

PROGRAMMA CLICK 1 C OTTOBRE

Giorno	Programma
2/10/2015	<ul style="list-style-type: none"> - Breve introduzione all'anno scolastico e ai temi di vita che si affronteranno (<i>What a surprise, Home sweet home, Toys and games, Silver's family</i>). - Cominciare Microtema 1.1. <i>Greetings</i>. - Gioco: a ogni bambino a turno chiedere: "<i>What's your name</i>", devono rispondere "mi chiamo..." in inglese (<i>I'm...</i>) e tutti gli altri dicono "<i>Hello..</i>". Questo è un gioco per cominciare ad imparare come presentarsi e rispondere, ma anche un modo per tutti i bambini di conoscersi. - Proiezione delle vignette della storia del primo tema "<i>What a Surprise</i>" con narrazione dal CD-Rom, introduzione dello gnometto Silver. - Spiegazione delle vignette. - Cantare insieme e spiegare i saluti presenti nella prima canzone "<i>Hi! Say hello to me!</i>". - Esercizio-Gioco a pagina 5, "<i>Trace, colour, read and write</i>": completare il cappello di Silver e scrivere i saluti negli appositi spazi. Ad ogni trattino corrisponde una lettera. - Gioco: dividere la classe in due squadre. Ogni squadra avrà matite di vari colori <i>red, orange, yellow, green, blue</i>. La squadra che tira su per prima la matita colorata del colore richiesto, vince.
6/10/2015	<ul style="list-style-type: none"> - Ripasso della prima lezione con vignette e canzone. - Esercizio-Gioco a pagina 6, "<i>Unscramble and write</i>": i saluti sono scritti in maniera speculare. - Attività manuale: "<i>Silver's Umbrella</i>" (colorare e assemblare l'ombrellino di Silver).
9/10/2015	<ul style="list-style-type: none"> - Ripasso delle lezioni precedenti. - Cominciare Microtema 1.2 "<i>Numbers</i>" cantando insieme e spiegare la canzone "<i>One, two, three!</i>". - Gioco: uno alla volta i bambini scelgono un numero (1-5) e ogni volta che viene nominato nella canzone, gli altri devono salutare il bambino con quel numero. - Esercizio-Gioco a pagina 8, "<i>Colour and Say</i>": dopo aver fatto un ripasso dei colori e dei numeri, colorare i numeri del colore dello gnometto accanto così che ogni numero corrisponda ad un colore.

	<ul style="list-style-type: none"> - Gioco: far chiudere i libri ai bambini e senza far vedere scegliere una matita colorata. I bambini dovranno ricordarsi quale numero corrisponde a quel colore. - Esercizio-Gioco a pagina 9, <i>"Count and colour"</i>: colorare il numero in cifre e il numero in lettere come gli gnometti accanto. - Attività manuale: <i>"My own telephone"</i> (colorare, ritagliare e completare il telefono).
13/10/2015	<ul style="list-style-type: none"> - Ripasso di lezioni precedenti. - Cominciare Microtema 1.3. <i>"Colours"</i>. - Gioco: ad ogni bambino dare un colore diverso tra <i>red, orange, yellow, green e blue</i>. A turno i bambini diranno <i>"Hello I'm...(colore)"</i>. - Cantare insieme canzone <i>"Colours"</i>. - Ripasso dei colori dell'arcobaleno. - Esercizio-Gioco a pagina 11 <i>"Colour the crazy rainbow and write"</i>: i bambini devono colorare l'arcobaleno seguendo l'indicazioni di Silver. Poi scrivere i colori dell'arcobaleno mettendo una lettera in ogni casella. - Esercizio-Gioco a pagina 12 <i>"Match each picture with the right colour"</i>: i bambini devono collegare ogni gnometto alla scritta del proprio colore. - Attività manuale: <i>"My own telephone"</i>: finire di assemblare il telefono. - Attività manuale: cominciare a colorare il <i>"Pop-up card"</i> con l'arcobaleno.
16/10/2015	<ul style="list-style-type: none"> - Fare ripasso delle lezioni precedenti. - Cominciare Microtema 1.4. <i>"My face"</i>. - Fare vedere e nominare le parti del volto. - Cantare insieme la canzone <i>"My face"</i>: i maschietti canteranno la parte <i>"I am a little boy"</i> e le femminucce canteranno la parte <i>"I am a little girl"</i>. - Gioco: su un volto disegnato e plastificato con pezzi del volto rimovibili, giocare a indovinare quale parte del volto manca <i>"What part of the face is missing?"</i>. Chi indovina può attaccare la parte mancante sul volto disegnato. - Esercizio-Gioco a pagina 14 <i>"Draw, read and write"</i>: disegnare le parti mancanti dello gnometto e scrivere le parti del volto dove ogni lettera corrisponde ad un trattino. - Gioco: <i>"Simon says"</i>- ad ogni ordine dato i bambini devono eseguire, per esempio <i>"Simon says touch"</i>

	<p><i>your eyes</i>”, i bambini devo toccarsi gli occhi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esercizio-Gioco a pagina 15 “<i>Read and write</i>”: leggere insieme le parti del volto guardando il bambino, poi completare le parti del volto della bambina dove ogni lettera corrisponde ad un quadrato. - Attività manuale: finire il “<i>Pop-up</i>” card.
20/10/2015	<ul style="list-style-type: none"> - Ripasso di tutto quello che abbiamo fatto dall’inizio dell’anno. - Proiezione vignette con domande: “<i>Who’s story is this?</i>”, guardare ombrello e chiedere “<i>What is this?</i>”, chiedere “<i>Where does Silver come out of?</i>”, “<i>What colour is the umbrella?</i>”. Guardare il cielo e nuvole, chiedere “<i>What is this?</i>”, guardando Silver chiedere “<i>What does Silver have?</i>”, guardare l’arcobaleno e chiedere “<i>What is this? What are the colours?</i>”. - Cantare tutte le canzoni e ripasso di parole importanti. - Gioco: sul sito www.coloritbynumber.com fare venire uno alla volta i bambini per colorare sulla LIM l’immagine di un animale. - Ripasso delle parti del volto. - Gioco: su un volto disegnato e plastificato con pezzi del volto rimovibili, giocare a indovinare quale parte del volto manca: “<i>What part of the face is missing?</i>”. Chi indovina può attaccare la parte mancante sul volto disegnato. - Gioco: “<i>Simon says</i>”. - Esercizio-Gioco a pagina 16 “<i>I did it and I did it well!</i>”: trovare nei quadrati le parole importanti di questo primo Tema di Vita. - Attività manuale: “<i>Guess who I am</i>”: colorare le maschere.
23/10/2015	<ul style="list-style-type: none"> - Cominciare il secondo Tema di vita 2 “<i>Home sweet home!</i>”- Microtema 2.1 “<i>The house</i>”. - Proiezione della seconda storia in vignette usando gesti per fare capire parole come “<i>big</i>” e “<i>small</i>”. - Guardare di nuovo la proiezione e spiegare le parti della casa (<i>roof, window/s, etc.</i>). - Uno alla volta fare mimare il ruolo di Silver nella storia ai bambini. - Cantare insieme e spiegare la canzone “<i>Look at the house!</i>”. - Guardare di nuovo la vignetta con l’immagine della casa e chiedere le parti della casa.

	<ul style="list-style-type: none"> - Guardare la casa nel "<i>Richard Scarry's Biggest First Book Ever!</i>" e chiedere: "<i>Where is the door?</i>", "<i>Where is the window?</i>" etc. - Esercizio-Gioco pagina 21 "<i>Read, trace, colour and write</i>": completare e colorare la casetta di Silver e scrivere i nomi delle parti della casa dove ogni lettera corrisponde ad un trattino.
27/10/2015	<ul style="list-style-type: none"> - Ripasso della seconda storia. - Ripasso della casa guardando la vignetta con l'immagine della casa. - Cantare insieme canzone "<i>Look at the house!</i>". - Gioco: come il gioco delle parti del volto, però questa volta il gioco ha a che fare con le parti della casa che sono rimovibili e si possono attaccare di nuovo. Chiedere: "<i>What part of the house is missing?</i>". Chi indovina qual è la parte mancante della casa può attaccare la parte mancante sul disegno della casa. - Esercizio-Gioco a pagina 22 "<i>Match and write</i>": spiegare le parole "<i>city, country, wood</i>", collegare l'immagine di Silver e altri due bambini a dove vivono se nel bosco, nella città o nella campagna. - Gioco: una alla volta i bambini giocano ad essere Silver, Silver esce dalla porta e gli altri vengono informati che vivono o "<i>in the city</i>" o "<i>in the country</i>". Quando Silver torna dentro la stanza deve indovinare chi vive "<i>in the city</i>" e chi vive "<i>in the country</i>". - Attività manuale: "<i>Silver's house</i>" (colorare e mettere insieme la casa di Silver).
30/10/2015	<ul style="list-style-type: none"> - Ripasso della seconda storia. - Ripasso delle parti della casa guardando la vignetta con l'immagine della casa. - Cantare insieme la canzone "<i>Welcome!</i>" e spiegare parole importanti come "<i>carpet</i>", "<i>floor</i>", "<i>picture</i>", "<i>walls</i>". - Gioco: i bambini guardano il disegno dell'interno della casa nel "<i>Richard Scarry's Biggest First Book Ever!</i>", chiedere per esempio "<i>Where is the carpet?</i>" e i bambini devono trovare la stanza dove si trova il "<i>carpet</i>". Fare domande per trovare tutte le parti della casa che abbiamo studiato fino adesso. - Esercizio-Gioco a pagina 24 "<i>Match and draw a picture</i>": i bambini devono collegare l'immagine alla parola giusta e poi disegnare l'interno della propria casa.

	<ul style="list-style-type: none">- Gioco: <i>"I spy with my little eye"</i> è un gioco di indovinelli dove si comincia con questa formula, per esempio: <i>"I spy with my little eye something that begins with c"</i> e i bambini devono rispondere <i>"carpet"</i>, fare così per gli altri oggetti importanti della casa.- Esercizio-Gioco a pagina 25 <i>"Crossword. Write and say"</i>. Completare il cruciverba con l'aiuto dell'immagini.- Attività manuale: <i>The House</i>: una casa da colorare con i nomi delle parti della casa per fare un breve ripasso e per fare recuperare agli altri bambini che devono finire <i>"Silver's House"</i>.
--	---