

PROGRAMMA CLICK 1 F NOVEMBRE

| Giorno | Programma |
|------------|---|
| 7/11/2015 | <ul style="list-style-type: none"> - Fare di nuovo un piccolo ripasso di tutto quello che è stato fatto fin'ora. - Ripasso della seconda storia <i>"In the mushroom village"</i>. - Ripasso della casa guardando la vignetta con l'immagine della casa. - Cantare canzone <i>"Look at the house!"</i>. - Gioco: come il gioco delle parti del volto, questa volta il gioco ha a che fare con le parti della casa che sono rimovibili. 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. - 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 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, in città o in campagna. - Gioco: uno alla volta i bambini giocano ad essere Silver, Silver esce dalla porta e gli altri vengono informati se 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). |
| 14/11/2015 | <ul style="list-style-type: none"> - Ripasso della seconda storia <i>"In the mushroom village"</i>. - Ripasso delle parti della casa guardando la vignetta con l'immagine della casa. - Gioco: come il gioco delle parti del volto, questa volta il gioco ha a che fare con le parti della casa che sono rimovibili. 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. - Cantare insieme la canzone <i>"Look at the house"</i>. - Cominciare Microtema 2.2 <i>"My home"</i>. - 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 |

| | |
|------------|---|
| | <p>adesso.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esercizio-Gioco a pagina 24 <i>"Match and draw a picture"</i> dove i bambini devono collegare l'immagini alla parola giusta e poi disegnare l'interno della propria casa. - Attività manuale: finire <i>"Silver's house"</i> (colorare e mettere insieme la casa di Silver) oppure colorare la fotocopia dell'interno della casa con tutti gli oggetti studiati fin'ora come <i>carpet, floor, pictures, walls</i>. |
| 21/11/2015 | <ul style="list-style-type: none"> - Ripasso della seconda storia <i>"In the mushroom village"</i> storia con le vignette. - Cantare insieme la canzone <i>"Look at the house!"</i>. - Sottolineare e fare ripasso delle parole importanti come <i>roof, window/s, chimney, door, garden, fence</i>. - Cantare insieme la canzone <i>"Welcome"</i>. - Sottolineare e fare ripasso delle parole importanti come <i>carpet, floor, pictures, walls</i>. - Gioco: <i>House Pictionary</i> - A turno ogni bambino disegna una parte della casa che abbiamo studiato fino adesso sulla LIM e gli altri devono indovinare. - Esercizio-Gioco a pagina 25 <i>"Crossword. Write and say"</i>. Completare il cruciverba con l'aiuto delle immagini. - 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. - Attività manuale: <i>Silver's Home</i>- colorare e creare l'interno della casa di <i>Silver</i>. |
| 28/11/2015 | <ul style="list-style-type: none"> - Fare un piccolo ripasso della prima storia <i>"It's raining"</i>. - Cantare le canzoni del primo tema e spiegare parole importanti. - Ripasso della seconda storia <i>"In the mushroom village"</i>. - Ripasso della casa guardando la vignetta con l'immagine della casa. - Ripasso delle parole importanti dell'interno della casa come <i>"carpet", "floor", "picture", "walls"</i>. - Cominciare Microtema 2.3. <i>"In the garden"</i>. - Cantare insieme la canzone <i>"Silver has a garden"</i> e spiegare parole importanti come <i>"trees, river, wood, flowers"</i>. - Dopo aver fatto ripasso dei numeri fino a 5, usando disegni di fiori diversi continuare a contare fino a 10 (6 fiori rosa, 7 fiori viola, 8 fiori arancioni, 9 fiori bianchi, 10 fiori blu). - Gioco: mettere tutti i fiori disegnati su una sedia e uno alla volta chiamare un bambino. Chiedere: <i>"Can you please bring"</i> |

| | |
|--|---|
| | <p><i>me the (colore) flowers?</i>". Una volta che i bambini portano i fiori di un colore, contare insieme i fiori.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gioco: mettere per terra degli "ostacoli" disegnati che abbiamo studiato, per esempio "<i>flowers</i>", "<i>river</i>", "<i>mushroom</i>", "<i>grass/garden</i>". Uno alla volta fare venire i bambini all'inizio del percorso, i bambini devono coprirsi gli occhi mentre vengono aiutati dalle indicazioni degli altri attraverso il percorso. Quando il bambino nel percorso sta per mettere i piedini su un "ostacolo", gli altri devono dire "<i>Careful</i> (nome di ostacolo)", per esempio se ci sono disegni di <i>mushrooms</i> per terra gli altri devono dire "<i>Careful mushroom!</i>". - Esercizio-Gioco a pagina 27: i bambini devono colorare il numero e il numero a lettere nel colore dei fiori accanto. - Attività manuale: colorare la fotocopia della natura dove ci sono tutti gli elementi studiati nella lezione come <i>flowers</i>, <i>river</i>, <i>mushroom</i>, <i>leaves</i>, <i>trees</i>. |
|--|---|