



	<p>SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO "G. CARDUCCI" SAN CATALDO</p> <p>Viale Indipendenza, 24 - 93017 SAN CATALDO (CL) Tel. 0934/586261 fax 0934/516665 e-mail clmm029001@istruzione.it pec clmm029001@pec.istruzione.it sito web https://www.carduccisancataldo.edu.it/</p>	
-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

The Big Game

Descrizione del progetto:

Il gioco concorso "The Big Game" si affianca all'insegnamento linguistico tradizionale con l'obiettivo di stimolare gli alunni all'apprendimento della lingua inglese, proponendo loro un'esperienza ludica e pedagogica.

Obiettivi e finalità:

- ♦ stimolare e suscitare interesse per la lingua straniera;
- ♦ partecipare con adeguato stimolo e spirito ad una gara qualunque sia il risultato;
- ♦ promuovere e valorizzare le eccellenze;
- ♦ potenziare e arricchire le abilità e le competenze degli alunni;
- ♦ confrontarsi con gli studenti di altre classi;
- ♦ migliorare le competenze linguistiche sul piano semantico e grammaticale;
- ♦ sviluppare le abilità linguistiche: comprensione scritta e use of English.

Piattaforma utilizzata:

Kahoot (*blended learning*).

Destinatari:

Alunni delle classi terze con voto compreso tra 8 e 10.

Gruppo di lavoro/dipartimenti:

Docenti di lingua inglese.

Metodologie e sussidi didattici:

Si stimoleranno gli studenti al raggiungimento di maggiori competenze in lingua inglese che permetteranno loro di partecipare alla gara; Si prepareranno gli alunni interessati attraverso esercizi simili a quelli che verranno proposti durante le gare, ripassando l'intero programma svolto in 1^a - 2^a e 3^a media.

Tempi:

Periodo di attuazione: Marzo/Maggio 2021

Fasi operative di lavoro:

1. Febbraio 2021: iscrizione alla gara;
2. Marzo 2021: svolgimento prima selezione;
3. Aprile 2021: semifinale per i migliori della prima selezione;
4. Maggio 2021: finale di istituto per i migliori della semifinale (3 vincitori).

Spazi:

- ♦ Aule di plesso
- ♦ Laboratorio linguistico

Strumenti:

- ♦ Una superficie su cui proiettare le domande – LIM o semplice videoproiettore;
- ♦ Device di ogni tipo che si possano collegare a Internet: smartphone, computer, tablet.

I dispositivi verranno usati come risponditori attraverso i quali gli alunni inviano le risposte al sito.

Per partecipare alla gara i ragazzi non devono fare altro che collegarsi al sito Kahoot.it e digitare sul loro device il PIN che compare sullo schermo della LIM, quindi inserire un nickname, che sarà quello con cui verrà identificato il giocatore sullo schermo, al quale saranno assegnati i punteggi.

Una volta che tutti sono entrati nel gioco si lancia il quiz.

Premi:

I partecipanti riceveranno un attestato di partecipazione in forma di diploma e premi di consolazione; i tre finalisti, in base alla classifica, riceveranno premi tecnologici di vario genere: cuffie bluetooth, altoparlanti, power bank, ecc.

Quota di iscrizione: 3 euro

Referente progetto: Prof.ssa Maria Pagano