch it!*
- *Throw the ball into the ground, take one step forward then catch it!*
- *Throw the ball up, touch your knees then catch it!*

Sixth Game

Si propone una gara: inizia un bambino indicato come "it" che conta a occhi chiusi una predefinita serie di numeri in un luogo che è la "casa" mentre gli altri si nascondono. Dopo aver contato, "it" dice "Pronti o no eccomi che arrivo" e quindi cerca di localizzare i bambini nascosti. I bambini che si nascondono possono restare nascosti o possono uscire dal nascondiglio per correre alla "casa". Se riescono a toccarla dicono "Home" e non possono essere catturati.

Diciamo in inglese: *The game is played by one player designated as being "it". He closes his eyes and counts to a certain number standing in a place called "Home" while the*

	<p><i>other players hide. After reaching this number, "it" calls, "Ready or not, here I come!" and then attempts to locate all the concealed players. The hidens can either remain hidden or they can come out of hiding to race to "home" base; once they touch it, they say "Home!" and cannot be captured.</i></p> <p>Seventh Game</p> <p>un bambino prescelto per essere "it" cattura gli altri cercando di toccarli mentre scappano. Quando "it" tocca un compagno dice "Tag!". Il bambino toccato diventa "it".</p> <p>Diciamo in inglese: <i>The player selected to be "it" chases the others, attempting to get close enough to "tag" one of them (touching them with a hand) while the others try to escape. When "it" touches the player, says "Tag!". "The tagged player becomes "it".</i></p>
<p>FASE FINALE</p> <p>Tempo attuazione: 2 ore</p> <p>Periodo: maggio</p>	<p>L'insegnante propone il gioco: You are ... a DVD!</p> <p>Al termine l'insegnante accerta il livello di interiorizzazione dei contenuti proposti tramite alcune attività che possono essere anche utilizzate per verificare il livello di apprendimento.</p> <p>L'insegnante presenta le griglie su cui riportare il grado di comprensione delle consegne, le interazioni in fase di gioco, la disponibilità alla comunicazione, l'intensità della partecipazione e della collaborazione, il rispetto delle regole.</p> <p>Si invitano gli alunni a disegnare i momenti più significativi delle attività ludiche svolte.</p> <p>Si guidano i bambini a riflettere sul proprio apprendimento per valutare che cosa sanno effettivamente fare nei giochi di movimento in inglese. Si invitano i bambino a riflettere in L2 o in lingua mista sul percorso CLIL mettendo in evidenza le "conquiste" raggiunte e i "punti deboli" incontrati, commentandoli e confrontandoli con i compagni.</p> <p>Si presenta la scheda n cui si chiede ai bambini di dichiarare cosa hanno imparato facendo scegliere tra le risposte quella che preferiscono dare colorandone la faccina (sì, no, con aiuto). In fondo alla scheda, viene poi richiesto di scrivere l'attività che è piaciuta, quella più facile da eseguire, che li ha preoccupati o impauriti, quella in cui hanno avuto bisogno di essere aiutati. All.3</p>