

Schema
Progettazione della lezione
Istituto I.C. “F.lli Mercogliano – C. Guadagni”
Città CIMITILE

Nome del docente	LISANTI MARIA
Disciplina / Educazione	LINGUA INGLESE
Argomento della lezione	Negozi e prezzi
Micro-abilità	• Porre domande su dove si possono comprare oggetti e rispondervi • Porre domande su prezzi e rispondervi
Classe e sezione	Classi Quinte sezioni A-B-C-D
Tempo da impiegare	Videolezione su Google Meet di 1 ora
Url	
UdA di riferimento	UdA n.3 “SHOPS AND MONEY” (rimodulata per la Dad)
Elenco del materiale didattico	
Fornito dal docente • Schema relativo ai contenuti del prodotto finale • Video lezione (6 minuti) https://youtu.be/ZXR6Xl6wiyQ da OPEN MINDS Contenuti del video: ripasso del lessico riferito alla moneta inglese e ai numeri (fino a 100); role play per la presentazione e l'apprendimento delle strutture per chiedere e dare informazioni sul costo.	Strutturato dagli alunni • Rappresentazione grafica o allestimento creativo della vetrina del proprio negozio. • Video di presentazione del negozio e descrizione della vetrina (articoli in vendita e prezzi)

● Giochi interattivi tratti dal digital book (da Unit 4 - New Treetops Gold ed. OXFORD)	
Piattaforme utilizzate / registro di classe ● youtube ● Google meet ● Whatsapp ● registro SPAGGIARI	
Scansione delle fasi della lezione	
<i>Fase 1: presentazione e invio materiale multimediale; durata: gli alunni hanno 2 giorni di tempo per visionare e consultare la video lezione video.</i>	
Docente (cosa fa e cosa usa) ● Il docente illustra agli alunni, mediante uno schema ed un messaggio vocale inviati su whatsapp, i contenuti attesi nel prodotto finale (video descrittivo del proprio negozio); ● invia agli alunni, utilizzando whatsapp, la video lezione selezionata; ● assegna il compito di consultare e prendere visione del video, considerando gli elementi più utili alla realizzazione del prodotto finale.	Alunni (cosa fanno e cosa usano) ● Gli alunni consultano e prendono visione dei contenuti del video, individuando e riportando sul quaderno gli elementi più significativi ed utili;
<i>Fase 2: video lezione (rilevamento e registrazione intermedia degli apprendimenti); durata: 60 minuti</i>	
Docente (cosa fa e cosa usa) ● Il docente, durante la video lezione (piattaforma MEET), propone giochi interattivi (tratti dal digital book), i cui contenuti corrispondono a quelli presentati nel video proposto;	Alunni (cosa fanno e cosa usano) ● Gli alunni svolgono i giochi interattivi che permettono loro un riscontro immediato degli apprendimenti ed incoraggiano l'autocorrezione.

• supporta e guida gli alunni nella comprensione delle modalità di svolgimento dei giochi; • osserva e rileva gli apprendimenti degli alunni e ne incoraggia il consolidamento proponendo, se necessario, ulteriori esercitazioni ludiche mirate	
<i>Fase 3: assegnazione del compito – prodotto; durata: gli alunni dispongono di 1 giorno per lo svolgimento e la restituzione del compito</i>	
Docente (cosa fa e cosa usa) Il docente assegna agli alunni il compito di • rappresentare graficamente o di allestire in modo creativo la vetrina del proprio negozio, indicando con delle etichette articoli e prezzi; • realizzare, utilizzando lo smartphone, un breve video in cui saluta, presenta se stesso, presenta il proprio negozio e ne descrive la vetrina, indicando e presentando articoli e prezzi.	Alunni (cosa fanno e cosa usano) • Gli alunni, usando lo smartphone, realizzano un video in cui presentano e descrivono il proprio negozio.
<i>Fase durata.....</i>	
Verifica (restituzione) La prova di verifica è il video prodotto che gli alunni restituiscono al docente (chat privata whatsapp)	
Valutazione (conclusioni) Gli alunni hanno raggiunto gli obiettivi attesi anche grazie ad un percorso di apprendimento rispettoso dei tempi di ciascuno di essi; hanno utilizzato in modo personale lessico e strutture, privilegiando ed enfatizzando le proprie attitudini creative ed interpretative.	
Feedback	
Elementi di forza	La proposta di realizzare un video ha motivato i ragazzi rendendoli tutti protagonisti e artefici di un prodotto creativo; hanno prima appreso (video lezione) e poi lavorato (video prodotto) in

	autonomia e secondo i propri tempi. Molti di loro hanno coinvolto i propri genitori nella realizzazione del video al fine di creare un dialogo tra negoziante e cliente, andando oltre le consegne attese.
Elementi di debolezza	L'unico elemento di debolezza è la totale assenza di attività in presenza. Questa avrebbe incoraggiato maggiore collaborazione tra i ragazzi soprattutto nello svolgimento di esercitazioni mediante role playing e avrebbe permesso collaborazioni in modalità peer to peer per la realizzazione del prodotto finale. La Dad può essere un supporto straordinario ma non può sempre sostituire la scuola in presenza.
Opportunità a fine intervento	Gli alunni aspirano a realizzare attività di role playing in coppia per interpretare <i>shopkeeper</i> e <i>customer</i> ; si ipotizza la possibilità di esercitarsi collaborando in modalità peer to peer tramite whatsapp (videochiamata)
Minacce rilevate a fine intervento	
Documentazione della lezione (in cosa consiste e dove è allegata)	La lezione, descritta nelle sue varie fasi di progettazione (contenuti e attività), viene archiviata nel cronoprogramma del registro elettronico; il materiale didattico utilizzato viene archiviato sul registro elettronico in condivisione con i colleghi (non condividiamo materiale con gli alunni, tramite jregistro); i prodotti finali (verifiche) vengono raccolti e archiviati su pc personale dell'insegnante, così come la registrazione degli apprendimenti; la valutazione sarà riportata sul registro elettronico a conclusione della UdA