

Per il prossimo anno scolastico si propone l'adozione del testo:

## Circle Time

Classe I		
Circle Time – <b>Student's Book and Workbook</b> Circle Time – <b>Student's Audio CD (1<sup>a</sup>-2<sup>a</sup>-3<sup>a</sup>)</b>	(carta + digitale) <b>9788809903487</b>	Prezzo ministeriale
Classe II		
Circle Time – <b>Student's Book and Workbook</b>	(carta + digitale) <b>9788809903494</b>	Prezzo ministeriale
Classe III		
Circle Time – <b>Student's Book and Workbook</b>	(carta + digitale) <b>9788809903500</b>	Prezzo ministeriale
<a href="https://dbookeasy.giuntiscuola.it/">https://dbookeasy.giuntiscuola.it/</a> con risorse per l'alunno		

### Materiale per l'insegnante

Circle Time – <b>Teacher's Book 1 + 1 CD</b> Circle Time – <b>Teacher's Book 2</b> Circle Time – <b>Teacher's Book 3</b> <b>Guida alla valutazione (1<sup>a</sup>-2<sup>a</sup>-3<sup>a</sup>)</b> Classroom Active Book – Flashcards – Poster per la classe – Poster cittadinanza – Guida passo passo visuale – Test su 2 livelli – Compiti di realtà – Video lessico e grammatica – Video CLIL e Culture – Video Storytelling – Video Revision	omaggio
<a href="https://dbookeasy.giuntiscuola.it/">https://dbookeasy.giuntiscuola.it/</a> con risorse per il docente	

È stato scelto **Circle Time** perché è un corso con un approccio innovativo basato sullo **storytelling**.

In ogni anno in Circle Time c'è una nuova **storia** che si sviluppa per tutto l'anno. Collegati alle storie ci sono dei **video** che permettono di portare il teatro in classe, infatti due storyteller interpretano gli episodi delle storie, aiutando la comprensione del testo grazie alla **drammatizzazione**.

Ci sono tantissimi spunti per lo **speaking**. Fin dalla I in ogni chapter ci sono pagine con giochi che danno il via ad attività di parlato da fare sia in coppia sia in gruppo.

I video del **Mad Professor** permettono un **ripasso** attivo e ludico degli argomenti trattati.

La sezione **Project Fun** permette un approccio inclusivo, grazie alle pagine con parecchie attività manuali che danno il via a giochi da fare in classe per ripassare e riutilizzare il lessico e le strutture apprese in classe, o per fare nuove attività di storytelling.

Il digitale è facilmente accessibile grazie ai qr code pagina che permettono di accedere alle migliaia di risorse.

**Il testo è conforme alle recenti disposizioni ministeriali in materia di adozioni dei libri di testo (D.M. 171 del 27/09/2013)**