|  |  |
| --- | --- |
| **(Project logo)** | **C:\Users\Mari\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\1457B0B9.tmp** |
| **LESSON PLAN** | **AGAINST ONLINE SLAVERY (**2019-1-FI01-KA229-060725) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Country + School:** | **Portugal – Agrupamento de Escolas de Idães** |
| **Teacher(-s)** | **Susana Pereira** |
| **Subject / Course:** | **Society, news, political power**.  |
| **Topic:** |  |
| **Age group:** | 13-17 | **Lesson Duration:** | **45 minutes** |

|  |
| --- |
| **Obiettivi della lezione da conseguire:** |
|   Questa lezione riguarda le notizie e i media.Obiettivi linguistici:• Esercitare le capacità di parlare• Prevedere il contenuto da un titolo• Sviluppare capacità di sintesi• Praticare la formazione delle domande |

|  |
| --- |
| **Sommario dei compiti / Attività:** |
|    Compito 1 - far parlare gli studenti delle novità. L'idea è di far riflettere gli studenti su come scoprono cosa sta succedendo nel mondo e se ritengono importante essere informati sull'attualità.Compito 2- chiedere agli studenti di considerare i vantaggi e gli svantaggi delle quattro principali fonti mediatiche: TV, Internet, giornali e radio. Gli studenti possono farlo in gruppo e le loro risposte possono essere successivamente confrontate.Compito 3- guardare i titoli e chiedere agli studenti di inventare la storia sulla base del titolo. Tagliare i titoli in strisce e assegnare a ciascuna coppia o gruppo un solo titolo su cui lavorare. Incoraggiare gli studenti a usare la loro immaginazione e a creare una storia.Compito 4-richiedere agli studenti di riassumere un articolo. Chiedere agli studenti di scegliere un articolo da giornali veri e di leggerlo attentamente. Spiegare che poi daranno un riassunto dell'articolo al resto della classe. Dovranno scegliere le parti importanti e assicurarsi di avere il vocabolario di cui hanno bisogno.Compito 5- chiedere agli studenti di entrare nel ruolo di giornalista per svolgere un'intervista con un politico. Gli studenti possono lavorare in coppia per produrre sei domande e giochi di ruolo come se fossero in un programma televisivo. |

|  |
| --- |
| **Materiali / Attrezzature:** |
| Computer, internet, giornali, board,  |

|  |
| --- |
| **Riferimenti/teorie/metodi didattici utilizzati** |
| Apprendimento cooperativo; apprendimento centrato sullo studente; insegnamento basato sulle competenze; |

|  |
| --- |
| **Valutazione degli obiettivi raggiunti:** |
| Valutazione formativa: gli studenti compilano un questionario sui risultati raggiunti in classe.  |