

<b>TITOLO DELLO SCENARIO</b>	<b>Do you speak English?</b>	
<b>Parole chiave</b>		
<b>A chi voglio insegnare?</b>		
<b>Range di età e livello degli studenti</b>	ragazzi di scuola media (11-14 anni)	
<b>Eventuali necessità degli studenti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- studenti di madrelingua inglese che soggiornano/studiano in Italia</li> <li>- studenti italiani che studiano l'inglese</li> </ul>	
<b>Cosa voglio insegnare?</b>		
<b>Materia / campo / competenza</b>	inglese	
<b>Obiettivi specifici</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- approfondire la conoscenza della lingua inglese , in particolare le competenze comunicative, di ascolto e comprensione</li> <li>- migliorare le abilità comunicative nell'interazione tra pari</li> <li>- promuovere l'integrazione di studenti stranieri</li> </ul>	
<b>Come voglio insegnare?</b>		<b>Rate 0-5</b>
<b>Le metafore dell'apprendimento che possono facilitare gli obiettivi formativi</b>	Acquisizione (Trasmetterò / presenterò / spiegherò contenuti agli studenti)	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Imitazione (Mostrerò agli studenti come fare cose legate a questa materia/contenuto, ad es. sarò un modello per loro)	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Scoperta (Fornirò gli strumenti necessari affinché gli studenti scoprino con le proprie forze un concetto specifico. Organizzerò delle attività guidate e fornirò rinforzi adeguati)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Partecipazione (Organizzerò delle sessioni formative in cui gli studenti possano discutere, condividere e collaborare al fine di apprendere un contenuto specifico e faciliterò l'interazione tra di loro)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Sperimentazione (Organizzerò delle attività in cui gli studenti potranno comprendere, praticare ed esercitarsi facendo – Learning by doing)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>Description of the game</b>	<b>Descrizione narrativa del gioco</b>	Il gioco consiste nella simulazione di un incontro tra due ragazzi inglesi che si trovano a Roma per le vacanze con i propri genitori, e due ragazze italiane; i giocatori dovranno conoscersi e scambiarsi informazioni su di loro, parlando

		esclusivamente in inglese. Dopo la fase di conoscenza reciproca, i giocatori dovranno rispondere a dei messaggi per verificare che abbiano compreso e ottenuto informazioni sugli altri partecipanti	
	<b>Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- migliorare la conoscenza e l'uso della lingua inglese</li> <li>- ottenere informazioni volte alla conoscenza degli altri</li> <li>- promuovere l'integrazione di studenti stranieri</li> <li>- migliorare l'interazione sociale tra pari</li> </ul>	
	<b>Regole</b>	la regola del gioco è comunicare esclusivamente in lingua inglese	
	<b>Sfide</b>	le sfide che pone il gioco consistono nel comunicare utilizzando la lingua inglese	
	<b>Sistema di gratificazione/feedback cycle</b>	il sistema di gratificazione e feedback è determinato dai messaggi finali ai quali i giocatori dovranno rispondere per valutare la conoscenza ottenuta	
		<b>Contesti di Apprendimento</b>	<b>Tempo stimato</b>
<b>Descrizione narrative delle attività didattiche – organizzazione step by step e struttura</b>	Prima del gioco: si prevede una periodo di apprendimento della grammatica di base della lingua inglese	a scuola e a casa	durante l'anno scolastico
	Durante il gioco:	in aula	30 minuti
	Dopo il gioco: si prevede una discussione di gruppo per analizzare e valutare la sessione di gioco	a casa e a scuola.	1 ora
			Totale:
<b>Come valuterò gli studenti?</b>			
<b>Approccio valutativo</b>	Discussione di gruppo		
<b>Di cosa hanno bisogno gli studenti per raggiungere gli obiettivi formativi?</b>			

<b>Prerequisiti</b>		Conoscenza di base della lingua inglese
<b>Setting e materiali</b>		vocabolario inglese-italiano
<b>Di cosa ho bisogno per implementare lo scenario?</b>		
<b>Strumenti da utilizzare</b>	Obbligatorio	Eutopia
	Facoltativo	
<b>Infrastrutture / apparecchiature</b>	Obbligatorio	- Connessione Internet - Un pc per ogni studente
	Facoltativo	
<b>Risorse</b>		vocabolario inglese-italiano
<b>Risorse di tempo e spazio</b>		Un aula per le lezioni di inglese, per la sessione di gioco e per la discussione finale
<b>Altri eventuali elementi da considerare</b>		