

Mariagrazia Bertarini • Sara Ventura

Teacher's Book

get
on2



PUBLISHING

get on 2 - 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 978-88-536-2722-3
Printed by Tecnostampa –
Pigini Group Printing Division
Loreto – Trevi 19.83.011.0

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
24	Revision – Welcome Back!
40	Mission 1 – The Match
55	Test di verifica (<i>Listening, Speaking, Reading, Writing</i>)
59	The Teacher's Corner – Strange Museums
60	Mission 2 – Where's Mr Clean?
74	Coding
76	Test di verifica (<i>Listening, Speaking, Reading, Writing</i>)
80	The Teacher's Corner – Body idioms
82	Mission 3 – The Closed Gate
95	The Chicky Game 1
96	Test di verifica (<i>Listening, Speaking, Reading, Writing</i>)
100	The Teacher's Corner – Keep Fit
102	Mission 4 – Mystery at the Market
116	Coding
118	Test di verifica (<i>Listening, Speaking, Reading, Writing</i>)
122	The Teacher's Corner – At the Market
124	Mission 5 – The Trendy Baby Bears
142	Test di verifica (<i>Listening, Speaking, Reading, Writing</i>)
146	The Teacher's Corner – Honey
148	Mission 6 – A Birthday on the Farm
162	Coding
164	The Chicky Game 2
165	Test di verifica (<i>Listening, Speaking, Reading, Writing</i>)
169	The Teacher's Corner – Animal Idioms
170	Festivities
179	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.

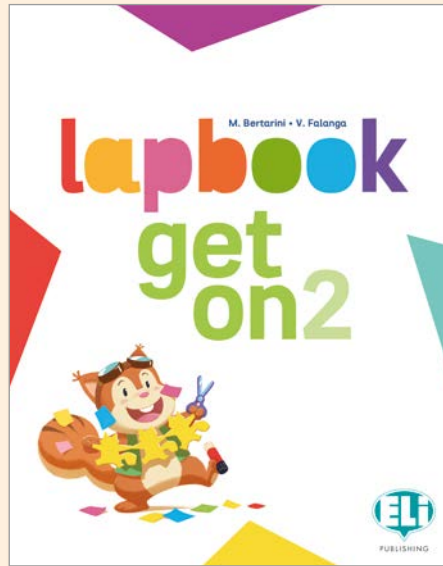
Materiali per l'alunno



Student's Book

Comprende:

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



Lapbook

Comprende:

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

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



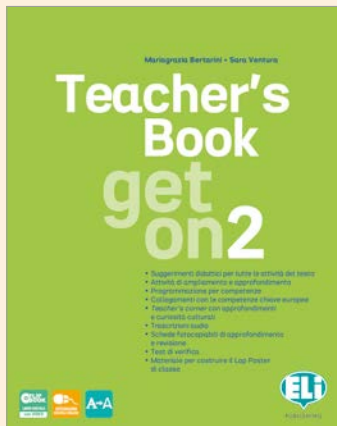
Audio CD

Comprende:

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

Presentazione

Materiali per l'insegnante



Teacher's Book

Comprende:

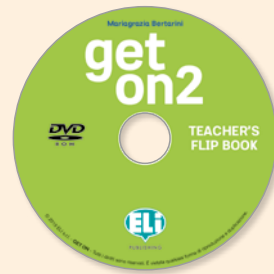
- Attività per lo svolgimento di ogni Mission dello Student's Book
- Schede fotocopiable di approfondimento e test di verifica
- Trascrizione audio
- Suggerimenti per utilizzare tutti gli allegati e Lapbook, My First Picture Dictionary e il materiale digitale
- Materiali per costruire il Lap Poster di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



2 CD Audio

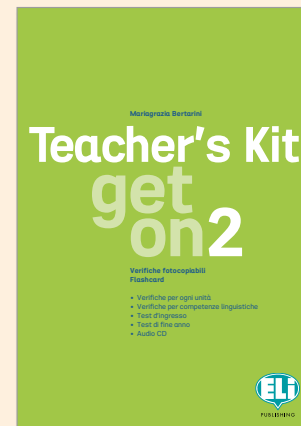
Comprendono:

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



Flip Book

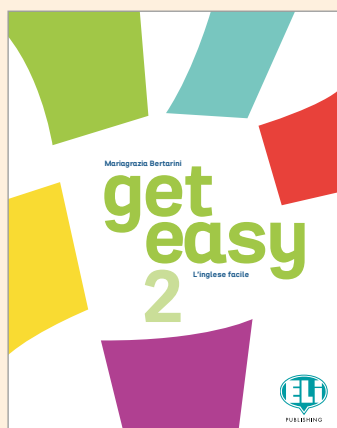
Contiene la versione digitale, sfogliabile e interattiva del volume dell'alunno.



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



Get Easy

(materiale gratuito a richiesta dell'insegnante)

Comprende:

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



4 Poster (Daily Routine, Animals, Around 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 gli alunni


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 gli alunni e ogni loro sforzo.

Tra i componenti del corso ogni insegnante ha a disposizione una **penna con tre timbri** per gratificare gli alunni 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 alunno 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 fotocopiable che potrete distribuire agli alunni 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 fotocopiable 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 • Personal 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

La Chicky Crew intraprende un nuovo viaggio a bordo della mirabolante Chicky Chick.

L'ambiente si allarga dal quartiere fino a comprendere tutta la cittadina di Friendship Town e la sua periferia.



La Chicky Crew è composta dal bambino Cody, dalla bambina Lizzy e dallo scoiattolo Rocky luogotenente di Gerty, capitano dell'astronave.

Ogni Mission in cui la Chicky Crew è chiamata a risolvere un piccolo mistero è una tappa del viaggio verso l'acquisizione della lingua inglese. 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 • Welcome Back!*

Get on 2 si apre con 6 pagine di revisione che permettono agli alunni della classe di ripassare vocabolario e strutture apprese nel corso dell'anno precedente.

Revision
Welcome Back!

1 Complete. Then listen and check. 1.12 Video ▶

Rocky • Cody • Lizzy • Gerty

Do you remember me?
My name's
G.....

My name's
R.....

My name's
L.....

My name's
C.....

2 Read and colour Chicky Chick. 1.13 Digital ✓

3 Listen and colour the toys. 1.13 Digital ✓

ONE	PINK
TWO	ORANGE
THREE	RED
FOUR	GREEN
FIVE	BLACK
SIX	BLUE
SEVEN	PURPLE
EIGHT	BROWN
NINE	YELLOW

Nelle pagine di revisione sono presenti tutte le tipologie di attività conosciute e tutte le competenze linguistiche: Listening, Speaking, Reading, Writing.

Presentazione

In classe con *Get on • La Mission*

L'apertura di ogni Mission è progettata per favorire una didattica inclusiva. Essa attiva fin da subito tutti i canali sensoriali degli alunni: visivo, uditivo, cinesico-cinestetico, visivo-verbale. Le scene di apertura offrono inoltre un grande impatto emotivo per suscitare interesse e favorire l'immedesimazione con i personaggi.

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.

Il video presenta i vocaboli proposti dalla Mission in forma animata per un apprendimento globale.

Mission 1
The Match

- 1 Listen and say. (1:15) Video
- 2 Colour the socks.
- 3 Listen and sing. (1:10-11) Digital

4 PLAY
the Twin Game.
Dictionary Pages 2 and 3

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

Le 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* • G BOX e attività

La contestualizzazione delle attività in un ambiente significativo ha lo scopo di evitare esercitazioni mnemoniche fini a se stesse e di favorire il piacere di apprendere.

In *Get on 2* compaiono le G Box, strisce a fumetti che esemplificano le strutture grammaticali. Le regole vengono quindi messe in pratica dagli alunni per facilitare l'interiorizzazione della struttura.

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

The Match

5 Listen and say. 40 1.12 G BOX



6 Listen and draw lines. 40 1.13 Digital



12

Mission 1

7 Listen and say. 40 1.16 G BOX



8 Who is speaking? Listen, think and tick (✓). 40 1.18 Digital 👤

 <p>1 Tom Lisa Luke</p>	 <p>2 Janet Mike Robert</p>
 <p>3 Lynn Emma Ted</p>	 <p>4 Paul Tina Zoe</p>

13

Le attività di ascolto contestualizzato e finalizzato attribuiscono alle attività uno scopo che va al di là del mero risultato scolastico e rinforzano la motivazione all'apprendimento.

Attività di comprensione orale.

The Match

9 Listen and say. 1.16



10 Complete the dialogue. Listen and check. 1.17









14

Attività di completamento scritto come risultato di un processo cognitivo.


Mission 1

11 Listen and follow. 1.18


	11	3	18	
19		12	14	
20	17		4	
	13	16	15	

EXPLORING SOUNDS ee

1 Listen and say. 1.19

15	19			16
fifteen	nineteen	sleep	feet	sixteen

2 Listen and circle the pictures with the sound ee. 1.20 Digital ✓



15

Attività di familiarizzazione con i suoni della L2.

In classe con *Get on* • Storie a fumetti

Ogni fumetto è un esempio di cooperazione, collaborazione e pensiero critico. 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.

In *Get on 2* le storie a fumetti sono corredate di testi scritti con cui gli alunni possono iniziare le prime sperimentazioni di testi più lunghi in lingua inglese.

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.

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

I dialoghi offrono input per un apprendimento olistico.

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 degli alunni.

Collegamenti con educazioni e altre discipline.

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

Gli alunni realizzano un oggetto che utilizzeranno in un gioco linguistico.

CLIL Art

Mixing Colours

1 Listen and say. (1:22)
Let's mix two colours
Let's mix them up.
Let's mix two colours
And make a new one.
Try and have fun!

2 Mix and complete. Listen and check. (1:23) Digital

	+		=	
	+		=	<input type="text"/>
	+		=	<input type="text"/>
	+		=	<input type="text"/>
	+		=	<input type="text"/>
	+		=	<input type="text"/>
	+		=	<input type="text"/>

3 Make the colour cards.

Cut the cardboard. Mix two colours. Paint your cardboard.

PLAY
the Colour Circles Game.

Il gioco riutilizza le parole del CLIL e il prodotto realizzato dagli alunni in modo organizzato e divertente.

Immagini originali scattate in una scuola inglese.

In classe con *Get on* • Activity Time

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

Gli alunni possono svolgere le attività in autonomia anche grazie alle consegne in italiano.

I fondi colorati facilitano la lettura.

Activity Time

1 Leggi e colora.

11 12 13 14 15
16 17 18 19 20

Seventeen is white. Fifteen is orange.
Twelve is purple. Nineteen is red.
Eleven is yellow. Sixteen is blue.
Twenty is green. Eighteen is pink.
Fourteen is black. Thirteen is brown.

2 Conta e scrivi il risultato in lettere.

9 + 6 =	2 + 9 =
19 - 7 =	20 - 3 =
12 + 6 =	3 + 7 =
14 - 1 =	8 + 6 =
13 + 7 =	5 + 11 =

20

Mission 1

3 Completa con i numeri in parola. Poi riscrivi le operazioni in cifra.

eleven + three =	thirteen - eight =
..... + = - =
seventeen - five =	nineteen - ten =
..... - = - =
eighteen + two =	nine + seven =
..... + = + =

4 Collega i puntini da *one* a *twenty*.

21

Le attività proposte attivano le competenze linguistiche di Reading e Writing.

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 a Londra.

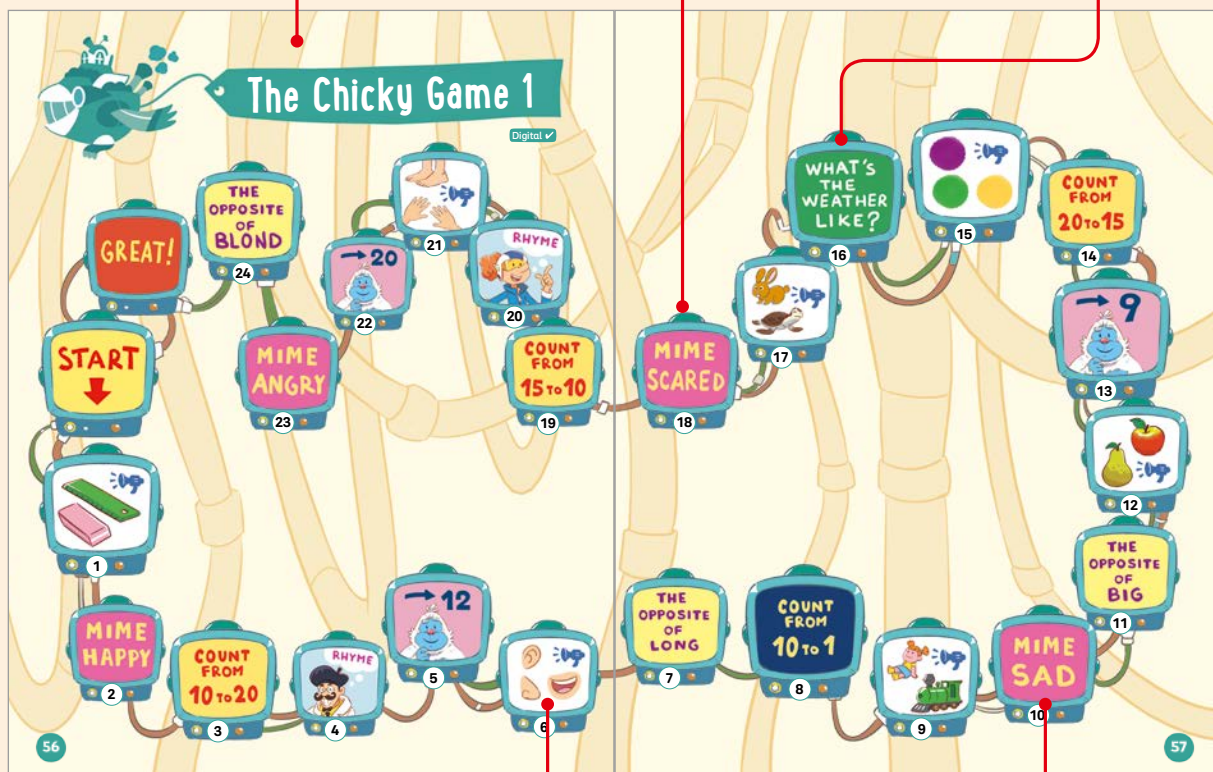
In classe con *Get on • Chicky Game*

Nel volume sono presenti due giochi di revisione e consolidamento del materiale linguistico appreso.

Board Game di ripasso generale.

Gli alunni utilizzano l'inglese in modo autonomo e indipendente in un nuovo contesto trasformando le conoscenze in competenze.

Revisione delle semplici strutture acquisite.



Gli alunni reimpiegano vocaboli e strutture nell'ambiente significativo del gioco.

L'attività automotivante del gioco favorisce analogie, associazioni e il recupero mnemonico delle informazioni.

Presentazione



In classe con *Get on* • Coding

In *Get on 2* inizia un semplice percorso di coding come esplicita esemplificazione del pensiero computazionale e dell'approccio STEM. Si tratta di coding **unplugged**, ovvero su carta, per dare la possibilità di esplorare questa disciplina anche nelle scuole non tecnologicamente attrezzate.

Le attività di coding utilizzano il vocabolario appreso precedentemente, in modo che gli alunni si possano concentrare sulle attività di logica.

Coding

1 Take Cody to Chicky Chick but beware of the **angry monster**. Write the numbers of the boxes Cody goes through and say.



2 Write the numbers in words. Listen and check. 41 1.39

40

Attività da svolgere su carta (unplugged).

Coding

3 Take Lizzy to Chicky Chick with a cake for the crew but beware of the **hungry dragon**. Write the numbers of the boxes Lizzy goes through and say.



4 Write the numbers in words. Listen and check. 41 1.40

41

Attività di autocorrezione.

In classe con *Get on • Festivities*

Attraverso dossier fotografici, le pagine dedicate alle feste raccontano agli alunni aspetti anglosassoni di celebrazioni che già conoscono, ma anche feste o celebrazioni particolari che caratterizzano il Regno Unito.

Immagini fotografiche suggestive e reali.

Tradizioni del mondo anglosassone.

Aspetti tipicamente Britannici di tradizioni globali conosciute dagli alunni.



Gli alunni imparano il vocabolario inerente a ciascuna festività.

Real Task individuali, a coppie, in piccoli gruppi da svolgere in autonomia per un confronto tra culture diverse.

In classe con *Get on* • Final Test

Il test finale propone agli alunni una prima prova che potrà essere seguita da un ulteriore test finale contenuto nel volume fotocopiabile **Teacher's Kit**.


Gli alunni svolgono il test in autonomia.


Il test finale coinvolge attività di Listening, Reading, Writing.


Final Test


1 Listen and circle. 40/2.53


1 12 13 14

2 

3 


4 

5 

6 

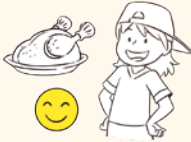

2 Read and colour.

I've got short brown hair
and blue eyes.
I'm wearing a yellow T-shirt
and green shorts.
I'm wearing blue socks
and red trainers.





116



3 Complete.

I

.....

.....

117

I fondi colorati facilitano la lettura.

In classe con *Get on • My Picture Dictionary to Colour*

Le pagine *My Picture Dictionary to Colour*, chiudono il volume e si possono utilizzare sia per attività di autodettatura che di revisione dei vocaboli appresi.

In queste pagine sono illustrati tutti i vocaboli presentati nelle Mission.

Attività di autodettatura.

My Picture Dictionary to Colour

11 12 13 14

15 16 17 18

19 20

118

119

Revisione e consolidamento del vocabolario.

Revision

Welcome Back!

Gli alunni impareranno a:

- Leggere un'immagine
- Familiarizzare con i suoni della L2
- Ascoltare e completare una frase
- Ascoltare e colorare
- Ascoltare e numerare
- Salutare e rispondere a un saluto
- Dire il proprio nome
- Riconoscere i numeri da 1 a 9
- Riconoscere i colori
- Riconoscere gli oggetti scolastici e i cibi
- Comprendere semplici istruzioni
- Associare immagini e parole

Lessico e strutture

- *Friendship Town*
- *My name's...*
- *Numbers 1-9*
- *pink, orange, red, green, black, blue, purple, brown, yellow*
- *ball, car, drum, robot, train, bike*
- *rubber, pen, ruler, book, pencil, crayon*
- *hot dogs, apples, pears, carrots, popcorn, cupcakes*
- *turtle, cat, dog, bird, frog, rabbit*
- *bathroom, bedroom, living room, kitchen*
- *sister, grandma, granddad, dad, mum, brother*
- *Ready, steady... go!*
- *run, jump, swim*
- *a big rock*
- *Chicky Chick can't swim!*
- *Now Chicky Chick can swim*

Risorse

- Student's Book 2
- Audio CD 1
- Flashcard
- Flipbook e LIM se disponibile
- Timbro