

Mariagrazia Bertarini • Sara Ventura

Teacher's Book

get
on 1



PUBLISHING

get on 1 - Teacher's Book
by Mariagrazia Bertarini and
Sara Ventura

© 2019 – ELI S.r.l.
CP 6 – 62019 Recanati – Italia
Tel +39 071 750701
Fax +39 071 977851
info@elionline.com
www.elilaspigaedizioni.it

ISBN 978-88-536-2721-6
Printed by Tecnostampa –
Pigini Group Printing Division
Loreto – Trevi 119.83.006.0

Project manager
Maria Letizia Maggini
**Editorial dept and
Language Consultants**
Lisa Suett, Silvana Sardi
Art Director
Daniele Garbuglia
Page Design and Layout
Federico Borsella
Production manager
Francesco Capitano
Illustrations
Alberto Catenacci
Photos
Shutterstock

Song writing
Gianfranco Liori & Renzo Cugis
(Filastrocche'n'roll)
**Musical arrangements,
performed & recording**
Samuele Dessi - Noize_Lab Studio,
Capoterra (Ca)
Main vocals: Zoe Raccis
Vocals: Alan Ridgewell, Allison
McAreavy, Christy Kennedy
Special thanks to Chatterbox
Primary School - Cagliari
Special thanks to the teacher Silvia
Mattioli and the Yeading Infant and
Nursery School, Class 1M - London
Typeset in Monotype Macho ELI
School, design by Luciano Perondi
in 2018

No unauthorised photocopying.
All rights reserved. No part of this publication
may be reproduced, stored in a retrieval
system, or transmitted, in any form or by any
means, electronic, mechanical, photocopying,
recording or otherwise, without the prior
written permission of ELI.
This book is sold subject to the condition
that it shall not, by way of trade or otherwise,
be lent, resold, hired out, or otherwise
circulated without the publisher's prior
consent in any form of binding or cover than
that in which it is published and without
a similar condition being imposed on the
subsequent purchaser.
While every effort has been made to trace
all the copyright holders, if any have been
inadvertently overlooked the publisher
will be pleased to make the necessary
arrangements at the first opportunity.

Indice



4	Presentazione
22	Welcome - Get on Board
34	Mission 1 - The Missing Colours
47	Listening and speaking Tests
48	Scheda Listening Test
49	Scheda Speaking Test
50	The Teacher's Corner - Gardening
52	Mission 2 - School Things Quest
64	Listening and speaking Tests
65	Scheda Listening Test
66	Scheda Speaking Test
67	The Teacher's Corner - The Weather
68	Mission 3 - The lost Cat
80	The Chicky Game 1
84	Listening and speaking Tests
85	Scheda Listening Test
86	Scheda Speaking Test
87	The Teacher's Corner - Unusual Animals
88	Mission 4 - Mystery in the Garden
103	Listening, Writing and Speaking Tests
104	Scheda Listening Test
105	Scheda Writing Test
106	Scheda Speaking Test
107	The Teacher's Corner - Music Museums
108	Mission 5 - The Missing Food
122	Listening, Writing and Speaking Tests
123	Scheda Listening Test
124	Scheda Writing Test
125	Scheda Speaking Test
126	The Teacher's Corner - Food
128	Mission 6 - The Empty House
141	The Chicky Game 2
144	Listening, Writing and Speaking Tests
145	Scheda Listening Test
146	Scheda Writing Test
147	Scheda Speaking Test
148	The Teacher's Corner - Shapes for Holidays
150	Festivities
159	Lap Poster

Legenda



Traccia audio



Canzone



Video



Attività digitale



Potenziamento lessicale



Get on è il nuovo corso per l'apprendimento dell'inglese nella Scuola Primaria che vuole dare particolare risalto a una didattica moderna in cui la tecnologia nelle sue forme più quotidiane fa parte della vita di tutti i bambini. Il corso è articolato in cinque livelli e risponde pienamente ai requisiti stabiliti per i test scolastici dal Ministero dell'Istruzione.

- Applica operativamente le nuove **Indicazioni nazionali** del 2012
- Corredato da un importante **apparato digitale**, è conforme alla normativa relativa ai test digitali e misti, prestandosi ottimamente sia all'utilizzo tradizionale che a quello su LIM
- È in linea con il Quadro Comune di Riferimento Europeo portando gli alunni al **livello di competenza A1**
- Propone un percorso di **didattica inclusiva** attento alle problematiche DSA e BES

Il Teacher's Book

Il *Teacher's Book*, ricco di idee e suggerimenti, vuole essere un reale e consistente aiuto per l'insegnante e comprende:

- L'elenco dei componenti del corso e le indicazioni per il loro utilizzo in classe.
- Le caratteristiche del corso.
- La programmazione per competenze unità per unità con gli obiettivi specifici di apprendimento e i collegamenti interdisciplinari.
- Le istruzioni per la realizzazione del **Lapbook**.
- Indicazioni pagina per pagina: a ogni pagina del libro di testo corrisponde una pagina del *Teacher's Book* in cui vengono mostrate le pagine dello *Student's Book* ed evidenziate le competenze sviluppate, i vocaboli e le strutture, i materiali e i sussidi necessari per lo svolgimento in classe delle attività.
- Note didattiche per tutte le attività del testo e suggerimenti per ulteriori giochi e attività.
- Trascrizioni audio.
- Verifiche orali per facilitare i ragazzi con DSA, utili comunque a valutare la competenza comunicativa orale di tutta la classe.
- Schede fotocopiable di approfondimento e **test finali per ogni Mission**.
- *Tips*, curiosità linguistiche, grammaticali e culturali, giochi e filastrocche.
- *Teacher's Corner*, pagine dedicate alle insegnanti, scritte in inglese, che approfondiscono l'argomento affrontato nella Mission.
- Schede fotocopiable per completare il Lap Poster di classe.

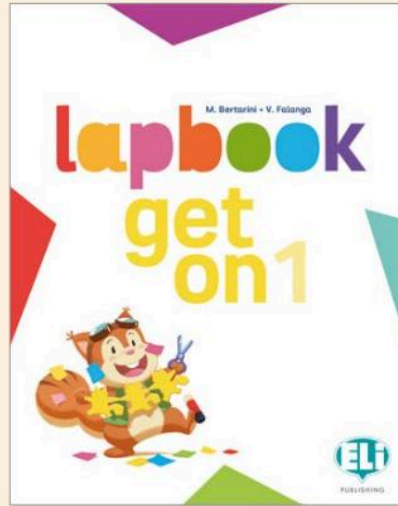
Materiali per l'alunno



Student's Book

Comprende:

- Pagine di accoglienza
- 6 Mission tematiche
- CLIL
- Civiltà
- Pagine di attività
- Giochi di ripasso
- Test finale

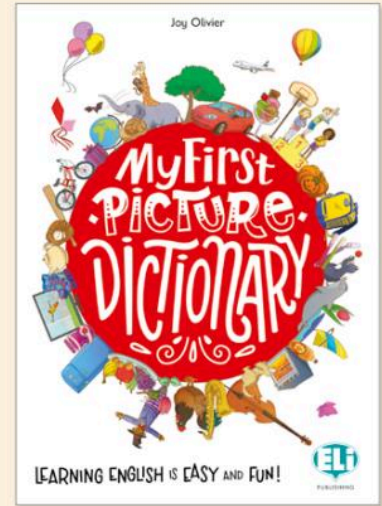


Lapbook

Comprende:

- Materiali da fare e costruire relativi a ogni Mission del volume e la Chicy Crew Card

È un materiale didattico fortemente inclusivo che coinvolge tutti gli stili di apprendimento sensoriale



My First Picture Dictionary

Comprende:

- 25 tavole tematiche di vocaboli illustrati - sostantivi, aggettivi, verbi e preposizioni



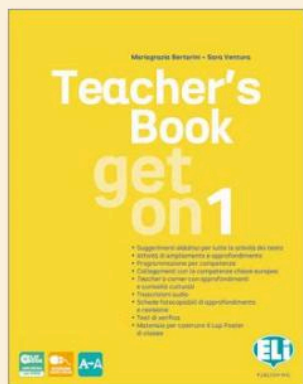
CD Audio

Comprende:

- Dialoghi delle storie a fumetti, attività di ascolto, canzoni e basi musicali

Presentazione

Materiali per l'insegnante



Teacher's Book

Comprende:

- Attività per lo svolgimento di ogni Mission dello Student's Book
- Schede fotocopiable di approfondimento e test di verifica
- Trascrizione audio
- Suggerimenti per utilizzare Lapbook, My First Picture Dictionary e il materiale digitale
- Materiali per costruire il Lap Poster di classe



CD Audio

Comprende:

- Dialoghi delle storie a fumetti, attività di ascolto, canzoni e basi musicali



Flip Book

Contiene la versione digitale, sfogliabile e interattiva del volume dell'alunno



Teacher's Kit

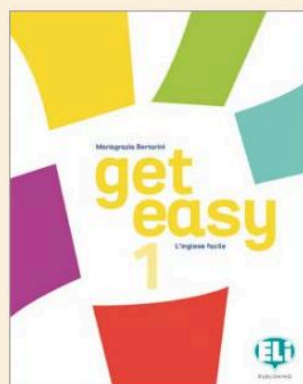
Comprende:

- Verifiche per ogni unità
- Verifiche per competenze linguistiche: listening, reading, speaking, writing
- Test di fine anno / test d'ingresso
- Flashcard per ogni Mission del volume



Penna con timbri

Per gratificare gli alunni nello svolgimento delle attività



Get Easy

(materiale gratuito a richiesta dell'insegnante)

Comprende:

- Schede con attività per il miglioramento delle competenze visuo-percettive, fonologiche, grafiche, ortografiche



4 Poster (English Classroom Language, Numbers and Colours, Friendship Town e Lap Poster) da costruire insieme in classe

Flip Book

I **Flip Book**, allegati a ogni *Teacher's Book* e **scaricabili online per gli studenti**, sono la versione digitale, sfogliabile e interattiva, dei volumi del corso.

Ogni **Flip Book** contiene:

- Tutto lo *Student's Book* sfogliabile
- Tutto il *Teacher's Book* sfogliabile
- Attività digitalizzate
- Tutte le tracce audio
- Tutte le canzoni, i *chant* e le rispettive basi musicali
- Tutti i video delle aperture delle unit, dei fumetti animati e delle sezioni *English Alive*
- Percorsi interattivi di ripasso
- Libro liquido, la versione accessibile ad alta leggibilità

I Flip Book permettono di rendere il libro sfogliabile sulla LIM o semplicemente sul PC/MAC di ogni studente, trasformando le attività presenti nei volumi in piacevoli giochi interattivi.

Inoltre possono essere utilizzati con un normale computer in classe o a casa dallo studente stesso che dispone così di uno strumento di ripasso e consolidamento in formato digitale, rispondendo alle direttive emanate dal Ministero dell'Istruzione in materia di apprendimento attraverso le nuove tecnologie.

Percorsi interattivi di ripasso

Per ogni unità dei volumi, il libro digitale offre un divertente percorso interattivo di ripasso degli argomenti affrontati con la possibilità di verificare autonomamente il proprio punteggio e di ottenere un diploma finale. Ogni percorso comprende inoltre un simpatico gioco o un'attività creativa da svolgere in classe o a casa.

Libro liquido per alunni con DSA e BES

Il Flip Book contiene il libro liquido, una versione accessibile ad alta leggibilità per alunni con disturbi specifici dell'apprendimento e bisogni educativi speciali.

Tra le varie funzioni disponibili include:

- Scelta del carattere ad alta leggibilità
- Scelta delle impostazioni di interlinea, colore dello sfondo e dimensioni del carattere **text to speech (tts)** per la Sintesi vocale di tutto il testo
- Attività interattive disponibili con carattere ad alta leggibilità
- Pdf della guida

Come scaricare il Flip Book

La **versione docente** del libro digitale è fornita in diversi formati:

- DVD da utilizzare su PC Windows o Mac. L'insegnante può scegliere se installare il software o lavorare sempre su DVD senza quindi occupare spazio all'interno del computer.
- **Versione online.** L'insegnante può andare sul sito www.elilaspigaedizioni.it/libridigitali ed utilizzare il libro digitale senza installare il software. Per accedere al libro l'insegnante deve prima registrarsi al sito www.elilaspigaedizioni.it ed essere abilitato dal proprio concessionario ELI-La Spiga.
- **Versione scaricabile utilizzando AppBOOK.** Per accedere al libro l'insegnante deve prima registrarsi al sito www.elilaspigaedizioni.it ed essere abilitato dal proprio concessionario ELI-La Spiga. Andando quindi sul sito www.elilaspigaedizioni.it/libridigitali potrà installare l'applicazione gratuita AppBOOK per scaricare e installare offline il libro digitale.

La **versione studente** del libro digitale è fornita in diversi formati:

- **Versione online.** Lo studente può andare sul sito www.elilaspigaedizioni.it/libridigitali ed utilizzare il libro digitale senza installare il software. Per accedere al libro lo studente dovrà inserire il codice a 12 cifre che si trova stampato nel retrocopertina del volume per lo studente.
- **Versione scaricabile utilizzando AppBOOK.** Andando sul sito www.elilaspigaedizioni.it/libridigitali lo studente può installare l'applicazione gratuita AppBOOK per scaricare e installare offline il proprio libro digitale. Per accedere al libro lo studente dovrà inserire il codice a 12 cifre che si trova stampato nel retrocopertina del volume per lo studente. I libri digitali ELI-La Spiga sono fruibili da PC Windows e Mac, tablet iPad, Android e Windows. Tutte le informazioni sulla compatibilità e le procedure di utilizzo sono disponibili alla pagina www.elilaspigaedizioni.it/libridigitali.

Presentazione


Timbri per gratificare i bambini


La gratificazione è alla base dell'esperienza di apprendimento di ciascuno di noi, rinforza i comportamenti positivi e costituisce un apprezzamento che procura soddisfazione personale e un conseguente aumento dell'autostima.

Per questo motivo è importante gratificare tutti i bambini e ogni loro sforzo.

Tra i componenti del corso ogni insegnante ha a disposizione una **penna con tre timbri** per gratificare i bambini nello svolgimento delle attività.

Ogni timbro è un simbolo a cui potrete dare il valore che riterrete più opportuno, anche mediandone il significato con la classe. Un esempio può essere:

 = excellent!

 = good!

 = don't give up!

Sul **Lapbook** di ogni bambino troverete la **Chicky Crew Card**, ovvero la tessera di appartenenza all'equipaggio e al suo interno le schede su cui potrete apporre i timbri.

Nella Chicky Crew Card i timbri vengono apposti per il completamento di ogni Mission che coinvolge le diverse abilità.



Tuttavia nella pagina accanto, trovate altre tessere fotocopabili che potrete distribuire ai bambini e dove apporre il timbro dopo un gioco svolto rispettando le regole, o dopo un'attività conclusa senza problemi, o ad ogni traguardo raggiunto dall'alunno rispetto alle sue potenzialità e abilità. (Vedi scheda n. 1)

Al ricevimento dei timbri di classe sono abbinati dei bonus: la conquista di un bonus può avvenire ogni tre timbri.

Sotto le tessere fotocopabili trovate un'esemplificazione di bonus che tuttavia potrete modificare, poiché nessuno meglio di voi conosce la vostra classe e sa che cosa rappresenta un premio per i vostri alunni.

Scheda 1 • Class Card

Name				

Name				

Bonus

**Good for 5-minutes
classroom dance party.**

**I can swap seat with
someone for the day.**

**I can tell a joke to the
entire class.**

**I can be the teacher
helper for the day.**

**I can choose what English
game to play today.**

**I can choose what English
song to sing today.**

**I can choose my deskmate
for the day.**

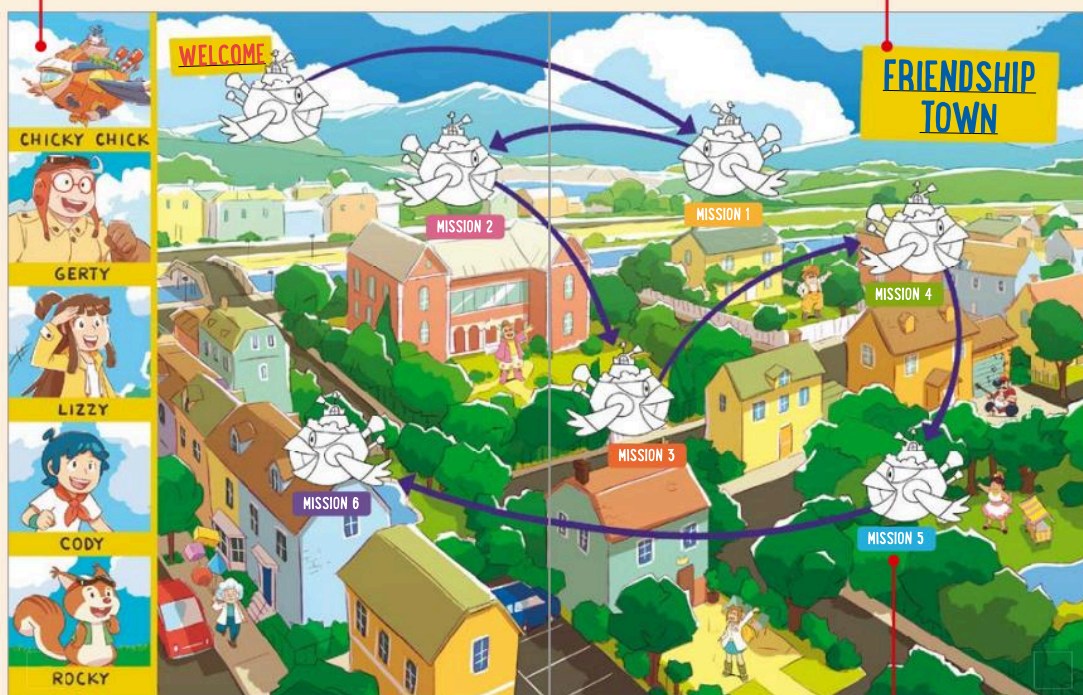
**I can choose where to sit
at lunch time.**

Presentazione

In classe con *Get On* • L'ambientazione

Chicky Chick è il mezzo di trasporto su cui viaggia la Chicky Crew.

Friendship Town è l'ambiente in cui si svolge l'avvincente serie di episodi che vedono come protagonista la favolosa Chicky Crew.



Lo scoiattolo Rocky, il bambino Cody, la bambina Lizzy e la nonna Gerty sono la Chicky Crew.

Ogni tappa della Chicky Chick corrisponde a una Mission in cui la Chicky Crew è chiamata a risolvere un piccolo mistero. A chiedere aiuto allo strepitoso equipaggio sono bambini di diverse etnie che abitano tutti nella stessa città di Friendship Town.

In classe con *Get on • Chicky Chick e la Chicky Chick Crew*

Chicky Chick è l'astronave tecnologica che ogni volta stupisce per le mille cose che riesce a fare.

Lo scoiattolino Rocky è il luogotenente del capitano Gerty. L'aiutante che interviene sempre per dare una mano.



Cody e Lizzy, due bambini coetanei dei vostri alunni, sono sempre pronti a scoprire cose nuove, ad aiutare gli altri e a stupirsi per le meraviglie del mondo.

Captain Gerty, energica e rassicurante, sa come risolvere i misteri, ma soprattutto sa chiedere aiuto e confidare negli amici.

In classe con *Get on* • La Mission

Le aperture basate sulla didattica inclusiva attivano fin da subito tutti i canali sensoriali dei bambini: visivo, uditivo, cinesico-cinestetico, visivo-verbale. Offrono inoltre un grande impatto emotivo per suscitare interesse e favorire l'immedesimazione con i personaggi.

La canzone semplice ed orecchiabile, attiva tutti i vocaboli presentati ed è presentata nella doppia versione cantata e karaoke.

Il video presenta i vocaboli della Mission in forma animata.

I vocaboli e le immagini creano un tutt'uno con l'inizio di quella che sarà la storia della Mission. Gli alunni dovranno colorare i disegni di riferimento.

MISSION 3
THE LOST CAT

1 LISTEN AND SAY. [# 22](#) Video ▶

2 COLOUR. THEN LISTEN AND CHECK. [# 23](#)

3 LISTEN AND SING. [# 24-25](#) Digital <#>

34

35

4 **PLAY**
MY PET GOES GAME.
Dictionary <#> Pages 28 and 29

Attività digitali sono proposte come approfondimento o verifica.

Rimando alle pagine del My First Picture Dictionary in cui è presente il potenziamento lessicale del tema affrontato.

Il gioco propone l'immediato utilizzo del materiale linguistico presentato.

In classe con *Get on* • Attività

Le attività attentamente graduate coinvolgono le quattro abilità: Listening, Speaking, Reading, Writing. Naturalmente essendo in classe prima, Reading e Writing sono da intendersi a livello intuitivo.

Attività di scrittura intuitiva.

THE LOST CAT

5 LISTEN AND CIRCLE. TRACE. 



1 A RABBIT 2 A TURTLE



3 A FROG 4 A DOG



5 A BIRD 6 A CAT

36

Attività di comprensione orale.

MISSION 3

6 LISTEN. THINK AND CIRCLE TRUE OR FALSE. 




1 T F 2 T F 3 T F


4 T F 5 T F 6 T F

EXPLORING SOUNDS 

1 LISTEN AND SAY. 



2 LOOK AND SAY.



37

Attività di familiarizzazione con i suoni della L2.



In classe con *Get on* • Attività

Le attività sono sempre contestualizzate in un ambiente significativo allo scopo di evitare esercitazioni mnemoniche fine a se stesse che possono ostacolare il piacere di apprendere.

Attività di produzione linguistica come risultato di un processo cognitivo.

THE LOST CAT

7 MATCH AND COLOUR. SAY. Digital ✓



8 LISTEN AND CHECK. 41-29

38

Attività di ascolto mirato alla comprensione e all'autocorrezione.

Attività di pensiero: creano un contesto significativo in cui la lingua veicola l'espressione di sé.

MISSION 3

9 LISTEN AND THINK. WHO IS SPEAKING? POINT AND SAY. 41-29



10 DRAW AND COLOUR YOUR FAVOURITE PET. SAY.



39

Attività di personalizzazione: offrono spunti di discussione ed espressione delle proprie preferenze.

In classe con *Get on* • Storie a fumetti

Ogni fumetto è un esempio di cooperazione e collaborazione. Le storie sono infatti il momento in cui la Chicky Crew aiuta il bambino o la bambina da cui è stata chiamata, e risolve il mistero presentato nell'apertura della Mission.

L'ascolto si focalizza sulla comprensione del senso generale della storia.

Video: cartone animato del fumetto per un approccio globale all'apprendimento.

Esempi di interazioni quotidiane inseriti in un racconto avventuroso e coinvolgente che favorisce la memorizzazione.

THE LOST CAT

11 LISTEN AND WATCH. 01:31 Video ▶

40

MISSION 3

41

12 ACT OUT THE STORY.

I dialoghi offrono input per un apprendimento olistico.

La drammatizzazione si focalizza sull'appropriazione e il reimpiego espressivo del materiale linguistico.

In classe con *Get on* • CLIL

Le pagine di CLIL presentano brevi percorsi interdisciplinari in cui la lingua inglese veicola, diventando funzionale, le esperienze quotidiane; stimola curiosità, ricerche e scoperte che interagiscono con le diverse educazioni e con alcune discipline, ampliando e migliorando qualitativamente il progresso cognitivo dei bambini.

Collegamenti con educazioni e altre discipline.


Il personaggio incontrato nell'apertura presenta il CLIL attraverso una filastrocca.

I bambini realizzano un oggetto che utilizzeranno in un gioco linguistico.

CLIL NUTRITION











PET FOOD

1 LISTEN AND SAY THE RHYME. 42 32




LUNCH TIME FOR YOU AND FOR YOUR PET, TOO. GO TO THE PET MARKET AND BUY THE RIGHT FOOD!


2 MATCH. THEN LISTEN AND CHECK. 43 33 Digital

1		MEAT	
2		FISH	
3		GRASS	
4		SEEDS	
5		INSECTS	

3 MAKE MILLY MIAOW'S SHOPPING DICE.



4 PLAY THE PET MARKET GAME.



I GO TO THE PET MARKET AND I BUY FISH FOR MY...

Immagini originali scattate in una scuola inglese.

In classe con *Get on* • Activity Time


Le pagine *Activity Time* propongono attività di **revisione**, **rinforzo** e **consolidamento** del materiale linguistico presente nella Mission di riferimento. **Le attività sono graduali, operative** e presentate spesso **sotto forma di giochi**.

L'Activity Time chiude ogni Mission.


I fondi colorati facilitano la lettura.

ACTIVITY TIME


1 LEGGI. COLORA 😊 SE È VERO O ☹️ SE È FALSO.




1 DOG 😊 ☹️




2 FROG 😊 ☹️




3 RABBIT 😊 ☹️



4 BIRD 😊 ☹️



5 CAT 😊 ☹️




6 TURTLE 😊 ☹️

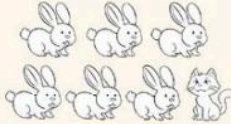
44

MISSION 3


2 TROVA L'INTRUSO E SCRIVI LA PAROLA.




1 _____



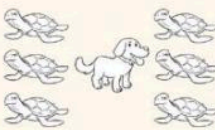
2 _____



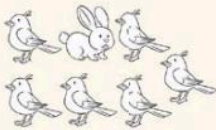
3 _____



4 _____



5 _____



6 _____

45

I bambini possono svolgere le attività in autonomia.

In classe con *Get on • English Alive*

Le pagine di cultura e civiltà a questo livello aiutano a prendere coscienza che la lingua inglese non è solo gioco, fantasia e attività scolastica, ma qualcosa di più, un mondo vero e reale, una lingua che altri bambini utilizzano per esprimere e condividere le loro esperienze quotidiane, le loro emozioni, il loro sé.

Le registrazioni costituiscono esempi di lingua quotidiana.

Video: versione animata della pagina per un approccio globale all'apprendimento.

Le pagine presentano situazioni che fanno parte del reale vissuto dei bambini.



Le immagini offrono spunti di discussione e confronto tra le culture italiana e inglese.

Fotografie originali scattate in scuole inglesi.

In classe con *Get on • Chicky Game*

Nel volume sono presenti due giochi di ripasso del materiale linguistico appreso.

Board Game di ripasso generale.

I bambini utilizzano l'inglese in modo autonomo e indipendente trasformando le conoscenze in competenze.



I bambini reimpiegano vocaboli e strutture nell'ambiente significante del gioco.

L'attività automotivante del gioco favorisce il recupero mnemonico delle informazioni.

Revisione delle semplici strutture acquisite.

In classe con *Get on • Festivities*

Le principali feste inglesi, Halloween, Christmas e Easter sono presentate attraverso coinvolgenti **dossier fotografici**.

Le registrazioni costituiscono esempi di vita quotidiana.

I bambini imparano il vocabolario inerente a ciascuna festività.



All'interno vengono proposte attività di scrittura intuitiva.

Immagini fotografiche suggestive e reali.