



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://www.gjc.it>)

[Home](#) > Inglese esperienziale : input cinestetico e tecnologico

Inglese esperienziale : input cinestetico e tecnologico

Nome della scuola: Scuola-città Pestalozzi Firenze

Paese: Italia



Regione: Toscana

Città: Firenze

Link al Video di presentazione: <https://drive.google.com/file/d/1t4p2aVAQqIVcyksKPhmdeMEdsoXhJc>

Descrizione del lavoro educativo innovativo e inclusivo: L'idea di "Inglese esperienziale con input cinestetico" nasce dalla necessità di rendere l'acquisizione della lingua inglese in modo più diretto possibile per i bambini della scuola primaria. A Scuola-città Pestalozzi di Firenze, si è deciso di creare un metodo di insegnamento che si basi su "learner autonomy" e "cooperative learning", non su vocaboli fini a sé stessi ma su strutture linguistiche che si comunicano attraverso la L2. I Bambini coinvolti nel progetto si sono concentrati su meccanismi linguistici complessi come la struttura delle frasi e l'input: spiegazione interattiva, gioco cinestetico e attività di ruolo sulle strutture presentate a lezione. La nuova metodologia di spiegazione interattiva e dai bambini per costruire il significato con i compagni, è stata introdotta attraverso il gioco cinestetico, ossia la parte intermedia e di costruzione del significato creato a seconda della struttura linguistica e attraverso la modalità classroom game o role play. Il gioco cinestetico aveva il ruolo essenziale di rendere la lingua inglese più accessibile ad uno scopo, quello appunto del gioco. Il progetto è stato realizzato nel 2016/2017 con una classe di bambini di scuola primaria. In parallelo allo stesso progetto linguistico in modo tradizionale, sono state proposte 3 prove scritte di cui una di comprensione in modo di capire che i bambini con metodo sperimentale hanno mentre gli altri le avevano apprese momentaneamente durante le vacanze estive. Nel gruppo sperimentale e di controllo l'apprendimento più o meno gravi che però l'esperienza ha permesso di esperienziale. La forza di questo progetto è stata la forza della tesi per poterlo modificare e potenziare e per questo io la più grande soddisfazione la provo ora

finanziamento della banca CR Firenze per tablet scolastici il progetto verrà portato a scuola Cairoli, la scuola non sperimentale affinché non ci sia differenza di metodologia didattica della lingua inglese tra bambini appartenenti a scuole diverse. Esempio spiegazione interattiva <https://www.tinytap.it/activities/g3ako/play/> Esempio di gioco fatto da un bambino: <https://www.tinytap.it/activities/g2i4a/play/> Esempio gioco di apprendimento come cooperative learning fatto dai bambini <https://www.tinytap.it/activities/g3akp/play/present-continuous>

Allegati:  [Dispense presentate in conferenza a didacta con integrazione](#) [1]
 [presentazione-didacta_indire_2019_pdf.pdf](#) [2]

Disciplina/e Insegnata:

inglese

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

Source URL: <https://www.gjc.it/en/content/inglese-esperienziale-input-cinestetico-e-tecnologico>

Links

[1] https://www.gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/dispense_didacta_2019.pdf

[2] https://www.gjc.it/en/system/files/progetti/allegati/presentazione-didacta_indire_2019_pdf.pdf