

## CD Áudio

Este CD contém todos os recursos áudio (textos, canções) de apoio a atividades do manual, bem como todos os testes de *listening*, gravados por falantes nativos.



Recurso inovador com grande utilidade na sala de aula, que permite:

- a realização e a correção dos exercícios nas páginas do manual;
- a visualização, *in loco*, de recursos digitais, tais como animações, canções, áudios e vídeos;
- a exploração, a partir das páginas do manual, dos exercícios do Workbook e respetiva correção;
- o acesso imediato a materiais editáveis (fichas e testes e apresentações PowerPoint®);
- o acompanhamento da progressão da aprendizagem.

## 20 AULA DIGITAL

Ferramenta que possibilita, em sala de aula, a fácil exploração do projeto através das novas tecnologias e o acesso a um vasto conjunto de conteúdos multimédia associados ao manual.

## Listagem geral dos recursos multimédia do High Five 5

- **ANIMAÇÕES** – As animações estão associadas às rubricas *Listen and Read* e *Everyday talk*, permitindo uma maior envolvimento com os textos apresentados através de movimento, imagem e som. A versão final contará com 19 animações.

<b>UNIT 1 – My ID</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Nice to meet you (p. 18)</li><li>• A dream job (p. 23)</li><li>• My birthday party (p. 29)</li></ul>	<b>UNIT 2 – Look at me!</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Shawn Mendes (p. 36)</li><li>• A new look! (p. 40)</li><li>• Meeting at the cinema (p. 49)</li></ul>
<b>UNIT 3 – Home, sweet home!</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• What a house! (p. 56)</li><li>• Hobbits' houses (p. 60)</li><li>• My bedroom (p. 67)</li></ul>	<b>UNIT 4 – What's for lunch?</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Breakfast time! (p. 74)</li><li>• Junior MasterChef USA (p. 80)</li><li>• At the restaurant (p. 85)</li></ul>
<b>UNIT 5 – Wake me up!</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Let's meet Lin (p. 92)</li><li>• What time is it? (p. 93)</li><li>• Renato Sanches: Just a regular day! (p. 98)</li><li>• Chatting (p. 103)</li></ul>	<b>UNIT 6 – It's fun time!</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Chloe and Riley (p. 109)</li><li>• Greetings from South Africa (p. 114)</li><li>• At the cinema ticket office (p. 121)</li></ul>

- **VÍDEOS** – Os vídeos estão associados à rubrica *Watch and Learn* com excertos de filmes e à rubrica *Guess What* com vídeos de contextualização, culturais e de curiosidades. Possibilidade de legendagem em português e em inglês. A versão final contará com 13 vídeos.

<b>UNIT 1 – My ID</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ronaldo (p. 20)</li></ul>	<b>UNIT 2 – Look at me!</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• The BFG (p. 44)</li></ul>
<b>UNIT 3 – Home, sweet home!</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Hobbiton movie set (p. 62)</li><li>• Can I stay? (p. 63)</li><li>• Inside out – new house (p. 66)</li></ul>	<b>UNIT 4 – What's for lunch?</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mr. Peabody and Sherman (p. 76)</li><li>• Kids eating healthy made easy (p. 85)</li></ul>
<b>UNIT 5 – Wake me up!</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Meet the Minions (p. 90)</li><li>• Change the world in 5 minutes – everyday at school (p. 92)</li><li>• The secret life of pets (p. 96)</li></ul>	<b>UNIT 6 – It's fun time!</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sing (p. 111)</li><li>• South Africa (p. 115)</li></ul> <b>Extensive Reading</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• James and the giant peach – trailer (p. 155)</li></ul>

- **GRAMÁTICAS** – As animações dos conteúdos gramaticais – com explicações passo a passo e exercícios de aplicação – estão associadas à rubrica *Grammar*. A versão final contará com 27 animações.

<b>UNIT 0 – Remember</b>	<b>UNIT 1 – My ID</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personal pronouns (subject) (p. 8)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verb <i>to be</i> (affirmative and negative) (p. 19)</li> <li>• Definite and indefinite articles (p. 21)</li> <li>• Verb <i>to be</i> (interrogative) (p. 24)</li> <li>• Question words (p. 25)</li> <li>• Possessive determiners (p. 27)</li> </ul>
<b>UNIT 2 – Look at me!</b>	<b>UNIT 3 – Home, sweet home!</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verb <i>have got</i> (affirmative and negative) (p. 37)</li> <li>• Verb <i>have got</i> (interrogative) (p. 39)</li> <li>• Possessive case (p. 42)</li> <li>• Possessive pronouns (p. 45)</li> <li>• Adjectives (p. 47)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verb <i>there + to be</i> (p. 57)</li> <li>• Prepositions of place (p. 61)</li> <li>• Plural of nouns (p. 65)</li> </ul>
<b>UNIT 4 – What’s for lunch?</b>	<b>UNIT 5 – Wake me up!</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quantifiers: <i>some / any</i> (p. 75)</li> <li>• Present simple: verb <i>like</i> (affirmative and negative) (p. 77)</li> <li>• Present simple: verb <i>like</i> (interrogative) (p. 79)</li> <li>• Expressing preferences (p. 81)</li> <li>• Connectors: <i>so / because</i> (p. 83)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Present simple (affirmative and negative) (p. 94)</li> <li>• Present simple (interrogative) (p. 97)</li> <li>• Adverbs of frequency (p. 100)</li> </ul>
<b>UNIT 6 – It’s fun time!</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Present continuous (affirmative and negative) (p. 110)</li> <li>• Present continuous (interrogative) (p. 112)</li> <li>• Personal pronouns (object) (p. 117)</li> <li>• Prepositions of movement (p. 119)</li> <li>• Imperative (p. 119)</li> </ul>	

- **FLASHCARDS DIGITAIS** – Os *flashcards* digitais estão associados à rubrica *Vocabulary* com o objetivo de reforçar e complementar o vocabulário presente no Manual, através do uso de imagem, texto e áudio. A versão final contará com 13 sets com 360 *flashcards*.

<b>UNIT 0 – Remember</b>	<b>UNIT 1 – My ID</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Numbers, days of the week, months, seasons and weather (pp. 9 e 10)</li> <li>• Means of transport, places in town, school objects, animals and colours (pp. 11, 13, 14, 15)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Family (p. 16)</li> <li>• Jobs and occupations (p. 22)</li> </ul>
<b>UNIT 2 – Look at me!</b>	<b>UNIT 3 – Home, sweet home!</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• The human body (p. 34)</li> <li>• Clothes, footwear and accessories (p. 41)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parts of the house (p. 54)</li> <li>• Furniture (p. 59)</li> </ul>
<b>UNIT 4 – What’s for lunch?</b>	<b>UNIT 5 – Wake me up!</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Food and drinks (p. 72)</li> <li>• Meals (p. 73)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Daily routine (p. 90)</li> </ul>
<b>UNIT 6 – It’s fun time!</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Free time activities (p. 108)</li> <li>• Sports (p. 114)</li> </ul>	

- **GLOSSÁRIOS INTERATIVOS** – Os glossários interativos estão associados à rubrica *Vocabulary* e são um complemento à aprendizagem de vocabulário pela presença de tradução, imagem e áudio. A versão final contará com 6 glossários.

<b>UNIT 1 – My ID</b>	<b>UNIT 2 – Look at me!</b>
• Interactive vocabulary bank – Unit 1 (p. 16)	• Interactive vocabulary bank – Unit 2 (p. 34)
<b>UNIT 3 – Home, sweet home!</b>	<b>UNIT 4 – What's for lunch?</b>
• Interactive vocabulary bank – Unit 3 (p. 54)	• Interactive vocabulary bank – Unit 4 (p. 72)
<b>UNIT 5 – Wake me up!</b>	<b>UNIT 6 – It's fun time!</b>
• Interactive vocabulary bank – Unit 5 (p. 90)	• Interactive vocabulary bank – Unit 6 (p. 108)

- **JOGOS** – Os *interactive board games* podem ser usados para revisão e estão presentes no início de cada unidade – jogos de *recycled language* – permitindo, de forma lúdica e ao longo de cada unidade, rever conteúdos prévios. Os jogos *It's QuizTime!* permitem consolidar conhecimentos novos; são jogos trimestrais e estão presentes no final das unidades 2, 4 e 6. A versão final contará com 9 jogos.

<b>UNIT 1 – My ID</b>	<b>UNIT 2 – Look at me!</b>
• Interactive board game – Unit 1 (p. 16)	• Interactive board game – Unit 2 (p. 34) • It's quiz time! – Units 0, 1 and 2 (p. 51)
<b>UNIT 3 – Home, sweet home!</b>	<b>UNIT 4 – What's for lunch?</b>
• Interactive board game – Unit 3 (p. 54)	• Interactive board game – Unit 4 (p. 72) • It's quiz time! – Units 3 and 4 (p. 87)
<b>UNIT 5 – Wake me up!</b>	<b>UNIT 6 – It's fun time!</b>
• Interactive board game – Unit 5 (p. 90)	• Interactive board game – Unit 6 (p. 108) • It's quiz time! – Units 5 and 6 (p. 123)

- **KARAOKES** – Os *karaokes* são uma versão animada das canções presentes na rubrica *Listen and Read*, permitindo, de uma forma lúdica, a aquisição e/ou consolidação de vocabulário e o desenvolvimento da oralidade. A versão final contará com 8 *karaokes*.

<b>UNIT 0 – Remember</b>	<b>UNIT 1 – My ID</b>
• <i>High Five 5 Anthem</i> (p. 6) • <i>The Alphabet</i> (p. 6)	• <i>What's your job?</i> (p. 26)
<b>UNIT 2 – Look at me!</b>	<b>UNIT 3 – Home, sweet home!</b>
• <i>What are you like?</i> (p. 46)	• <i>It's my house!</i> (p. 64)
<b>UNIT 4 – What's for lunch?</b>	<b>UNIT 5 – Wake me up!</b>
• <i>Good food!</i> (p. 78)	• <i>Waiting</i> (p. 102)
<b>UNIT 6 – It's fun time!</b>	
• <i>Let's play!</i> (p. 118)	

- **AULAS PROJETÁVEIS EM FORMATO POWERPOINT®** – As aulas projetáveis em formato PowerPoint® incluem, de forma sequencial, os diferentes momentos e respectivos recursos enunciados em cada plano de aula, permitindo uma maior otimização e gestão do tempo em sala de aula. A versão final contará com 100 aulas projetáveis.

<b>UNIT 0 – Remember</b>	<b>UNIT 1 – My ID</b>
• 6 Aulas projetáveis em formato PowerPoint®: Unit 0 (p. 6)	• 15 Aulas projetáveis em formato PowerPoint®: Unit 1 (p. 16)
<b>UNIT 2 – Look at me!</b>	<b>UNIT 3 – Home, sweet home!</b>
• 15 Aulas projetáveis em formato PowerPoint®: Unit 2 (p. 34)	• 18 Aulas projetáveis em formato PowerPoint®: Unit 3 (p. 54)
<b>UNIT 4 – What's for lunch?</b>	<b>UNIT 5 – Wake me up!</b>
• 18 Aulas projetáveis em formato PowerPoint®: Unit 4 (p. 72)	• 14 Aulas projetáveis em formato PowerPoint®: Unit 5 (p. 90)
<b>UNIT 6 – It's fun time</b>	
• 14 Aulas projetáveis em formato PowerPoint®: Unit 6 (p. 108)	

- **APRESENTAÇÕES POWERPOINT®** – As Apresentações em Powerpoint® apresentam-se como recursos lúdicos e de carácter prático para aplicar conhecimentos de vocabulário e gramática, com especial destaque para as festividades.

**Total** de apresentações disponíveis no projeto: **9**

<b>UNIT 0 – Remember</b>	<b>UNIT 3 – Home, sweet home!</b>
• Memory game – Classroom objects (p. 13)	• Memory game – Prepositions of place (p. 61)
<b>UNIT 4 – What's for lunch?</b>	<b>UNIT 6 – It's fun time!</b>
• Healthy eating habits (p. 85)	• What are they doing? – Present continuous (p. 112)
<b>Festivities</b>	
• Let's celebrate Halloween (p. 126)	• Valentine's day (p. 129)
• A typical Thanksgiving day in America (p. 127)	• It's Easter time (p. 130)
• Christmas day (p. 128)	

- **ÁUDIOS** – Os áudios do CD Áudio estão presentes na plataforma 20 Aula Digital e ao longo do manual através de *hotspots*. Na plataforma estão presentes duas versões dos áudios para exercícios de *Listening – standard e slow*.

- **SIMULADORES** – Os simuladores podem ser usados em várias atividades e dinâmicas de sala de aula:

- > **Timer** – Cronómetro personalizável, no qual pode inserir o tempo estimado para a realização de tarefas em sala de aula, permitindo aos alunos visualizar o tempo que têm disponível para a conclusão de uma determinada tarefa, ao longo da sua realização.
- > **Random number generator** – Ferramenta de atribuição aleatória de números que permite eleger um aluno, através do seu número de turma, para realizar uma determinada tarefa e/ou estudar os números ou até para organizar a saída dos alunos da sala de aula.

## Guia de Exploração de Recursos Multimédia

Proposta de exploração dos conteúdos multimédia da versão de demonstração (com indicação das respetivas metas e sugestões de exploração), referente à **Unit 3 – Home, sweet home!**

Manual em versão interativa			
Pág.	Recurso	Metas Curriculares	Cenários de utilização Sugestões de exploração
Todas	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Manual em versão interativa (versão de demonstração)</li> <li>Formato totalmente interativo do manual.</li> <li><b>Rubricas:</b> Todas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Metas específicas a serem trabalhadas no manual ao longo da unidade a que os áudios e os testes se referem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Através do manual interativo é possível: <ul style="list-style-type: none"> <li>realizar exercícios diretamente nas páginas do manual, obter <i>feedback</i> imediato e projetar a correção dos exercícios;</li> <li>projetar vídeos e animações diretamente nas páginas do manual ou em ecrã total, com legendas em inglês ou português, áudios incluídos, e possibilidade de parar para explorar e/ou antecipar o seu conteúdo ou realizar exercícios de compreensão;</li> <li>aceder às versões <i>standard</i> e <i>slow</i> dos áudios dos textos e das rubricas de <i>listening</i>; a versão <i>slow</i> permite ouvir cada palavra mais claramente e facilita a compreensão dos textos;</li> <li>apresentar as canções do manual em versão karaoke, para os alunos associarem mais facilmente o que escutam à letra escrita e poderem cantar;</li> <li>aceder a recursos diretamente nas páginas do manual (<i>flashcards</i> digitais, glossários interativos, jogos, <i>powerpoints</i>, materiais editáveis, etc.);</li> <li>projetar exercícios do workbook e respetivas soluções, através dos Powerpoint® aulas.</li> </ul> </li> </ul>
Animações			
56	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>What a house!</b></li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>L5 5.1</b> – Identificar palavras e expressões em canções e textos áudio/audiovisuais.</li> <li><b>L5 5.4</b> – Entender e reagir a instruções breves.</li> <li><b>L5 5.6</b> – Identificar a ideia global de pequenos textos orais.</li> <li><b>R5 3.1</b> – Pronunciar as palavras de forma suficientemente clara para serem entendidas.</li> <li><b>R5 3.2</b> – Utilizar a entoação e o ritmo adequado.</li> <li><b>R5 4.3</b> – Seguir instruções elementares.</li> <li><b>R5 4.5</b> – Reconhecer informação que lhe é familiar.</li> <li><b>LG5 8.28</b> – Formular e responder a perguntas, começando por <i>which</i>.</li> <li><b>SP5 5.3</b> – Usar a entoação adequada em frases simples e conhecidas (afirmações, perguntas e exclamações).</li> <li><b>SP5 6.5</b> – Falar sobre temas trabalhados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>A funcionalidade de ativação e desativação de legendas em tempo real permite trabalhar diferentes graus de dificuldade e diferentes abordagens com os alunos, nomeadamente: <ul style="list-style-type: none"> <li>retirar o áudio (através do botão <i>mute</i>) e ativar as legendas em inglês para trabalhar a competência de <i>Reading</i>, nomeadamente a leitura em voz alta;</li> <li>ativar o som/áudio e a legenda para trabalhar associação de sons a palavras, podendo explorar o seu significado: a exploração do vocabulário pode ser feita ao ritmo de cada turma, uma vez que pode parar, recuar e/ou avançar a animação sempre que necessário;</li> <li>desativar as legendas para que os alunos façam uma atividade de <i>listening</i> com suporte dos elementos visuais da animação, reforçando a associação de som a imagem.</li> </ul> </li> </ul>
60 67	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Hobbits' houses</b></li> <li><b>My bedroom</b></li> </ul> <p><b>Animação</b> dos textos principais do manual através de som e movimento. A animação envolve os alunos, que podem associar o vocabulário e a própria narração a momentos visuais.</p> <p><b>Rubricas:</b> <i>Listen and Read</i> <i>Everyday talk</i></p>		

Vídeos			
Pág.	Recurso	Metas Curriculares	Cenários de utilização Sugestões de exploração
62 63	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Hobbiton movie set</b></li> <li>• <b>Can I stay?</b></li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>L5 5.1</b> – Identificar palavras e expressões em canções e textos áudio/audiovisuais.</li> <li>• <b>L5 5.6</b> – Identificar a ideia global de pequenos textos orais</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Todos os vídeos têm versões legendadas em inglês e em português. A legendagem é opcional.</li> <li>• Através das legendas, é possível trabalhar a associação de sons a palavras escritas, no caso da versão com legendagem em inglês, ou associar sons a significados em português, no caso da versão legendada em português. Portanto, as diferentes opções de legenda permitem trabalhar vocabulário e <i>skills</i> de <i>listening/reading</i>.</li> <li>• O modo de pausa permite explorar as imagens que vão surgindo no vídeo e, por conseguinte, desenvolver competências de <i>speaking</i>.</li> </ul>
66	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Inside out – new house</b></li> </ul> <p><b>Vídeos</b> – com excertos de filmes de animação recentes (da preferência dos alunos desta faixa etária e relevantes do ponto de vista intercultural), que permitem desenvolver o vocabulário e as estruturas gramaticais contextualizados nos temas e nas capacidades de compreensão oral.</p> <p><b>Rubricas:</b> <i>Watch and Learn; Guess what?</i></p>		
Gramáticas			
57	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>There + to be</b></li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>L5 5.1</b> – Identificar palavras e expressões em canções e textos áudio/audiovisuais.</li> <li>• <b>L5 5.6</b> – Identificar a ideia global de pequenos textos orais.</li> <li>• <b>L5 5.4</b> – Entender e reagir a instruções breves.</li> <li>• <b>LG5 8.17</b> – Usar o verbo <i>there + to be</i>, no <i>present simple</i>, nas formas afirmativa, negativa e interrogativa.</li> <li>• <b>LG5 8.18</b> – Usar as formas abreviadas do verbo <i>there + to be</i>.</li> <li>• <b>LG5 8.19</b> – Usar verbos no <i>present simple</i>.</li> <li>• <b>LG5 8.23</b> – Responder a perguntas, utilizando <i>short answers</i> na afirmativa e na negativa.</li> <li>• <b>LG5</b> – <i>Language awareness: There is / there are</i> para exprimir “existe /há”.</li> <li>• <b>LG5 8.14</b> – Usar <i>at, in front of, behind, under, above, below (place)</i>.</li> <li>• <b>LG5 8.3</b> – Reconhecer os plurais irregulares de alguns nomes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para a exploração deste conteúdo, pode optar por explorar, inicialmente, as regras e esquemas do manual e, depois, reforçar a explicação com a animação da gramática.</li> <li>• Este recurso pode ser colocado em modo de pausa para permitir a exploração dos exemplos. Nessa exploração, pode ainda convidar os alunos a criarem outros exemplos que poderiam ser usados na explicação.</li> <li>• No final, os alunos têm de responder a um pequeno desafio que consiste na aplicação do conteúdo a uma nova situação de aprendizagem.</li> </ul>
61 65	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Prepositions of place</b></li> <li>• <b>Plural of nouns</b></li> </ul> <p>As <b>animações gramaticais</b> apresentam uma explicação passo a passo para cada conteúdo gramatical. São breves e esquemáticas, recorrendo a exemplos e imagens que ajudam a estruturar as regras.</p> <p><b>Rubricas:</b> <i>Grammar</i></p>		

## Flashcards digitais

Pág.	Recurso	Metas Curriculares	Cenários de utilização Sugestões de exploração
54 59	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Parts of the house</b></li> <li>• <b>Furniture</b></li> </ul> <p>Os <i>flashcards</i> digitais são recursos agregadores de conteúdos, associados à rubrica <i>Vocabulary</i>. Têm como objetivo reforçar e complementar o vocabulário presente no manual, através do uso de imagem, texto e áudio.</p> <p><b>Rubricas:</b> <i>Vocabulary</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>R5 5.1</b> – Saber procurar palavras por áreas temáticas abordadas.</li> <li>• <b>L5 5.1</b> – Identificar palavras e expressões em textos áudio/ audiovisuais.</li> <li>• <b>ID5 8.7</b> – Identificar as divisões da casa.</li> <li>• <b>ID5 8.7</b> – Identificar as divisões da casa e o mobiliário.</li> <li>• <b>LG5 8.29</b> – Apropriar-se de novos itens lexicais, relacionados com as áreas temáticas previstas no domínio intercultural</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• É possível fazer a apresentação ou a revisão de vocabulário trabalhando também os domínios de <i>speaking, reading</i> e <i>listening</i> através dos <i>flashcards</i> digitais. Os <i>flashcards</i> de cada <i>set</i> podem ser usados para complementar ou reforçar o vocabulário trabalhado no manual.</li> <li>• É possível escolher um <i>set</i>, clicando no cartão correspondente, e apresentar os <i>flashcards</i> digitais aos alunos de forma semelhante aos <i>flashcards</i> de cartolina:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– mostrar a imagem, perguntar ao aluno o que é e revelar a palavra, clicando no botão texto </li> <li>– mostrar a leitura do vocabulário – com sotaque nativo – clicando em </li> <li>– sempre que se termina a exploração de um cartão, pode clicar-se no botão  para voltar ao menu principal.</li> </ul> </li> </ul>

## Glossários interativos

54	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Interactive vocabulary bank – Unit 3</b></li> </ul> <p>Os <i>glossários interativos</i> contêm vocabulário de cada unidade com suporte de imagem, áudio e tradução, permitindo o reforço da aquisição de vocabulário.</p> <p><b>Rubricas:</b> <i>Vocabulary</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>R5 5.1</b> – Saber procurar palavras por áreas temáticas abordadas.</li> <li>• <b>L5 5.1</b> – Identificar palavras e expressões em textos áudio/ audiovisuais.</li> <li>• <b>ID5 8.7</b> – Identificar as divisões da casa e o mobiliário.</li> <li>• <b>LG5 8.29</b> – Apropriar-se de novos itens lexicais, relacionados com as áreas temáticas previstas no domínio intercultural</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O <i>Interactive vocabulary bank</i> é a versão multimédia do <i>Vocabulary bank</i> (acresce à tradução o suporte de áudio e de imagem).</li> <li>• O facto de ter áudio ajuda a treinar a pronúncia, e a existência de imagens ajuda à associação das palavras a um elemento visual.</li> <li>• Pode ser utilizado ao longo da unidade, à medida que o vocabulário novo vai surgindo.</li> <li>• Pode utilizar este recurso em sala de aula e explorar os diferentes vocábulos com todos os alunos ou pedir que treinem individualmente em casa.</li> <li>• No final, pode desafiar os alunos a selecionarem a(s) palavra(s) do dia, consultando o glossário, e registando os nomes dos primeiros três alunos que utilizarem a(s) palavra(s) numa frase e em contexto, durante a aula.</li> </ul>
----	--	--	--

## Jogos

54	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Interactive board game – Unit 3</b></li> </ul> <p>Os <i>interactive board games</i> surgem no início de cada unidade e destinam-se a rever <i>recycled language</i>, de forma lúdica e apelativa.</p> <p><b>Rubricas:</b> <i>Vocabulary</i>; <i>Grammar</i></p>	<p><b>Recycled language</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>LG4 6.4</b> (divisões da casa)</li> <li>• <b>LG3 4.1 e LG4 7.2</b> (preposições de lugar)</li> <li>• <b>LG3 4.1 e LG4 7.2</b> (nomes no singular e no plural)</li> <li>• <b>L5 5.4</b> – Entender e reagir a instruções breves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estes jogos podem ser usados no início de cada unidade para trabalhar vocabulário elementar e mobilizar estruturas linguísticas fundamentais para a progressão na aprendizagem.</li> <li>• Os jogos podem ser usados com toda a turma ou em pequenos grupos, e permitem ao professor fazer um diagnóstico rápido das aprendizagens já feitas pelos alunos ou daquelas que requerem consolidação.</li> <li>• O funcionamento do jogo é bastante intuitivo e as suas regras são idênticas às dos jogos de tabuleiro convencionais.</li> <li>• O carácter lúdico permite que este diagnóstico decorra de forma descontraída.</li> </ul>
----	---	--	---

Jogos			
Pág.	Recurso	Metas Curriculares	Cenários de utilização Sugestões de exploração
68	 <p>• <b>It's quiz time! – Units 3 and 4</b> (versão demonstração)</p> <p>• Os <i>quizzes</i> surgem a cada duas unidades e visam rever e consolidar, de forma lúdica, conteúdos vocabulares e gramaticais lecionados.</p> <p><b>Rubricas:</b> <i>Self-Check</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>LG5 8.17</b> – Usar o verbo <i>there + to be</i>, no <i>present simple</i>, nas formas afirmativa, negativa e interrogativa.</li> <li>• <b>LG5 8.18</b> – Usar as formas abreviadas do verbo <i>there + to be</i>.</li> <li>• <b>LG5 8.19</b> – Usar verbos no <i>present simple</i>.</li> <li>• <b>LG5 8.23</b> – Responder a perguntas, utilizando <i>short answers</i> na afirmativa e na negativa.</li> <li>• <b>LG5</b> – <i>Language awareness: There is / there are</i> para exprimir "existe /há".</li> <li>• <b>LG5 8.14</b> – Usar <i>at, in front of, behind, under, above, below (place)</i>.</li> <li>• <b>LG5 8.3</b> – Reconhecer os plurais irregulares de alguns nomes.</li> <li>• <b>ID5 8.7</b> – Identificar as divisões da casa e o mobiliário.</li> <li>• <b>LG5 8.29</b> – Apropriar-se de novos itens lexicais, relacionados com as áreas temáticas previstas no domínio intercultural</li> </ul>	<p><b>It's quiz time!</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O jogo permite rever e consolidar, de forma lúdica, conteúdos abordados em cada período.</li> <li>• O facto de este jogo seguir o modelo da "Roda da sorte" permite que seja jogado em grupo (até quatro elementos).</li> <li>• As questões podem ser organizadas por conteúdos e/ou unidades: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Vocabulary Unit 3</li> <li>– Vocabulary Unit 4</li> <li>– Grammar Unit 3</li> <li>– Grammar Unit 4</li> <li>– entre outros</li> </ul> </li> </ul>
Karaoke			
64	<p>• <b>High Five Anthem</b></p>  <p>• <b>It's my house!</b></p> <p>Os <i>karokes</i> são a versão animada das canções, permitindo, de uma forma lúdica, a aquisição e/ou consolidação de vocabulário e estruturas gramaticais e o desenvolvimento das capacidades de compreensão do oral e de pronúncia.</p> <p><b>Rubricas:</b> <i>Listen and Read</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>L5 5.1</b> – Identificar palavras e expressões em textos áudio/ audiovisuais.</li> <li>• <b>L5 5.4</b> – Entender e reagir a instruções breves.</li> <li>• <b>L5 5.6</b> – Identificar a ideia global de pequenos textos orais.</li> <li>• <b>ID5 8.7</b> – Identificar as divisões da casa e o mobiliário.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• As canções, em formato de karaoke, constituem um instrumento privilegiado de motivação dos alunos. Para além disso, a apresentação de músicas atuais, que fazem parte da realidade dos alunos, com adaptação da letra aos temas em estudo, constitui um fator extra de motivação. Através delas é possível trabalhar vocabulário e pronúncia.</li> <li>• As canções podem ser exploradas da seguinte forma: <ul style="list-style-type: none"> <li>– apresentar a canção completa (instrumental + voz) e incentivar os alunos a acompanharem a canção através da leitura do texto;</li> <li>– sempre que possível, acrescentar gestos alusivos ao vocabulário que é trabalhado na canção;</li> <li>– avançar para a segunda secção do recurso, onde os alunos terão de cantar acompanhados apenas do instrumental da canção.</li> </ul> </li> </ul>

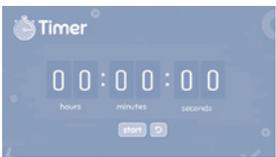
## Aulas projetáveis em PowerPoint®

Recurso	Metas Curriculares	Cenários de utilização Sugestões de exploração
 <p>• <b>15 Aulas projetáveis: Unit 3</b></p> <p>As <b>aulas projetáveis em PowerPoint®</b> incluem, de forma sequencial, recursos e respetivas estratégias enunciados em cada plano de aula.</p> <p><b>Rubricas:</b> Ao longo do manual</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metas específicas a serem trabalhadas no manual ao longo da unidade a que os áudios e os testes se referem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• As aulas estão construídas nas apresentações em Powerpoint®, respeitando a sequência e os diferentes momentos da planificação de cada aula – em formato pronto a usar.</li> <li>• Permitem uma otimização do tempo, com toda a organização e estrutura de cada aula, que pode ser editada e diretamente projetada:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– pode projetar a aula e ir avançando nos diferentes <i>slides</i>, de forma a cumprir os objetivos do respetivo plano de aula;</li> <li>– pode editar quer o plano quer a aula, caso seja necessário adaptar as propostas às necessidades da sua turma.</li> </ul> </li> </ul>

## Áudios

<p>• <b>Áudios</b></p> <p><b>Áudios</b> apresentados ao longo do manual, com destaque para as duas versões, com diferentes velocidades, para os exercícios de <i>Listening</i> – <b>standard</b> e <b>slow</b>.</p> <p><b>Rubricas:</b> Ao longo do manual</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metas específicas a serem trabalhadas no manual ao longo da unidade a que os áudios e os testes se referem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os áudios têm duas versões: a versão <i>standard</i> e a versão <i>slow</i> – mais lenta. Pode usar a versão que julgar ser mais adequada, mediante as necessidades das suas turmas.</li> <li>• Pode iniciar as atividades de <i>listening</i> com a versão mais lenta e depois mudar para a versão <i>standard</i>.</li> <li>• As duas versões são apresentadas em dois ficheiros independentes, assinaladas através de dois <i>hotspots</i> no manual para cada áudio. A versão lenta terá <i>slow version</i> escrito no seu título.</li> </ul>
--	--	---

## Simuladores

Recurso	Cenários de utilização / Sugestões de exploração
 <p>• <b>Timer</b></p>  <p>• <b>Random number generator</b></p> <p><b>Simuladores</b> que permitem otimizar o tempo e a gestão em sala de aula.</p> <p><b>Rubricas:</b> Ao longo do manual</p>	<p><b>Timer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cronómetro personalizável, no qual pode inserir o tempo estimado para a realização de uma determinada tarefa e colocá-lo em contagem decrescente, indicando aos alunos que apenas têm aquele tempo.</li> <li>• Esta ferramenta permite imprimir mais foco na realização das tarefas, não só pelo incentivo do próprio desafio do tempo, como também pela competição saudável que se pode gerar para cumprir o prazo.</li> <li>• Permite igualmente uma maior otimização do tempo em sala de aula, pela gestão orientada por objetivos.</li> </ul> <p><b>Random number generator</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ferramenta de atribuição aleatória de números que permite inserir o número de alunos que existem na sua turma com o objetivo de, aleatoriamente, sortear um número. O aluno com esse número deverá desempenhar a tarefa que lhe for pedida.</li> <li>• Pode ainda utilizar este recurso para trabalhar os números: primeiro pede aos alunos que indiquem, em inglês, um intervalo de números – mínimo e máximo –, que é inserido na aplicação. Após o sorteio, têm de dizer o número que saiu em inglês. Um outro aluno pode dizer se a resposta está certa ou errada.</li> </ul>