

PROJEKT: EINE WELT	
DESCRIZIONE DEL PROGETTO	Nell'ottica di quanto presentato dal PROGETTO D'ISTITUTO 2024 -2027: "avvicinare maggiormente gli/le alunni/e allo studio delle lingue attraverso attività di tipo ludico - comunicativo e che permettano alle "lingue internazionali di diventare protagoniste tramite situazioni autentiche per la costruzioni di identità multilinguistiche" creiamo, in collaborazione con docenti delle stesse classi, attività per cui gli alunni possano destreggiarsi, tramite attività consone all'età e divertenti, con la lingua tedesca appresa a scuola.
CLASSI COINVOLTE	1.A – 1.B – 2.A – 2.B – 4.A – 4. B
DOCENTI COINVOLTI	CLAUDIA ROCCHI ANNA SIMION ALESSIA BEE ARIANNA COVI SABRINA ZATELLI LAURA ZANCANELLA MARA MENGON
BISOGNI EDUCATIVI E LINGUISTICI	- comprendere che la diversità è opportunità e ricchezza; - chi è diverso da me, ha lo stesso valore; - rispetto per culture e lingue diverse; - sono cittadino del mondo e voglio confrontarmi con gli altri - utilizzo delle strutture apprese per diventare autonomo in momenti di confronto con bambini che parlano una lingua differente dalla mia
CONTENUTI	- GUADAGNARE PUNTI "ÖKOEURO", la moneta corrente dell'istituto comprensivo di Taio; - riutilizzare le strutture linguistiche apprese durante le lezioni di lingua tedesca per acquistare prodotti;
STRUTTURE LINGUISTICHE WORTSCHATZ	- forme di saluto - ja/nein - danke/bitte - ich möchte - die Zahlen - Tiere - Farben - ÖKOEURO - Rechnen - Mathematik auf Deutsch

	- CON GLI ALUNNI DI CLASSE QUARTA Wortschatz der Stadt: Eisdiele, Konditorei, Supermarkt, Obst und Gemüseladen, Hobbyladen, Papierhandlung....
METODOLOGIE	- LEARNING BY DOING - TPR - PROBLEM SOLVING
COMPETENZE	- Kopfrechnen - Sprechen - Hörverstehen - Sich erinnern/merken - Autonomie - Fair spielen
OBIETTIVI	Favorire momenti e compiti di realtà in cui gli alunni possano destreggiarsi a utilizzare la lingua tedesca divertendosi.
DOCUMENTO DI RIFERIMENTO	PROGETTO ISTITUTO DELL' I.C. TAIO 2024 -2027 PAGG 21 - 22

FASI	ATTIVITA'
1. PHASE	Attribuzione del punteggio guadagnato durante l'anno scolastico per impegno e comportamento. Il punteggio che prevede un massimo di 5 punti viene elargito in ÖKOEURO, i nostri famosi bottoni; il punteggio minimo è di 2 ÖKOEURO.
2. PHASE	Presentazione delle attività che permettono di guadagnare ulteriori punti e regole del gioco.
3. PHASE	Presentazione dei prodotti acquistabili. Comunicazione dei prezzi, della quantità di pezzi compresi nell'acquisto.
4. PHASE	Attività di gioco a punti, guadagno di monete
5. PHASE	Giocare e guadagnare punti. Contemporaneamente c'è la vendita dei prodotti.
6. PHASE	Per le classi quarte: chi prima acquistava diventa rivenditore e gestisce i negozi con i bambini più piccoli.

