

PROGRAMMA CLICK 1 F OTTOBRE

Giorno	Programma
03/10/2015	<ul style="list-style-type: none"> - Breve introduzione all'anno scolastico e i loro temi (<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>", dicono "mi chiamo.." in inglese (<i>I'm...</i>) e gli altri rispondono "<i>Hello..</i>". Questo è un gioco per cominciare a 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. - Spiegazioni delle vignette. - Cantare insieme e spiegare i saluti presenti nella prima canzone "<i>Hi! Say hello to me!</i>". - Gioco: uno alla volta i bambini giocano ad entrare e uscire dalla stanza. Quando il bambino/a entra nella stanza gli altri dicono "<i>Hello</i>", quando esce dicono "<i>Goodbye</i>", "<i>Bye Bye</i>" o "<i>See you</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. A ogni trattino corrisponde una lettera. - Gioco: dividere la classe in due squadre. Ogni squadra avrà matite di colore <i>red, orange, yellow, green, blue</i>. La squadra che tira su per prima la matita colorata con il colore nominato vince. - 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 creare l'ombrellino di Silver).
10/10/2015	<ul style="list-style-type: none"> - Ripasso della prima lezione con vignette e canzone. - Cominciare Microtema 1.2 "<i>Numbers</i>" cantare 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 quel numero nella canzone, gli altri devono salutare il bambino con il suo 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 corrisponde ad un colore. - Gioco: far chiudere i libri ai bambini e, senza fare 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 la

	<p>cifra e il numero scritto in lettere come gli gnometti accanto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività manuale: <i>"My own telephone"</i> (colorare e completare il telefono).
17/10/2015	<ul style="list-style-type: none"> - Ripasso delle lezioni precedenti. - Cominciare Microtema 1.3. <i>"Colours"</i>. - Gioco: a 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. - Gioco: su un cartoncino con i cinque colori, fare giocare i bambini uno alla volta a toccare il colore giusto. Altri bambini danno l'ordine al bambino con il cartoncino dicendo <i>"Touch (colore)"</i>, man mano fare diventare più veloce il ritmo. - Esercizio-Gioco a pagina 11 <i>"Colour the crazy rainbow and write"</i>: i bambini devono colorare l'arcobaleno seguendo le indicazioni di Silver. Poi scrivere i colori dell'arcobaleno, mettendo una lettera in ogni casella. - Gioco: guardare i vestiti dei bambini e chiedere <i>"Who's wearing (colore)"</i>. Chi ha indosso qualcosa di quel colore si deve alzare. - 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. - Gioco: sul sito www.coloritbynumber.com fare venire uno alla volta i bambini per colorare un immagine sulla LIM. - Attività manuale: <i>"Pop-up card"</i> (colorare l'arcobaleno, gli gnometti e poi creare la cartolina).
24/10/2015	<ul style="list-style-type: none"> - Ripasso di tutto quello che abbiamo fatto dall'inizio dell'anno. - Proiezione delle 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 e 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. - 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. Chiedere: <i>"What part of the face is missing?"</i>. Chi

	<p>indovina può attaccare la parte mancante sul volto disegnato.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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>- A ogni ordine dato i bambini devono eseguire, per esempio <i>“Simon says touch your eyes”</i>, i bambini devono toccarsi gli occhi. - 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. - 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).
31/10/2015	<ul style="list-style-type: none"> - Fare di nuovo un piccolo ripasso di tutto quello che abbiamo fatto fin'ora. - Cominciare il secondo Tema di vita 2 <i>“Home sweet home!”</i>- Microtema 2.1 <i>“The house”</i>. - Proiezione delle vignette usando gesti per fare capire parole come <i>“big” “small”</i>. - Guardare di nuovo 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. - Gioco: come il gioco delle parti del volto, questa volta il gioco ha a che fare con le parti della casa che sono rimovibili e si possono riattaccare. Chiedere: <i>“What part of the house is missing?”</i>. Chi indovina qual è la parte mancante della casa può riattaccare 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?” etc...</i> - Esercizio-Gioco a 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 a un trattino. - Attività manuale <i>The House</i>: una casa da colorare a piacere per fare un ripasso di quello che abbiamo appena studiato.