

SCHEDA DEL MODULO “HARRY POTTER”

SCHEDA DIDATTICO/METODOLOGICA - MODULO - UNITÀ DI APPRENDIMENTO **(Chiara Forni-Michela Caroli-Samanta Rizzi-Giulia Carrara)**

IDENTITÀ

INSEGNANTE TITOLARE: insegnante di inglese

EVENTUALE COMPRESENZA DI INSEGNANTE DISCIPLINARISTA:

- Insegnante di matematica (seconda ora → Shopping in Diagon Alley);
- Insegnante di musica (terza ora → Hogwarts Hymn);
- Insegnante di arte (quarta ora → Muggle studies);
- Insegnante di scienze (quinta e sesta ora → Potions);
- Insegnante di motoria (settimana e ottava ora → Quidditch).

SCUOLA: Primaria Secondaria di primo grado

CLASSE: 5ª elementare Primo / secondo anno secondaria

LINGUA VEICOLARE: inglese

DISCIPLINE: inglese, matematica, musica, arte, scienze e motoria.

LIVELLO LINGUISTICO: livello A1 A2

PERIODO: 1 settimana nel mese di aprile

MONTE-ORE: 11 ore totali

TESTO/I D'ADOZIONE (eventuali altre risorse): non abbiamo utilizzato libri di testo, ma ci siamo servite di un riassunto del primo film fatto dalla maestra e dei film della saga di Harry Potter

- *“Harry Potter e la pietra filosofale”*;
- *“Harry Potter e la camera dei segreti”*;
- *“Harry Potter e il prigioniero di Azkaban”*;
- *“Harry Potter e il calice di fuoco”*;
- *“Harry Potter e l'Ordine della Fenice”*;
- *“Harry Potter e il principe mezzosangue”*;
- *“Harry Potter e i Doni della Morte”*.

Inizialmente, i film completi sono stati visti in lingua italiana; successivamente i bambini hanno ripreso i film tramite delle clip guardate in inglese con la presenza della maestra di inglese.

Le schede proposte agli alunni, utilizzate per le diverse attività, sono state realizzate dalla maestra, tenendo conto del livello dei bambini e fornite durante il corso nelle attività.

TITOLO DEL LABORATORIO (disciplina e tema specifico trattato): “Harry Potter”

MODALITÀ

STRATEGIE:

Tutte le attività prevedono un momento di story-telling, in cui la maestra proietta e legge alcuni stralci dei libri di Harry Potter ai bambini per introdurre la lezione con un richiamo diretto al libro.

Generalmente, le attività prevedono la modalità del role-playing, che consiste nel immedesimarsi nella storia di Harry Potter (le lezioni richiamano, non solo con il nome, le tipiche lezioni svolte ad Hogwarts; i bambini sono stati divisi in gruppi seguendo la pratica del cappello parlante ecc.).

Tutte (eccetto un momento di un'attività) sono svolte in gruppo, seguendo la modalità cooperative learning per incentivare i bambini a lavorare in team.

Una modalità largamente utilizzata in questo progetto riguarda l'allestimento di aule disciplinari. Questa modalità prevede che le aule vengano assegnate in base alla disciplina che si svolgerà. Esse presentano, quindi, un diverso setting con la presenza di materiali e strumenti adatti alla disciplina che si andrà a svolgere. Questa specifica disposizione prevede che l'insegnante (fatta eccezione per l'insegnante titolare) rimanga fisso nella sua aula, mentre i bambini si recano dal docente.

Sono presenti anche attività di laboratorio, come l'attività di arte e di scienze, che prevedono una lezione pratica e creativa, in cui la modalità prevista è il learning by doing.

Tutte le lezioni sono improntate nella modalità dell'edutainment, ovvero sull'idea di apprendere divertendosi. Il tema presentato non sarà solo un gioco, bensì un momento di apprendimento.

Di seguito si presentano in specifico le modalità presenti nelle varie attività:

- Introduzione → - Lezione frontale (lettere, regole dei punti delle case e orario scolastico);
- Role-playing (attività del cappello parlante);
- Lavoro individuale (creazione del proprio identikit);
- Matematica → Role-playing;
- Musica → Cooperative learning;
- Arte → Learning by doing;
- Scienze → Learning by doing;
- Motoria → Learning by doing.

STRUMENTI: TIC (tecnologie dell'informazione e della comunicazione).

MATERIALI: materiali presenti nelle attività, stralci dei libri, clip dei film e schede didattiche.

AMBIENTI:

- Introduzione → Classe ordinaria;
- Matematica → Classe ordinaria e cortile;
- Musica → Aula di musica;
- Arte → Laboratorio di arte;
- Scienze → Laboratorio di scienze;
- Motoria → Palestra/cortile.

PROGETTAZIONE

INPUT (pre-requisiti e motivazioni):

I bambini hanno già preso visione dei film (in lingua italiana) durante le ore buche a scuola o nei momenti di intervallo svolti in classe.

La motivazione proviene principalmente dai bambini stessi che, durante la visione dei film, hanno maturato interesse e curiosità verso l'argomento.

La maestra di inglese, in compresenza degli altri insegnanti che si sono resi disponibili, ha deciso di approfondire questa curiosità dei bambini attraverso la creazione di un U.d.A. a tema Harry Potter, per far diventare il loro interesse una fonte di arricchimento anche dal punto di vista scolastico, includendo la partecipazione di altre discipline simulando Hogwarts, la scuola di Harry Potter (simulando le varie materie, riprendendo scene dei film, leggendo stralci dal libro ecc.).

OUTPUT (obiettivi formativi generali, linguistico/comunicativi, disciplinari):

→ OBIETTIVI FORMATIVI GENERALI

Ascolto (comprensione orale)

- Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.
- Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale.

Parlato (produzione e interazione orale)

- Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo.
- Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti.
- Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione.

Lettura (comprensione scritta)

- Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.

Scrittura (produzione scritta)

- Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc.

Apprendimento della lingua

- Apprendere nuovi vocaboli riferiti al mondo magico e alle discipline curriculari.

→ OBIETTIVI DISCIPLINARI

MATEMATICA

- Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale o scritto a seconda delle situazioni.
- Formulare giudizi e prendere decisioni.
- Utilizzare una nuova unità di misura (Galeoni) e passare da un'unità di misura a un'altra.

MUSICA

- Eseguire collettivamente brani vocali curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.
- Riconoscere gli usi della musica nella realtà multimediale (cinema).

SCIENZE

- Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici (in questo caso capillarità ed effervescenza).
- Individuare le proprietà di alcuni materiali e oggetti.
- Capire, anche grazie allo schema dei passaggi, come si è arrivati al risultato finale di un esperimento.

ARTE E IMMAGINE

- Utilizzare i materiali e gli strumenti messi a disposizione dall'insegnante per realizzare prodotti artistici originali.

EDUCAZIONE FISICA

- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive del Quidditch coordinando schemi motori già acquisiti.
- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate in forma di gara e collaborando con i membri della propria squadra.
- Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

SVILUPPO DEL MODULO

PAROLE-CHIAVE/GLOSSARIO (CLASSROOM LANGUAGE)

VOCABULARY		
	WORD	MEANING
INTRODUCTION	Witchcraft	Stregoneria
	Wizardry	Magia
	Sorting hat	Cappello parlante
	Wizard	Mago
	Scar	Cicatrice
	Wand	Bacchetta
SHOPPING IN DIAGON ALLEY	Cauldron	Calderone
	Broomstick	Scopa
	Galleons	Galeoni
	Owl	Gufo
	Toad	Rospo
	Second-hand	Seconda mano
POTIONS	Dye	Colorante
	Stem	Stelo
	Phenomenon	Fenomeno
	Tubes	Tubi
	Capillarity	Capillarità
	Substances	Sostanze
	Vegetable oil	Olio vegetale
	Food colouring	Colorante alimentare
	Effervescent tablet	Pastiglia effervescente
	Spoon	Cucchiaino
	Jar	Vasetto
QUIDDITCH	Helmet	Casco
	Goggles	Occhiali
	Shin/knee/arm guards	Parastinchi/ginocchiere/gomitiera
	Gloves	Guanti
	Bat	Mazza
	Chaser	Cacciatore
	Keeper	Portiere
	Beater	Battitore
	Seeker	Cercatore
	Quaffle	Pluffa
	Bludger	Bolide
	Golden snitch	Boccino d'oro

CLASSROOM LANGUAGE		
SHOPPING IN DIAGON ALLEY	PHRASE	MEANING
	Welcome to the _____ shop	Benvenuto nel negozio _____
	What do you need?	Di cosa hai bisogno?
	Can I help you?	Posso aiutarti?
	Do you have a list?	Hai una lista?
	Do you want to buy it new or second-hand?	Vuoi comprarlo nuovo o di seconda mano?
	This product is better than that	Questo prodotto è migliore di quello
	It costs 15 galleons	Costa 15 galeoni
	Good morning, do you have a cauldron/broomstick/...?	Buongiorno, avete un calderone/scopa/...?
	I need a book. This is the name...	Ho bisogno di un libro. Questo è il nome...
	Can I have this product new/second-hand?	Posso avere questo prodotto nuovo/di seconda mano?
	How much does it cost?	Quanto costa?
	Okay, here you are	Okay, ecco qui
	I do not have enough money	Non ho abbastanza soldi
POTIONS	Paint the wand	Colora la bacchetta
	Arrange the benches	Disponi le perline
	Decorate the wand	Decora la bacchetta
	Come and get the materials	Venite e prendete i materiali
	Prepare the jars	Preparate i vasetti
	Insert the dye	Aggiungete il colorante
	Observe change	Osservate i cambiamenti
	Ask questions	Fate domande
	Add a little water along with two drops of food colouring	Aggiungete un po' di acqua e due gocce di colorante alimentare
	Mix with the spoon	Mischia con il cucchiaino
	Add the vegetable oil until the jar is full	Aggiungi l'olio finché il vaso non è pieno
	Add the effervescent tablet	Aggiungi la pastiglia effervescente
QUIDDITCH	Center the ring with the Quaffle	Centra l'anello con la Pluffa
	Watch out! Defend that ring	Attento! Difendi quell'anello
	Block the opponent near the goalkeeper	Blocca l'avversario vicino al portiere
	Come on, run and get the snitch	Corri e prendi il boccino
	If you take the golden snitch, you get 150 point	Se prendi il boccino d'oro ottieni 150 punti
	Each time you center the ring, you get 10 points	Ogni volta che centri l'anello, ottieni 10 punti

PRESENTAZIONE, SPIEGAZIONE E APPLICAZIONE DEL MODULO

→ 1 LEZIONE

SETTING: classe ordinaria

DURATA: 2 ore

La lezione inizia con la lettura condivisa delle lettere che i bambini hanno trovato sul banco. La maestra legge sia la lettera di Hogwarts, sia la lista allegata alla lettera.

Dopo aver letto la lettera e la lista di Hogwarts, la maestra introduce ai bambini il progetto che lei e gli altri insegnanti in compresenza hanno deciso di preparare per loro.

Dopo questa breve introduzione, la maestra consegna ai bambini un breve riassunto in inglese ricco di immagini del primo film di Harry Potter, su cui si basa il progetto di Harry Potter. La maestra legge ai bambini il riassunto del film, mostrando loro le immagini per mettere insieme le idee e i fatti che si ricordavano i bambini. (Riassunto → Si tratta di un semplice riassunto con i fatti principali della storia. La maestra sceglie di basare il progetto sul primo film, perché è più facile per i bambini lavorare su un singolo film e perché le attività e i videoclip riguardano il primo film).

Successivamente, la maestra chiede ai bambini se ricordano la scena del film in cui Harry riceve la sua lettera e mostra loro la scena del film alla LIM (<https://youtu.be/A9Tw0exe0VM>).

Dopo la visione della scena del film, la maestra pone ai bambini alcune domande per verificare la loro attenzione e comprensione. Questo lavoro aiuta i bambini ad amplificare e arricchire il riassunto già fornito dalla maestra.

Successivamente la maestra attira l'attenzione dei bambini mostrando loro un oggetto già familiare, il cappello parlante e spiega che, come hanno fatto Harry Potter e i suoi amici, anche loro sarebbero stati smistati nelle quattro case, Grifondoro, Tassorosso, Corvonero e Serpeverde, per svolgere le attività.

Prima di procedere allo smistamento, la maestra mostra ai bambini la scena del film in cui Harry Potter, Hermione Granger e Ron Weasley vengono smistati, ponendo loro alcune domande per verificare la loro attenzione e comprensione. Successivamente, seguendo la prassi, la maestra chiama a turno i bambini, facendogli indossare il cappello e smista i bambini nei gruppi.

Dopo aver smistato i bambini nelle quattro case, la maestra spiega ai bambini che, durante le attività che si svolgeranno in quella settimana, potranno guadagnare o perdere punti per la propria casa. Per questo motivo, la maestra mostra il sistema di raccolta dei punti con le regole che permetteranno ai bambini di guadagnare o perdere punti durante il percorso.

Successivamente la maestra propone ai bambini di creare il loro profilo da maghi, consegnando loro una scheda pre-compilata, in cui è presente la descrizione di Harry Potter, da cui loro potranno prendere spunto. Dopo 15 minuti di lavoro individuale, i bambini leggeranno la loro descrizione ai compagni e con le informazioni raccolte la maestra darà ai bambini la loro "Carta ID dello studente di Hogwarts".

Per concludere la lezione, la maestra mostra ai bambini l'orario scolastico della settimana con le materie e le lezioni che seguiranno.

→ 2 LEZIONE

SETTING: classe ordinaria e cortile

DURATA: 1 ora

La lezione inizia con la visione condivisa di una scena del film di Harry Potter (https://drive.google.com/file/d/16x92CiT_ODIn5evQWxiTZ03FISccOqC9/view?usp=sharing).

Dopo la visione del film, la maestra parla con i bambini della storia per fare un riassunto generale.

Successivamente, la maestra introduce l'attività centrale della lezione "Shopping a Diagon Alley", ricordando ai bambini che, come Harry e Hagrid, anche loro dovrebbero andare a comprare gli oggetti della lista. Per questo motivo, la maestra introduce i galeoni, ovvero le monete che i bambini useranno per fare compere.

Infine, prima di iniziare l'attività, la maestra ricorda ai bambini le "regole": devono stare attenti a non sprecare soldi per oggetti non presenti nella lista e devono parlare solo in inglese ai venditori.

L'attività si svolge in cortile, dove i genitori dei bambini hanno creato dei piccoli negozi per simulare Diagon Alley. Ci sono diversi negozi: negozi di vestiti, di animali domestici, di dolciumi, di scope, di libri... I bambini potranno anche scegliere tra oggetti nuovi o di seconda mano, più costosi e più forti oppure più scarsi ed economici ecc.

L'obiettivo dell'attività è imparare a gestire i propri soldi, riconoscendo le priorità e tendendo monitorato il budget e parlare in inglese ai venditori utilizzando il lessico e le frasi già studiate.

→ 3 LEZIONE

SETTING: classe di musica

DURATA: 1 ora

La terza lezione prevede una lezione di musica. I bambini ascoltano e imparano l'inno di Hogwarts "Hogwarts Hoggy Warty". Per prima cosa, la maestra fa ascoltare l'inno mostrando ai bambini un video tratto dal film di Harry Potter (<https://youtu.be/7l6cJnQQsWc>).

Successivamente, la maestra mostra ai bambini il testo prima in italiano e poi in inglese. Dopo averlo ripetuto e tradotto con la maestra, tutta la classe prova a cantarlo.

→ 4 LEZIONE

SETTING: classe di babbanologia (laboratorio di arte)

DURATA: 1 ora

La quarta lezione prevede degli studi babbani, ovvero una lezione di arte. La lezione inizia con la visione della scena del film in cui Harry Potter compra la sua prima bacchetta a Diagon Alley (<https://youtu.be/gRqY1nxGGE4>). Infine, i bambini creeranno le loro bacchette magiche.

→ 5 LEZIONE

SETTING: classe di pozioni (laboratorio di scienze)

DURATA: 2 ore

La quinta lezione prevede una lezione di pozioni, ovvero una lezione di scienze. La lezione inizia con la visione della scena del film in cui Harry Potter segue la sua prima lezione di pozioni con il professor Piton (<https://youtu.be/9JhI9G58LXI>).

Successivamente, i bambini svolgeranno due esperimenti:

- Fiori che cambiano colore (esempio: https://youtu.be/KHWPiXyl_U0);
- Lampada vulcano (esempio: <https://www.youtube.com/watch?v=uF3zGvm0vnY>).

Durante e dopo ogni esperimento, i bambini avranno a disposizione 10/15 minuti in cui potranno compilare la scheda del laboratorio di scienze per segnare osservazioni, fare disegni ecc.

→ 6 LEZIONE

SETTING: classe di Quidditch (lezione di motoria)

DURATA: 2 ore

La sesta lezione prevede una lezione di Quidditch rivisitato con il maestro di motoria. La lezione inizia con la visione della scena del film in cui Harry Potter partecipa alla sua prima partita di Quidditch come cercatore (<https://youtu.be/1A6z7R-aaDw> - <https://youtu.be/F3FPSYcUY489>).

Successivamente il maestro spiega le regole del gioco, mostra ai bambini i vari ruoli (cacciatore, battitore, portiere e cercatore) e le tre palle (Pluffa, Bolide e Boccino d'oro).

Dopo la spiegazione, i bambini sceglieranno i loro ruoli e giocheranno alcune partite come torneo e con le loro vittorie otterranno dei punti per le loro case.

→ 7 LEZIONE

SETTING: classe ordinaria

DURATA: 2 ore

Durante l'ultima lezione, i bambini svolgeranno il test finale della durata massima di un'ora, in cui sono presenti domande a scelta multipla, domande aperte ecc.

Dopo qualche ora (come riportato nell'orario scolastico – vedere slide “Timetable”), la maestra porta le verifiche corrette ai bambini insieme al loro diploma da studenti di Hogwarts.

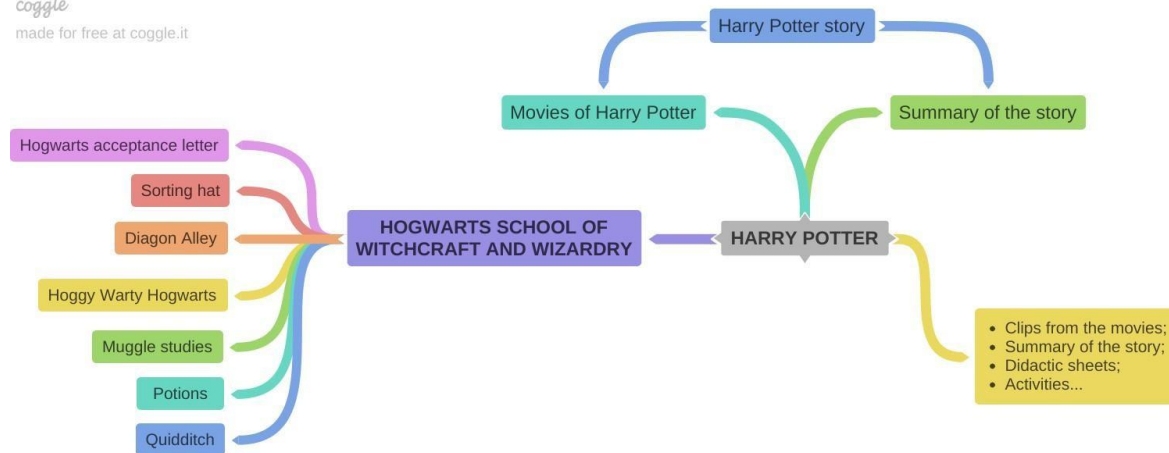
Il progetto scolastico a tema Harry Potter si conclude con il ballo del ceppo, una festa (ultima ora del venerdì) in cui i bambini potranno mangiare, ascoltare musica e ballare. Infine, la maestra conterà con i bambini i punti raccolti dalle varie case e decreterà il vincitore.

PORTFOLIO DEL MODULO

1. MAPPA RETICOLARE

coggle

made for free at coggle.it



2. SCHEDA LABORATORIO SU BASE LINGUISTICA, DISCIPLINARE

"Harry Potter and the Philosopher's stone" is a part of both a saga of books, written by J.K. Rowling, and a series of films, whose protagonist is Harry Potter, a young wizard who will face many adventures with his friends to defeat Voldemort, a violent wizard, who want to destroy Hogwarts and his wizards.

SUMMARY OF "HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE":

The story begins in 1981, when Mr. **ALBUS DUMBLEDORE** leaves Harry, an orphaned child, on the doorstep of the Dursleys' home, because they were his only relatives left.



MR. VERNON and **MRS. PETUNIA** were forced to take care of Harry, but they never accepted him (as a matter of fact his room was the cupboard). Harry's childhood was unhappy compared to contrasts to his spoiled **COUSIN DUDLEY**'s one.



At the age of 11, Harry unexpectedly receives his first letter to Hogwarts, delivered by an owl. The uncle forbid Harry from reading the letters he had received and forced the family to move to a small and old house on an island.

One night, **HAGRID**, a giant man, walks into the Dursleys' home to deliver personally the letter to Harry and to tell him the truth: his parents, James and Lily, were killed by **VOLDEMORT**, while Harry had survived the deadly curse that Voldemort had thrown.



After discovering the truth, Harry leaves with Hagrid for Hogwarts. First, they visit Diagon Alley, a magical London street where they buy all the magical material for the school.



Afterward, Harry travels on the magical Express to Hogwarts, where he meets his schoolmates: **RON WEASLEY** with his twin brothers **FRED** and **GEORGE**, **HERMIONE GRANGER** and **DRACO MALFOY**, an arrogant child with whom he will often quarrel.

In Hogwarts, the children were sorted into houses by the sorting hat. Harry, Hermione and Ron were assigned to the Gryffindor house and they became friends.



The school life of Harry is going well: he also joined in the Gryffindor Quidditch team as a seeker.



The problems start around Christmas, right after Harry receives his father's invisibility cloak as gift. Harry and his friends used it to sneak around the castle and they found a secret room, in which there was a three-headed dog, protector of a trap door.

Harry and his friends discover from Hagrid that the beast protects a magic stone because someone tried to steal it. They blame **SNAPE** (professor of potions) who looks bad.

One day, the three friends decided to enter the trap door. After having passed some difficult obstacles, Harry carried on alone towards the last room. He was convinced to find Snape, but there was **RAPTOR** (professor of defence against the dark arts) who tells him that he had tried to steal the stone to give it to Voldemort, who lives in his head hidden by the turban.



Voldemort tells Raptor to kill the boy, but Harry defeated them thanks to the power of the stone. In the end, the Gryffindor won the Cup of Houses, thanks to Harry's heroic actions.

3. SCHEDA SU BASE IPERMEDIALE (SITOGRAFIA)

VIDEO CLIP LIST:

Harry receives his first letter

- <https://youtu.be/A9Tw0exe0VM>

Harry is sorted into the Gryffindor house

- https://youtu.be/A0cla_h_f8M

Harry visits Diagon Alley with Hagrid

- https://drive.google.com/file/d/16x92CiT_0DIn5evQWxjTZ03FISCCoQc9/view?usp=sharing

Hogwarts students sing the hymn "Hogwarts Hoggy Warty"

- <https://youtu.be/7l6cJnQQsWc>

Harry gets his first wand

- <https://youtu.be/gRqY1nxGGE4>

Harry takes his first potions class with Snape

- <https://youtu.be/9JhI9G58LXI>

Harry plays his first Quidditch match

- <https://youtu.be/1A6z7R-aaDw>
- <https://youtu.be/F3FPSYcUY48>

LINK FROM WHICH WE TOOK INSPIRATION FOR THE THEORY:

DIAGON ALLEY → https://harrypotter.fandom.com/wiki/Diagon_Alley

SHOPS IN DIAGON ALLEY:

- https://harrypotter.fandom.com/wiki/Sugarplum%27s_Sweets_Shop
- <https://harrypotter.fandom.com/wiki/Broomstix>
Which sells <https://harrypotter.fandom.com/wiki/Broomstick#Models>
- https://harrypotter.fandom.com/wiki/2nd_Hand_Brooms
- https://harrypotter.fandom.com/wiki/Flourish_and_Blotts
Which sells https://harrypotter.fandom.com/wiki/A_History_of_Magic
https://harrypotter.fandom.com/wiki/Marauder%27s_Map
[https://harrypotter.fandom.com/wiki/T. M. Riddle%27s_Diary](https://harrypotter.fandom.com/wiki/T._M._Riddle%27s_Diary)
- https://harrypotter.fandom.com/wiki/Eeylops_Owl_Emporium
- https://harrypotter.fandom.com/wiki/Magical_Menagerie
- https://harrypotter.fandom.com/wiki/Madam_Malkin%27s_Robes_for_All_Occasions
Which sells https://harrypotter.fandom.com/wiki/Hogwarts_uniform
https://harrypotter.fandom.com/wiki/Cloak_of_Invisibility
- https://harrypotter.fandom.com/wiki/Potage%27s_Cauldron_Shop

SUBJECTS IN HOGWARTS: https://harrypotter.fandom.com/wiki/Hogwarts_subjects

GALLEONS: <https://harrypotter.fandom.com/wiki/Galleon>

HOGWARTS HYMN → https://harrypotter.fandom.com/wiki/Hoggy_Warty_Hogwarts

FIRST EXPERIMENT → <https://www.youtube.com/watch?v=xsm2grsOxn0>

SECOND EXPERIMENT → <https://youtu.be/uF3zGvm0vnY>

QUIDDITCH → - <https://harrypotter.fandom.com/it/wiki/Quidditch>

- <https://www.quattrocolonne-news.it/2019/04/15/quidditch-lo-sport-dei-maghi-da-hogwarts-a-ferro-di-cavallo/>

CONCLUSIONE DEL MODULO

Verifiche (test linguistici e di comprensione)

HARRY POTTER TEST

EXERCISE N°1: DESCRIBE THE POTIONS LABORATORY EXPERIMENT THAT YOU LIKED MOST USING THE KEY WORDS YOU HAVE STUDIED AND THE SHORT PHRASES USED BY THE TEACHER DURING THE EXPERIMENT.

REMEMBER → Try to follow the lab sheet that the teacher gave you during the laboratory: talk about the materials, the procedure and the conclusions.

I chose the _____ (first or second) experiment.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

____/5 points for a complete answer

EXERCISE N°2: ANSWER THE THREE QUIDDITCH QUESTIONS

- 1) Write the materials that are used to play in Quidditch
- 2) Talk about one of the types of balls in Quidditch: QUAFFLE, BLUDGER or GOLDEN SNITCH
- 3) Talk about one of the Quidditch roles: CHASER, KEEPER, BEATER or SEEKER

_____/3 points for each correct answer

EXERCISE N°3: READ THE QUESTIONS ABOUT HARRY POTTER AND CROSS THE CORRECT ANSWER

1- Which house was Harry Potter part of?

- A. Slytherin
- B. Hufflepuff
- C. Gryffindor
- D. Ravenclaw

2- What was the name of the place where the market took place?

- A. Diagon Alley
- B. Hogwarts
- C. Leadenhall Market
- D. Dragon Market

3- Who accompanies Harry Potter to Diagon Alley?

- A. Silente
- B. Ron
- C. Hagrid
- D. Piton

4- What is the sport practiced at Hogwarts?

- A. Cricket
- B. Quidditch
- C. Baseball
- D. Trash

5- What was the name of Harry Potter's best friends?

- A. Neville and Luna
- B. Fred and George
- C. Draco and Gregory
- D. Ron and Hermione

6- What colour characterizes the Gryffindors?

- A. White
- B. Red
- C. Yellow
- D. Orange

7- What role does Harry Potter play on the Quidditch team?

- A. Chaser
- B. Beater
- C. Reserve
- D. Seeker

9- Where did Harry live with the Dursley family?

- A. In a bedroom
- B. In the cupboard
- C. In the garden
- D. In the attic

10- Who brought the first letter to Harry?

- A. A rabbit
- B. A toad
- C. An owl
- D. A phoenix

_____/1 point for each correct answer