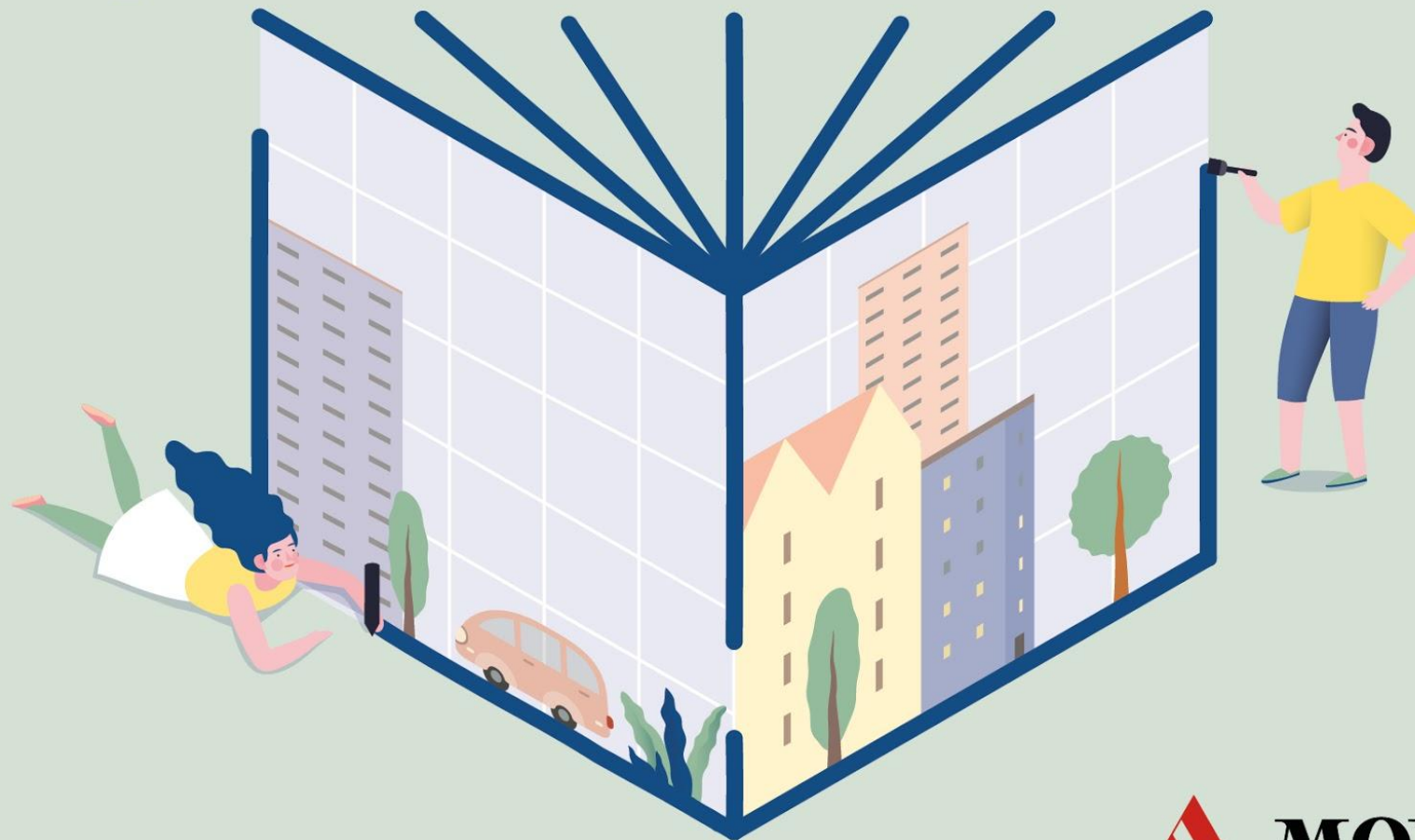


primariamente

LIVE



DI CHE COSA PARLEREMO OGGI

- **Emanuela Bussolati:** Gli albi illustrati. Un'occasione di crescere con la bellezza
-
- **Progetto GiocAmici**
 - **Emanuela Bramati:** *Gli amici del cuore:* una storia coinvolgente per favorire l'apprendimento
 - **Simona e Francesca Locatelli:** Il gioco come strumento per apprendere, per osservare per valutare
-
- **Maurizio Paolino** Direttore commerciale

**Gli albi illustrati:
un'occasione di crescere
con la bellezza**

EMANUELA BUSSOLATI



GiocAmici

Progetto per il primo ciclo

Emanuela Bussolati

Laura Bramati

Francesca Locatelli

Simona Locatelli



La didattica degli ALBI ILLUSTRATI



Storie
per CONOSCERSI

14 © Mireille d'Allancé

IN BIBLIOTECA CON...
Mireille d'Allancé, *Che rabbia!*, Babalibri

• ASCOLTA LA STORIA.

• OSSERVA L'IMMAGINE E RISPONDI.

- CHE COSA VEDI NELL'IMMAGINE?
- CHE COSA È LA "COSA" ROSSA CHE ESCE DALLA BOCCA DEL BAMBINO?
- PERCHÉ È COSÌ GRANDE?
- CHE COSA SARÀ ACCADUTO AL BAMBINO?
- CHE COSA SUCCEDERÀ DOPO?
- CHE COSA FARÀ LA COSA ROSSA? E IL BAMBINO?

INSIEME PER STARE BENE

- DISEGNA UNA SITUAZIONE IN CUI HAI PROVATO UN'EMOZIONE FORTE COME LA RABBIA.
- COPIA LA FRASE SUL QUADERNO E COMPLETA.
IO MI ARRABBO QUANDO...
- CHE COSA FAI PER CONTROLLARE UN'EMOZIONE COSÌ FORTE COME LA RABBIA?

AUDIO DELL'UNITÀ

15

APERTURE DI UNITÀ:

Lecture: *disegni originali tratti da 15 Albi famosi*

Discipline: 6

Accedi alla **trama** dell'albo dal libro digitale o dal codice QR

Educazione civica:

- Educazione alle differenze
- Percorso sulle emozioni

La lettura al centro!

Un sito che offre un **catalogo** con:

- più di 200 autori
- quasi 400 titoli suddivisi in 27 aree tematiche
- oltre 100 novità all'anno aggiornate mensilmente
- Percorsi di lettura
- Schede didattiche

The screenshot displays the 'Storie di Fantasia' website interface. On the left is a colorful illustration of a savanna with several blue elephants and a multi-colored patchwork blanket. The text 'Storie di FANTASIA' is at the top left. On the right, a sidebar titled 'IN BIBLIOTECA CON...' lists the author 'David McKee, Elmer l'elefante variopinto, Mondadori' and a section 'ASCOLTA LA STORIA' with a list of questions: 'Osserva l'immagine e rispondi.', 'Che animali vedi nell'immagine?', 'Dove sono gli animali?', 'Gli animali sono tutti uguali?', 'Che cosa fa l'elefantino colorato?', 'Dove starà andando? Perché?', and 'E gli altri elefanti che...'. Below this is a preview of the book's reading guide, which includes the title 'ELMER L'ELEFANTE VARIOPINTO', the author 'DAVID MCKEE', and various sections like 'L'AUTORE', 'LA STORIA', 'SPUNTI DI RIFLESSIONE', and 'SOLUZIONI PER L'INSEGNANTE'.



CLASSE PRIMA – METODO STAMPATO MAIUSCOLO



Metodo
e prime letture



Quaderno
dello stampato



Quaderno
del corsivo



Primi giorni



Lettere
e Grammatica



Matematica con
Quaderno degli esercizi

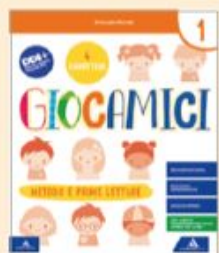


Storia, Geografia
e Scienze



Quaderno di
educazione civica
1-2-3

CLASSE PRIMA – METODO 4 CARATTERI



Metodo
e prime letture



Quaderno
dei 4 caratteri



Primi giorni



Lettere
e Grammatica



Matematica con
Quaderno degli esercizi



Storia, Geografia
e Scienze



Quaderno di
educazione civica
1-2-3

In Matematica **QUADERNO DEGLI ESERCIZI** integrato
perfettamente allineato al testo!

▶ **CLASSE SECONDA**



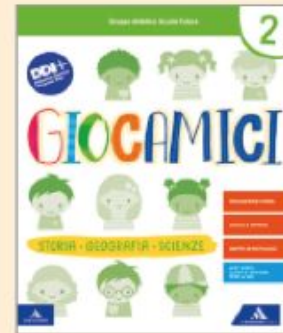
Letture



Grammatica
e Scrittura



Matematica con
Quaderno degli esercizi



Storia, Geografia
e Scienze

▶ **CLASSE TERZA**



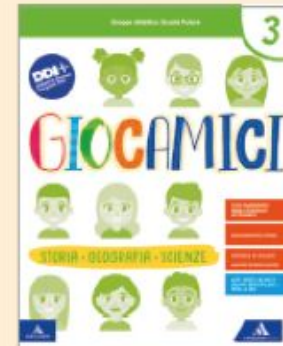
Letture



Grammatica e scrittura con
Quaderno degli esercizi



Matematica con
Quaderno degli esercizi



Storia, Geografia e
Scienze con *Quaderno
degli esercizi*

In Matematica
classi 1^a, 2^a, 3^a
e in Grammatica
e Discipline
classe 3^a
QUADERNI DEGLI ESERCIZI
integrati
perfettamente
allineati ai testi!

La storia degli AMICI DEL CUORE



METODO: Aperture di unità

Animazioni e audio accessibili
dal libro digitale o dal codice QR.

Didattica del gioco

La storia degli Amici del Cuore



1 CERCHIA LA CONSONANTE L.

LA  LUNA BRILLA
NEL CIELO.

2 QUALI FIGURE DEL DISEGNO HANNO IL NOME CHE INIZIA CON L?

1 PRONUNCIA I NOMI E CERCHIA IL DISEGNO SE INIZIA CON L.



2 CERCHIA LA CONSONANTE L NELLA GIUSTA POSIZIONE.



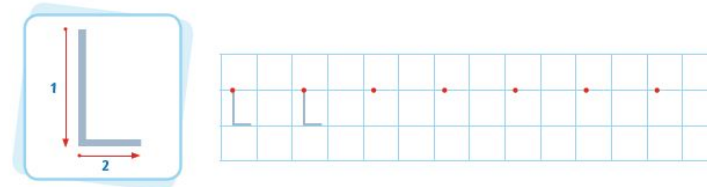
3 COLORA LE CASELLE CON LA CONSONANTE L.



B A L E N A

M O L L A

4 SEGUI LE FRECCHE CON UN DITO, POI RIPASSA E SCRIVI L.



RICONOSCO
IL SUONO

RICONOSCO
IL SEGNO

SCRIVO in 4 caratteri

4 RIPASSA E SCRIVI L.



SCRIVO IN STAMPATO

IL METODO STAMPATO MAIUSCOLO è corredato da 2 QUADERNI perfettamente allineati al testo, con precisi rimandi



MAIUSCOLO		Minuscolo	
VOCALI		VOCALI	
2	A di APE	24	a di ape
3	E di ELEFANTE	25	e di elefante
4	I di IPPOPOTAMO	26	i di ippopotamo
5	O di ORSETTO	27	o di orsetto
6	U di UCCELLINO	28	u di uccellino
CONSONANTI		CONSONANTI	
7	N di NANO	29	n di nano
8	L di LUNA	30	l di luna



LUNA

1 SEGUI LE FRECCE CON UN DITO. POI RIPASSA LA LETTERA E CONTINUA TU.

2 RIPASSA I SUONI E CONTINUA TU.

3 INVERTI I SUONI. RIPASSA E SCRIVI.

4 RIPASSA LA PAROLA E CONTINUA TU.

8 Metodo p.49

luna

1 SEGUI LA FRECCIA CON UN DITO. POI RIPASSA LA LETTERA E CONTINUA TU.

2 RIPASSA I SUONI E RISCRIVI.

3 INVERTI I SUONI. RIPASSA E SCRIVI.

4 RIPASSA LA PAROLA E CONTINUA TU.

30 Metodo p.49

CONSONANTI

● RIPASSA CON IL DITO LA LETTERA **l** MINUSCOLA. PARTI DALLA FRECCIA ROSSA E SEGUI LE FRECCE.

● ECCO LA FAMIGLIA DI **l**! RIPASSA E SCRIVI.

● OSSERVA LE FRECCE, RIPASSA E SCRIVI. **ATTENZIONE ALLE GAMBINE DELLE VOCALI.**

26 Metodo p.49

CONSONANTI

● RIPASSA CON IL DITO LA LETTERA **L** MAIUSCOLA. PARTI DALLA FRECCIA ROSSA E SEGUI LE FRECCE.

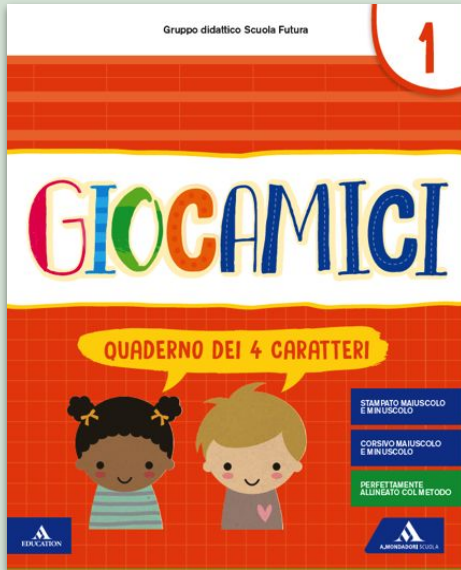
● RIPASSA E SCRIVI.

27

Maiuscolo e minuscolo NON affiancati

Corsivo maiuscolo e minuscolo

IL METODO con le 4 GRAFIE è corredato da 1 QUADERNO perfettamente allineato al testo, con precisi rimandi



Stampato
maiuscolo
e minuscolo

LUNA luna

1 SEGUI LE FRECCE CON UN DITO. PARTI DALLA FRECCIA ROSSA. POI RIPASSA LE LETTERE E CONTINUA TU.

2 INVERTI I SUONI. RIPASSA E SCRIVI.

3 RIPASSA LA PAROLA E CONTINUA TU.

4 RIPASSA LE LETTERE E CONTINUA TU.

5 INVERTI I SUONI. RIPASSA E SCRIVI.

6 RIPASSA LA PAROLA E CONTINUA TU.

luna Luna

1 RIPASSA LE *l* E CONTINUA TU.

2 RIPASSA I SUONI E CONTINUA TU.

3 RIPASSA LA PAROLA E CONTINUA TU.

4 RIPASSA LE *L* E CONTINUA TU.

ATTENZIONE ALLE GAMBINE DELLE VOCALI!

34 Metodo p.49

35

Corsivo
maiuscolo
e minuscolo

LAVORO CON
LE SILLABE

1 UNISCI LE LETTERE, RIPASSA E LEGGI I SUONI.

2 LEGGI E RIPASSA, POI COLLEGA OGNI DISEGNO AL SUONO INIZIALE GIUSTO.

LA LE LI LO LU

3 COMPLETA CON LA, LE, LU.

SO SA ME MACA

SCRIVO
LE SILLABE

L

1 INVERTI LE LETTERE, RIPASSA E LEGGI I SUONI.
COLLEGA OGNI DISEGNO AL SUONO INIZIALE GIUSTO.



2 LEGGI E CERCHIA L'ERRORE NEL DISEGNO.

ELIO, LOLA,
IL LEONE
E LA LUNA.



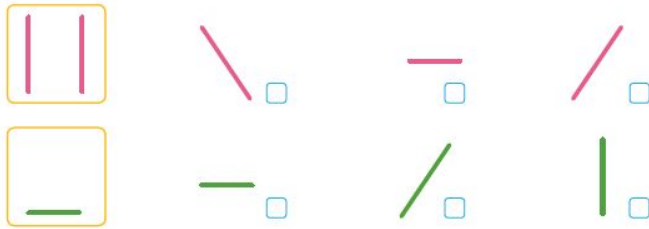
SILLABE
INVERSE

LETTURA
AUTONOMA

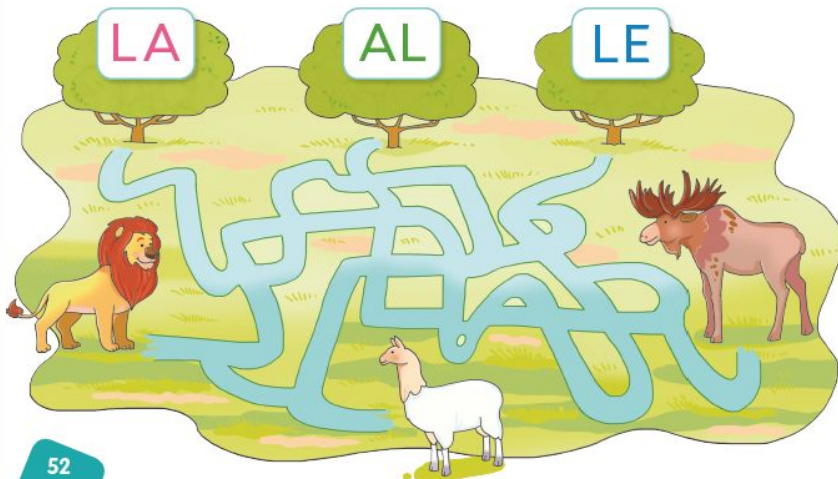
GIOCHIAMO CON

N E L

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

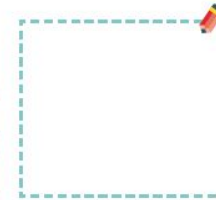


2 LABIRINTO • PRONUNCIA IL NOME DI OGNI ANIMALE. POI PORTALO ALL'ALBERO GIUSTO.



3 INDOVINELLO • CHE COSA BRILLA AL DITO?
METTI IN ORDINE LE LETTERE.
RISCRIVI E DISEGNA LA PAROLA.

A L L E N O



4 PAROLA NASCOSTA • CERCHIA LE VOCALI
E LE CONSONANTI L E N. POI RISCRIVI LE LETTERE
CHE HAI CERCHIATO. CHE PAROLA OTTIENI?

A T M L R I E N S O

ORA CERCHIA IL DISEGNO GIUSTO.



5 SFIDA IN CLASSE

CHI TROVA
PIÙ NOMI DI BAMBINI
CON N, L E LE VOCALI?
CE NE SONO
PIÙ DI 15!



LIA, NINO

.....

.....

.....

.....

.....

A CHIUSURA
DI UNITÀ:
PAGINE DI
GIOCHI
CON ATTIVITÀ
RIASSUNTIVE

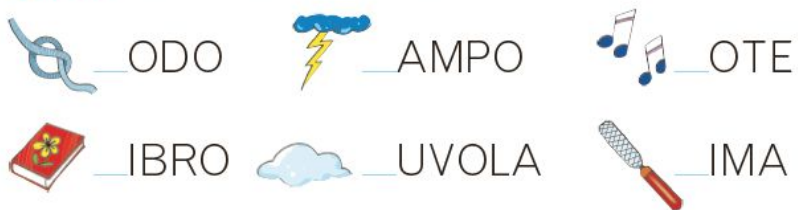
MI METTO ALLA PROVA

LEGGERE E SCRIVERE N • L

1 PRONUNCIA IL NOME DI OGNI DISEGNO. POI COLLEGALO ALLA CONSONANTE CON CUI INIZIA.



2 N O L? SCRIVI LA CONSONANTE INIZIALE.



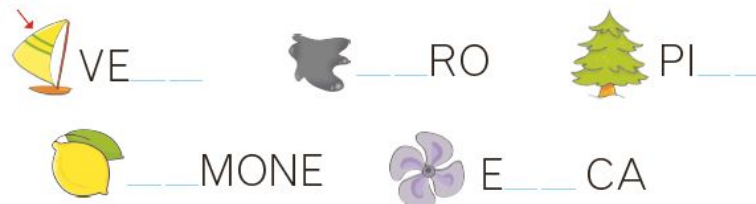
3 PRONUNCIA IL NOME DI OGNI DISEGNO. POI COLORA IL SUONO CON CUI INIZIA.



MI METTO ALLA PROVA

LEGGERE E SCRIVERE N • L

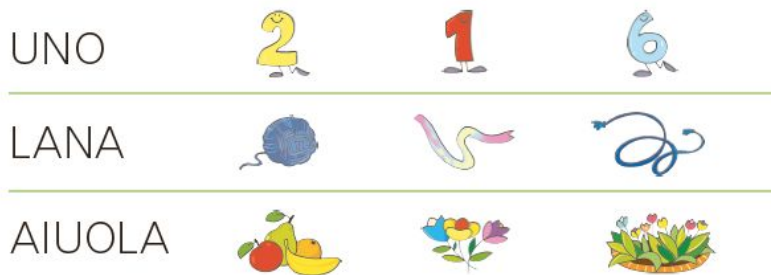
4 COMPLETA LE PAROLE.



5 OSSERVA I DISEGNI, RIORDINA LE SILLABE E SCRIVI LE PAROLE.



6 LEGGI LA PAROLA E CERCHIA IL DISEGNO GIUSTO.



A CHIUSURA
DI UNITÀ:
PAGINE DI
**VERIFICA
FORMATIVA**



A NANNA

UNA LINEA.

UN ANELLO.



IO!

NO, IO!



★ OSSERVA I DISEGNI, LEGGI E RACCONTA.

ALINA!

UAAAAAAAAA

ELIA!



NINNA NANNA NINNA O,
NINNA NANNA NINNA O.



A NANNA NO!

★ E TU VUOI ANDARE A LETTO LA SERA
OPPURE NON HAI MAI VOGLIA?

A CHIUSURA
DI UNITÀ:
PAGINE DI
LETTURA
AUTONOMA
DEL BAMBINO

La didattica del GIOCO

Attività individuali o da fare in coppia, in gruppo... tutti insieme!



GiocAmici

1 ALLA RICERCA CERCA E CONTA GLI ELEMENTI NEL DISEGNO E RISPONDI. POI CONFRONTA LE TUE RISPOSTE CON I COMPAGNI E LE COMPAGNE: HAI TROVATO TUTTI GLI ELEMENTI?

- QUANTI  ?
- QUANTE  ?
- QUANTI  ?
- QUANTI  ?

2 RITMO COLORA: SEGUI IL RITMO.



0 1 2 3 0 1 2 3 0

3 BATTI LE MANI ORA RIPRODUCI IL RITMO CON IL BATTITO DELLE MANI. RIESCI ANCHE A ESEGUIRE IL RITMO DA SINISTRA VERSO DESTRA?

Musica 31

PAGINE e box GIOCAMICI

colora, disegna, aguzza la vista, giochi enigmistici...



In Matematica, giochi con

- le carte dei numeri (classe 1^o)
- i gettoni delle tabelline (classe 2^a)
- le pizze delle frazioni (classe 3^a)

giochi supervisionati dalla professoressa Simonetta Di Sieno (UniMI)

cifra parola quantità mani linea dei numeri abaco



DUE



★ COLORA LA CASELLA DEL NUMERO 2. POI CONTA FINO A 2 A VOCE ALTA.



4 COMPLETA: SCRIVI O DISEGNA.

2

GIOCAMICI

5 FAI UNA X SULLE CARTE CHE NON HANNO UNA GEMELLA.

2

0

2

1

8

1

▶ A TURNO CERCATE LE COPPIE DI CARTE UGUALI NEL VOSTRO MAZZO E LIBERATEVI DEI JOLLY.

Ogni numero una pagina di ESERCIZI: da usare per compiti e consolidamento

QUADERNO di Matematica

IL NUMERO 2

1 COLORA 2 QUADRETTI.

2 DUE

X X

2 DISEGNA SULL'ASTA LE PALLINE INDICATE DAL NUMERO.

2

3 RIPASSA E COMPLETA.

2 2
DUE DUE

4 COLORA O DISEGNA.

- COLORA 2 MATITE NEL PORTAPENNE.

- DISEGNA 2 GOMME SUL TAVOLO.

Matematica pp. 26-27 161

1 COLORA TANTE PALLINE QUANTE SONO LE ALTALENE.

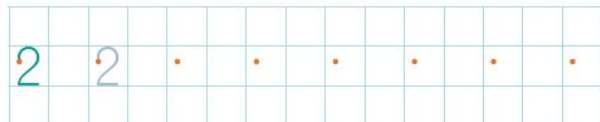


CI SONO 2 .

2 COLLEGA I PEZZI CHE UNITI FORMANO IL NUMERO 2.



3 RIPASSA E SCRIVI 2. FAI ATTENZIONE AGLI SPAZI.



DUE DUE DUE DUE

Giocchi con le carte

Un mondo DI DINOSAURI

Nell'Era secondaria si svilupparono nuove piante che formarono delle grandi foreste. Nacque così un ambiente adatto alla diffusione dei rettili, che dominarono per tantissimo tempo l'acqua, la terra e persino l'aria! Dall'evoluzione di alcuni di questi rettili si svilupparono i dinosauri (nome che significa "terribili lucertole"), che popolarono la Terra per ben 160 milioni di anni.



Gli **pterodattili** erano dei rettili volanti: avevano un corpo piccolo e leggero, lunghe ali formate da una membrana di pelle simili a quelle di un pipistrello, il collo allungato e un lungo becco.



L'**apatosauro** era un grande dinosauro erbivoro. Il collo lungo e sottile gli permetteva di arrivare ai rami degli alberi più alti per mangiarne le foglie. Usava la lunga coda come una frusta per allontanare i nemici.



Il **tirannosauro** era un dinosauro carnivoro molto feroce. Aveva denti affilati, adatti a lacerare la carne in piccoli pezzettini. Poteva raggiungere una lunghezza di 13 metri e pesare fino a 7 tonnellate.



Lo **spinosauo** era il più grande di tutti i dinosauri carnivori. Il suo nome significa "lucertola spinosa" e deriva dalle lunghe spine che aveva sulla schiena. È un dinosauro capace di nuotare.



Gli **ittiosauri** erano dei rettili che vivevano nell'acqua: avevano il corpo simile a un delfino, due paia di pinne, una lunga coda, mascelle allungate e denti appuntiti.

LA STORIA DELLA TERRA

Esistevano molte **specie** di dinosauri, dalle dimensioni molto diverse e potevano essere erbivori o carnivori.

I dinosauri erbivori si spostavano soprattutto in **branco** e mangiavano felci gigantesche, conifere e altri vegetali. Il loro corpo era spesso ricoperto di spine e placche, che servivano per resistere agli attacchi dei predatori.

I dinosauri carnivori avevano mascelle molto grandi e denti aguzzi. Inseguivano le loro prede correndo su potenti arti posteriori. Le zampe anteriori erano più piccole e spesso dotate di artigli affilati.

Tutti i dinosauri si riproducevano attraverso le uova.

Durante l'Era secondaria a partire da alcuni dinosauri si svilupparono gli uccelli.

PAROLE NUOVE

Evoluzione: cambiamento degli esseri viventi che modificano le loro caratteristiche per adattarsi all'ambiente.

Specie: gruppo di animali o piante con caratteristiche simili.

Branco: gruppo numeroso di animali della stessa specie



UN VERO MINISUSSIDIARIO con eserciziario integrato!

UN VERO MINISUSSIDIARIO metodo di studio

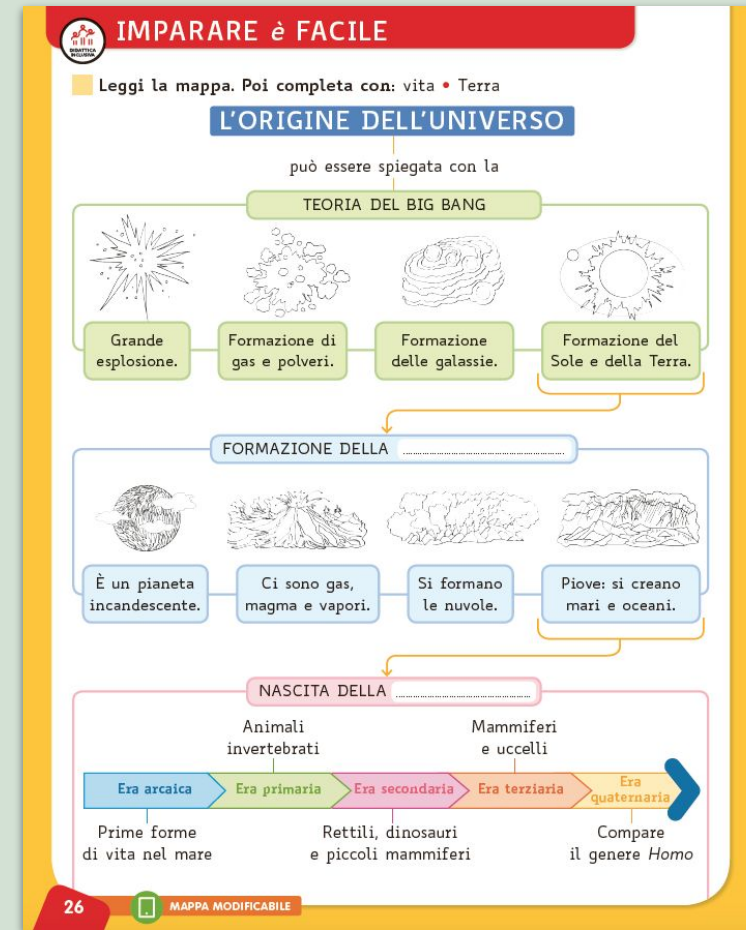
STUDIO E CAPISCO

Quando leggi un testo, per capire bene di che cosa parla, è utile dividerlo in **PARAGRAFI**, cioè in gruppi di frasi che trattano lo stesso argomento.

Il testo è già stato diviso in **paragrafi**. Scrivi sui puntini il titolo di ogni paragrafo.
Scegli tra:

- Gli anfibi
- La vita si diffonde sulla terraferma
- Le prime forme di vita
- Gli animali con lo scheletro
- Gli animali invertebrati
- I rettili

mappe



EDUCAZIONE CIVICA

INSIEME **per** STARE BENE

DIFENDIAMO IL NOSTRO PIANETA

Nella storia della Terra quella dei dinosauri non è stata l'unica grande estinzione causata da grandi cambiamenti climatici e di conseguenza ambientali. Secondo gli scienziati ce ne sono state molte altre. La più terribile si verificò circa 250 milioni di anni fa, quando quasi tutti gli animali del mare scomparvero e anche sulla terraferma rimasero solo poche specie viventi. La vita dovette ricominciare quasi da zero e riuscì a continuare grazie agli animali e alle piante più resistenti, capaci di adattarsi alle situazioni più difficili.

Le estinzioni non sono avvenute solo nella Preistoria, ma accadono continuamente. Purtroppo, a causa della distruzione degli ambienti naturali, questo fenomeno sta diventando sempre più grande e preoccupante: la distruzione delle specie è 100 volte maggiore che nel passato!

Non sappiamo esattamente quante sono le specie viventi che scompaiono in un anno, ma, per capire quanto è grande questo problema, pensa che, secondo i dati raccolti dal WWF nel 2019, ogni anno, ogni 100 specie di uccelli ne scompaiono 12 e ogni 100 specie di mammiferi se ne estinguono ben 23! Per esempio, quest'anno è stato dichiarato estinto il *Melomys rubicola*, un piccolo rod. Anche alcuni animali che vivono in balena e l'orso polare, sono in pericolo a causa dell'aumento della temperatura provocato dai gas inquinanti.



24 Educazione civica

INSIEME **per** STARE BENE

ANCHE QUANDO SI GIOCA SI È TUTTI UGUALI: LE REGOLE SONO UGUALI PER TUTTI.

- COMPLETA SUL QUADERNO.
- **NON MI DIVERTO A GIOCARE QUANDO...**
- TROVATE ALCUNE REGOLE PER GIOCARE BENE INSIEME.
- QUALI CARATTERISTICHE CI RENDONO UGUALI?
- QUALI CARATTERISTICHE CI RENDONO DIVERSI?

INSIEME PER STARE BENE

pagine e box dedicate:

dalla conoscenza di sé, delle emozioni e degli altri...

... ai grandi temi mondiali!

GIOCAMICI

2 A COPPIE GIOCATE A BIM, BUM, BAM! QUANTE DITA AVETE ALZATO IN TUTTO?




68 Quaderno degli esercizi, pp. 176-177

GIOCHIAMO
per imparare a
stare bene insieme!

IL QUADERNO DI EDUCAZIONE CIVICA



EDUCAZIONE CIVICA				
COSTITUZIONE	SVILUPPO SOSTENIBILE	CITTADINANZA DIGITALE	VERIFICA	COMPITO AUTENTICO
Classe 1ª 1 Se io fossi 2 I luoghi della mia vita 4 Io sono unico, io sono tanti 6 Da casa a scuola: per strada	8 Mi lavo le mani 9 Le regole 10 Le regole a casa 11 Le regole a scuola	12 Tanti strumenti 14 Vicini, lontani 15 Il nickname	16	18 Le mani
Classe 2ª 20 Io e te 22 Tanti modi di vivere 24 Uniti nonostante le differenze 26 La magia delle parole	28 La scuola: la casa di tutti 30 Gli spazi pubblici: gli spazi di tutti 31 Per vivere bene insieme 32 Acqua: preziosa per tutti 34 Muoversi in modo sostenibile	36 Virtuale e reale 38 Le regole della videochiamata	40	42 Tanti cartelli
Classe 3ª 44 Vivere insieme 46 I diritti... 47 ... e i doveri 48 I diritti dei bambini	50 Agenda 2030 52 Diritto di studiare 54 Diritto di uguaglianza 56 Diritto di esprimersi 58 Diritto al cibo 60 Diritto di giocare	62 Le fake news 64 Opinioni in digitale 66 La privacy	68	70 Una giornata speciale
72 Medaglia di cittadina o cittadino consapevole				



Ascolta le videolezioni di Daniele Artstarco sull'Educazione Civica.

Attenzione Lavorate in Internet solo con la supervisione di un adulto e ricordate che per usare i social bisogna avere 14 anni.

Per ogni argomento in fondo alla pagina vengono indicati gli obiettivi didattici e i materiali per la Didattica Digitale Integrata.

Per ogni classe materiali per lavorare sui **tre nuclei** indicati dal Ministero

IL QUADERNO DI EDUCAZIONE CIVICA

Costituzione

IO SONO UNICO, IO SONO TANTI

IO SONO TUA SORELLA.

IO SONO TUA FIGLIA.

IO SONO TUA AMICA.

IO SONO TUA NIPOTE.

IO SONO UN'ALUNNA.

IO SONO UNA CICLISTA.

● CHE COSA PUÒ ESSERE LA BAMBINA PER LE ALTRE PERSONE? SOTTOLINEA LE PAROLE NEI FUMETTI.

● CHE COSA SEI TU? COMPLETA.

PER MIA NONNA IO SONO NIPOTE.

PER _____ IO SONO _____.

PER _____ IO SONO _____.

4

Classe 1

● CHI SEI? SCRIVI IL TUO NOME IN CENTRO. POI SCRIVI CHI SEI IN OGNI LUOGO. PUOI SCEGLIERE TRA LE PAROLE SEGUENTI.

ALUNNO ALUNNA SORELLA FRATELLO ATLETA

NIPOTE AMICO AMICA FIGLIO FIGLIA

Sviluppo sostenibile

DIRITTO DI UGUAGLIANZA

I bambini e le bambine, maschi e femmine, hanno gli stessi diritti.

Che cosa dice la Convenzione Internazionale sui Diritti dell'Infanzia?

Articolo 2 Non discriminazione
Gli Stati si impegnano a garantire, nel loro territorio, i diritti della Convenzione a ogni bambino senza nessuna distinzione.

Qual è l'obiettivo dell'Agenda 2030?

Obiettivo 5: Raggiungere l'uguaglianza di genere ed emancipare tutte le donne e le ragazze.

5 PARITÀ DI GENERE

Parole di CITTADINANZA

● Emancipare significa liberare da una situazione di dipendenza. In molte parti del mondo le bambine non hanno gli stessi diritti dei bambini. Non sempre possono andare a scuola, non possono fare alcuni sport, spesso devono stare in casa ad aiutare la mamma nella cura dei fratellini più piccoli e nella cura della casa. Ma soprattutto dipendono dal padre o dai fratelli maschi, perché le donne non possono lavorare e guadagnare abbastanza per mantenersi.

Alfonsina Strada, ciclista

Elena Favilli, Francesca Cavallo, *Storie della buonanotte per bambine ribelli*, Mondadori

C'era una volta una bambina che era velocissima sulla sua bicicletta. Quando passava lei, era come veder passare un lampo. «Non andare così forte, Alfonsina!» le gridavano i suoi genitori. Troppo tardi: era già sparita.

Quando la bambina diventò grande e si sposò, i suoi sperarono che finalmente avrebbe abbandonato l'idea folle di diventare una ciclista. Invece, il giorno delle nozze, suo marito le fece un dono: una bici da corsa nuova di zecca. I due si trasferirono a Milano, e Alfonsina cominciò ad allenarsi come una professionista. Era così veloce e così forte, che alcuni anni dopo si iscrisse al Giro d'Italia, una delle corse più dure del mondo.

54 **Lavora con le schede di LeggendolLeggendo.**

Cittadinanza digitale

VIRTUALE E REALE

Ti è mai successo di vedere qualcosa in fotografia e poi scoprire che dal vivo è molto diverso? Non sempre quello che vediamo in foto è uguale alla realtà: dipende quando è stata fatta la fotografia, come è stata fatta o se è stata modificata con qualche programma del computer.

Le immagini della pubblicità sono sempre molto belle perché devono convincerci a comprare il prodotto che stanno mostrando. Le torte sono bellissime, le persone sorridenti e felici, le case grandi, pulite e luminose. Quando guardiamo le pubblicità dobbiamo sempre ricordarci che sono solo foto o video fatti molto bene.

Classe 3

Nessun'altra donna ci aveva mai provato. «Non ce la farà mai» diceva la gente. Ma nessuno poteva fermare Alfonsina. La corsa era lunga e molto faticosa, con dodici tappe di un giorno ciascuna, e si inerpica per alcune delle strade di montagna più ripide d'Europa. Dei novanta ciclisti alla partenza, solo trenta tagliarono il traguardo: Alfonsina era una di loro. Fu accolta come un'eroina. L'anno seguente, tuttavia, le fu proibito di partecipare. «Il Giro d'Italia è una corsa per soli uomini» dichiararono gli organizzatori. Ma neanche questo la fermò. Continuò a correre e stabilì un record di velocità che rimase insuperato per ventisei anni, nonostante la sua bicicletta pesasse venti chili e avesse un'unica marcia!

Oggi il ciclismo femminile è uno sport molto popolare ed è diventato disciplina olimpica. Alfonsina sarebbe felice di sapere che le cose sono cambiate molto da quando era bambina.

● Secondo te, ci sono delle cose che possono fare solo i maschi e cose che possono fare solo le femmine?

● Chiedi a una persona anziana se ci sono delle cose che quando era lei bambina facevano solo le donne o solo gli uomini, e che invece oggi vengono fatte normalmente da entrambi.

● Secondo te, quali sono le cose più importanti da fare per non escludere nessuno? Segna con una X se sei d'accordo e aggiungi le tue idee.

Informarsi sulle usanze e le caratteristiche delle altre persone.

Non credere di essere sempre i migliori.

Fidarsi ciecamente delle cose dette da altri.

Non farsi un'opinione delle persone prima di averle conosciute.

CHE COSA POSSIAMO FARE NOI?

● Noi abbiamo il dovere di non escludere nessuno o impedire a qualcuno di fare qualcosa solo perché è femmina o maschio, o è di una religione diversa dalla nostra, o la sua famiglia è originaria di un Paese diverso dal nostro.

● (buzzi...) mettili in modo che scattare una fotografia. mostra delle vostre immagini.

Obiettivo: È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile.

55

Classe 2

● Osserva i disegni, racconta che cosa vedi e fai le tue riflessioni.

● Osserva la foto sotto: che cosa rappresenta? Che cosa potrebbe esserci intorno? Quanto è grande il castello? Chi lo ha costruito? Disegna tutto ciò che potrebbe esserci intorno.

Obiettivo: Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale. Sviluppa in Guida. Scopri dove sorge questo castello.

37

IL QUADERNO DI EDUCAZIONE CIVICA

Per la **VALUTAZIONE** in ogni classe:

- verifiche
- compiti autentici

Verifica Classe **5**

VERIFICA

• Segna con una **X** quali frasi sono **vere (V)** e quali **false (F)?**
 La Costituzione della Repubblica Italiana:
 Raccoglie le regole più importanti della Repubblica Italiana. **V F**
 È uguale a tutte le Costituzioni di tutti gli Stati del mondo. **V F**
 È uguale alla Dichiarazione universale dei diritti umani. **V F**
 Alcuni articoli della Costituzione Italiana sono simili alla Convenzione internazionale sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza. **V F**

• Segna con una **X** i messaggi che non bisognerebbe diffondere sui social. Poi scrivi sotto a ognuno perché è giusto o sbagliato.

Simone si è innamorato di Lucia! Mi ha detto di non dirlo a nessuno, ma a me la cosa fa ridere un sacco. **😊❤️**

COMPANY **20 marzo**
 Domani, 21 marzo, sciopero dei mezzi pubblici dalle 9.00 alle 18.00. **🚗🚆🚊**

SCUOLARAZZA
 Per domani fare gli esercizi di pagina 33 del libro di matematica.

Domani festa di compleanno a casa mia, in via dei Ciclamini 13 alle ore 15.00. **🎂👥**

Questa verifica per me è stata:
 DIFFICILE COSÌ COSÌ FACILE

68 Attiva gli esercizi su HUB Kids 69

COMPITO AUTENTICO Classe **1**

LE MANI

PERCHÉ BISOGNA LAVARE LE MANI PRIMA DI MANGIARE? CHE COSA SUCCEDDE AL CIBO SE LO TOCCIAMO CON LE MANI SPORCHE?

OCCORRENTE

- Un paio di guanti di lattice
- Tre fette di pancarré (da toccare solo con i guanti durante la preparazione)
- Tre sacchetti di plastica con chiusura ermetica (in cui inserire le fette di pane)
- Un pennarello indelebile per scrivere sulla plastica

SVOLGIMENTO

- Inserire una fetta in un sacchetto utilizzando i guanti di lattice e scrivete "controllo".
- ...
- ...

Ogni settimana, per tre settimane, osservate le fette di pane. Scrivete su un foglio la data e le vostre osservazioni per ogni fetta.

DATA	CONTROLLO	MANI PULITE	MANI SPORCHE

Dopo tre settimane discutete in classe quello che avete osservato.

MEDAGLIA DI CITTADIN... CONSAPEVOLE

Ogni lungo viaggio comincia con un primo passo! (Lao Tzu)

Pensi in questi tre anni di essere diventata una cittadina o un cittadino più consapevole, cioè che comprende i propri diritti e doveri e si impegna a rispettarli e a farli rispettare?
 Per raggiungere questo obiettivo dovrai impegnarti per tutta la vita, ma certamente hai già fatto alcuni importanti passi avanti. Quindi ti meriti una medaglia!

• Sfoglia le pagine del tuo quaderno di Educazione civica e dai un punteggio da 1 a 3 agli argomenti studiati in ogni sezione:
 da quelli più difficili (1) a quello più facile (3)

Costituzione Sviluppo sostenibile Cittadinanza digitale

da quelli che ti sono piaciuti di meno (1) a quelli che ti sono piaciuti di più (3)

Costituzione Sviluppo sostenibile Cittadinanza digitale

• Somma il punteggio di ogni sezione e scopri il colore corrispondente.

Costituzione Sviluppo sostenibile Cittadinanza digitale

Costruisci la tua medaglia!
 Fotocopia il modello qui accanto, coloralo con i colori che hai trovato, ritaglialo e incollalo su un cartoncino.

72

Guide per l'insegnante con:

- 504 pagine in classe prima, 480 per seconda e terza
- **valutazione formativa** secondo le nuove linee guida
- **verifiche** su due livelli
- **griglie** di valutazione
- **approfondimenti** didattico-pedagogici
- progettazione per **competenze**
- materiali per **didattica inclusiva**
- ricchissimo **schedario**
- Percorsi di l'Educazione civica
- **Lezioni digitali** per la **DAD** e la **DDI**



LEGGERE IN MAIUSCOLO SCHEDA 5

CLASSE 1ª NOME: DATA:

SE MI GUARDO INTORNO... LEGGO!

1 DOVE PUOI LEGGERE QUESTE FRASI? COLLEGA CON LE FRECCHE.

LA NONNA TI AUGURA BUON COMPLEANNO!

IL TEMPO DI COTTURA È 5 MINUTI.

OCCASIONE!
PRENDI 3 E PAGHI 2

NON LASCIARE ALLA PORTATA DEI BAMBINI.

1. RITAGLIA IL BORDO DELLA FIGURA.
2. UNISCI IL LATO A CON IL LATO B.
3. INCOLLA E COSTRUISCI L'AEREO.

AVVISO
LA SEGRETERIA RICEVE I GENITORI DALLE 10 ALLE 12.

Obiettivo di apprendimento: leggere e comprendere brevi testi.

263



LA VALUTAZIONE FORMATIVA

- **Verifiche *in itinere*** nei volumi per l'alunno con esercizi interattivi autocorrettivi
- **Compiti di realtà e laboratori del fare** per l'osservazione delle competenze
- **Verifiche *periodiche*** in Guida, su 2 livelli
- In HUB Kids e HUB Kit le **Schede della Guida** in formato modificabile
- **Materiali per l'autovalutazione**



LE RISORSE DIGITALI PER LA DAD E LA DDI



PER L'ALUNNO

- **App** ludico didattiche
- **80 video**,
anche le storie degli Amici del Cuore
- **Audiolibri**
e la narrazione delle storie degli Albi
- **Esercizi interattivi**
- **Carte-gioco...**

PER IL DOCENTE

- Portale **LeggendoLeggendo**
- Pagina ***Facciamo Scuola anche a casa***
- Tutte le **schede** della guida
- **Materiali modificabili** in word
- Campus, HUB kit
- Canale Youtube...

EMANUELA BRAMATI

Gli amici del cuore:

**una storia coinvolgente per
favorire l'apprendimento**

EMANUELA BRAMATI

Dalla storia di **GiocAmici** è nato anche un libro di narrativa in STAMPATO MAIUSCOLO de **Il battello a vapore!**



Gli amici del cuore... I PERSONAGGI



Gli amici del cuore... GLI EPISODI

TUTTI SULLA NEVE
ASCOLTA LA STORIA

CONSONANTI P • Q • V • Z

1. ASCOLTA LA STORIA, POI SEGUI LE INDICAZIONI.

2. CERCHIA GLI OGGETTI CHE GLI AMICI DEL CUORE METTONO NELLO ZAINO.

3. CERCHIA CHI ARRIVA PRIMA IN FONDO ALLA DISCESA.

4. CON CHE COSA TORNANO A CASA? INDICA CON UNA X.

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

ALTO & BASSO NELL'UNITÀ

IN BIBLIOTECA
RACCONTA LA STORIA

SC • GN • DL

1. ASCOLTA LA STORIA, POI RISPONDI CON UNA X.

2. DOVE SONO GLI AMICI DEL CUORE?

3. DI CHE COSA PARLA LA PRIMA FILASTROCCA?

4. QUALI STORIE VORRESTI TROVARE NEL LIBRO "GIOCAMICI"? SEI MAI ANDATO IN UNA BIBLIOTECA? RACCONTA.

ALTO & BASSO NELL'UNITÀ

Gli amici del cuore... VOCALE A



PAGINA 6 **A APE ALE**

L'amica del cuore di **ape Ale** è la vocale **A**. Passano interi pomeriggi insieme! Giocano a rincorrersi, a nascondino, si raccontano i segreti, ma la cosa che preferiscono è mangiare le albicocche.

Proprio vicino all'alveare di ape Ale, c'è un grande albero che, in estate, si riempie di frutti arancioni. Così, ogni giorno Ale e la sua amica A volano fino all'albero.

Ape Ale appoggia le sue zampette su una tonda albicocca. Non vede l'ora di aspirare quel succo dolcissimo!

Invece la vocale A si mette a cavalcioni su un ramo, raccoglie un'albicocca e se la gusta tutta!

– Mmmm... è squisita! – esclamano in coro.

Sapeste che scorpacciate fanno!

PENSO E RACCONTO

E a voi bambini, piacciono le albicocche?

E gli altri frutti? Quali preferite?

Gli amici del cuore... CONSONANTI N-L

UN BEL PICNIC

ASCOLTA LA STORIA

42 Suggerimenti per l'attività di ascolto sono i grafici in Dotted

CONSONANTI N-L

1 OSSERVA IL DISEGNO E RISPONDI CON UNA X.

1 CHE COSA C'È NEI CESTINI PER IL PICNIC? FAI ATTENZIONE ALL'INTRUSO.

2 CHE COSA FANNO IVO E I DOPO IL PICNIC?

3 CHI STA SCHIACCIANDO UN PISOLINO?

4 CHI ARRIVA?

5 HAI MAI FATTO UN PICNIC? TI È PIACIUTO? RACCONTA.

AL DENTRO
 IL LEGGENDO
 DELLA STORIA

43

PAGINE 42-43 **Consonanti N-L UN BEL PICNIC**

Oggi è un gran giorno per i nostri amici del cuore: hanno deciso di organizzare un picnic nel bosco. Tutto è pronto: tovaglia e tovaglioli, bicchieri, piatti, bibite a volontà.

– Direi che ci siamo... – dice elefante Enea dopo aver controllato tutto alla perfezione.

– Dai, andiamo, vi facciamo strada! – esclamano svolazzando Ugo e la sua amica U.

Il bosco è un incanto di colori. Da poco è iniziato l'autunno: le foglie degli alberi sono rosse, arancioni, gialle, altre a terra sono marroni.

– Che meraviglia! – esclama Ivo tenendo per mano la vocale I.

– È il trionfo dei colori! – aggiunge Orio.

Arrivati in uno spiazzo ricoperto d'erba, gli amici si preparano per il pranzo: stendono la tovaglia, tolgono dai cestini tutto l'occorrente e iniziano a mangiare. Hanno una fame!

Dopo aver mangiato a sazietà, decidono di riposarsi e qualcuno schiaccia anche un pisolino.

All'improvviso, si sente un fruscio... scccc... scccc... scccc... e uno scricchiolio di foglie... scrrr... scrrr... scrrr... Qualcuno si sta avvicinando...

ASCOLTO E IMMAGINO

Interrompiamo il racconto e invitiamo gli alunni a riprodurre con la voce il rumore delle foglie. Poi domandiamo:

Perché le foglie fanno rumore? Chi starà arrivando?

Ascoltiamo le ipotesi dei bambini, poi riprendiamo la lettura.

Ed ecco apparire un nano: in una mano tiene un cestino, nell'altra un bastone.

- Ciao, chi sei? – chiede Enea.
- Ciao! Sono nano Nino. E voi chi siete?
- Beh, noi siamo un gruppo di amici speciali, siamo amici del cuore! – dice Enea sollevando orgoglioso la sua lunga proboscide. Tutti si svegliano.
- Che cosa ci fate nel bosco? – domanda nano Nino.
- Abbiamo fatto un picnic – risponde Ale, – e, siccome abbiamo mangiato tanto, ci stavamo riposando. E tu, cosa ci fai qui? Che cos'hai nel cestino? – chiede curiosa.
- Ecco, guarda, ci sono noci per mia moglie: la nana Nina.
- Uhhh, quante! Ma le hai raccolte tutte tu? – domanda stupito Ivo.
- Certo! Ma ora scusate, devo portare le noci a Nina che mi sta aspettando. A presto! – nano Nino saluta gli amici e apre la porta di casa, che è proprio vicino all'albero.
- Ciao, a presto! – gridano gli amici in coro.

Intanto il sole è tramontato e anche i nostri amici devono tornare a casa. Dopo aver raccolto tutte le loro cose, si avviano lungo il sentiero. Quando escono dal bosco è già sera e un grande spicchio di luna brilla nel cielo illuminando la strada.

- Gli amici la guardano sorridenti a naso in su e anche lei sorride.
- Ciao amici, buona notte. Ci vediamo domani! – si salutano in coro gli amici del cuore.
 - Sì, a domani, per una nuova avventura!

ASCOLTO E CAPISCO

Dove sono andati gli amici del cuore? Perché?

Com'è il bosco? Di che colore sono le foglie degli alberi? Che stagione sta arrivando?

Chi arriva all'improvviso? Che cosa porta nel cestino? Per chi sono tutte le cose che ha raccolto?

Chi illumina la strada del ritorno?

Com'è la luna?

***Gli amici del cuore...* APPARATO DIGITALE: QR CODE**



Gli amici del cuore... APPARATO DIGITALE: AUDIO E VIDEO

hub
KIT

CONTENUTI DIGITALI PER IL DOCENTE

Visualizza tutti

Consonanti F • M • B
pag. 78

- Audio - Un pomeriggio in compagnia
pag. 78
- Video - Un pomeriggio in compagnia
pag. 79
- Audio - Pag. 80
pag. 80
- Audio - Pag. 81
pag. 81
- Audio - Pag. 82

hub
KIT

CONTENUTI DIGITALI PER IL DOCENTE

Visualizza tutti

Vocali
pag. 4

- Audio - Pag. 4
pag. 4
- Audio - Le vocali
pag. 5
- Video - Gli amici del cuore
pag. 5
- Audio - Pag. 6
pag. 6

Gli amici del cuore... GIOCO CON LE CARTE

GIOCAMICI
Compito di realtà

NUOVE STORIE PER GLI AMICI DEL CUORE

• Quest'anno avete ascoltato le storie degli amici del cuore. Ora usate le carte dei dieci personaggi, la carta cantastorie e la carta lieto fine, e inventate voi nuove avventure che abbiano per protagonisti proprio gli amici del cuore.

OCCORRENTE • 12 carte per ogni coppia

ISTRUZIONI
Mettetevi a coppie.
Ritagliate le dodici carte e formate tre mazzetti: uno con gli animali, uno con le vocali e uno con la **carta cantastorie** e quella per il **lieto fine**.
Mischiate ogni mazzetto e metteteli, coperti, sul banco.
Pescate una carta per ogni mazzetto.
Chi ha la carta cantastorie inizia a raccontare. A turno ognuno deve far intervenire nella storia il personaggio o la vocale che ha pescato. Chi ha la carta lieto fine avrà il compito di concluderla.



Diario di bordo

Sei soddisfatto delle storie che avete inventato?	😊😊😊
Ti è piaciuto lavorare a coppie?	😊😊😊

116

GIOCAMICI
Compito di realtà



117

***Gli amici del cuore...* SAGOME ANIMALI**



Gli amici del cuore... scrivono UNA LETTERA

Carissimi amici,

come state? Tutto bene? Noi stiamo benissimo, trascorriamo le giornate sempre insieme, vivendo mille avventure. Siamo amici del cuore, proprio come voi!

In questi giorni, però, siamo un po' tristi, perché ormai state per concludere la classe prima, le scuole chiuderanno e voi andrete in vacanza. Lo sappiamo, ne avete una gran voglia e ve lo meritate anche, perché vi siete impegnati tanto in questo anno scolastico e sappiamo che tutti avete imparato a leggere e a scrivere. Siete stati proprio bravi! Prima di salutarvi abbiamo pensato di farvi un regalo, una dedica speciale che abbiamo preparato tutti insieme. Ascoltate bene!

Cari amici di classe prima,
vi dedichiamo una filastrocca in rima.
Tante storie vi abbiamo raccontato
che, in questi mesi, vi hanno accompagnato.

Ricordate il simpatico nano Nino
e il musetto appuntito del riccio Rino?
E la chiara luna sorridente,
Tina e Saul, l'amico serpente?

Rammentate la giornata sulla neve
mentre la neve scendeva lieve?
Le pattinate sul lago ghiacciato:
da farci restare senza fiato!

Che dire della festa per ape Ale:
che bel momento, davvero speciale!
E la mostra di pittura nel bosco Millecolori?
Che grande emozione: tutti vincitori!

Ora è giunto il momento di lasciarci,
chissà, magari potremo ritrovarci.
Buone vacanze noi vi auguriamo
e con un grande abbraccio vi salutiamo!

Vi è piaciuta la filastrocca, bambini? Noi speriamo di sì, perché l'abbiamo scritta con tutto il nostro cuore.
Provate a scriverne una anche voi, non è difficile e sarà molto divertente! Scrivetela tutti insieme, saremo felici di leggerla.
Potete spedirla a: "Gruppo pittori, Bosco Millecolori", ci penseranno loro a farcela avere.
Vi abbracciamo forte forte!

Gli amici del cuore

SIMONA LOCATELLI
FRANCESCA LOCATELLI

**Il gioco come strumento
per apprendere, per osservare
per valutare**

Perché il gioco nella didattica della matematica?

MOTIVAZIONE

CONCENTRAZIONE

CONFRONTO

CREATIVITÀ

COMUNICAZIONE

INCLUSIONE

SFIDA

PENSIERO
DIVERGENT

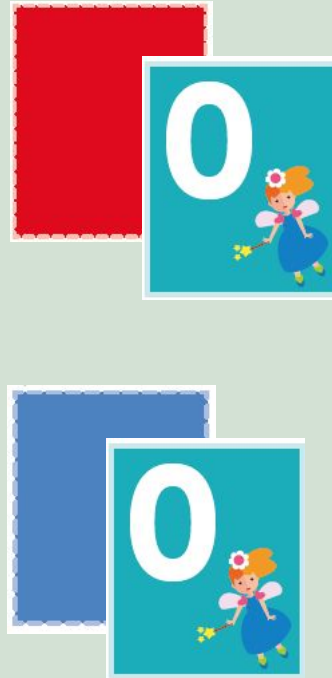
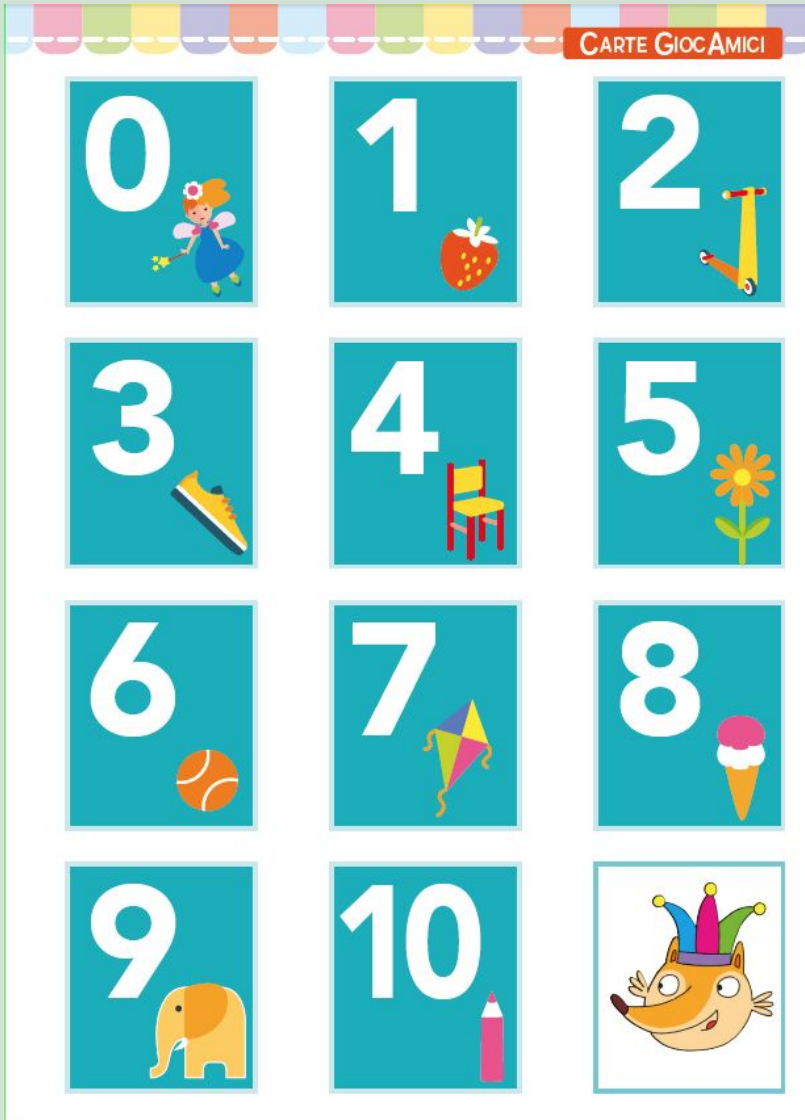
SOCIALITÀ

RISPETTO



LE CARTE PER I GIOCHI

I numeri



Due mazzi di carte: le
carte con retro rosso e le
carte con retro blu

LE CARTE PER I GIOCHI

Le tabelline

GETTONI DELLE TABELLINE CINESI • GIOCAMICI			
2 × 2	2 × 3	2 × 4	2 × 5
2 × 6	2 × 7	2 × 8	2 × 9
3 × 3	3 × 4	3 × 5	3 × 6
3 × 7	3 × 8	3 × 9	4 × 4
4 × 5	4 × 6	4 × 7	4 × 8
4 × 9	5 × 5	5 × 6	5 × 7

8	6	4
16	14	12
15	12	9
27	24	21
28	24	20

35	30	25	36
----	----	----	----

GETTONI DELLE TABELLINE CINESI • GIOCAMICI			
5 × 8	5 × 9	6 × 6	6 × 7
6 × 8	6 × 9	7 × 7	7 × 8
7 × 9	8 × 8	8 × 9	9 × 9
10 × 2	10 × 3	10 × 4	10 × 5
10 × 6	10 × 7	10 × 8	10 × 9
10 × 10			

45	40
54	48
64	63
30	20

90	80	70	60
			100

INSIEME ...
LAVORIAMO

LE TABELLINE CINESI

Nell'Antica Cina, moltissimo tempo fa, dei matematici hanno studiato come memorizzare le tabelline e hanno scoperto che bastava utilizzare la proprietà commutativa.

QUESTA È DAVVERO UN'IDEA GENIALE!

1 Osserva e rispondi alle domande.

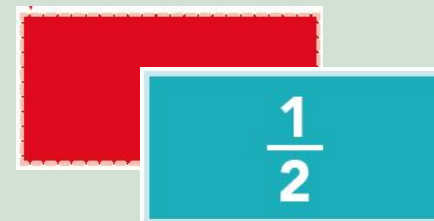
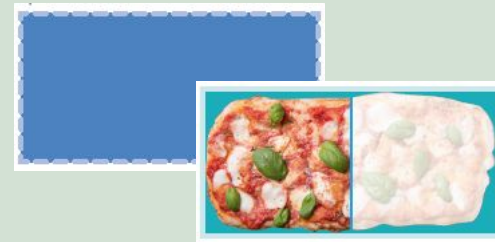
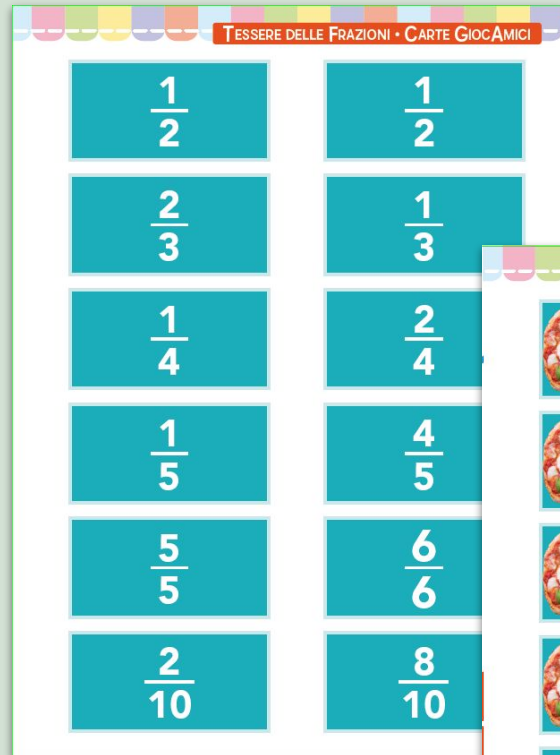
	2	3	4	5	6	7	8	9
×								
2	4							
3	6	9						
4	8	12	16					
5	10	15	20	25				
6	12	18	24	30	36			
7	14	21	28	35	42	49		
8	16	24	32	40	48	56	64	
9	18	27	36	45	54	63	72	81

- Se voglio scrivere il risultato di 7 × 3 nella casella verde, quale altra casella devo guardare? 3 × 7 4 × 4 2 × 5
- Che risultato devi scrivere nella casella rosa?
- Vedi lo stesso risultato in un'altra casella? Si No
Colorala della stessa tinta.
- Le caselle gialle possono contenere lo stesso risultato? Si No
Perché?
- Con questa scoperta, quanti risultati non dovevano memorizzare gli Antichi Cinesi? Conta le caselle bianche.

57

LE CARTE PER I GIOCHI

Le frazioni



LABORATORIO DEL FARE il signor Gorilla - Insieme si può

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.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

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

INSIEME SI PUÒ

1 ASCOLTA LA LETTURA DELL'INSEGNANTE, COMPLETA IL DISEGNO E RISOLVI IL PROBLEMA.

LEGGE L'INSEGNANTE

Sul pianeta B10 i Baolli stanno organizzando una gita sulla Luna. Hanno a disposizione tre astronavi di dimensioni diverse. Sull'astronave più piccola possono salire 2 Baolli, su quella media 5 e su quella più grande 8. Le astronavi sono complete e i Baolli possono partire! Quanti Baolli andranno sulla Luna?

PUOI USARE L'ADDIZIONE ANCHE PER METTERE INSIEME TRE O PIÙ NUMERI: PRIMA SOMMA DUE NUMERI, POI AL RISULTATO ADDIZIONA IL TERZO.



OPERAZIONI

RISPOSTA

119

LABORATORIO DEL FARE

La tabellina dell'1 - Un robot

INSIEME ... LAVORIAMO

LA TABELLINA DELL'1

1 Segui le istruzioni per costruire la tabellina dell'1.

PROCEDIMENTO

- Con l'aiuto dell'insegnante scegli dei piccoli oggetti (pasta, bottoni, perline...) per rappresentare i risultati delle moltiplicazioni.
- Prendi i gettoni della tabellina dell'1 e disponili come nell'immagine.
- Rappresenta i risultati delle moltiplicazioni:
 1×1 vuol dire 1 ripetuto una sola volta, quindi disponi 1 oggetto sopra il gettone corrispondente;
 1×2 vuol dire 1 ripetuto 2 volte, quindi disponi 2 oggetti sopra il gettone corrispondente.
- Procedi in questo modo fino all'ultimo gettone.
- Controlla i risultati: gira i gettoni, conta gli oggetti e confronta.



CI SONO DEGLI OGGETTI SOPRA AL GETTONE 1×0 ? PERCHÉ?

\times	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1											

La tabellina di un numero è la sequenza dei risultati delle moltiplicazioni di quel numero per i numeri fino a 10.

APPROFONDIMENTO • Quaderno degli esercizi, p. 127 47

LAVORIAMO ... INSIEME

UN ROBOT

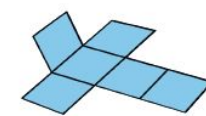

Oggi i Baolli hanno deciso di inventare e costruire dei robot che possano aiutarli nei lavori più difficili.

1 IN GRUPPO Segui le istruzioni, poi registra in tabella le caratteristiche del robot realizzato. Infine confrontate i lavori.

MATERIALE OCCORRENTE scatole di cartone di piccole dimensioni • forbici • colla • fogli • pennarelli

PROCEDIMENTO

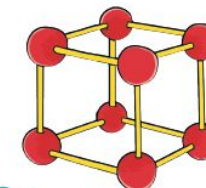
1. Dividetevi in gruppi e scegliete una scatola.
2. Con le forbici aprite la scatola per ottenere il suo sviluppo.
3. Appoggiate la scatola aperta su un foglio bianco e tracciate il contorno.
4. Ritagliate lungo i contorni lo sviluppo disegnato sul foglio e piegatelo in corrispondenza degli spigoli: aiutatevi con le pieghe della scatola.
5. Disegnate tutte le parti del vostro robot.
6. Date forma al robot: ricostruite la figura solida.

CARATTERISTICHE DEL ROBOT REALIZZATO

Nome del solido che costituisce il corpo del robot	Numero dei vertici	Numero degli spigoli	Numero delle facce

2 Sapresti costruire la stessa forma solida del robot con palline di plastilina e stuzzicadenti? Provacì.




124

Guida per l'insegnante GRIGLIE DI OSSERVAZIONE

PROGETTI DIDATTICI

PAGINE 46-47 **Presentazione numero NOVE**



- **Nome del gioco:** MEMORIA DA ELEFANTI
- **Numero di giocatori:** si gioca divisi in squadre.
- **Prerequisiti:** numeri dall'uno al nove, conoscenza dei simboli.
- **Abilità da attivare:** memoria, spirito di collaborazione.
- **Scopo del gioco:** il gioco è di tipo collaborativo. Lo scopo della squadra è elencare nell'ordine dato una sequenza di nove carte.
- **Preparazione:** dal mazzo vengono tolti i jolly. Un giocatore mescola le carte e ne pone nove, scoperte, schierate su un'unica fila al centro del tavolo. Le carte rimanenti rimangono inutilizzate.
- **Regolamento:** tutti i giocatori della squadra, in silenzio, memorizzano la sequenza delle carte. Al "via" dell'insegnante i giocatori girano le carte lasciandole però nella stessa posizione. Partendo da una delle due estremità, a turno ogni giocatore dovrà dichiarare il numero nascosto sotto una carta, verificarne l'esattezza girandola e passare il turno al giocatore successivo che, a sua volta, effettuerà la stessa azione con la carta successiva della sequenza. Il gioco prosegue fino a scoprire tutte le nove carte. Se, durante il turno, uno dei giocatori sbaglia, tutte le carte già scoperte dovranno essere rigirate a faccia in giù e il gioco riprenderà da capo. Al segnale di "stop al tempo" dato dall'insegnante, ciascuna squadra guadagnerà tanti punti quanti le carte scoperte sul tavolo.
- **Variante:** giocando con 9 carte è possibile anche lavorare sull'ordine crescente e decrescente: ogni gruppo dovrà disporre le carte dalla minore alla maggiore o viceversa a seconda dell'indicazione data dall'insegnante. Vince il gruppo che per primo dispone le carte nell'ordine corretto.
- **Domande stimolo:** quali strategie si possono usare per cercare di vincere? In un gioco di squadra, è importante collaborare con i compagni? Ci sono dei trucchetti per ricordare tutte e nove le carte? Conosci persone che hanno un'incredibile memoria?

• **Griglia di osservazione:**

	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
Memoria	Il giocatore espone la sequenza se aiutato.	Il giocatore ricorda la sequenza dopo alcuni tentativi.	Il giocatore ricorda la sequenza.	Il giocatore ricorda la sequenza senza difficoltà ed esitazione.
Rispetto del regolamento	Comprende il regolamento e riesce a inserirsi nel gioco se supportato.	Comprende il regolamento, ma lo applica con incertezza.	Comprende il regolamento e sa applicarlo.	Comprende e applica il regolamento con sicurezza stimolando i compagni al rispetto dei turni e controllando la correttezza della sequenza sua e dei compagni.
Collaborazione	Interagisce con difficoltà nel gruppo.	Interagisce in modo abbastanza collaborativo nel gruppo con quasi tutti gli elementi.	Interagisce attivamente nel gruppo collaborando con tutti gli elementi.	Interagisce in modo collaborativo, partecipativo e costruttivo nel gruppo, interagendo positivamente con tutti gli elementi.

173

GiocAmici

5 OSSERVA LA CARTA E RISPONDI.

- **QUALI ELEMENTI HANNO IL NOME CHE INIZIA CON LA STESSA LETTERA DEL NUMERO DELLA CARTA?**








A TURNO PESCA TE UNA CARTA DAL MAZZO E GIOCATE COME FURBY.




VINCE CHI RICORDA LA SEQUENZA DELLE SUE CARTE.

In Guida: sviluppo dei giochi con le carte GiocAmici **47**


9 NOVE

COLORA TANTE PALLINE QUANTE SONO LE MELE CARAMELLATE.




CI SONO 9 9.

COLLEGA I PEZZI CHE UNITI FORMANO IL NUMERO 9.




REPASSA E SCRIVI 9. FAI ATTENZIONE AGLI SPAZI.




NOVE NOVE NOVE

COLORA LA CASELLA DEL NUMERO 9. POI CONTA FINO A 9 A VOCE ALTA.






LE CIAMBELE DEVONO SEMPRE ESSERE 9. DISEGNA LE CIAMBELE CHE MANCANO.




GiocAmici

OSSERVA LA CARTA E RISPONDI.

- QUALI ELEMENTI HANNO IL NOME CHE INIZIA CON LA STESSA LETTERA DEL NUMERO DELLA CARTA?

A TURNO PESCA TE UNA CARTA DAL MAZZO E GIOCATE COME FURBY.



VINCE CHI RICORDA LA SEQUENZA DELLE SUE CARTE.

47

MAURIZIO PAOLINO
Direttore Commerciale



DAD e DDI

Ciò che abbiamo imparato con la DAD applicato anche in classe per:

- **condividere con semplicità** esercizi e compiti con gli alunni;
- rendere più efficace il **ripasso** individuale;
- gestire più facilmente la **valutazione**
- **coinvolgere** gli alunni con difficoltà di apprendimento.

HUB Scuola

La piattaforma per insegnanti e alunni con:

- **contenuti d'autore e approfondimenti;**
- **classi virtuali, test e verifiche, app di lettura, portali disciplinari;**
- strumenti per una **didattica inclusiva** e per **apprendimenti personalizzati.**

PER GLI ADOTTANTI: *OLTRE IL LIBRO*

Il servizio che accompagna l'insegnante durante tutto l'anno con:

- servizi e materiali **per la ripresa dell'anno scolastico**;
- suggerimenti per organizzare il **recupero**;
- eventi per la **formazione** e l'approfondimento;
- **filo diretto** con la redazione;

DIALOGARE CON GLI INSEGNANTI PER PROPORRE PROGETTI IN LINEA CON LE LORO ESIGENZE

- **Abbiamo 1 compito**: focus group, interviste e confronti con gli insegnanti per progettare i nuovi libri;
- **Formazione su misura**: le proposte formative professionali di Mondadori Education costruite sulle esigenze della scuola;
- **Le guide Obiettivo**: Guide per gli insegnanti con centinaia di schede e attività, suggerimenti pratici di lavoro e materiali completi per la valutazione;
- **Primaria club**: il gruppo Facebook dedicato agli insegnanti della Scuola Primaria.



MONDADORI

EDUCATION