



Associazione "Multiker. Le molte creatività"

Presso "LA GRACCHIA": Via Madonna della Scala, 32 - 10020 Cambiano (TO)

Tel: 011-9416444 Mail: info@multiker.it Sito web: www.multiker.it

Codice Fiscale e Partita IVA: 02982780013

SCHEDA TECNICA 2017/18

LET'S GO MAKE A SANDWICH!

LABORATORIO DI ANIMAZIONE IN LINGUA INGLESE

La "ricetta grammateatrale" che proponiamo è un'attività completamente condotta in lingua inglese, alla scoperta della vera storia dell'invenzione del Sandwich e della sua diffusione in tutto il mondo. Una merenda diversa da gustare tutti insieme: "Enjoy your meal!". È possibile personalizzare l'intervento dando un accento più marcato ad uno o più contenuti. Siamo molto interessati a collaborare con i docenti per fare in modo che gli obiettivi da raggiungere siano funzionali alla programmazione di classe. È inoltre possibile richiedere "ricette grammateatrali" in lingua francese (Le Taboulè) e in italiano (Il Tiramisù per classi straniere). Il laboratorio è ispirato alla pubblicazione "Ricette Grammateatrali" (Giovanna Corni - Liana Vella Ed. Didattica Attiva 2014).

OBIETTIVI

- Arricchire il vocabolario nella lingua straniera;
- Sperimentare la fonetica del lessico specifico e la sintassi della lingua straniera;
- Facilitare la comunicazione in lingua;
- Creare un clima favorevole alla partecipazione;
- Fare esperienza di interculturalità e multiculturalità.

CONTENUTI

- Canzoni e attività di gioco espressivo;
- Apprendimento di lessico e strutture relativi ai cibi, agli attrezzi da cucina, alle fasi di preparazione, alla presentazione e al consumo;
- Degustazione finale!

METODOLOGIE

Intervento condotto secondo il metodo del "CERCHIO DI ANIMAZIONE" (Giovanna Corni ed. Didattica Attiva 2012). La proposta didattica è attiva e interattiva, capace di favorire la partecipazione e l'apprendimento. Le metodologie ludico-espressive coinvolgono gli alunni in situazioni divertenti, che stimolano la creatività e il problem solving attraverso l'esercizio del pensiero logico e analogico, la conoscenza di sé e del proprio stile cognitivo, la costruzione collettiva della conoscenza (learning together, peer education, cooperative learning) e lo sviluppo armonico del gruppo-classe, inteso come "comunità d'apprendimento".

TARGET

Indicato per le classi quarte e quinte della scuola primaria e tutte le classi della scuola secondaria di I° e II°. Le attività sono diversificate in base alle età.

PARTECIPANTI

L'attività può essere svolta con il gruppo classe o con gruppi misti. Dopo una "analisi di sostenibilità economica" potremmo dover richiedere un numero minimo di partecipanti per attivare il servizio.

CALENDARIO

Le date e gli orari di intervento vengono concordati assieme ai docenti in sede di programmazione cercando di venire sempre incontro alle esigenze del team.

INDICAZIONI TECNICHE

Per il laboratorio a scuola è necessario uno spazio che permetta lo svolgimento di giochi di movimento (es. cortile, palestra, ampio salone...). Sarà necessario il libero accesso ad un lavandino per lavarsi le mani e utilizzare l'acqua per pulire i tavoli. Tutto il materiale sarà fornito dall'associazione Multiker. Le attività sono condotte da animatori formati e con esperienza.

PREVENTIVO

Quota individuale: 2,5 € /ora IVA compresa

PERCORSO CONSIGLIATO

Consigliamo un singolo incontro da svolgersi a scuola (3 ore di animazione con intervallo) Quota individuale solo per alunni effettivamente presenti 7,50 € IVA compresa.

ITER AMMINISTRATIVO

L'associazione Multiker dispone di una segreteria e di un reparto amministrativo che si occupa di tutte le questioni riguardanti l'iter burocratico di un progetto. I docenti saranno affiancati in tutte le varie fasi che competono loro mentre l'associazione si farà carico dell'invio alla segreteria scolastica di tutti i documenti necessari, dalla firma del contratto alla relazione finale. Verrà emessa regolare fattura (elettronica se necessario) a fine attività.

COORDINAMENTO DEL PROGETTO

Jacopo Michieli

Per maggiori informazioni e per preventivi personalizzati:

info@multiker.it