



# GiocAmici

**Emanuela Bramati, Simona Locatelli**

# Struttura del webinar

- **PUNTI DI FORZA** del progetto **GIOCAMICI**
- **ITALIANO**: il Metodo, la storia degli Amici del cuore, il Progetto Albi Illustrati, il progetto *LeggendoLeggendo*, le pagine “GiocAmici”
- **MATEMATICA**: il gioco, le carte e le pagine “GiocAmici”, i problemi, i laboratori



# PUNTI DI FORZA

- **Due configurazioni** diverse del Metodo per la classe prima: tutto maiuscolo, 4 grafie.
- La storia degli **Amici del cuore** come supporto all'apprendimento della letto-scrittura.
- Il progetto **In biblioteca con gli albi illustrati** per il piacere della lettura e dell'osservazione dei disegni di accompagnamento ai testi.
- Il collegamento con il progetto ***Leggendo Leggendo***.
- I percorsi di **didattica del gioco** per lavorare in modo inclusivo e attivare le competenze.
- La **gradualità** del progetto didattico.
- I percorsi di **Educazione Civica**, per sviluppare la cittadinanza attiva.

# ITALIANO

## IL METODO: DUE CONFIGURAZIONI

### TUTTO IN MAIUSCOLO

Lettere, digrammi e trigrammi vengono presentati con l'uso esclusivo dello **stampato maiuscolo**.

**Quaderno dello stampato e Quaderno del corsivo**, perfettamente allineati con il Metodo.

### 4 CARATTERI

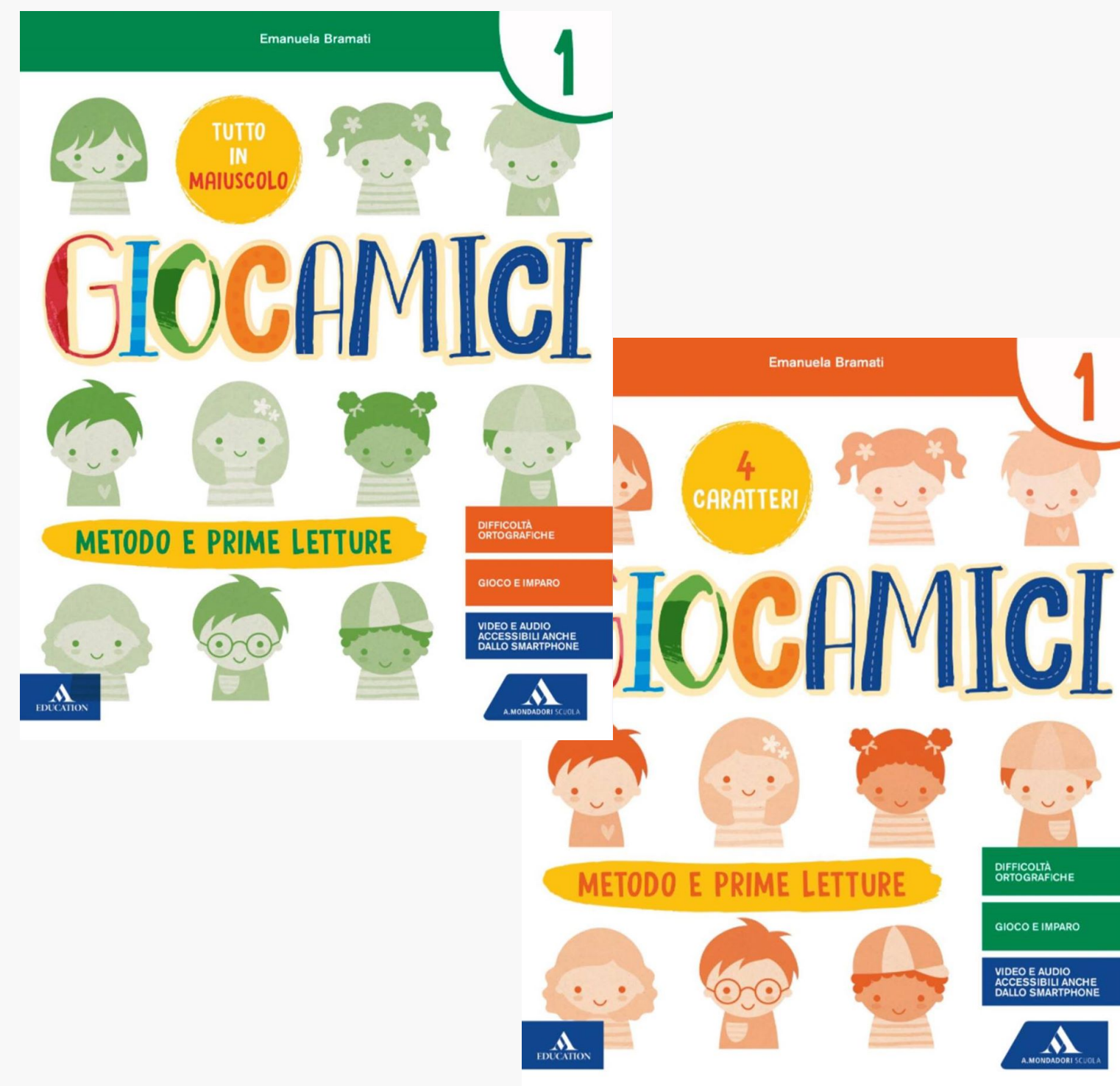
Presentazione delle lettere nelle **quattro grafie**.

**Quaderno dei 4 caratteri** perfettamente allineato con il Metodo.

### METODO FONICO-SILLABICO:

fonema - grafema - sillabe - parole

Lettura e scrittura **autonoma** di parole, frasi e storie che contengono **solo le lettere note**.



# ITALIANO

## GLI AMICI DEL CUORE

La storia dell'**amicizia** tra cinque simpatici animaletti e le vocali accompagna i bambini in tutto il Metodo.

### OBIETTIVO

Creare un **contesto motivante** per:

- rendere piacevole e coinvolgente il primo approccio alla scrittura e alla lettura;
- favorire l'apprendimento e porre solide basi al riconoscimento e alla riproduzione corretta di suoni e lettere;
- sviluppare le competenze emotive e la dimensione sociale;
- attivare e far maturare abilità e competenze trasversali, come la capacità di ascoltare, di esprimersi con il linguaggio verbale e l'organizzazione temporale.



# ITALIANO

## GLI AMICI DEL CUORE

- La storia è suddivisa in **episodi**.
- Ogni episodio è rappresentato in un **disegno su doppia pagina**.
- Domande per la **comprensione** e il richiamo all'**esperienza** dei bambini.

**TUTTI SULLA NEVE**  
• ASCOLTA LA STORIA.

**CONSONANTI P • D • V • Z**

- 1 ASCOLTA LA STORIA, POI SEGUI LE INDICAZIONI.  
1 CERCHIA GLI OGGETTI CHE GLI AMICI DEL CUORE METTONO NELLO ZAINO.
- 2 CERCHIA CHI ARRIVA PRIMA IN FONDO ALLA DISCESA.
- 3 CON CHE COSA TORNANO A CASA? INDICA CON UNA X.

TI PIACE FARE DELLE GARE DI VELOCITÀ CON I TUOI AMICI E LE TUE AMICHE? RACCONTA.

AUDIO & VIDEO DELL'UNITÀ

# ITALIANO

## PROGETTO ALBI ILLUSTRATI

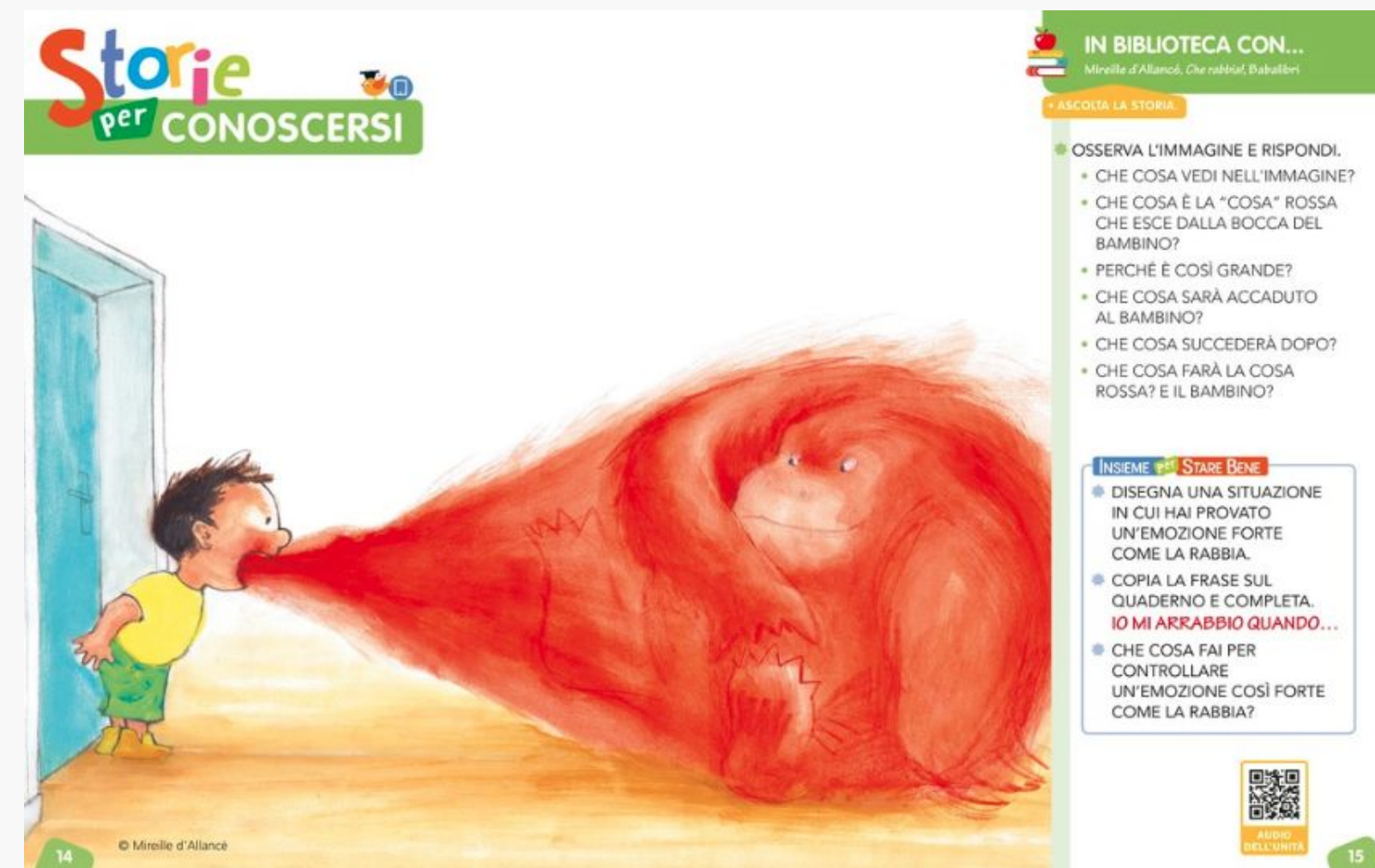
Offrire ai bambini **immagini di alta qualità**, capaci di:

- evocare ricordi e memorie personali
- sollecitare domande e scoperte
- aprire al mondo dell'immaginario
- stimolare creatività e fantasia.

*“La natura degli albi illustrati non è quella didattica, in quanto non nasce come risposta all'esigenza di spiegare, insegnare, ma quella di offrire al bambino una **narrazione...**”*

*“Portare gli albi a scuola vuol dire scegliere di dare un **posto speciale** alla parola, alle immagini e al pensiero...”* Silvia Vecchini

L'osservazione delle immagini diviene occasione di **scambio** e di **confronto**, attraverso conversazioni e riflessioni condivise che si nutrono del **contributo di tutti**.



# ITALIANO

## PROGETTO ALBI ILLUSTRATI

Per ogni albo illustrato del libro di lettura vengono presentate **proposte operative** da svolgere **prima e dopo** l'ascolto della storia.

### PRIMA DELL'ASCOLTO

Le attività si trovano direttamente nel **libro di testo**

- **Osserva l'immagine e rispondi**

Domande stimolo per l'**osservazione** degli elementi figurativi, per l'**immaginazione** e la capacità di **fare previsioni**.

- **Insieme per stare bene**

Richiamo all'**esperienza personale**: disegni, completamento di brevi frasi, racconti.

Domande stimolo per il **confronto**, come primo approccio al **pensiero critico**.





# ITALIANO

**Storie**  
di **BAMBINE E BAMBINI**

**IN BIBLIOTECA CON...**  
Beatrice Alemagna, *Che cos'è un bambino?*,  
Topipittoni

ASCOLTA LA STORIA.

- Osserva l'immagine e rispondi.
- Chi vedi nell'immagine?
- Come sono i bambini? Uguali o diversi?
- Sono tutti sorridenti?
- A che cosa starà pensando il bambino più alto?
- Chi starà guardando la bambina con i capelli neri, nella seconda riga?

**INSIEME STARE BENE**

- In classe siete diversi l'uno dall'altro. Che cosa fai per andare d'accordo con tutti? Parlane con i tuoi compagni e le tue compagne.

14 15

AUDIO DELL'UNITÀ

**OSSERVAZIONE**

**IMMAGINARIO**

**ESPERIENZA PERSONALE**

**CONFRONTO**

# ITALIANO

## DOPO L'ASCOLTO

Le attività sono riportate in **Guida**, con le **sinossi** degli albi selezionati.

### • Domande per la comprensione

Com'è il giardino?

Come sono gli animali che incontra?

Chi arriva all'improvviso?

Che cosa tiene nelle mani?

### • Domande per la riflessione e la conversazione

Ti piacerebbe vivere in un mondo senza colori?

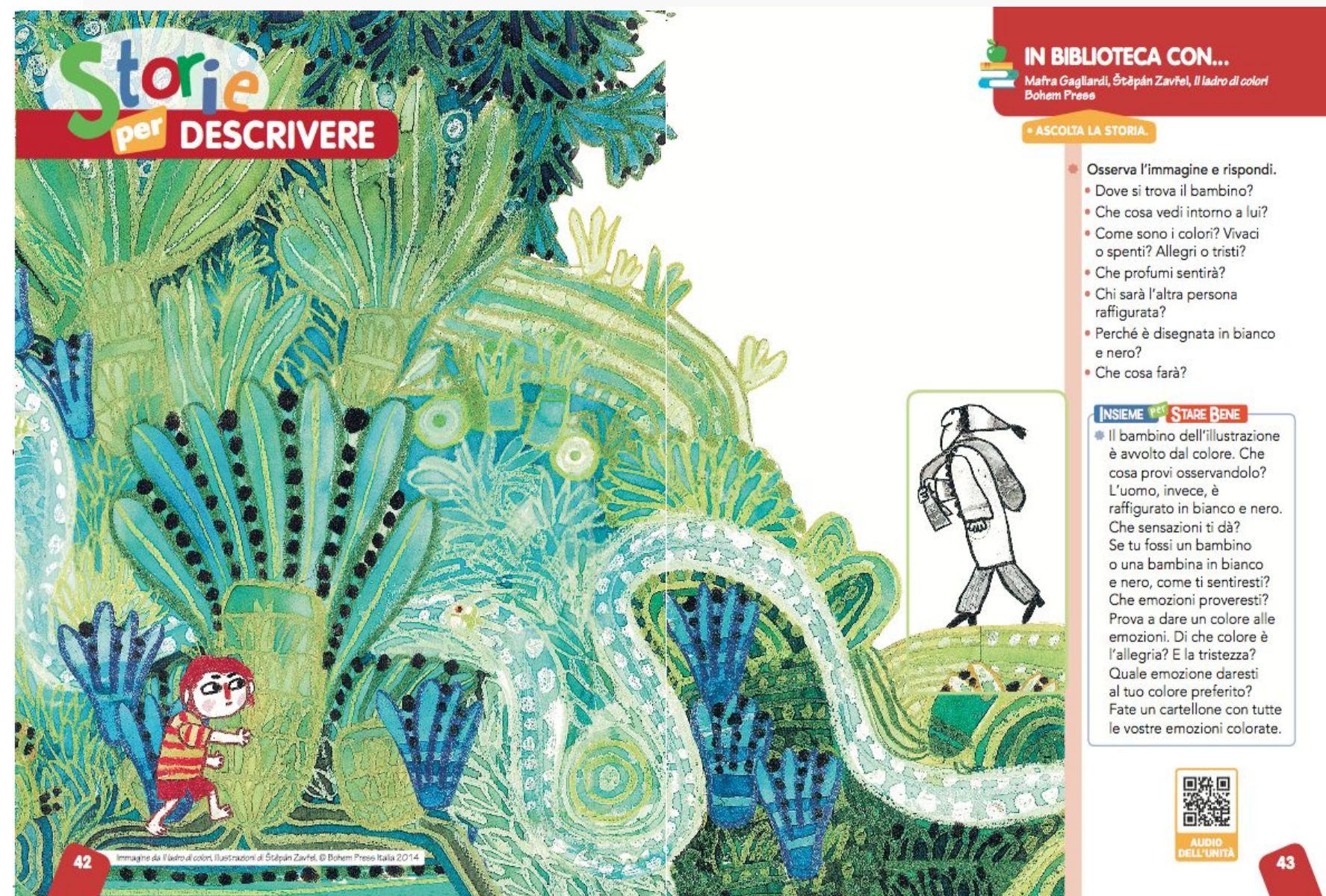
Perché? Ti sentiresti a tuo agio?

Quali emozioni proveresti?

### • Immagina di...

Disegna il meraviglioso giardino che Pinin ha visto dietro le colline, così come viene descritto nella storia.

Poi aggiungi altri elementi che la tua fantasia ti suggerisce.



**Storie per DESCRIVERE**

**IN BIBLIOTECA CON...**  
Mafrà Gagliardi, Šćepán Zavřel, *Il ladro di colori*  
Bohem Press

**ASCOLTA LA STORIA.**

- Osserva l'immagine e rispondi.
- Dove si trova il bambino?
- Che cosa vedi intorno a lui?
- Come sono i colori? Vivaci o spenti? Allegri o tristi?
- Che profumi sentirà?
- Chi sarà l'altra persona raffigurata?
- Perché è disegnata in bianco e nero?
- Che cosa farà?

**INSIEME STARE BENE**

- Il bambino dell'illustrazione è avvolto dal colore. Che cosa provi osservandolo? L'uomo, invece, è raffigurato in bianco e nero. Che sensazioni ti dà? Se tu fossi un bambino o una bambina in bianco e nero, come ti sentiresti? Che emozioni proveresti? Prova a dare un colore alle emozioni. Di che colore è l'allegria? E la tristezza? Quale emozione daresti al tuo colore preferito? Fate un cartellone con tutte le vostre emozioni colorate.


42 Immagine da *Il ladro di colori*, Illustrazioni di Šćepán Zavřel, © Bohem Press Italia 2014

43

AUDIO DELL'UNITÀ

# ITALIANO



- È un progetto che mette al centro **percorsi di lettura personalizzati**, attivati direttamente nel testo, per portare la lettura in classe e suggerire titoli adatti.
- Nei volumi di letture di GiocAmici si trovano dei brani contrassegnati da un **simbolo**:  per questi testi su Hub Kids e sul sito **leggendoleggendo.it** si trovano schede didattiche e attività per la discussione in classe e proposte di percorsi tematici.

**GiocAmici - Una storia per imparare a leggere**,  
Il Battello a Vapore un libro incentrato sulla storia degli  
**Amici del cuore** per avvicinare i bambini alla lettura.



# Le pagine GiocAmici

**GIOCAMICI**

## GIOCHIAMO CON N E L

1 AGUZZA LA VISTA • QUALE PEZZO COMPLETA LE LETTERE N E L?

2 LABIRINTO • PRONUNCIA IL NOME DI OGNI ANIMALE. POI PORTALO ALL'ALBERO GIUSTO.

52

**GIOCAMICI**

## GIOCHIAMO CON SC GN E GLI

1 DI CHI È? • LA SCIMMIA, LO GNOMO E IL PAGLIACCIO SONO SCIVOLATI E LE LORO BUSTE SI SONO ROTTE. AIUTA OGNUNO DI LORO A RECUPERARE I PROPRI OGGETTI. UN SUGGERIMENTO: CHE SUONO CONTIENE IL NOME DEGLI OGGETTI?

**GIOCAMICI**

## ALFABETO IN GIOCO

• LETTERE IN ORDINE  
Unisci i puntini: rispetta l'ordine alfabetico. Poi colora il disegno.

BUONE VACANZE!

113

**GIOCAMICI**

GIocate ANCHE VOI CON QUESTE PAROLE. POI INVENTATENE DELLE ALTRE.

AGGIUNGI UNA **R** → OSSO → ..... OSSO

TOGLI UNA **L** → PALLA → .....

**GIOCAMICI**

Quali parole vi fa venire in mente la parola **PACE**? Formate una catena di parole. Iniziate con **CALMA**, **TRANQUILLITÀ**...

# LA MATEMATICA DI GIOCAMICI IL GIOCO PER MOTIVARE, POTENZIARE E CONSOLIDARE

Il progetto GiocAmici punta a trasmettere l'idea che la matematica è una disciplina divertente, dove creatività e fantasia sono componenti necessarie per ricercare percorsi e soluzioni. Da qui la scelta di proporre **un approccio ludico**.

## Il gioco favorisce:

- l'attivazione di conoscenze e competenze,
- il piacere di imparare,
- l'interiorizzazione di regole e ruoli,
- la cooperazione e l'equità,
- il superamento della paura di sbagliare,
- il pensiero creativo,
- l'apprendimento duraturo...

**Matematica**  
QUEST'ANNO FAREMO MATEMATICA INSIEME.

**GIOCAMICI**

- CERCHIA DUE LECCA-LECCA UGUALI.
- COLORA O CERCHIA I NUMERI CHE VEDI QUI.
- DISEGNA IL PERCORSO CHE ANNA DEVE FARE PER RAGGIUNGERE LA GIOSTRA DEI CAVALLI.
- INTORNO A NOI CI SONO TANTI NUMERI: CERCATELI!

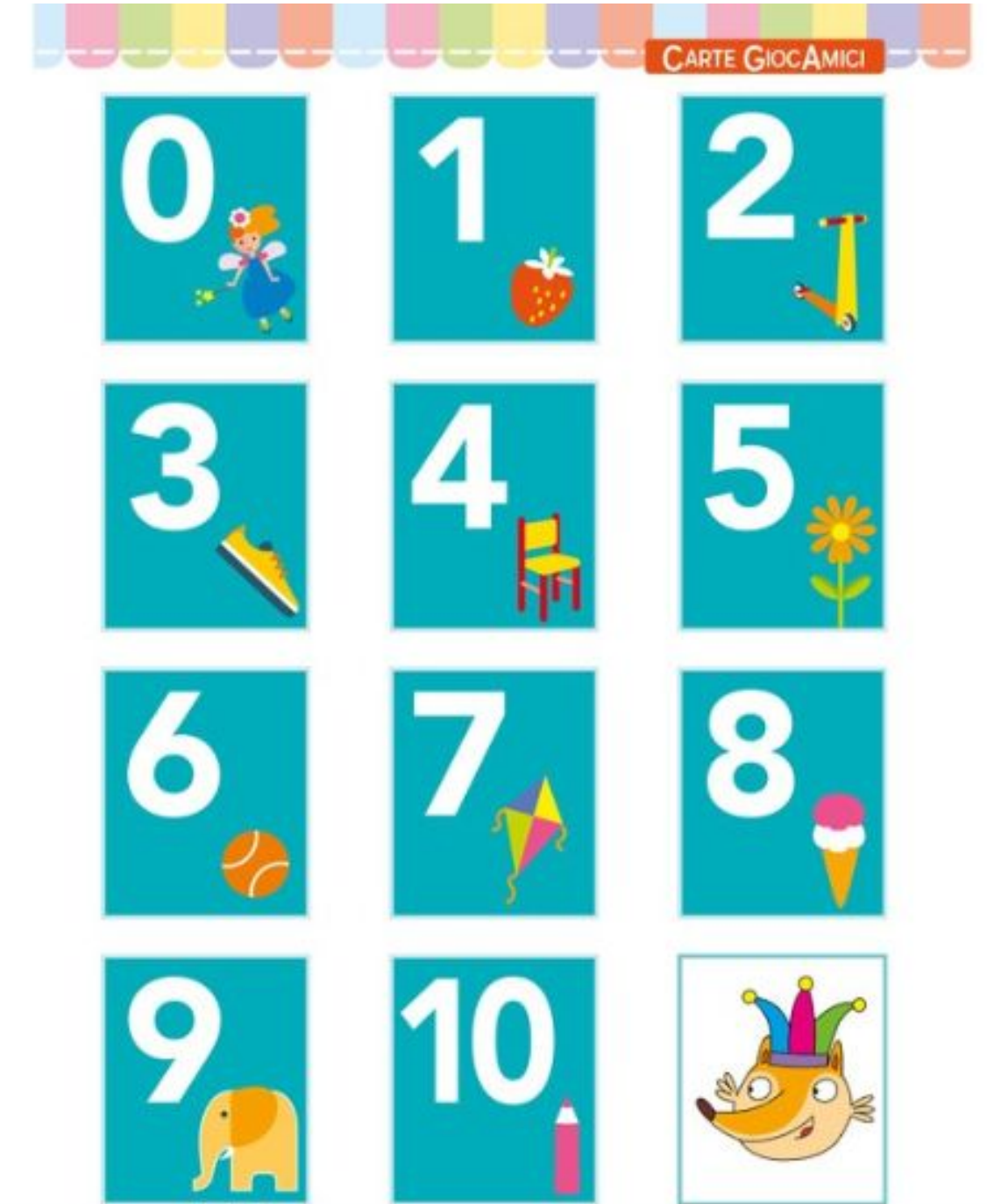
1 2 5 6 8

In Guida: suggerimenti per l'avvio alla matematica

Quaderno dell'accoglienza, pp. 45, 47-48

# MATEMATICA

## CON QUALI STRUMENTI? Le carte GiocAmici



**Le carte GiocAmici:** 11 giochi inediti con le carte in dotazione che accompagnano la presentazione di ciascun numero. Ogni gioco attiva e potenzia peculiari abilità (memoria, attenzione focalizzata, controllo emotivo, calcolo mentale...).

# MATEMATICA

## Le pagine GiocAmici

**1** MESSAGGI USA LA TABELLA PER DECIFRARE IL MESSAGGIO SEGRETO.

	1	2	3	4	5
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	I	K
3	L	M	N	O	P
4	Q	R	S	T	U
5	V	W	X	Y	Z

MESSAGGIO SEGRETO:  
5, 1 • 2, 4 • 5, 1 • 1, 1  
.....  
3, 1 • 1, 1  
.....  
3, 2 • 1, 1 • 4, 4 • 1, 5 • 3, 2 • 1, 1 • 4, 4 • 2, 4 • 1, 3 • 1, 1

**2** IN CODICE USA LA TABELLA E SCRIVI IL TUO NOME IN CODICE.

DIVERTITI A INVENTARE MESSAGGI SEGRETI DA INVIARE AI TUOI COMPAGNI E ALLE TUE COMPAGNE.


**GIOCAMICI**

**CODING** 109

**GIOCAMICI**

**1** PONG HAU K'I COSTRUISCI LA TAVOLA E GIOCA CON UN TUO COMPAGNO O UNA TUA COMPAGNA. L'OBIETTIVO È IMPEDIRE IL MOVIMENTO ALL'AVVERSARIO.

- Ogni giocatore ha due tappi dello stesso colore e li posiziona come nella figura.




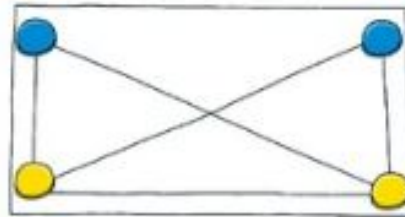
- A ogni turno muovi una sola pedina lungo le linee: arriva fino a un incrocio.
- Perde chi non può più effettuare mosse.

SU OGNI INCROCIO CI PUÒ ESSERE UNA SOLA PEDINA.

**2** I TUOI TAPPI SONO BLU: OSSERVA E RISPONDI.

- Che mossa faresti per vincere?

Sposto il tappo .....  
nella direzione .....



**APPROFONDIMENTO** **CODING** 133

Le pagine e i box GiocAmici sono attività a carattere ludico che offrono ai bambini stimolanti sfide per mettere in campo abilità disciplinari e trasversali.

# MATEMATICA

## I PROBLEMI

### Principio di fondo:

risolvere i problemi è un'attività quotidiana, scegliere la soluzione più efficace è un processo che prevede diversi step.

**PROBLEMI**

**PROBLEMI E...**

UN PROBLEMA È UNA BREVE STORIA CHE CONTIENE UNA DOMANDA.

**1** OSSERVA E SPIEGA PER OGNI SITUAZIONE QUAL È IL PROBLEMA.

SITUAZIONE	PROBLEMA
<b>A</b> 	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<b>B</b> 	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<b>C</b> 	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<b>D</b> 	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

**2** SEGNA CON UNA X LE SITUAZIONI CHE SONO CAPITATE ANCHE A TE.

112 Quaderno degli esercizi, pp. 187-188



AUDIO DELL'UNITÀ

**MATEMATICA**

**... SOLUZIONI**

LA SOLUZIONE DEL PROBLEMA È LA RISPOSTA ALLA DOMANDA.

**3** COLLEGA A OGNI SOLUZIONE IL PROBLEMA CORRISPONDENTE DELLA PAGINA A FIANCO: SCRIVI LA LETTERA. POI PROVA A SPIEGARLA.

SOLUZIONE	
	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

**4** SCEGLI UN PROBLEMA E TROVA TU UNA SOLUZIONE DIVERSA DA QUELLA PROPOSTA.

APPROFONDIMENTO 113





# MATEMATICA

## I PROBLEMI

### Peculiarità del percorso:

- problematiche **concrete** e vicine al vissuto dei bambini al fine di porli fin da subito in situazione di **problem solving**,
- frequenti inviti a prospettare **soluzioni personali**,
- abitudine a **prendersi del tempo**, per riflettere e comprendere,
- frequente possibilità di esercitare la **produzione orale**.

## SOTTRAZIONI NELLA REALTÀ

1 OSSERVA QUANTO DENARO HAI NEL PORTAFOGLIO E CALCOLA.



• CALCOLA QUANTO RICEVI DI RESTO SE COMPRI:



## PROBLEMI IN TABELLA

La maestra di 1ª C ha fatto un'indagine per sapere quali animali domestici hanno i bambini della classe. I bambini hanno portato a scuola le foto dei loro animali.



1 LEGGI E COLORA UNA CASELLA OGNI VOLTA CHE UN ANIMALE COMPARE IN UNA FOTO.

WEBINAR

# MATEMATICA

## I PROBLEMI

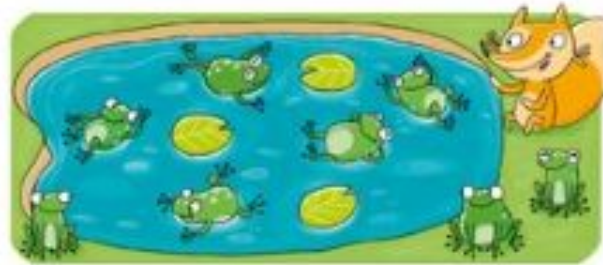
Numerosi sono i riferimenti a contenuti legati ad altre discipline: all'**Educazione civica** per quanto riguarda il rispetto per i compagni, per l'ambiente e per le regole condivise; alla **Musica** con le proposte sulla riproduzione di ritmi e alla **Lingua italiana** con richieste di esercizio dell'espressione orale.

### NELLO STAGNO

ASCOLTA L'INSEGNANTE, OSSERVA E COMPLETA.

1 LEGGE L'INSEGNANTE

Nello stagno vivono 8 rane. Quando Furby si avvicina allo stagno, 3 rane saltano fuori dall'acqua.



- RANE IN TUTTO
- RANE FUORI DALLO STAGNO
- RANE RIMASTE NELLO STAGNO

• QUANTE RANE SONO RIMASTE NELLO STAGNO?

OPERAZIONE .....

### TOGLIERE



1 LEGGI, OSSERVA IL DISEGNO E COMPLETA.



NEL PRATO C'ERANO 10 BOTTIGLIE.

MARTA TOGLIE LE BOTTIGLIE DAL PRATO.

NEL PRATO SONO RIMASTE ..... BOTTIGLIE.

2 DISEGNA LE BOTTIGLIE CHE MARTA HA ELIMINATO E BUTTATO NELLA MACCHINA DEI RIFIUTI E RISPONDI.

QUANTE BOTTIGLIE HA ELIMINATO?

LE BOTTIGLIE ELIMINATE SONO .....



# MATEMATICA

## I LABORATORI

Nel testo sono state ideate diverse occasioni per sperimentare i primi laboratori.

Le richieste variano dalla **costruzione di utili strumenti operativi** alla risoluzione di **problemi sfidanti**, da portare a termine a **coppie** o in **gruppo**.

Lo scopo è di promuovere fin da subito il confronto e la comunicazione fra pari, per giungere insieme alla **co-costruzione di una conoscenza** che sia una interpretazione significativa della realtà.

LAVORIAMO ... INSIEME

### IL SIGNOR GORILLA

1 COSTRUISCI IL SIGNOR GORILLA E SFIDA I TUOI AMICI!

#### MATERIALE OCCORRENTE

1 MOLLETTA • CARTONCINO • CARTE GIOCAMICI • FORBICI • MATITE COLORATE • COLLA

#### PROCEDIMENTO

1 COMPONI LA LINEA DEI NUMERI CON LE CARTE.



2 DISEGNA SUL CARTONCINO LE BRACCIA E LA TESTA DI UNO SCIMPANZÈ, POI RITAGLIALI. POI INCOLLALE SULLA MOLLETTA.

3 ORA GIOCATE.

- SCEGLI UN NUMERO E CHIEDI AL TUO COMPAGNO O ALLA TUA COMPAGNA DI DIRE IL NUMERO PRECEDENTE E IL SUCCESSIVO.
- VERIFICATE LA RISPOSTA SULLA LINEA.



64

INSIEME... LAVORIAMO

### NELLO SPAZIO

I BAOILLI USANO DEI RAZZI FORMATI DA 10 COMPONENTI.

1 PRENDI 13 PENNARELLI E REALIZZA DEI RAZZI COME QUELLO DELL'IMMAGINE.

- Quanti razzi sei riuscito a costruire? \_\_\_\_\_
- Quanti componenti non hai utilizzato? \_\_\_\_\_
- Osserva l'immagine e la tabella.



RAZZI	COMPONENTI
1	3

2 COSTRUISCI, CON I COMPONENTI A TUA DISPOSIZIONE, ALTRI RAZZI. POI REGISTRA IN TABELLA.

RAZZI	COMPONENTI

QUALE NUMERO CORRISPONDE A UN RAZZO E DUE COMPONENTI?

OGNI RAZZO VALE 10 COMPONENTI. →

RAZZO = 10 u

OGNI RAZZO VALE 1 DECINA. →

RAZZO = 1 da



89

# MATEMATICA

## I LABORATORI

LAVORIAMO ... INSIEME

### MISURARE È UN GIOCO

1 MISURA IL LATO PIÙ LUNGO DEL BANCO: USA OGGETTI DIVERSI. POI REGISTRA I RISULTATI.

INIZIA DA UN'ESTREMITÀ E POSIZIONA L'OGGETTO PER TUTTA LA LUNGHEZZA.



OGGETTO	QUANTI NE SERVONO?

• Confrontate i vostri risultati: sono uguali? **SÌ NO**

• Perché? .....

2 ORA MISURA IL BANCO.

- Prima usa una matita lunga, poi una matita consumata.
- Registra i risultati.



OGGETTO	QUANTE NE SERVONO?

• I risultati ottenuti sono uguali? **SÌ NO**

• Perché? .....

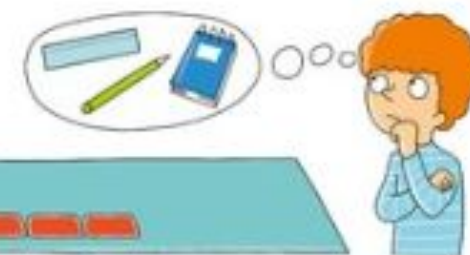
INSIEME ... LAVORIAMO

3 MISURA IL BANCO CON LE CARTE. POI RISPONDI.

- Quante carte servono? .....
- Confrontate i vostri risultati: sono uguali? **SÌ NO**
- Perché? .....



4 ALLINEA TRE CARTE. SCRIVI IL NOME DI ALCUNI OGGETTI CHE SECONDO TE HANNO LA STESSA LUNGHEZZA DELLE TRE CARTE.



.....

- Ora prendi gli oggetti che hai scritto e avvicinali alle tre carte. Hanno lunghezze simili? **SÌ NO**

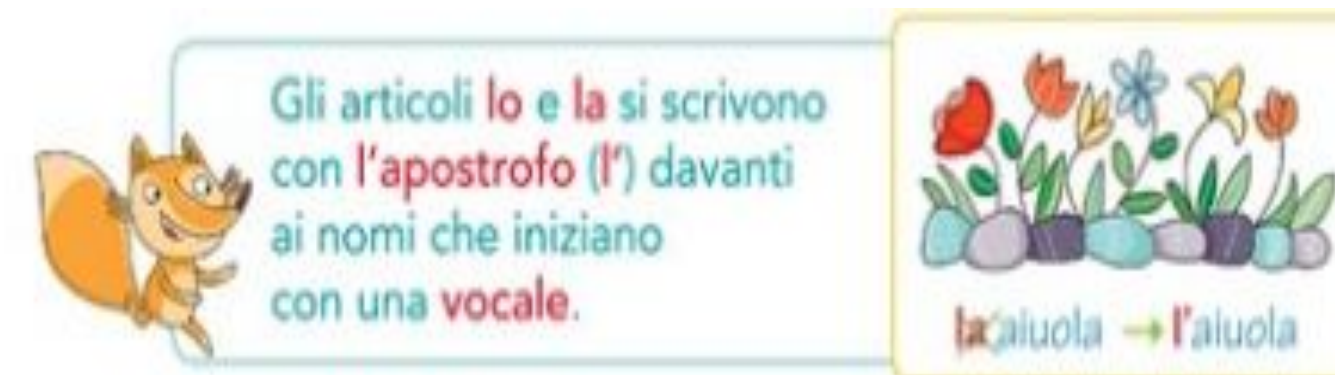
5 QUANTA ACQUA CONTIENE UNA BOTTIGLIA? RIEMPIRE UNA BOTTIGLIA D'ACQUA, POI TRAVASATELA IN 3 CONTENITORI DIVERSI E REGISTRATE I RISULTATI.



Il laboratorio: uno spazio che stimola la **riflessione** e la **sperimentazione**.

# UNITARIETÀ DEL PROGETTO

- Partire dalle **esperienze** dei bambini
- **Coinvolgimento** dei bambini attraverso proposte per l'osservazione, la riflessione, la condivisione, il confronto
- **Personaggio-guida** (la volpe) che suggerisce, consiglia, stimola la riflessione
- Numerosi **esercizi** per lavorare con canali cognitivi differenti, presenti sia nei volumi sia nei quaderni
- **Verifiche** formative, guidate e autonome, con attività per il recupero, riepilogo e consolidamento dei saperi.
- Box o pagine **GiocAmici**
- Proposte di **Educazione civica**
- **Compiti di realtà**



5 COLORA DI VERDE LA SECONDA CARROZZA E DI GIALLO LA QUINTA.



## INSIEME **PET** STARE BENE

Avere un animale in casa comporta delle responsabilità. Organizzatevi in piccoli gruppi e scrivete cinque regole per il rispetto degli animali. Poi confrontatevi con i compagni e le compagne.

## INSIEME **PET** STARE BENE

Indica con una **X** i comportamenti corretti.



The logo for Mondadori Education, featuring a stylized 'M' icon to the left of the text 'MONDADORI' and 'EDUCATION' stacked vertically.

MONDADORI  
EDUCATION

The logo for Rizzoli Education, featuring the word 'Rizzoli' in a serif font above the word 'EDUCATION' in a sans-serif font.

Rizzoli  
EDUCATION

Two white decorative brackets, one above and one below the main title, framing it.

# FORMAZIONE SU MISURA

[WWW.FORMAZIONESUMISURA.IT](http://WWW.FORMAZIONESUMISURA.IT)



[webinar@mondadorieducation.it](mailto:webinar@mondadorieducation.it)

[www.mondadorieducation.it](http://www.mondadorieducation.it)