

In classe con...

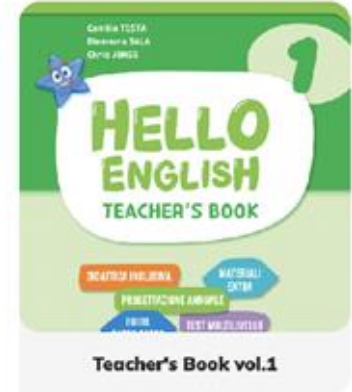
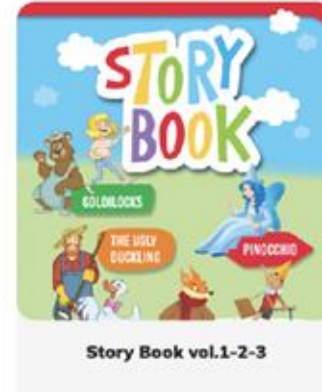
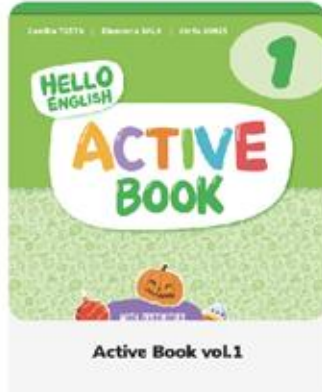
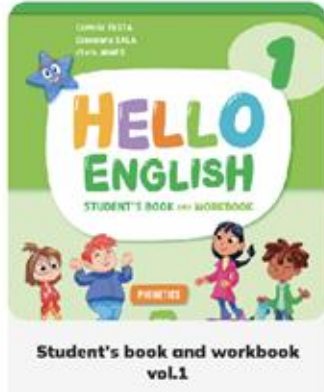
Hello English!

A cura di **ANDREW HOWARTH**





Dotazione docente



Levels 1-3

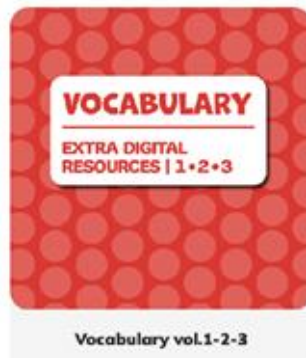


Dotazione docente



Levels 4-5





CLIL

EXTRA DIGITAL
RESOURCES | 4+5

CLIL vol.4-5

**CULTURE and
CITIZENSHIP**

EXTRA DIGITAL
RESOURCES | 4+5

Culture & Citizenship vol.4-5

FESTIVITIES

EXTRA DIGITAL
RESOURCES | 4+5

Festivities vol.4-5

GRAMMAR

EXTRA DIGITAL
RESOURCES | 4+5

Grammar vol.4-5

PROJECTS

VOCABULARY

EXTRA DIGITAL
RESOURCES | 4+5

Vocabulary vol.4-5

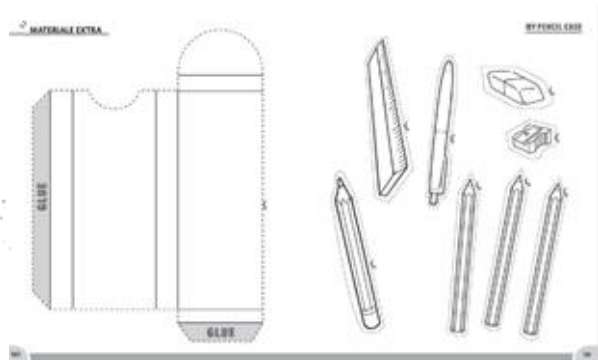
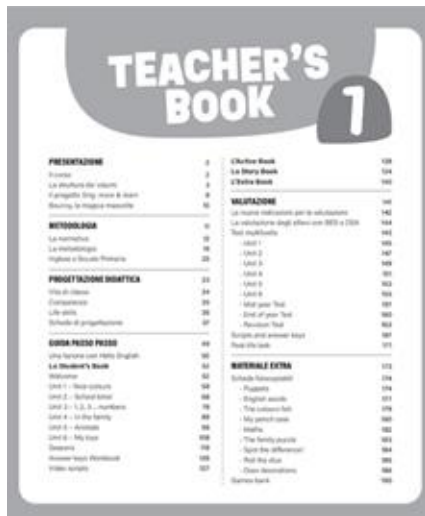
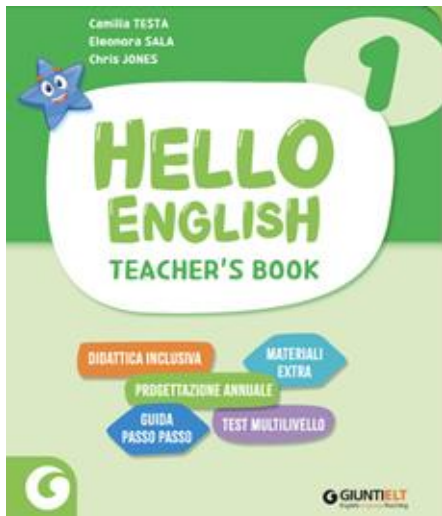


Unità CLIL Scary Waste

**LANGUAGE
WORK**



**TEACHER
SUPPORT
TOOLS**



TEACHER SUPPORT TOOLS

**UNIT
WALKTHROUGH****Quick Game Idea - BINGO**

- Students circle 4 items
- Teacher says items at random.
- Students cross circled items when they hear
- Cross out all four and "BINGO!"



24

25



**UNIT
WALKTHROUGH**

Levels 1-3

Quick Game Idea - I Spy

- Teacher secretly chooses an object
- "I spy with my little eye, something beginning with ... (first letter)
- Students make guesses.
- The winner chooses the next object



UNIT WALKTHROUGH

Levels 1-3

TPR Teaching Ideas

1- Simon Says

2- Listen and mine

School objects song • Page 26, exercise 5

Pick up your pencil,
look at it!
Pick up your ruler,
look at it!
This is my pencil case,
this is my exercise book.

Pick up your pencil,
look at it!
Pick up your ruler,
look at it!

This is my coloured pencil,
this is my schoolbag,
look at it!

Pick up your pencil,
look at it!
Pick up your ruler,
look at it!



**UNIT
WALKTHROUGH**

Levels 1-3

**Quick Game Idea**

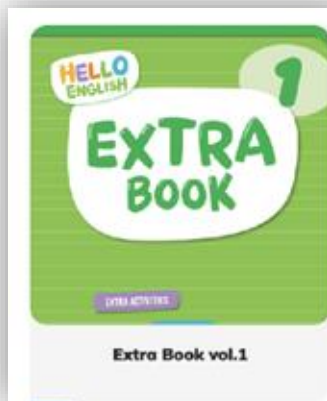
- Number 6 items on the page
- Role a dice
- Students have 60 seconds to draw the best picture
- Good luck

WORDS **2****6** LISTEN AND CIRCLE. SAY. **7** COLOUR AND SAY.

27

UNIT
WALKTHROUGH

Levels 1-3



2 PRACTICE

12 CIRCLE THE SCHOOL OBJECTS. SAY.

13 CUT AND CRAFT THEM!

14 LET'S SING!

15 LISTEN AND POINT. MATCH.

16 LOOK AND MATCH.

17 LET'S SPEAK! LISTEN, ASK AND ANSWER.

2 SCHOOL TIME!

1 OBSERVE & COLOUR.

2 COLORE KAD STRESS MOVO SU OGGETTI UGUALI PER NOMINA GLI OGGETTI CHE VEDI IN DOMI NELA.

3 SCHOOL TIME!

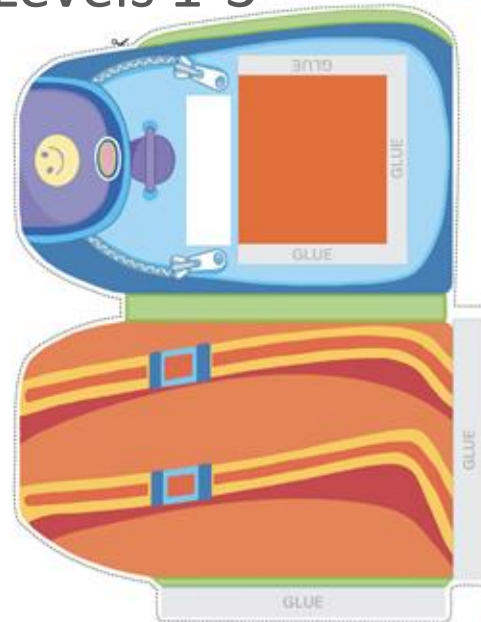
4 COLORE SULO I OGGETTI NOMINATO.

5 ASCOLTA E RISPONDI LE PAROLE.

A BLUE SCHOOLBAG	SHARPENER	BOOK
A GREEN RULER	COLOURED PENCIL	RUBBER
A PURPLE PEN	EXERCISE BOOK	RULER
AN ORANGE BOOK	PENCIL	PENCIL CASE
	SCHOOLBAG	PEN



Levels 1-3



UNIT **2**



UNIT **2**

Quick Game Idea

Caccia al tesoro nello zaino

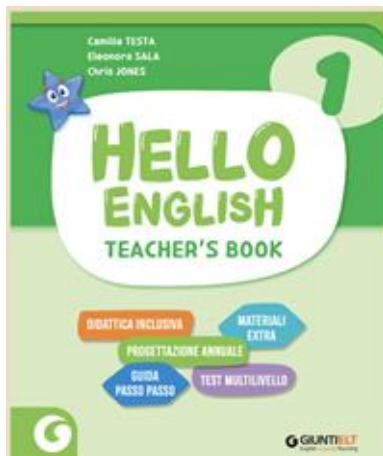
- Ogni bambino ha uno zaino vero o disegnato.
- Tu chiami un oggetto ("Show me your ruler!")
- Gli studenti devono trovarlo.
- Provano alzarlo il più velocemente possibile



UNIT
WALKTHROUGH

Levels 1-3

Storytelling Ideas



Sugli scaffali c'è materiale scolastico di vario genere: zaini, astucci, righe, libri, penne, matite... I bambini osservano curiosi la merce. Malika è vicina al bancone e parla con la venditrice. Ann nota una bellissima cartella multicolore e ne parla con Kevin. Nel frattempo, la buffa palla magica si è nascosta furtivamente nella cartella. Liam, colpito proprio dalla cartella multicolore, decide di acquistarla. Non appena la venditrice gli consegna la cartella, spunta Bouncy e con un balzo finisce direttamente nelle mani del bambino. Tutti scoppiano a ridere. Poi si congedano salutando la venditrice. Ora proiettate il video o attivate la traccia sonora relativa alla storia. Proponete più volte la visione del cartone animato o l'ascolto, suggerendovi su ciascuna vignetta. Dopo aver raccolto e condiviso le riflessioni dei bambini rispetto al gradimento della storia, chiedete loro se hanno individuato un personaggio preferito tra quelli presentati.

Shopkeeper
Malika

Ann
Kevin
Liam
Shopkeeper
Children

Hello, kids!
Good morning, Mrs Smith. A ruler and a sharpener for me, please.
What is it?
It's a schoolbag!
It's lovely! A schoolbag for me, please!
Oh look! It's Bouncy!
Bye, kids!
Goodbye, Mrs Smith!

88 Listen to the story. Tick (✓) the wrong picture.

Si tratta di un esercizio di comprensione della storia. Invitate i bambini a osservare con attenzione le immagini e consentire loro di formulare delle ipotesi relative alla consegna dell'esercizio. Le immagini rappresentano tre personaggi: Malika, Kevin e Liam e ciò che hanno acquistato in cartoleria.

Fate ascoltare nuovamente l'audio della storia e invitate i bambini a mettere un tick nel quadratino accanto al disegno che non è pertinente alla storia.

SOLUZIONE

2 Kevin

89 Act out the story.

- Per favorire la concentrazione durante i successivi ascolti, invitate i bambini a indicare le varie vignette nella sequenza del racconto.
- In seguito, destinate ciascuna vignetta a uno o due bambini che dovranno ripetere ciò che viene detto dalla traccia sonora. Proponete l'ascolto più volte, in modo da consentire a tutti i bambini di ripetere almeno una volta il contenuto della propria vignetta.
- Recuperate le sagome dei protagonisti del corso (TB pp. 104-106). Invitate alcuni bambini a pescare una sagoma ciascuno: quella stabilirà il ruolo che dovranno interpretare nella drammatizzazione. Non sempre i piccoli attori dovranno ripetere una battuta, talvolta basterà solo riprodurre un suono, un verso o imitare le trasformazioni di Bouncy. Proponete nuovamente il video in modo che ciascuno di essi si identifichi bene nella parte e procedete poi alla rappresentazione della storia. Fate in modo che ogni alunno abbia la possibilità di interpretare un ruolo.

END OF THE LESSON

Chiedete la lezione con uno dei suggerimenti che trovate a p. 91 del TB.

TEACHER'S NOTES

UNIT
WALKTHROUGH

Levels 1-3



Un gioco per ogni unità nei primi tre livelli

Giochi diversi:

- giochi con i dadi
- giochi di speaking.





Poster per la classe vol.1-2-3-4-5



Prova l'intelligenza artificiale per aiutarti a usare tuo libro in classe con tante nuove idee!



Dammi 10 modi divertenti per utilizzare questo poster del mio libro di inglese per la scuola primaria con i miei alunni italiani di 8 anni in classe.

3. Teacher Robot 🤖

L'insegnante finge di essere un robot che capisce solo l'inglese.

Gli alunni devono usare i comandi del poster:

- Stand up.
- Sit down.
- Open your book.
- Look.
- Repeat.

Più usano l'inglese, più il robot funziona!

10. Make the Classroom Alive

Ogni gruppo sceglie un personaggio del poster.

Inventano una piccola scenetta di 30-60 secondi usando almeno quattro espressioni.

Esempio:

- Teacher: "Stand up!"
- Pupils: "Stand up!"
- Teacher: "Look!"
- Pupils: "Look!"
- Teacher: "Draw!"
- Pupils: "Draw!"

Alla fine la rappresentano davanti alla classe.

6. Fastest Finger

Dividi la classe in squadre.

Di:

- "Point to 'Colour!'"
- "Point to 'Repeat!'"

Il primo che indica l'immagine corre.

Puoi aumentare la difficoltà:

"Point to the girl who is colouring."

Bonus: "Teacher for One Minute" ☆

Per un minuto uno studente diventa l'insegnante e può usare **solo l'inglese** del poster.

Può dare comandi come:

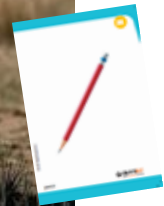
- Stand up.
- Sit down.
- Repeat.
- Look.
- Open your book.
- Close your book.
- Draw.
- Colour.
- Sing.
- Point.

Gli altri devono seguirlo come se fosse il vero insegnante. È un'attività semplice ma molto efficace per aumentare la sicurezza nell'uso dell'inglese e rende il lessico immediatamente utile nella vita di classe.

Levels 1-3



Levels 1-3



How to play DRAW!

- Divide the players into two lines
- Players face each other
- Each player has a flashcard.
- The flashcard image isn't visible.
- Teacher shouts "DRAW"
- Both players flip the cards at the same time
- The winner says the other player's image first



UNIT 5

ANIMALS



p. 60

Animals:
bear, elephant, giraffe, hippo, lion, kangaroo, monkey, tiger, zebra, snake



• Is it a ...?
Yes, it is. / No, it isn't.



Video 

- Sing, move & learn
- Story
- Culture

Esercizi interattivi

Workbook

p. 68

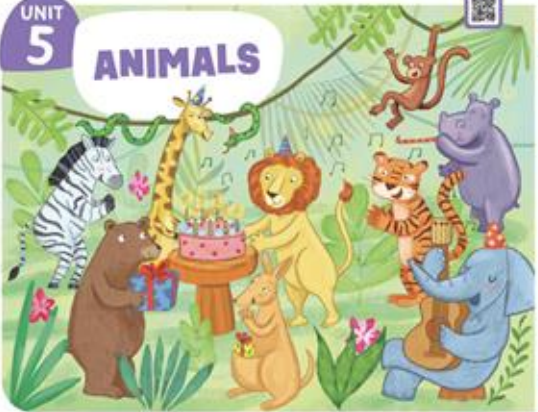
Culture

Animals in London

p. 70

UNIT 5

ANIMALS



WORDS

 BEAR	 ELEPHANT
 GIRAFFE	 HIPPO
 LION	 KANGAROO
 MONKEY	 TIGER
 ZEBRA	 SNAKE

1. **LISTEN & POINT** 

2. **LISTEN AND POINT** 

3. **LISTEN & CHOOSE** 

4. **LISTEN & MATCH** 

CULTURE

ANIMALS IN LONDON

1. **LOOK AND LISTEN** 



CROCODILE

PENGUIN

RHINO

2. **COUNT AND WRITE**



3. **WATCH THE VIDEO** 

Levels 1-3



https://e.c.europa.eu/eurostat/statistics-explained/images/e/e8/The_UN_Sustainable_Development_Goals.gif

Download SDG project ideas



- Be creative!
- Use Giunti materials!
- Use AI to leverage your ideas!





WORDS 4

1 Look, listen and repeat.

2 Listen and number.

3 Read and complete.

- I go to school.
- I _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

4 Listen and check exercise 3.

5 Let's speak! I mime, you guess!

Go to bed!



4 SING, MOVE & LEARN

6 Listen and complete.

What time ...?

do your homework • brush your teeth • have a shower • go to bed

What time do you get up in the morning?

What time do you _____?

What time do you get dressed?

At six, seven, eight o'clock it's time to start the day!

Get up, get up and wash your face!

It's time to start the day!

What time do you have lunch in the afternoon?

What time do you _____?

What time do you watch TV?

At one, two, three o'clock it's time to live your day!

Eat your lunch and do your homework!

It's time to live your day!

What time do you go home in the evening?

What time do you _____?

What time do you have dinner?

At five, six, seven o'clock it's time to end the day!

Eat your dinner and _____!

It's time to end the day!

7 Let's sing and move!



Levels 4-5

VISUAL GRAMMAR

PRESENT SIMPLE (STEP 2)

3^a persona singolare (frasi affermative)
Verbi che terminano in:

y preceduta da consonante
tolgono la y e aggiungono -ies
study → studies

y preceduta da vocale
mantengono la y e aggiungono -ies
buy → buys

s, sh, ch, x, o
aggiungono -es
cross → crosses
watch → watches
teach → teaches
mix → mixes
go → goes

AVVERBI DI FREQUENZA

never
mai

sometimes
qualche volta

often
spesso

usually
di solito

always
sempre

VISUAL GRAMMAR 4

DAILY ROUTINE

I have a snack.

- do → do my homework
- brush → brush my teeth
- watch → watch TV
- get → get up, get dressed
- play → play in the garden, play football
- go → go to bed, go to school, go home
- have → have breakfast, have a snack, have a shower, have dinner

Levels 4-5

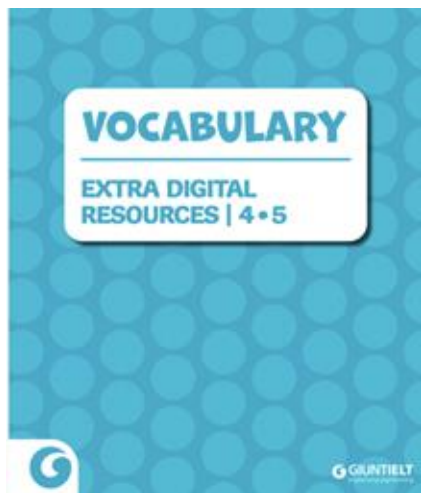
WORKBOOK 4

8 Completa la mind map. Poi leggila in classe.

My perfect daily routine

- In the morning I get up at _____ I have breakfast with _____
I like _____
- At midday I _____ I like _____
- In the afternoon I _____ I _____
- In the evening I _____ I _____
- At night I _____
- In summer I _____ I _____
- In winter I _____ I _____

89



TIME – DAILY ROUTINE – WORKSHEET PT. 1

TIME – DAILY ROUTINE – WORKSHEET PT. 2

TIME – DAILY ROUTINE – WORKSHEET PT. 3

TIME – DAILY ROUTINE – WORKSHEET PT. 4

TIME – MATCH

TIME – STUDY SHEET

Look, read and complete.



I have lunch • I go to bed • I do my homework • I get up • I have breakfast • I brush my teeth • I have dinner • I go to school

My name is William and this is my daily routine.

Every day (1) _____ at seven o'clock.

At half past seven (2) _____ with milk and cereal.

After breakfast (3) _____ and then (4) _____ by bike.

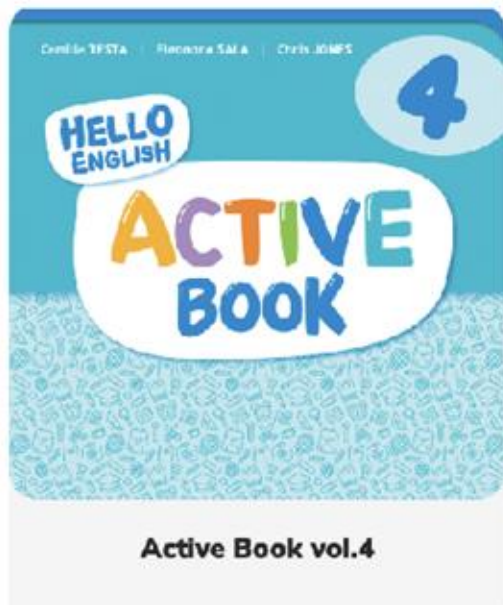
At midday (5) _____ in the school canteen. I eat pasta, meat and salad.

At a quarter past four (6) _____

At half past seven (7) _____ with my family. We eat fish and vegetables.

After dinner (8) _____

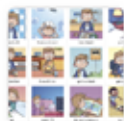
Levels 4-5



Levels 4-5



☀ Coffee and Claude time?



Dammi 10 modi divertenti per utilizzare queste carte cut-out (Daily Routine) del mio libro di inglese per la scuola primaria per i miei alunni italiani di 9 anni in classe.



Sonnet 5 Medium



Ecco 10 modi divertenti per usare queste flashcard delle daily routine con bambini di 9 anni:

1. Metti in

Distribuisce le flashcard in un ordine cronologico e racconta la storia.

2. Il mimo

Un bambino mostra una flashcard e gli altri bambini devono indovinare l'azione.

3. Bingo d

Crea griglie di bingo con le flashcard e i bambini giocano a bingo.

4. La mia

I bambini creano una routine personale e la raccontano.

5. Memor

Abbina ogni flashcard a un'immagine o a un suono corrispondente.

6. Catena di frasi (Chain story)

In cerchio, un bambino pesca una carta e dice "First, I get up." Il successivo pesca un'altra carta e continua: "Then, I have breakfast." Ottimo per i connettori di sequenza (first, then, after that, finally).

7. Vero o falso con le immagini

Mostra una carta e di' una frase che può essere vera o falsa ("I watch TV in the morning") — i bambini devono correggere se falsa, usando le carte come riferimento visivo.

8. Caccia alle carte nascoste

Nascondi le 12 carte in classe. A squadre, i bambini le cercano; quando trovano una carta devono dire la frase corretta per "conquistarla". Vince la squadra con più carte.

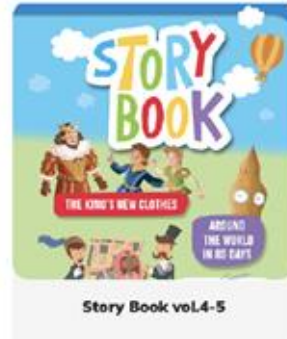
9. Il dado delle routine

Costruisci un dado di carta con 6 delle azioni. A turno, i bambini lo lanciano e devono creare una frase con quell'azione più un'informazione extra: tempo, luogo o compagno ("I do sports on Saturday with my friends").

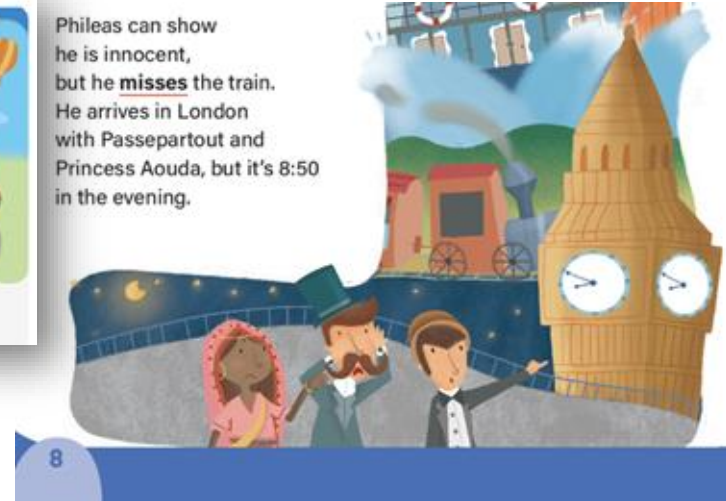
10. La routine mescolata (Odd one out / disordina e riordina)

Disponi le carte in un ordine palesemente sbagliato (es. go to bed prima di have breakfast) e chiedi ai bambini, a coppie, di individuare e correggere gli errori, spiegando perché in inglese ("No, first you get up, then...").

Vuoi che ti prepari una versione stampabile di una di queste attività (es. le griglie del bingo o il dado)?



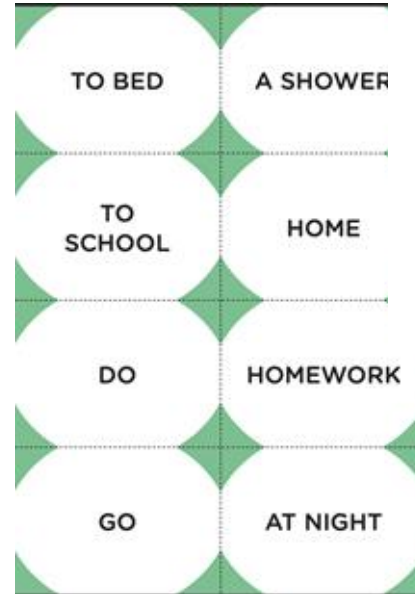
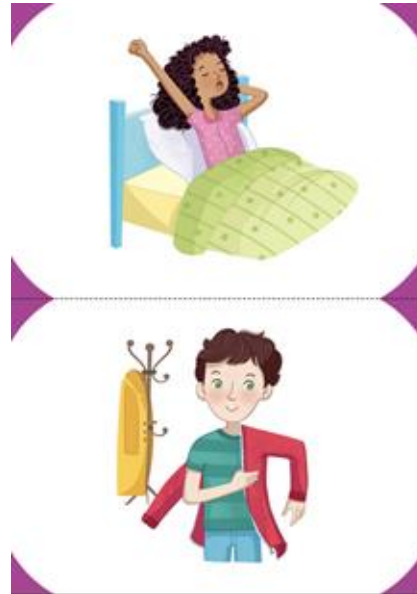
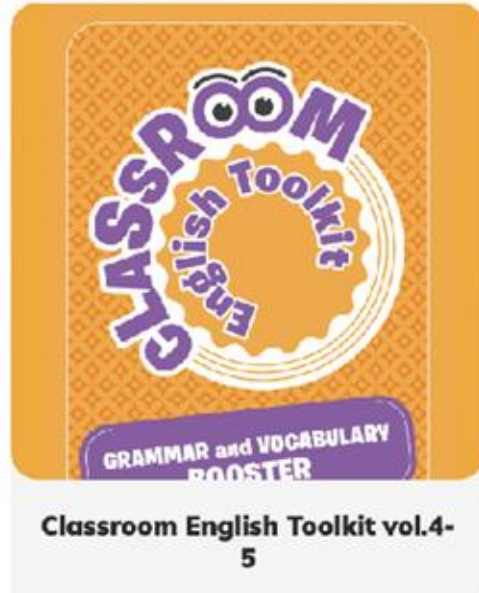
Phileas can show he is innocent, but he misses the train. He arrives in London with Passepartout and Princess Aouda, but it's 8:50 in the evening.



Levels 4-5

2. What time do Phileas, Passepartout and Aouda arrive in London?





Levels 4-5





Scopri DBookeasy

Imparare tutte e tutti...
è più bello con Giunti Scuola!

