



ARMONIA

di L. Valdiserra con canzoni e musiche di T. Porcella

Una storia coinvolgente, **appositamente scritta, musicata e cantata** da Teresa Porcella, fa da sfondo al percorso di apprendimento ideato da Laura Valdiserra. Il progetto **integra linguaggi diversi e multisensoriali**, rendendolo **altamente inclusivo** e in grado di rispondere ai **diversi stili di apprendimento**.

In più:

- doppia configurazione del **metodo**: tutto maiuscolo e 4 grafie;
- **didattica inclusiva** e pagine speciali che facilitano l'apprendimento con il **metodo induttivo (StrateMagie)**;
- ampia offerta di materiali per il recupero e la **Didattica Digitale Integrata**, il supporto di alunni con BES e le eccellenze;
- la **musica** e le **canzoni** favoriscono l'integrazione dei linguaggi;
- in classe 3a, mappe modificabili chiudono le sezioni di matematica, storia, geografia, scienze, italiano e grammatica.

Quest'opera è allineata alle Linee guida ministeriali relative all'**Educazione Civica** e propone numerosi strumenti per una **valutazione realmente formativa** nell'applicazione delle nuove Linee guida ministeriali (OM 172/20).

Questi materiali sono riservati ai partecipanti all'evento **La musica per crescere in armonia** del **30/03/2021**, parte del progetto **PrimariaMente**.

Per maggiori informazioni sull'opera, inquadra il QR Code

primariamente

Vai allo
SFOGLIALIBRO


A.MONDADORI SCUOLA



SPUNTI DIDATTICI

Il metodo



C'era una volta...

IL REGNO DI MUSICHÉ

● ASCOLTA LA STORIA
E OSSERVA I DISEGNI.



4



Guarda il video e ascolta la storia.

● DOVE SIAMO?

CHE FORMA HA IL REGNO? QUALI COLORI VEDI?
CHI È IL PERSONAGGIO A DESTRA?
RIPASSA E COLORA.

GIRA LA PAGINA.
LA STORIA CONTINUA.

5

La **STORIA**
continua...

TANTI STRUMENTI!

● ASCOLTA LA STORIA
E OSSERVA I DISEGNI.



6



Guarda il video e ascolta la storia.

CHE COSA AMANO FARE GLI ABITANTI
DI MUSICHÉ?
CHE COSA SI FA IN OGNI QUARTIERE?

GIRA LA PAGINA.
LA STORIA CONTINUA.

7

La **STORIA**
continua...

IL CONCORSO

● ASCOLTA LA STORIA
E OSSERVA I DISEGNI.



8



Guarda il video e ascolta la storia.

● **CHE COSA È SUCCESSO?**
OSSERVA I DISEGNI E RACCONTA INSIEME
ALLE COMPAGNE E AI COMPAGNI.

SCOPRI QUALE STRUMENTO
SUONA OGNUNO DEI CINQUE
AMICI. GIRA LA PAGINA.

9



AIRONE ALAN
SUONA I PIATTI.



Guarda il video e ascolta l'audio delle pagine di A.

Che cosa sta facendo airone Alan? Quale strumento suona?

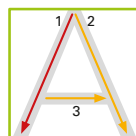
CON LA VOCE E IL CORPO

GIOCA CON LA VOCE E CON IL CORPO PER IMPARARE A IN TANTI MODI.

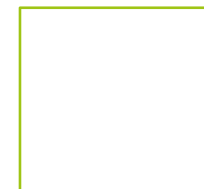


A

1 RIPASSA A CON IL DITO E POI CON LA MATITA.



2 A COME... PRONUNCIA IL NOME. POI DISEGNA TU UNA COSA CON IL NOME CHE INIZIA CON A.

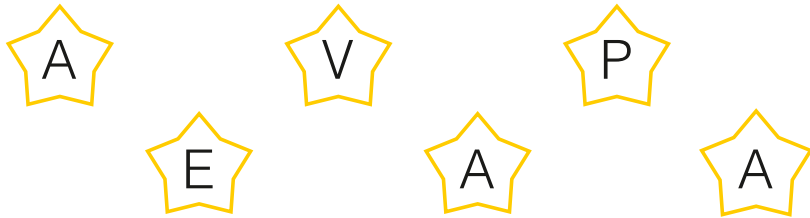


3 PRONUNCIA IL NOME E CERCHIA IL DISEGNO SE FINISCE CON A.

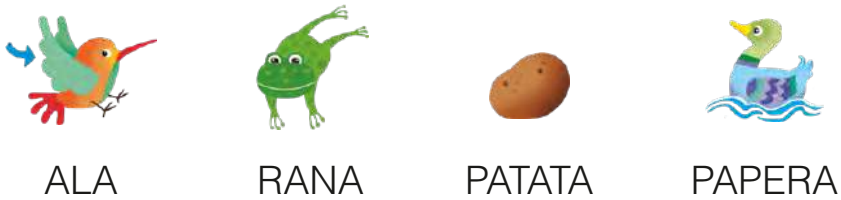


Svolgi i giochi fonologici.

1 COLORA SOLO LE STELLE CON A.



2 CERCHIA TUTTE LE A, POI SOTTOLINEA LA PAROLA CHE NE CONTIENE DI PIÙ.



3 COLORA SOLO LE PAROLE CON A.



ALLENATI!

QUADERNO DELLO STAMPATO, pp. 2, 24 • QUADERNO DEL CORSIVO, pp. 12-13



1 OSSERVA I DISEGNI E RIPASSA A.



AUTO



MANO



LUNA

2 OSSERVA I DISEGNI E COMPLETA CON A.



_GO



PER _



F _ T _

LEGGERE è FACILE

• LEGGI E COLLEGA CON UNA FRECCIA TUTTE LE A RIGA PER RIGA.

A S A T A D F A I A
A P T A O G Q A A D



**ELEFANTE ERMES
SUONA LA TASTIERA.**

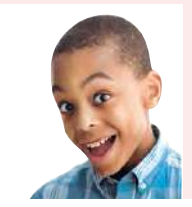


Guarda il video e ascolta l'audio delle pagine di E.

Quale strumento suona elefante Ermes? In quale quartiere abita?

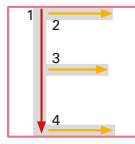
CON LA VOCE E IL CORPO

GIOCA CON LA VOCE E CON IL CORPO PER IMPARARE E IN TANTI MODI.



E

1 RIPASSA E CON IL DITO E POI CON LA MATITA.



2 E COME... PRONUNCIA IL NOME. POI DISEGNA TU UNA COSA CON IL NOME CHE INIZIA CON E.

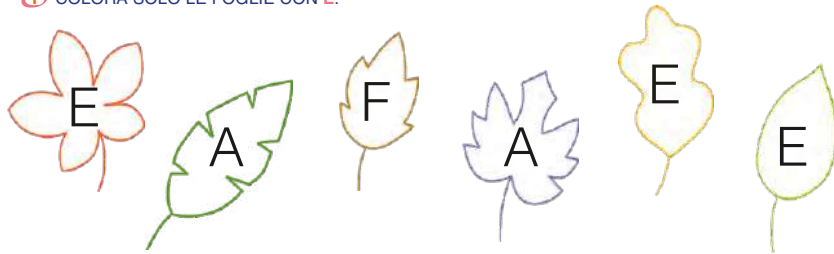


3 PRONUNCIA IL NOME E CERCHIA IL DISEGNO SE FINISCE CON E.



Svolgi i giochi fonologici.

1 COLORA SOLO LE FOGLIE CON E.



2 CERCHIA TUTTE LE E, POI SOTTOLINEA LA PAROLA CHE NE CONTIENE DI PIÙ.



SOLE

PEPERONE

ELICA

VELE

3 COLORA SOLO LE PAROLE CON E.

RETE PALLA ELEFANTE ELICOTTERO

ALLENATI!

QUADERNO DELLO STAMPATO, pp. 3, 25 • QUADERNO DEL CORSIVO, pp. 14-15



1 OSSERVA I DISEGNI E RIPASSA E.



SEME



MIELE



FIORE

2 OSSERVA I DISEGNI E COMPLETA CON E.



P _ R _



ST _ LL _



V _ LO

LEGGERE è FACILE

• LEGGI E COLLEGA CON UNA FRECCIA TUTTE LE E RIGA PER RIGA.

E A B E R E O F G E
E A E D P E N E R E



ISTRICE ISA
SUONA IL VIOLINO.

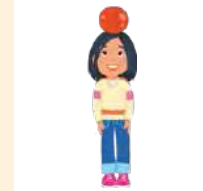


Guarda il video e ascolta l'audio delle pagine di I.

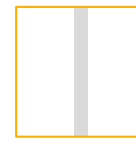
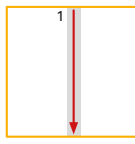
Che cosa fa istrice Isa? Secondo te, perché si sta allenando?

CON LA VOCE E IL CORPO

GIOCA CON LA VOCE E CON IL CORPO PER IMPARARE I IN TANTI MODI.



1 RIPASSA I CON IL DITO E POI CON LA MATITA.



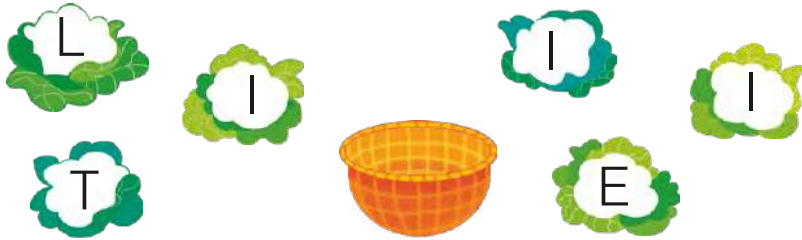
2 I COME... PRONUNCIA IL NOME. POI DISEGNA TU UNA COSA CON IL NOME CHE INIZIA CON I.



3 PRONUNCIA IL NOME E CERCHIA IL DISEGNO SE FINISCE CON I.



1 METTI NEL CESTO I CIUFFI DI INSALATA CON I. USA UNA →.



2 CERCHIA TUTTE LE I, POI SOTTOLINEA LA PAROLA CHE NE CONTIENE DI PIÙ.



API PINI BIRILLI NIDI

3 CERCHIA LE LETTERE CON I COLORI INDICATI.



BICICLETTA MIRTILLI FINESTRA RETI

ALLENATI!

QUADERNO DELLO STAMPATO, pp. 4, 26 • QUADERNO DEL CORSIVO, pp. 16-17



20

1 OSSERVA I DISEGNI E RIPASSA I.



FILI



MATITE



PIRATI

2 OSSERVA I DISEGNI E COMPLETA CON I.



F_OR_



P_SELL_



P_N_

LEGGERE è FACILE

• LEGGI E COLLEGA CON UNA FRECCIA TUTTE LE I RIGA PER RIGA.

L I S P I A O I T I
A V I Z I V I G I I

21



ORSO OMAR
SUONA IL TAMBURO.



Guarda il video e ascolta
l'audio delle pagine di O.

Quale strumento suona orso Omar?
In quale quartiere vive?

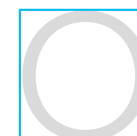
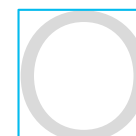
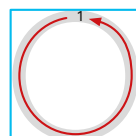
CON LA VOCE E IL CORPO

GIOCA CON LA VOCE
E CON IL CORPO PER
IMPARARE O IN TANTI
MODI.



O

1 RIPASSA O CON IL DITO E POI CON LA MATITA.



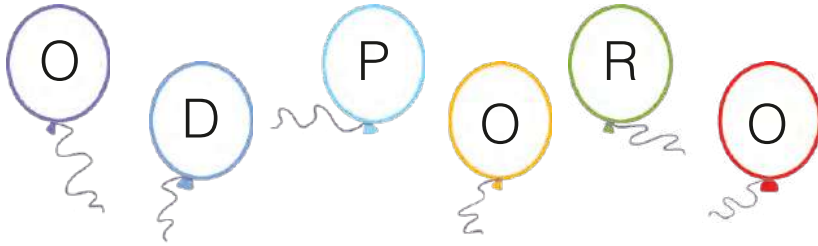
2 PRONUNCIA IL NOME E CERCHIA IL DISEGNO SE FINISCE CON O.



3 PRONUNCIA IL NOME E COLORA IL PALLINO SE CONTIENE O.



1 COLORA SOLO I PALLONCINI CON O.



2 CERCHIA TUTTE LE O, POI SOTTOLINEA LA PAROLA CHE NE CONTIENE DI PIÙ.



TOPO RUOTA OROLOGIO NIDO

3 CERCHIA CON I COLORI INDICATI.



POLLI SOLE MOTO



ALLENATI!

QUADERNO DELLO STAMPATO, pp. 5, 27 • QUADERNO DEL CORSIVO, pp. 18-19



1 OSSERVA I DISEGNI E RIPASSA O.



TORO FOTO POMODORO

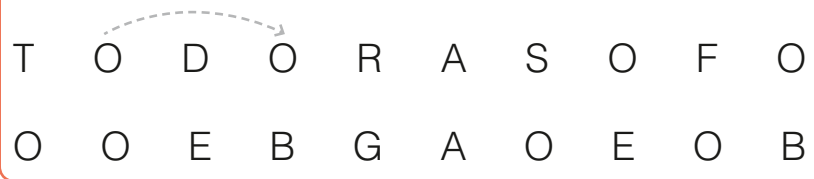
2 OSSERVA I DISEGNI E COMPLETA IL NOME SOLO SE FINISCE CON O.



MAN__ ARC__ FIOR__ PIN__

LEGGERE è FACILE

• LEGGI E COLLEGA CON UNA FRECCIA TUTTE LE O RIGA PER RIGA.





Guarda il video e ascolta l'audio delle pagine di U.

Chi sono gli amici di upupa Uma? Quale ti piace di più?

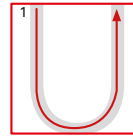
CON LA VOCE E IL CORPO

GIOCA CON LA VOCE E CON IL CORPO PER IMPARARE U IN TANTI MODI.



U

1 RIPASSA U CON IL DITO E POI CON LA MATITA.



2 CANCELLA I DISEGNI CON IL NOME CHE NON INIZIA CON U. SEGUI L'ESEMPIO.

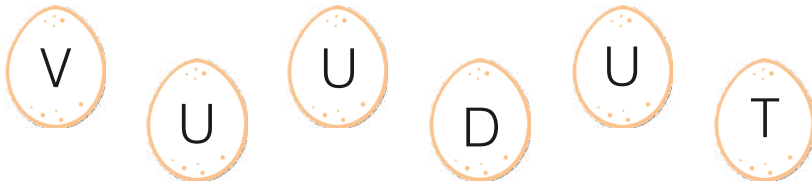


3 PRONUNCIA IL NOME E COLORA IL PALLINO SE CONTIENE U.



Svolgi i giochi fonologici.

1 COLORA SOLO LE UOVA CON U.



2 CERCHIA TUTTE LE U, POI SOTTOLINEA LA PAROLA CHE NE CONTIENE DI PIÙ.



3 CERCHIA CON I COLORI INDICATI.



1 OSSERVA I DISEGNI E RIPASSA U.



2 OSSERVA I DISEGNI E COMPLETA CON U, A, O.



LEGGERE è FACILE

• COLLEGA CON UNA FRECCIA TUTTE LE U RIGA PER RIGA.



ALLENATI!

QUADERNO DELLO STAMPATO, pp. 6, 28 • QUADERNO DEL CORSIVO, pp. 20-21



VERIFICA

1 COLORA SOLO LE CASELLE CON LE VOCALI.

A	L	E	I	T	U
E	I	U	D	A	S
L	T	I	U	O	M
F	A	O	S	E	T
O	D	U	D	I	F

2 COME INIZIA? COLLEGA ALLA VOCALE GIUSTA.



A E O U I

3 COME FINISCE? COLLEGA ALLA VOCALE GIUSTA.

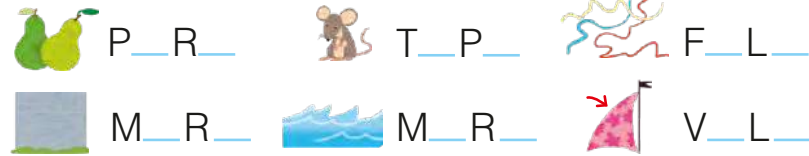


I A O E U

30 Attiva gli esercizi su HUB Kids.

A • E • I • O • U

4 COMPLETA CON LE VOCALI.



5 CAMBIA LA VOCALE E COMPLETA LE PAROLE.



6 I FIORI SONO NELLE... COMPLETA LA PAROLA. CONTIENE TUTTE LE VOCALI!



31

SCOPRO MUSICHÉ CON



CON IL CORPO E LA VOCE

ASCOLTA LA **CANZONE** CON I COMPAGNI E LE COMPAGNE.
MIMATE I GESTI PER SUONARE OGNI STRUMENTO.

CINQUE AMICI



DIN DON, DON DON DON DIN

Chi sta facendo un rumore da matti?
L'airone Alan che gioca coi piatti!



SDEONG SDEONG, RINTIN TIN TIN

Chi si diverte a creare contrasti?
Ermes l'elefante che pesta sui tasti!



FRAN FRAN FREN FREN FREN FRIN

Chi emette un suono che sembra un bambino?
L'istrice Isa che sfrega il violino!



FIRULÌ FIRULÀ, FRIN FRIN FRIN FRERO

Chi trilla felice a perdifiato?
L'upupa Uma che soffia nel flauto!



TAM TAM TUM TUM, TUM TERO

Chi spande nell'aria un suono oscuro?
È l'orso Omar che batte il tamburo!



DIN DON, DON DON DON DIN
SDEONG SDEONG, RINTIN TIN TIN
FRAN FRAN FREN FREN FREN FRIN
TAM TAM TUM TUM, TUM TERO
FIRULÌ FIRULÀ, FRIN FRIN FRIN FRERO
CI SIAMO DIVERTITI PER DAVVERO!



EDUCAZIONE CIVICA

CHI SONO I TUOI AMICI E LE TUE AMICHE SPECIALI
CON CUI TI PIACE PASSARE IL TEMPO?



La **STORIA**
continua...

È FINITA LA PACE

● ASCOLTA LA STORIA
E OSSERVA I DISEGNI.



34



Guarda il video e ascolta la storia.

● **CHE COSA È SUCCESSO?**
OSSERVA I DISEGNI E RACCONTA INSIEME
ALLE COMPAGNE E AI COMPAGNI.

SCOPRI CHI RIPORTERÀ
LA PACE A MUSICHÉ.
GIRA LA PAGINA.

35

M



IL **M** MAGO **M**ISTERIOSO
HA UN **M**ANTELLLO.



Guarda il video e ascolta
l'audio delle pagine di M.

Chi è il mago misterioso?
Che cosa sta facendo?

36

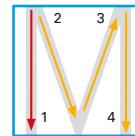
CON LA VOCE E IL CORPO

GIOCA CON LA VOCE
E CON IL CORPO PER
IMPARARE **M** IN TANTI
MODI.



M

1 RIPASSA **M** CON IL DITO E POI CON LA MATITA.



2 **M** COME... PRONUNCIA IL NOME E CERCHIA IL DISEGNO SE INIZIA CON **M**.



3 COLORA SOLO LE MELE CON **M**.



Svolgi i giochi fonologici.

37

SCOPRO I NUMERI CON

Ascolta l'audio di queste pagine.



CON LA VOCE

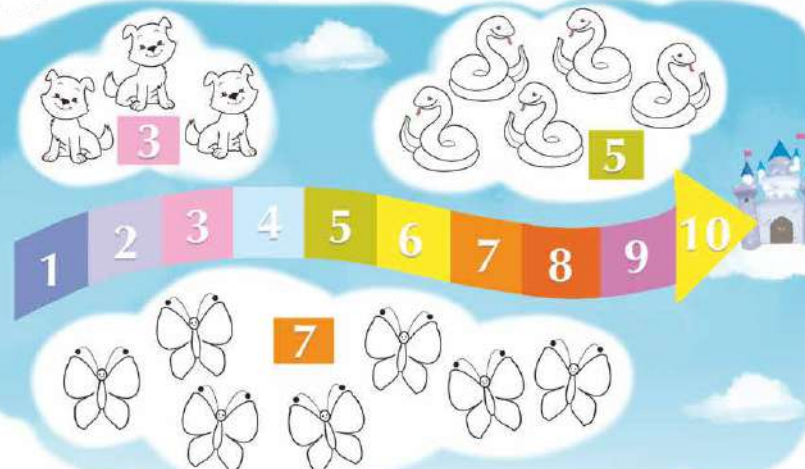
ASCOLTA LA CANZONE, POI MIMA GLI ANIMALI INVITATI AL CASTELLO DI MUSICHÉ. INFINE DIVERTITI A IMMAGINARE ALTRI INVITATI.

TUTTI INSIEME A MUSICHÉ

Uno e due
Nonna mucca e il suo amato nonno bue
Tre e quattro
Mamma gatta e il suo fido amico gatto
Cinque e sei
Le gemelle coccinelle con i nei
Sette e otto
I fratelli pipistrelli col cappotto
Nove e dieci
I cugini porcospini con i ceci
Uno, dieci, centomila
Gli animali vanno a corte tutti in fila!

NELLA STRADA PER ARRIVARE AL CASTELLO CI SONO ALTRI AMICI!

- COLORA E COLLEGA OGNI GRUPPO AL PUNTO GIUSTO DELLA STRADA. QUALE GRUPPO È PIÙ PICCOLO? QUALE È PIÙ GRANDE? DISCUTETENE INSIEME.



IO VADO A CERCARE I BAMBINI PER INVITARLI A MUSICHÉ!

EDUCAZIONE CIVICA

QUANDO TI TROVI IN UN POSTO NUOVO, TI PIACE STARE CON CHI CONOSCI GIÀ O TI DIVERTI A SCOPRIRE NUOVI AMICI? PREFERISCI I GRUPPI CON POCHE O CON TANTE PERSONE?

SPUNTI DIDATTICI

Lezione animata sul contare con le dita

hub SCUOLA

Primaria > Primo ciclo > Lezione animata > Conto con le dita

18.06.2018

Lezione animata - Conto con le dita

Il video è un valido aiuto per carpire l'attenzione degli alunni, inoltre introdurre un video durante una lezione rende più dinamico lo scambio insegnante / alunno e può stimolare quei bambini che apprendono attraverso diversi canali cognitivi.

Guarda il video:
Conto con le dita

Conto con le dita

Contare con le dita

Contare con le dita aiuta i bambini a prendere dimestichezza con la matematica. È perciò molto importante che all'inizio della classe prima questa capacità venga esplorata, compresa e consolidata perché è alla base dell'apprendimento di questa materia. Oltre a delle foto o illustrazioni che troverete su ogni libro di matematica per la classe prima, può essere utilizzato un video, che spinge il bambino a "vedere" praticamente la progressione numerica sulle dita.

Durante la lezione

Potete **introdurre la lezione** con il video suggerito, e poi potete passare all'esercizio, oppure potete provare a **sperimentare** con i vostri alunni a contare con le dita, in modo che da questo video ne nasca una pratica che consolida attraverso l'esercizio manuale l'aspetto più importante: **il saper fare**.

Spesso i video mostrano come si contano tutti i numeri da 0 a 9 con le dita, per cui potete decidere di parcellizzarle, durante tutte le varie lezioni, che vorrete dedicare a ciascuna cifra. Oppure, potete usare il video come somma di un ciclo di lezioni, utilizzandolo come se fosse un compendio che riassume come si conta.

A casa durante lo svolgimento dei compiti

Dotare gli alunni di un breve video anche nello svolgimento dei **compiti a casa**, può aiutarli a **ripassare** o a fugare eventuali dubbi sorti durante la risoluzione dei primi compiti.

Si sa che il video è un "mezzo" amico dei bambini", i quali si trovano più a loro agio con l'utilizzo del **canale visivo**, piuttosto che scorrere il libro avanti e indietro per "ripescare" concetti che diventano, a volte, improvvisamente, oggetto di dubbi.

TAG: Video, Bisogni Educativi Speciali, Primo ciclo, Contare, Matematica

Vedi anche

PRIMO CICLO
Bisogni Educativi Speciali - Pedagogia differenziata e matematica
Muovendo dall'assunto che ogni alunno è diverso per le sue modalità di apprendimento, sia egli...
02.09.2018 1 ALLEGATI


PRIMO CICLO
Bisogni Educativi Speciali - Pedagogia differenziata e grammatica
Muovendo dall'assunto che ogni alunno è diverso per le sue modalità di apprendimento, sia egli...
02.09.2018 1 ALLEGATI

SEGUI IL NOSTRO CANALE YOUTUBE

ISCRIVITI ALLA NOSTRA NEWSLETTER


SPUNTI DIDATTICI

Scheda *Leggendo* *Leggendo*: Amici nel mare

LEGGENDO *Leggendo*  dai 5 anni*

AMICI NEL MARE
GUIDO QUARZO

Illustrazioni di Maria Sole Macchia
Pagine: 32
Codice: 9788856640229
Anno di pubblicazione: 2014
Il Battello a Vapore, serie Arcobaleno



L'AUTORE
Guido Quarzo è uno dei più conosciuti autori di libri per ragazzi. Per molti anni ha insegnato nella scuola primaria e si è occupato anche di teatro per bambini. Ha vinto numerosi premi letterari e nel 1999 ha lasciato l'insegnamento per dedicarsi completamente alla scrittura.

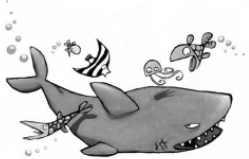
LA STORIA
In fondo al mare vivono il paguro Bernardo e il pesce Pedro. Abitano molto vicino, ma la paura dei pescicani impedisce loro di incontrarsi: Pedro e Bernardo non escono mai dai loro rifugi. Si scrivono solo delle lettere e trascorrono una vita sicura, ma noiosissima. Finché un giorno Pedro prova a sbirciare fuori dalla tana e scopre che anche gli altri pesci corrono dei pericoli come lui, ma non per questo rinunciano a vivere. Così si fa coraggio e nuota fino alla conchiglia di Bernardo che è felicissimo di vederlo. Per loro inizia una nuova vita!

SPUNTI DI DISCUSSIONE

- Stai più volentieri in casa o fuori?
- Quali è la stanza della casa dove ti senti più al sicuro?
- Quali è il posto più bello per stare fuori? È il più brutto?
- Stai bene da solo? Stai bene con gli altri bambini? Preferisci stare da solo o con gli altri?
- Quali sono, secondo te, le paure più diffuse dei bambini? E dei grandi?
- Di che cosa hai paura? E i grandi, secondo te, di che cosa hanno paura?

SOLUZIONI PER L'INSEGNANTE
Parole alla rinfusa:
Il pesce Pedro e il paguro Bernardo sono amici - Bernardo non si muove mai dal vecchio fosso - Pedro, invece, vive vicino allo scoglio verde


I TEMI
Il tema del libro è quello della **paura** che impedisce a un bambino di affrontare il mondo: la paura del giudizio altrui, di non essere accettati, la paura dei cattivi e dei prepotenti, dei grandi, ecc. Il pesciolino Pedro trova il **coraggio** di rischiare, quando si accorge che tutti i pesci hanno paura dei pescicani (tutti hanno le loro paure, anche i grandi!) ma che la vita è troppo bella per non essere vissuta, anche se questo vuol dire correre qualche inevitabile rischio!



© 2011 Edizioni Piemme S.p.A.

*Benché la lettura sia indicata per alunne e alunni più piccoli, il libro offre molti spunti anche per attività nel primo ciclo della scuola primaria.

1

LEGGENDO *Leggendo* 

1. PAROLE ALLA RINFUSA
Qualcuno si è divertito a mettere in disordine le parole delle prime frasi del libro. Ascoltate e ripetete (o riscrivete se sai scrivere) nell'ordine giusto:

SONO IL BERNARDO PESCE E IL PEDRO PAGURO AMICI.

.....

DAL VECCHIO SI MUOVE NON MAI FOSSO BERNARDO.




.....

ALLO SCOGLIO, INVECE, VIVE VICINO VERDE PEDRO.




.....

2. CHE FACCIA DI PESCE!
Disegna in ogni riquadro il pesce corrispondente.

Disegno di Pedro Disegno del Pesce Postino Disegno di Bernardo



Disegno dell'acciuga Disegno del Pescecane

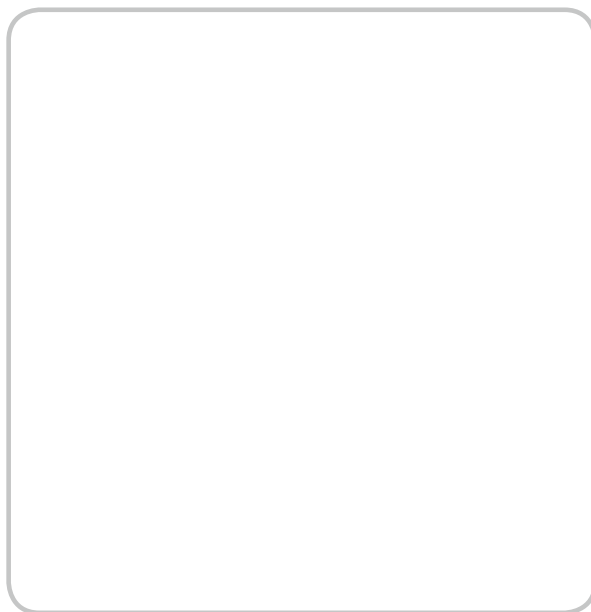


© 2011 Edizioni Piemme S.p.A.

2

3. DISEGNA IL TUO NASCONDIGLIO

Pedro abita in una grotta stretta stretta, Bernardo in una conchiglia piccolissima. E tu ce l'hai un nascondiglio? Dove sta? È in cima a un albero? O in fondo al mare? Prova a disegnare come lo costruiresti e cosa ci metteresti dentro e poi presenta il tuo progetto alla classe.



4. LETTERE E CARTOLINE

Il pesce Pedro e il paguro Bernardo si scambiano un sacco di lettere e cartoline prima di avere il coraggio di incontrarsi. E tu hai mai mandato una cartolina a qualcuno?

Scrivi una cartolina per la tua compagna o il tuo compagno di banco.



SPUNTI DIDATTICI

Le discipline di classe terza

STORIA

I DINOSAURI NEL TEMPO

Esplora
l'immagine.



Di solito pensiamo che i dinosauri siano vissuti tutti insieme, nello stesso luogo e nello stesso tempo, ma è un errore. In realtà, molti dei dinosauri che conosciamo non si sono mai incontrati perché sono vissuti milioni d'anni di distanza l'uno dall'altro, oppure in zone della Terra molto lontane tra loro. Ecco alcuni dinosauri vissuti nei diversi periodi dell'Era Mesozoica.

Periodo Triassico

Eoraptor

È un dinosauro molto antico. Era lungo circa 1 metro e aveva denti piccoli ma molto taglienti, che usava per cacciare insetti e piccoli rettili. Probabilmente era piuttosto agile, dato che si muoveva solo sulle zampe posteriori in un ambiente simile alla savana di oggi.

Periodo Giurassico

Stegosaurus

Aveva una testa piccola con un cervello non più grande di un uovo di gallina. Le placche d'osso sulla schiena servivano per spaventare i predatori o per attrarre un compagno o una compagna. La coda era armata di pericolose punte.

Apatosauro

Raggiungeva i 25 metri di lunghezza. Aveva una testa piccola e un lunghissimo collo. Usava i denti come un rastrello, per raccogliere dai rami degli alberi più alti le foglie che triturava nello stomaco con i **gastroliti**.

PAROLE NEL TESTO

Gastroliti: pietre ingoiate dagli animali per tritare il cibo direttamente nello stomaco, come fanno per esempio le galline e i coccodrilli.



18

La Terra e le prime forme di vita

Periodo Cretacico

T-rex

Con la grande bocca catturava le prede che faceva a pezzi con i denti appuntiti, lunghi fino a 20 cm. Si muoveva agilmente sulle robuste zampe posteriori, mentre quelle anteriori erano cortissime, con solo due dita.

Triceratopo

Sulla massiccia testa c'erano tre corna e sul collo un robusto collare d'osso che proteggeva la schiena come uno scudo. Si cibava di piante molto dure che tranciava con il becco. Viveva in mandrie, per proteggersi dall'attacco di predatori come il T-Rex.

Anche se i dinosauri si sono estinti, alcuni loro diretti discendenti vivono tra noi. Sono gli uccelli! L'uccello più antico probabilmente è l'**Archeopterige**, un piccolo animale con le penne, a metà tra un rettile e un uccello.



STUDIO DAL TESTO

Collega con una freccia al posto giusto sulla **linea del tempo** i dinosauri a seconda di quando sono vissuti.

T-rex Apatosauro Eoraptor Triceratopo



Leggi la scheda su **Ciro**. Esercitati a p. 190

19

SPUNTI DIDATTICI

MATERIALI DALLE GUIDE PER L'INSEGNANTE



primariamente

Vai allo
SFOGLIALIBRO


A. MONDADORI SCUOLA



ARMONIA

di L. Valdiserra con canzoni e musiche di T. Porcella

MATERIALI

- **Guide al corso** con: progettazione per competenze e per nuclei fondanti; verifiche sommative dei contenuti dei volumi; approfondimenti sulla didattica; griglie di valutazione; materiali per l'inclusione; schede aggiuntive per ampliare le proposte didattiche; lezioni digitali.
- Strumenti per la **valutazione formativa** nell'applicazione delle nuove Linee guida ministeriali.
- **Guida in formato PDF.**
- **Verifiche, progettazione e tabelle di valutazione in formato Word** e quindi modificabili e personalizzabili.
- Materiali per la classe.
- **Guide con strumenti compensativi** per Disturbi Specifici dell'Apprendimento.
- **Materiali immediatamente disponibili** con QR Code per la progettazione della DDI.
- Materiali digitali per costruire una **reale inclusione.**

Questi materiali sono riservati ai partecipanti all'evento **La musica per crescere in armonia** del 30/03/2021, parte del progetto **PrimariaMente.**

Per maggiori informazioni
sull'opera, inquadra il QR Code

SPUNTI DIDATTICI

MATERIALI DALLE GUIDE PER L'INSEGNANTE



primariamente

Vai allo
SFOGLIALIBRO


A. MONDADORI SCUOLA



Per maggiori informazioni
sull'opera, inquadra il QR Code

ARMONIA

di L. Valdiserra con canzoni e musiche di T. Porcella

SERVIZI

- La **Lettura al centro**, progetto in collaborazione con Mondadori Libri per ragazzi che si concretizza in varie proposte. **Nei volumi adozionali**, grazie all'iniziativa LeggendoLeggendo, percorsi di lettura personalizzati, schede didattiche di approfondimento e attività per collegamenti diretti tra didattica e lettura. **Al di fuori dei test scolastici**, momenti di formazione e spunti di riflessione con autori ed esperti.
- **PrimariaMente**. l'attività formativa dedicata specificatamente agli insegnanti di Scuola Primaria.
- **Primaria Club**, il gruppo Facebook, creato da Mondadori Education per gli insegnanti della Scuola Primaria, con notizie, materiali per la classe, opportunità formative e un ambiente per confrontarsi con i colleghi.
- **Mondadori Education, Oltre il libro**. Un accompagnamento lungo l'intero anno scolastico dedicato agli insegnanti adottanti.

Questi materiali sono riservati ai partecipanti all'evento **La musica per crescere in armonia** del 30/03/2021, parte del progetto **PrimariaMente**.

SPUNTI DIDATTICI

La storia del Metodo

LA STORIA E LA MUSICA DEL PROGETTO ARMONIA

Di seguito suggerimenti e materiali per sviluppare i progetti di **Letto-scrittura, Lettere, Matematica e Discipline di Armonia**.

Fanno da "colonna sonora" a tutti i progetti le pagine **SCOPRO CON...**, in cui si sostanzia in modo significativo l'approccio multisensoriale e multidisciplinare che è alla base del progetto di *Armonia*.

Qui i bambini e le bambine mettono in campo diversi canali sensoriali coinvolgendo la voce, l'udito, il corpo in attività multidisciplinari che intrecciano diversi linguaggi. È costante la presenza dell'Educazione civica.

La funzione di queste pagine in rapporto ai percorsi disciplinari si caratterizza in modi diversi a seconda delle discipline: le attività proposte costituiscono comunque un'occasione per osservare la manifestazione di apprendimenti e raccogliere elementi utili per lo svolgimento delle attività nonché per la valutazione.

Propongono attività collettive o di gruppo e si chiudono frequentemente con la proposta di **compiti autentici**.

In ciascun progetto è riservata una sezione dedicata alle pagine **SCOPRO CON...** ricca di suggerimenti utili per sviluppare al meglio proposte operative.

PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

UN PROGETTO/PERCORSO PER IMPARARE A LEGGERE E SCRIVERE

... e non solo!

Nelle pagine seguenti vengono proposti materiali utili all'insegnante e suggerimenti per sviluppare la storia di *Armonia* e svolgere altre attività inserite nelle pagine del volume dell'alunno. Qui di seguito una traccia per esplorarne al meglio i contenuti.

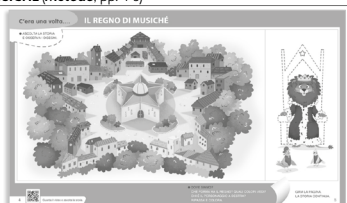
Nel volume di Metodo	In questa Guida
Doppia pagina di apertura (C'era una volta e La storia continua...) di ciascun gruppo di lettere.	LA STORIA DEL METODO (pp. 34-41): testi per la lettura dell'insegnante (accessibili anche dal QR code nel volume dell'alunno) che accompagnano i disegni. Vengono qui riportate anche le "frasi bersaglio" che completano la narrazione e accompagnano i disegni relativi a ciascuna lettera. <i>L'insegnante invita i bambini a osservare i disegni delle doppie di apertura e a immaginare che cosa accade, a riconoscere i personaggi, a individuare i particolari... Quindi annuncia che leggerà la storia e di prestare attenzione. Durante la lettura può fermarsi per porre semplici domande e verificare la comprensione. Nel caso ci siano più vignette avrà cura di far individuare l'immagine relativa al testo.</i>
Attività "Con la voce e con il corpo" all'inizio della seconda pagina di ciascuna lettera.	I GIOCHI FONOLOGICI (pp.42-47): proposte di attività da fare con la voce (accessibili anche dal QR code nel volume dell'alunno). <i>L'insegnante invita i bambini ad ascoltare e a riprodurre i suoni, giocando con la voce.</i>
Esercizi nell'apprendimento delle singole lettere e pagine "Leggere è FACILE" che seguono la Verifica.	LEGGERE è FACILE (pp.48-49): pagine ed esercizi volti a un'acquisizione sicura dell'abilità di lettura e all'avvio alla lettura autonoma dei bambini, con suggerimenti su come condurre le attività. <i>L'insegnante suggerisce attività per sostenere un'acquisizione sicura della strumentalità e una prima scoperta del piacere della lettura.</i>
Pagine multisensoriali "Scopro CON" a chiusura di ciascun gruppo di lettere.	Pagine MULTISENSORIALI E MULTIDISCIPLINARI (pp.50-61): suggerimenti operativi, attività aggiuntive per sviluppare al meglio le proposte operative del libro riguardo alla musica, alle attività multisensoriali, alle proposte di Educazione civica, ai compiti autentici. La canzone che accompagna le pagine è accessibile per l'insegnante dal QR code in copertina di questa Guida o da supporto offline. <i>L'insegnante propone attività per fare il punto sullo sviluppo della storia e, a partire da questa far sperimentare tante attività stimolanti multidisciplinari con la costante presenza della musica.</i>
	NEL PAESE DI ARMONIA (pp. 62-71) approfondimento della dimensione narrativa e musicale della storia di <i>Armonia</i> con ulteriori suggerimenti di attività da svolgere con i bambini.

LA STORIA DEL METODO

C'era una volta... IL REGNO DI MUSICHÉ (Metodo, pp. 4-5)

C'era una volta, due volte e anche tre il regno stellato di Musiché

Siete mai stati a Musiché? È un paese speciale a forma di stella! Ha cinque quartieri, ogni quartiere occupa una punta della stella e ha un colore diverso: verde, azzurro, rosso, rosa e giallo.



Un paese speciale non può che avere un re speciale: si chiama Leo ed è un leone saggio e amatissimo dai suoi sudditi.

Re Leo ha molti consiglieri e aiutanti. I suoi preferiti sono Mita, la cocorita, e Peppo il pappagallo: due simpaticissimi pennuti che vanno in giro a comunicare le notizie e gli ordini del re!

Un paese speciale, con un re speciale, non può che avere un popolo specialissimo! A Musiché, infatti, tutti gli abitanti sono animali e tutti amano suonare e cantare.

Per essere precisi, in ogni quartiere si suonano strumenti di famiglie diverse!

TANTI STRUMENTI (Metodo, pp. 6-7)

Nel quartiere **Din Don** si suonano strumenti come piatti, campane, maracas, legnetti, xilofoni e gong!

Nel quartiere **Tam Tam**, si suonano strumenti che si battono con le mani o con le bacchette, come il tamburo.

Nel quartiere **Firuli Firulà**, ci sono gli strumenti dove si soffia, come flauti, trombe o armoniche a bocca.

Nel quartiere **Sdeong Sdeong** si suonano gli strumenti più moderni, quelli che richiedono l'uso dell'elettricità, come tastiere, organi elettronici, chitarre elettriche...

Nel quartiere **Fran Fran** si suonano gli strumenti che hanno delle corde come violino, contrabbasso, arpa o chitarra classica.

Riassumendo: ogni punta della stella è un quartiere, in ogni quartiere si suona una famiglia di strumenti e in ogni quartiere ogni abitante di Musiché suona il suo strumento.

Nel cuore del paese c'è la grande piazza centrale e il palazzo di Re Leo. Ci credereste? Anche il palazzo è a forma di stella, e la sera, quando si accendono le luci, brilla come una stella vera!

Quando gli abitanti di Musiché fanno musica sono felici e non si accorgono del tempo che passa. Inutile dirvi che sono tutti dei grandi solisti! E così, un giorno, a Re Leo viene un'idea...



LE VOCALI

IL CONCORSO (Metodo, pp. 8-9)

1 Oggi a Musiché è un giorno speciale: tutti gli animali si affrettano verso la piazza principale.

2 Lì, proprio al centro, c'è il pappagallo Peppo, il banditore di corte, pronto a dare una notizia importante. Con lui c'è Mita, la sua amica cocorita, che lo aiuta a portare le informazioni agli abitanti del regno che non sono potuti venire al raduno.

3 Appena tutti fanno silenzio, Peppo annuncia:

– Udite, udite! Sua Altezza, Re Leo, ha deciso che fra un mese si terrà a corte una grande festa della musica. In quell'occasione, ci sarà un concorso: ognuno di voi dovrà eseguire un brano a piacere, con il suo strumento o con la voce. Il vincitore avrà in premio un concerto in uno dei più bei teatri del mondo a sua scelta, e potrà anche esprimere un desiderio, che Re Leo esaudirà.

4 Gli animali, eccitati per la notizia, tornano verso casa per mettersi subito a lavoro.

A tutti piacerebbe vincere, in particolare a cinque amici inseparabili: l'airone Alan, l'elefante Ermes, l'istrice Isa, l'orso Omar e l'upupa Uma.

"Spero proprio di essere io il vincitore", pensa ognuno di loro, mentre affretta il passo per arrivare a casa prima possibile. Chi avrà ragione?



LA VOCALE A (Metodo, p. 1)
AIRONE ALAN SUONA I PIATTI.

LA VOCALE E (Metodo, p. 14)
ELEFANTE ERMES SUONA LA TASTIERA.

LA VOCALE I (Metodo, p. 18)
ISTRICE ISA SUONA IL VIOLINO.

LA VOCALE O (Metodo, p. 22)
ORSO OMAR SUONA IL TAMBURO.

LA VOCALE U (Metodo, p. 26)
UPUPA UMA SUONA IL FLAUTO.



LE CONSONANTI M • L • T • P

È FINITA LA PACE (Metodo, pp. 34-35)

- È passata appena una settimana e a Musiché non c'è più la pace di una volta. Tutti si allenano a suonare e nessuno ha più tempo per fare altro. Anche i nostri amici Airone, Elefante, Istrice, Orso e Upupa, non si vedono più! Non solo sono sempre occupati a studiare, ma, ormai, nessuno si fida più degli altri: chiunque può essere un rivale!



- E come i nostri cinque amici, così tutti, in paese, perdono la testa! Addirittura, per non far sentire ai vicini quale pezzo si sta suonando, alcuni cominciano a tappare porte e finestre con materassi e cuscini. I più fanatici, addirittura, tappano anche il comignolo del camino sul tetto: non si sa mai che il suono esca da lì!
- Re Leo è disperato: questa cosa del concorso gli è sfuggita di mano e si è trasformata in una maledizione per il suo regno! Decide allora di chiamare a corte degli esperti che possano aiutarlo a risolvere il problema. Purtroppo, tutti dicono che non c'è molto da fare...
- Re Leo è quasi rassegnato al disastro quando a corte, nella sala reale, si presenta un personaggio misterioso: è un mago.

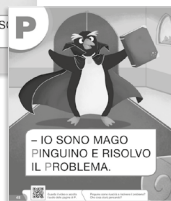
LA CONSONANTE M (Metodo, p. 36)
IL MAGO MISTERIOSO HA UN MANTELLO.



LA CONSONANTE T (Metodo, p. 40)
IL MAGO VA SUL TAPPETO ROSSO.

LA CONSONANTE L (Metodo, p. 44)
LA LAMPADA ILLUMINA IL MAGO.

LA CONSONANTE P (Metodo, p. 48)
- IO SONO MAGO PINGUINO E RISOLVO IL PROBLEMA!



LE CONSONANTI R • F • S • D

ALLA CORTE DI RE LEO (Metodo, pp. 58-59)

- Mago Pinguino – chiede Re Leo – Come pensi di riportare la pace a Musiché?
– Sire – risponde Mago Pinguino – sapete indicarmi cinque sudditi, uno per quartiere, che prima di questo concorso erano molto amici e ora non lo sono più?
– Dovrei pensarci – risponde re Leo – Ma perché me lo chiedi?
– Perché se potessi sentirli suonare e potessi parlare con loro, sono certo che potrei risolvere il problema.
- Re Leo non capisce che cosa abbia in mente Pinguino, ma si fida di lui. Chiede ai suoi consiglieri se sanno di cinque amici non più amici che possano essere condotti a corte.
- E i consiglieri, dopo essersi consultati, dicono: – L'Airone Alan, l'Elefante Ermes, l'Istrice Isa, l'Orso Omar e l'Upupa Uma possono essere le persone giuste!
– Bene! – dice Pinguino – Portateli qui, ma fate in modo che nessuno sappia dell'altro!
- D'accordo – risponde Re Leo! – Li faremo arrivare uno per volta qui a corte. Al centro del palazzo c'è la sala reale e ai lati della sala ci sono cinque porte, ogni porta conduce a una stanza.
– Li faremo accomodare ciascuno in una stanza. Va bene così?
- Perfetto! Dice Pinguino soddisfatto!
– Che l'airone Alan, l'elefante Ermes, l'istrice Isa, l'orso Omar e l'upupa Uma siano condotti qui insieme ai loro strumenti! – comanda allora Re Leo.
Rana, Farfalla, Struzzo e Dromedario, le guardie reali, si dirigono a casa dei cinque musicisti per portarli a corte.



LA CONSONANTE R (Metodo, p. 60)
RANA PORTA AIRONE NELLA STANZA VERDE.



LA CONSONANTE F (Metodo, p. 64)
FARFALLA FA ENTRARE ELEFANTE ERMES NELLA STANZA ROSA.

LA CONSONANTE S (Metodo, p. 68)
STRUZZO SPINGE ISTRICE NELLA STANZA GIALLA.

LA CONSONANTE D (Metodo, p. 72)
DROMEDARIO FA DUE VIAGGI: PRIMA PORTA ORSO, POI UPUPA.

LE CONSONANTI N • V • Z • B

LA MAGIA DI MAGO PINGUINO
(Metodo, pp. 82-83)

- 1 L'Airone Alan, l'Elefante Ermes, l'Istrice Isa, l'Orso Omar e l'Upupa Uma sono ciascuno nella propria stanza dentro il palazzo reale. Non sanno esattamente perché sono lì. Mentre aspettano di scoprirlo, visto che hanno con sé il proprio strumento, cominciano a suonare. Mago Pinguino li ascolta e li osserva da dietro il buco della serratura. Sorride contento e dice a Re Leo:
— Sarà la magia più divertente che abbia mai fatto!
- 2 Poi, entra nella stanza di Airone e gli dice:
— Ciao, sono Mago Pinguino e sono qui per aiutarti a vincere il concorso. Per questo il Re ti ha fatto portare a Corte. Ma per aiutarti, devo sentire come suoni. E poi devo sapere qual è il tuo desiderio e in quale teatro vorresti suonare!
Airone, contento, risponde:
— Certo che puoi sentirmi suonare! E ti dico subito che il mio desiderio è avere uno strumento nuovo, più bello di questo che vedi, e il teatro dove mi piacerebbe suonare è il Teatro Armonia! Chi non vorrebbe suonare lì?
- 3 Quando ha finito con Airone, Pinguino va da Elefante e poi da Istrice, Orso e Upupa. Li ascolta suonare: sono davvero tutti bravissimi! Poi, fa la stessa domanda a ognuno di loro e da ognuno riceve la stessa risposta:
— Il mio desiderio è avere uno strumento nuovo, ancora più bello, e il teatro dove vorrei suonare è il Teatro Armonia!
- 4 "Come immaginavo"... — dice Pinguino fra sé e sé, quando ha finito il suo giro. Poi, soddisfatto, ritorna nella Sala Reale e annuncia a Re Leone:
— Ci siamo, Maestà! So come risolvere il problema!



LA CONSONANTE N (Metodo, p. 84)

PINGUINO MUOVE LE MANI E... APPARE UNA NUVOLE.

LA CONSONANTE V (Metodo, p. 88)

DALLA NUVOLE SALTA FUORI UNA VALIGIA.

LA CONSONANTE Z (Metodo, p. 92)

DALLA VALIGIA SPUNTA UNA ZUCCA.

LA CONSONANTE B (Metodo, p. 96)

DALLA ZUCCA ESCE UNA BACCHETTA!



I SUONI CA • CO • CU H CE • CI CHE • CHI

MAGIA O INGANNO? (Metodo, pp. 106-107)

- 1 Pinguino, ora, ha in mano la sua bacchetta magica. La punta verso il Re e, con aria autoritaria, dice:
— Fate entrare qui i cinque musicisti!
Re Leo, che non capisce più nulla, sbotta:
— Ma come, Pinguino? Non avevi detto di tenerli separati? Se adesso vengono qui insieme, perché prima li abbiamo fatti entrare ognuno in una stanza diversa?
— Perché era importante che ognuno esprimesse i suoi desideri senza sapere quello che avrebbero detto gli altri! — risponde Pinguino — Ora non c'è più bisogno di tenerli separati.
Il Re, che continua a non capirci nulla, ma che continua a fidarsi di Pinguino, ordina dunque di aprire le cinque porte colorate.
- 2 Airone, Elefante, Istrice, Orso e Upupa escono dalle loro stanze ed entrano in quella Reale. Ognuno di loro, appena mette piede in Sala, vede di fronte a sé il Re, con accanto Pinguino e, schierate due per lato, le guardie reali che li avevano accompagnati a corte. Subito dopo vedono apparire gli altri amici e rivali.
- 3 Non vi dico la scena!
Airone comincia a urlare contro Elefante:
— E tu che ci fai qui?
Elefante, per tutta risposta, barrisce dicendo:
— Io sono quello che è stato chiamato a corte per diventare il vincitore: che ci fai tu? E che ci fanno tutti quegli altri? — E indica, Istrice, Orso e Upupa.
Orso, che pensa di aver capito tutto, ruglia contro il re:
— Tu non sei un vero re, tu ci hai ingannato!
Upupa, gli va dietro e cinguetta contro Pinguino:
— Tu non sei un vero mago, tu ci hai ingannato!
Istrice, che è l'unica che non capisce che cosa stia succedendo, non dice nulla, ma, intanto, ha rizzato tutti i suoi aulei in segno di difesa...
- 4 I cinque amici non più amici stanno per azzuffarsi, quando Pinguino si alza in piedi e dice a voce alta:
— Silenzio! È arrivato il momento di far tornare l'armonia nel regno di Music'hé!
Tutti obbediscono: quel mago ha l'aria di sapere il fatto suo.
Dietro a Pinguino c'è uno strano strumento che nessuno, fino ad allora, è mai riuscito a suonare...



I SUONI CA • CO • CU (Metodo, p. 108)

PINGUINO TOCCA UN TASTO. SI SENTE UN SUONO BASSO: SEMBRA UN CORNO.

I SUONI CE • CI (Metodo, p. 112)

PINGUINO CERCA UN ALTRO TASTO. POI SI SENTE UN SUONO ACUTO: SEMBRA UNA CIVETTA!

IL SUONO H (Metodo, p. 116)

TUTTI SONO INCANTATI DAL SUONO DELL'HARMONIUM!

I SUONI CHE • CHI (Metodo, p. 118)

PINGUINO SUONA UN TERZO TASTO: SEMBRA UNA CHITARRA!
POI SUONA I TRE TASTI INSIEME E DICE: — QUESTA MAGIA SI CHIAMA "ACCORDO"!

I SUONI GA • GO • GU GE • GI GHE • GHI Q

CHE MAGIE! (Metodo, pp. 126-127)

- 1 cinque musicisti e tutta la corte sono affascinati dalla magia dei suoni dell'harmonium. Re Leo, che è un tipo saggio, comincia a intuire che cosa ha in testa Pinguino. Ma prima che possa aprire bocca, Pinguino lo precede e dice ai cinque amici:
—Quella che avete sentito con l'harmonium è una magia piccola. Ora arriva la magia grande. Mettetevi qui di fronte a me in semicerchio!
Airone, Elefante, Istrice, Orso e Upupa obbediscono senza fiatare. Ma, ogni tanto, si lanciano delle occhiate... A pensarci bene, a ognuno di loro sembra che litigare sia stata una cosa stupida: dentro il cuore sentono che rivedere gli amici, dopo tanto tempo chiusi in casa, è proprio bello. Ma nessuno osa fiatare, per paura che gli altri non la pensino allo stesso modo. E poi, c'è pur sempre un concorso da vincere...
- 2 Quando i cinque sono pronti, Pinguino impugna forte la bacchetta. Poi, aggiunge:
— Attenzione! Adesso ognuno di voi deve suonare il pezzo che mi ha fatto sentire prima, ma deve seguire i gesti che farò con la bacchetta in modo da andare a tempo con gli altri. Chiaro?
- 3 I cinque che non hanno mai suonato insieme (a Musiché nessuno ha mai suonato con nessun altro), pensano che verrà fuori un gran fracasso. Ma siccome hanno capito che Pinguino è uno che sa il fatto suo, e siccome ha in mano una bacchetta magica, che non si sa mai che incantesimi può fare, obbediscono velocemente. Appena Pinguino comincia a muovere la bacchetta, viene fuori un suono straordinario! Non si è mai sentita una musica più bella!
- 4 Subito il re fa spalancare porte e finestre, perché il suono si diffonda per tutte le strade del regno. Poco a poco, tutti gli abitanti di Musiché, incantati dalla bellezza di quella musica, cominciano a togliere gli sbarramenti dalle porte e dalle finestre e si dirigono verso il palazzo reale.



I SUONI GA • GO • GU (Metodo, p. 128)

PER PRIMI ARRIVANO GALLO E GALLINA, GUFU E GUFETTINA.

I SUONI GE • GI (Metodo, p. 132)

POCO DOPO ARRIVANO GECO, GIRAFFA E I GEMELLI GIRINI.

I SUONI GHE • GHI (Metodo, p. 136)

POI ARRIVANO, VELOCI, I GHEPARDI. ULTIMI I GHIRI, CHE DORMONO SEMPRE TROPPO.

IL SUONO Q (Metodo, p. 138)

SONO ARRIVATI ANIMALI DA TUTTO IL REGNO. LA SALA REALE È PIENA: SEMBRA LA SCENA DI UN QUADRO!



TUTTI INSIEME IN ARMONIA (Metodo, pp. 140-141)

La Sala Reale è ormai piena e tutti gli abitanti di Musiché sono di nuovo insieme in armonia. Pinguino, allora, smette di agitare la bacchetta. Poi, sorridendo, dice al pubblico:
— Visto? Suonare con gli altri è la magia più bella che si possa fare. E, se tutti siete d'accordo, direi che questi cinque musicisti sono i rappresentanti di ogni quartiere e hanno gareggiato a nome di tutti. Che dite?
— Sì! Sono loro i nostri rappresentanti! — urlano in coro gli abitanti di ogni quartiere, incantati dalla musica che hanno appena ascoltato.
— Bene. — prosegue Pinguino — Allora, adesso posso proclamare il vincitore.
Nella sala scende il silenzio...
— Il vincitore del concorso di Musiché è... — Pinguino scandisce bene — ... **Airone Alan!** — il quartiere Din Don esulta.
— Ma anche **Elefante Ermes!** — il quartiere **Sdeong Sdeong** strepita
— E poi **Istrice Isa!** — il quartiere **Fran Fran** lancia grida di gioia.
— E pure **Orso Omar!** — il quartiere **Tam tam** urla e salta.
— E, infine, vince anche **Upupa Uma!** — tutti i membri del quartiere Firuli Firulà fanno un fracasso indiadolato.
Pinguino fa cenno a tutti di tacere e prosegue.
— Poiché tutti e cinque i musicisti hanno vinto il concorso, io propongo, Sire, che sia dato a ognuno di loro uno strumento nuovo! E giacché ognuno di loro voleva suonare al Teatro Armonia, direi che questo nuovo magico quintetto potrà andare unito lì a fare un bel concerto.
— Certo — risponde re Leo — ma tu dovrai dirigere!
— Sì, vogliamo te come direttore! — urlano in coro i cinque amici di nuovo uniti e felici!
— E così sia! — dice Pinguino.
— Grazie, Mago Pinguino — dice Re Leo commosso — Non solo hai salvato il mio regno, ma ci hai insegnato quanto è bello suonare insieme in armonia!



— Armonia è allegria! — urlano allora Peppo il pappagallo e Mita la cocorita, a cui scappa sempre di parlare a voce alta.

Ma non è un male, perché tutti, felici, rispondono in coro:

— **Armonia è allegria!**

Pinguino, allora, dà l'attacco al quintetto degli amici: parte la musica e con la musica le danze e con le danze i sorrisi e le risate. E non si sa se la festa è finita o se sono ancora lì che suonano, ballano e ridono...

*Se questa storia è piaciuta anche te
Ridilla daccapo, senza un perché.
"C'era una volta, due volte, anche tre,
il regno stellato di Musiché!"*

I GIOCHI FONOLOGICI

La rubrica *Con la voce e con il corpo* accompagna l'apprendimento della lettura e della scrittura delle vocali e delle consonanti e propone **giochi** che mettono in campo **diversi canali sensoriali** (l'udito, la vista, il tatto...) per facilitare e consolidare gli apprendimenti. Le bambine e i bambini sono coinvolti con tutto il corpo per imparare a riconoscere il suono e la grafia delle lettere e attivare la conversione grafema-fonema (lettura) fonema – grafema (scrittura). Questi giochi, **altamente inclusivi**, vengono incontro ai **diversi bisogni educativi** in quanto attivano **canali di apprendimento diversi**.

Sul libro troviamo l'immagine del gioco da fare con il corpo per imitare la **forma** della lettera, a seguire ecco i giochi fonologici che fanno uso della **voce** e del **corpo**, non solo perché per emettere i suoni mettiamo in attività diverse parti del nostro corpo (polmoni, laringe, labbra, palato, lingua, cavità nasali...), ma anche perché sentimenti, emozioni e intenzioni richiedono che ogni parte del nostro corpo sia coinvolta quando vogliamo comunicare con gli altri o anche solo con noi stessi! I bambini si divertiranno ad assaporare il suono di ogni lettera giocando con le intenzioni con cui può essere pronunciato, come se fossero a teatro. Consolideranno la percezione delle differenze tra i vari suoni anche attraverso una prima riflessione su come questi vengono emessi.

LE VOCALI

Le vocali sono perfette per esercitarsi con il suono, sono infatti i primi suoni che emettiamo, fin da piccolissimi, perché sono suoni continui e perché permettono di sperimentare facilmente come respiriamo e come atteggiamo la bocca, quanto la apriamo! Presentiamo ai bambini l'immagine che mostra la corretta apertura della bocca quando si pronuncia la vocale. Possiamo proiettare l'immagine alla LIM o fotocopiarla e distribuirla. Invitiamo a imitarla e facciamo ripassare con il dito le labbra per percepirne l'apertura.

La vocale A



(Metodo, pp. 10-13)

Quante A esistono? Tantissime. Basta pensarci un momento e provare...
C'è la A della **paura**, che possiamo urlare spalancando bene la bocca e alzando le mani, o magari saltando, come se avessimo appena visto qualcosa che ci spaventa tantissimo!
AAAAAHHH! C'è la A che possiamo dire **sospirando** come se fossimo innamorati, magari portandoci le mani al petto.
Ah! C'è la A della **gioia** che esplode, la possiamo pronunciare ridendo e ripetendo tante A, staccate una dall'altra, portando le mani sulla pancia!
Ah ah ah E a voi, che A vengono in mente?

La vocale E



(Metodo, pp. 14-17)

Esistono tanti tipi diversi di E!
C'è la E di chi **non ha sentito** che potete fare mettendovi una mano dietro l'orecchio e pronunciando con la voce che sale...
Eh? C'è la E un po' sospirata che vuol dire "È proprio così!" che potete pronunciare annuendo con la testa!
Eh! C'è la E del **furberetto** o della **furberetta** che possiamo pronunciare ridendo e ripetendo tante E staccate una dall'altra, con una voce un po' nasale e nascondendo la bocca con una mano!
Eh eh eh! Chi ha in mente altre E?

La vocale I



(Metodo, pp. 18-21)

Ormai lo abbiamo capito: con le vocali possiamo solo divertirci. Vale anche per la I. C'è la I per dire **"Sì, figuriamoci!"** Potete farla scuotendo un poco la testa e alzando una mano, come se doveste lanciare qualcosa all'indietro.
Ih! C'è la I del **cavallo** che nitrisce, che potete imitare facendo uscire tante I soffiando l'aria nella bocca e nel naso e scuotendo la testa come se doveste spostare la criniera.
Ihhih C'è la I del **singhiozzo**: dite tante I brevi, lasciando passare un po' di tempo tra una e l'altra.
Ih... ih... ih... Voi conoscete altri modi di pronunciare I?

La vocale O



(Metodo, pp. 22-25)

La O non è da meno delle sue sorelle vocali. Con lei si possono fare un sacco di giochi.
C'è la O dello **stupore**, come per dire "Incredibile!" "Ma guarda!" Per pronunciarla, dovette aprire bene la bocca, spingere le labbra in avanti e sgranare gli occhi come se aveste appena visto un extraterrestre!
OOhhhh! C'è la O che usiamo per scoprire se **c'è qualcuno** intorno a noi. Pronuncia O salendo e scendendo con il tono di voce. Puoi mettere le mani intorno alla bocca e gridare per farti sentire meglio!
Ohoh? C'è la O di chi ha **sonno**, che potete pronunciare sbadigliando. Potete anche stirciarvi e portare una mano davanti alla bocca per coprire lo sbadiglio.
OOOOH Di sicuro avete altre O in testa, se non vi siete ancora addormentati...

La vocale U



(Metodo, pp. 26-29)

La U è l'ultima delle vocali con cui giocheremo.
C'è la U del **lupo** che ulula. Mettetevi a quattro zampe, poi mandate la testa un po' indietro, le labbra in avanti e cominciate a ululare alla luna. Prendete bene il fiato prima di ogni ululato e poi lasciate uscire fuori il suono fino a che non l'avrete finito tutto!
Uuuuuuh! C'è la U dello **stupore** come per dire "Ma davvero?" "Ma guarda?" "Ma chi se lo aspettava!" che potete pronunciare avvicinando le mani alle guance e alzando un po' le spalle. Il suono, verso la fine, tende a salire.
Uh? C'è la U **piagnucolosa**: è la U di "Uffa!" Pronunciatela come se steste piangendo. Fate finta di asciugarvi le lacrime con le mani e mandate gli angoli della bocca all'ingiù!
Uh uh uh Per tornare subito allegri, inventatevi un'altra U!

Una volta presentate le singole vocali, proponiamo un gioco con tutte le vocali: proviamo a far pronunciare ai bambini le **7 vocali del sistema fonetico italiano** in sequenza, partendo dalla i, per arrivare alla u: la bocca parte con bel sorriso e pronuncia la "i", poi la "é" chiusa, poi la "è" aperta, poi la "a", poi la "ò" aperta, poi la "ó" chiusa e infine la "u", così: "i é è a ò ó u". Sarà divertente notare che si parte da una posizione delle labbra "orizzontale" (il sorriso della "i"), poi stringendo progressivamente ("é" "è") si arriva alla posizione rotonda della "a", e continuando a restringere ("ó" "ò") si arriva alla posizione "verticale" della "u".

Proponiamo infine il **gioco dello specchio**: enfatizzando un po', atteggiamo la bocca così come si presenta pronunciando una delle vocali. I bambini dovranno imitarci emettendo il suono giusto. Il gioco può essere svolto anche a coppie.

IL PROGETTO DI LETTOSCRITTURA

LE CONSONANTI

Le consonanti fanno lavorare gli organi fonatori in modo più articolato rispetto alle vocali. Per capire come funzionano, si studia non solo il modo e il luogo di articolazione del suono ma anche se sono nasali o meno, se sono sorde o sonore, se hanno un suono continuo (come le vocali) oppure un suono che si interrompe e che, per essere inteso bene, richiede una vocale o altri suoni d'appoggio. I giochi e gli esercizi proposti aiutano a fare una prima scoperta intuitiva e giocosa di queste diverse caratteristiche e costituiscono una buona palestra per allenare non solo gli organi fonatori ma anche l'orecchio che deve stare attento a riconoscere tanti suoni così diversi.

Anche per le consonanti è utile guidare a un'**esplorazione degli organi fonatori** durante la loro articolazione: mentre pronunciano una consonante invitiamo i bambini e le bambine ad appoggiare una mano sulla gola e a mettere l'altra davanti alla bocca. Chiediamo: *Che cosa senti? Come esce l'aria?* Facciamo esprimere le diverse considerazioni. Procuriamo uno **specchio** e facciamo osservare la **posizione delle labbra** (come si aprono o si chiudono), **dei denti, della lingua** (dove batte). Invitiamo i bambini e le bambine a riflettere e a esprimere le diverse considerazioni. Per alcuni suoni simili può essere utile far percepire la **presenza o l'assenza di vibrazioni**: Ad esempio: M e N: N la gola vibra; L e R: R la lingua vibra; C e G: G la gola vibra; F e V: V le guance vibrano.

La consonante M (Metodo, pp. 36-39)

Cominciamo con la M.

C'è la M (mmmh!) del **goloso** come se volessi dire "che buono!". Dura un po', il suono sale e io posso anche portare l'indice di una mano sul viso facendolo girare come se volessi bucare la guancia!

C'è la M (mh?) di **chi non è sicuro di aver capito bene**, come se volessi dire "Come?" in questo caso il suono sale, ma è corto. Si possono anche strizzare un po' gli occhi, come se si stesse aguzzando la vista.

C'è la M sonora della **mucca** (mmmmuuuu) che muggisce senza sosta. In questo caso si possono mimare le corna con gli indici delle mani sulla testa!

La consonante T (Metodo, pp. 40-43)

La T è il nostro primo incontro con un suono che richiede una vocale o un **suono d'appoggio** per essere inteso bene. Cominciamo!

C'è la T dell'**orologio** (Tic tac, tic tac) che possiamo fare muovendo le mani come fossero dei tergitristalli per tenere il tempo. Possiamo giocare pronunciare il tic tac con un metronomo che ci dia il tempo e poi provare ad andare più lenti o più veloci!

C'è la T del **martello pneumatico** (ta ta ta ta) che va pronunciata veloce e ci aiuta a capire dove batte la lingua quando pronunciamo (sui denti!).

I GIOCHI FONOLGICI

La consonante L (Metodo, pp. 44-47)

La L è una **consonante liquida** e, come dice il nome, ci riporta all'acqua. Iniziamo da lì. C'è la L della **goccia che cade** (L L L L L), pronunciamola come se dovessimo imitare la goccia che cade dal rubinetto rotto o chiuso male. Se serve, possiamo usare una vocale d'appoggio (un suono indistinto tra la "a" e la "e")
C'è la L dell'**allegro** (la la la!) che va canticchiata salterellando felice! Si può scegliere la melodia che si vuole.

La consonante P (Metodo, pp. 48-51)

La P è un'altra consonante che esplode!
C'è la P della **tromba** che suona sfacciata (pepperepè!), proviamo a intonarla mettendo le mani davanti alla bocca, come se avessimo una tromba, vedrete come squilla!
C'è la P delicata dell'**uccellino** (pio pio!), che va pronunciata acuta e imitando un becco che si apre con la mano!

La consonante R (Metodo, pp. 60-63)

La R è una consonante che vibrerrrrrrra!
C'è la R della **moto che corre** (RRRRRRRRRRR!), facile da intonare a seconda se si vuole accendere il motore o correre su strada... Basta pronunciarla mentre si mima il gesto di andare in moto, con le braccia sul manubrio e le gambe che corrono a più non posso!
C'è la R del **leone che ruggisce** (ROARRRR) e che scuote la criniera mentre lancia il suo grido: meglio stare alla larga!

La consonante F (Metodo, pp. 64-67)

La F è una consonante ariosa!
C'è la F del **vento che soffia** (fffffffff), che si può fare bene prendendo molto ffffffffiato prima e poi lasciandolo andare fino a che non è finito tutto. Quanto dura? Volendo possiamo anche aprire le braccia verso l'alto e mimare un albero scosso dal vento!
C'è la F del **gatto che soffia** (fff!) e che drizza il pelo mentre cerca di graffiarti con una zampa! Si vede che è parente del leone!

La consonante S (Metodo, pp. 68-71)

La S è anche lei una consonante ariosa e misssssssteriosa.
C'è la S del **silenzio che suona** (sssh!) che si può fare portando il dito indice sul naso...
C'è la S del **serpente che sibila** (sssssssssss) che si può fare muovendo un braccio in modo sinuoso, come se fosse un serpente.
C'è la S di **Si!** Il modo più rapido per dire che qualcosa ti va bene. La puoi urlare, scuotendo la testa dall'alto in basso. Se vuoi, puoi anche tirare un pugno in aria!

IL PROGETTO DI LETTOSCRITTURA

La consonante D (Metodo, pp. 72-75)

La D è cugina della T, ma è un po' raffreddada...
C'è la D di un **oggetto che cade all'improvviso** (Dump!), che si può fare muovendo il braccio rapidamente come per indicare una cosa che cade.
C'è la D di **do**, la prima nota della scala, che puoi cantare a squarciagola!
C'è la D di **chi vuole esortarti** a fare qualcosa (Dai!), che si può pronunciare facendo un cenno con la mano, come per dire: **deciditi!**

La consonante N (Metodo, pp. 84-87)

La N è cugina della M, ma ha un po' più di nnnnaso...
C'è la N di **no**, la parola più corta che hai a disposizione per rifiutarti di fare qualcosa! La puoi pronunciare scuotendo la testa di lato! C'è la testa di **nonno e nonna** che puoi pronunciare camminando lentamente con la schiena un po' piegata e le gambe tremolanti. Puoi anche usare un bastone per appoggiarti, se vuoi!

La consonante V (Metodo, pp. 88-91)

La V è cugina della F, vvvventosissima anche lei!
C'è la V di **vento**, per iniziare. Puoi provare a farla suonare in molti modi! Puoi prendere molta aria inspirando con il naso e con la bocca e poi lasciare uscire tante VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV finché non hai finito il fiato e per contare quanti secondi sei riuscito a essere vento.
Oppure puoi far suonare forte tanti gruppi di V (VVVVVV VVVVVV VVVVVV), con intonazioni diverse, come fossero delle **raffiche che smuovono l'aria** e, nel frattempo, puoi muoverti nello spazio come se fossi un uccello trasportato dal vento!
C'è la V veloce e stizzita di **vial** che scaccia tutti lontano (puoi fare anche il gesto di allontanare qualcuno con la mano).
C'è la V esultante di **Viva!** o di **Vittoria!**, che puoi pronunciare anche mettendo indice e medio aperti a imitare la forma della lettera, sollevando le mani!

La consonante Z (Metodo, pp. 92-95)

La Z è cugina della S, ma sa essere fastidiosa, quando vuole!
C'è la Z molesta delle **zanzare** ZZZZZZZZ che puoi imitare facendo anche il gesto di pungere qualcuno!
C'è la Z sonnecchiante di **chi dorme** (zzzzzzzz), che devi fare piano piano, senza fare rumore, chiudendo gli occhi.
C'è la Z della **banda che suona** (Zum zum zum), che si può cantare tutti insieme!

I GIOCHI FONOLOGICI

La consonante B (Metodo, pp. 96-99)

La B è cugina della P, ma ha una pancia in più!
C'è la B della **pecora** (Beeeee!), che puoi imitare facendo tremare la voce e alzando la testa verso l'alto.
C'è la B stupida di **chi non sa** (Boh!), che puoi pronunciare alzando le spalle e con i palmi delle mani in alto. Volendo puoi anche portare il labbro inferiore in fuori quando hai finito di pronunciare.

La consonante C (Metodo, pp. 108-111)

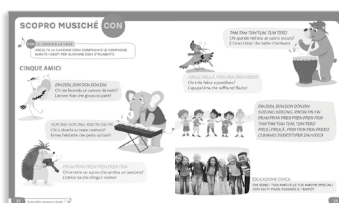
La C è una lettera particolare. **Cambia suono** a seconda di chi viene dopo di lei. Fai una po' di prove!
C'è la C **dura!** È quella di cavallo, di coniglio e di cuccolo!
E c'è la C **dolce** di civetta e di cervo!
Scegli un animale con C dura e uno con C dolce da mimare con il corpo e ripeti il suo nome mentre lo imiti!

La consonante G (Metodo, pp. 128-131)


La G è cugina della C e fa la stessa cosa: cambia suono a seconda di chi viene dopo di lei.
C'è la G **dura!** È quella di gatto, gorilla e di gufo!
E c'è la G **dolce** di giraffa e di gecko!
Scegli un animale con G dura e uno con G dolce da mimare con il corpo e ripeti il suo nome mentre lo imiti!

SCOPRO MUSICHÉ CON...

CINQUE AMICI



Metodo, pp. 32-33
Raccordi disciplinari: Musica, Arte e immagine, Educazione fisica, Educazione civica

 **Per ascoltare la canzone inquadra il QR code in copertina e vai alla Guida digitale.**

In queste pagine troviamo la prima canzone che, come tutte le altre proposte nel Metodo, aiuta i bambini e le bambine a riprendere il filo della narrazione, riassumendo quanto accaduto prima che abbiano inizio i nuovi episodi con le tavole successive, facendo leva sulla dimensione emotiva e integrando diversi linguaggi.

La canzone **Cinque amici** invita i bambini a ricordare chi sono i protagonisti della storia associandoli ai loro strumenti.

SUGGERIMENTI OPERATIVI

Facciamo ascoltare la canzone e invitiamo ad accompagnarla e, se le condizioni sanitarie lo permettono, a cantarla mimando i gesti per suonare ogni strumento.

- Dividiamo la classe in 5 gruppi e riascoltiamo la canzone: ogni gruppo impersona uno dei 5 personaggi, mima il gesto e canta la strofa del proprio personaggio, mentre gli altri ascoltano. L'ultima strofa verrà cantata tutti insieme.

ATTIVITÀ AGGIUNTIVE

Gioco: "Ti pesco io!" – Mettiamo in due sacchetti distinti il disegno degli animali e quello degli stemmi dei quartieri (possiamo anche incollarli su dischetti di cartone di eguale misura). Poi facciamo estrarre dal primo sacchetto un animale e dal secondo sacchetto uno stemma. Se non vanno d'accordo, si rimetterà lo stemma nel sacchetto e si continuerà a pescare finché non verrà fuori lo stemma giusto. Solo allora si potrà procedere all'estrazione del secondo animale e si procederà così fino a quando non si saranno estratti e abbinati tutti.

Gioco: Il mimo – Un bambino o una bambina mima il gesto di suonare uno strumento e gli altri devono prima accompagnarla con la voce e poi dire il nome del personaggio che lo suona.

EDUCAZIONE CIVICA

L'attività propone una riflessione sul tema dell'**amicizia**. Dopo la conversazione invitiamo a rappresentare con un disegno l'attività che ciascuno preferisce fare con i suoi amici e a descriverla ai compagni e alle compagne.

COMPITO AUTENTICO

Dividiamo la classe in cinque gruppi. A ciascuno viene assegnato un personaggio. Forniamo a ogni gruppo tre fogli da disegno e pennarelli e diamo la seguente consegna:

Osservate il personaggio e immaginate:

- che cosa gli o le piace fare con gli amici;
- qual è il suo cibo preferito;
- qual è il suo gioco preferito.

Poi disegnatelo su ciascuno dei tre fogli una delle tre caratteristiche.

Ogni gruppo, dopo aver svolto l'attività, mostrerà e spiegherà alla classe i risultati del proprio lavoro. Lasciamo lavorare in autonomia, fornendo ovviamente il nostro sostegno dove necessario o richiesto.

Utilizziamo le **griglie** proposte alle pp. 306-309 di questa Guida, precedentemente selezionate e modificate in base a ciò che nello specifico decidiamo di osservare, per registrare i comportamenti di ciascuno. Queste osservazioni costituiranno materiali utili per la **valutazione**.

APPROFONDIMENTI MUSICALI

Il **genere musicale** della canzone è il **Responsorio**: a domanda segue risposta con intonazioni e temi che si richiamano. La strofa finale, che riassume le onomatopее di ogni strumento (che, a loro volta, evocano i nomi dei quartieri nell'incipit), oltre a diventare un gioco divertente è utile a livello mnemonico per fissare l'associazione strumento/personaggio/quartiere di appartenenza.

Possiamo approfondire proponendo questa **attività**: ogni bambino o bambina si disegna come un animale che suona uno strumento. Ovviamente possono scegliere altri animali e altri strumenti non presenti nella pagina. Confrontiamo tutti i ritratti fatti e vediamo se ci sono animali diversi che suonano uno stesso strumento oppure animali uguali che suonano strumenti diversi.

Possiamo creare delle sezioni "sonore" una volta per **strumento** (e gli animali della sezione canteranno insieme l'onomatopea dello strumento che avremo deciso prima, insieme) e una volta per **animale** (i bambini dovranno fare il verso dell'animale che avremo prima condiviso insieme). Ci sarà qualche solista?

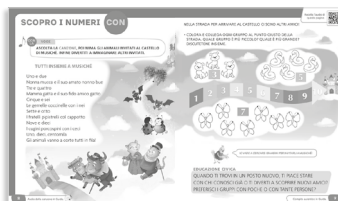
DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

Questa canzone, come tutte le altre proposte, può essere ascoltata e cantata a distanza. La prima parte del compito autentico può essere svolta in maniera asincrona (senza interazione in tempo reale) da ogni singolo bambino o da coppie. La condivisione dei lavori per la discussione può avvenire a distanza: l'insegnante pubblica le risposte degli alunni su un padlet dove a ogni colonna corrisponde un personaggio diverso.


IL PROGETTO DI MATEMATICA

In Mateantica le pagine Scopro con... aprono tutte le unità del volume.

SCOPRO I NUMERI CON...



Matematica, pp. 8-9
Raccordi disciplinari: Musica, Arte e immagine, Educazione civica

 Per ascoltare la canzone inquadra il QR code in copertina e vai alla Guida digitale.

Le attività proposte in questa doppia pagina introducono in modo giocoso e intuitivo concetti che verranno affrontati nell'unità e ci consentono un'esplorazione delle **pre-conoscenze**. La **canzone** che i bambini e le bambine ascoltano e, se le condizioni sanitarie lo permettono, cantano tutti insieme, aiuta a memorizzare il **nome dei numeri fino a 10** nella loro **sequenza**. L'utilizzo del **canale uditivo** offre un appoggio alla memorizzazione della sequenza numerica; inoltre, mimando gli animali, i bambini rafforzano la memorizzazione.

SUGGERIMENTI OPERATIVI

Dopo aver fatto ascoltare e cantare la canzone, ripetiamo l'attività associando l'ascolto e il canto all'indicazione della **quantità con le dita**: invitiamo i bambini a contare con le dita 1 e 2 quando pronunciano il primo verso e poi via via continuano fino a 10. Si consolida così la strategia di aumentare in modo progressivo la numerosità ($n + 1$) affiancando al **canale uditivo** quello **visivo**. Canale che possiamo attivare anche invitando a **contare** (indicando con il dito) gli animali sulla pagina, man mano che ne viene pronunciato il nome.

L'immagine della strada nella pagina 9 è un primo approccio alla **linea dei numeri**. Anche chi non conosce le cifre riuscirà con facilità a collegare i vari gruppi di animali al punto giusto della strada, anche grazie all'aiuto del codice colore. Ascoltiamo le risposte di tutti alla domanda, volutamente ambigua: **Quale gruppo è più grande?** Approfondiamo l'idea di "grande": **che cosa significa in questo caso "grande"? Più importante? Più voluminoso? Più numeroso?** Lasciamo esprimere le diverse opinioni, quindi concentriamoci sul significato di **più numeroso**, con più elementi, e sollecitiamo il **confronto**. Quello che ci interessa in questo caso non è tanto la risposta corretta, ma le motivazioni adottate dai bambini per giustificare la loro risposta. Chiediamo: **Quanti sono i cani? E i serpenti? Quale gruppo è più vicino al castello?**

SCOPRO... CON

ATTIVITÀ AGGIUNTIVE

Invitiamo a disegnare, a **coppie**, un gruppo di animali più "grande" (**più numeroso**) di quello dei serpenti. Chiediamo se sanno indicarne il **numero**.

EDUCAZIONE CIVICA

L'attività proposta ha lo scopo di avviare una riflessione sui propri comportamenti in relazione agli altri, come stimolo alla **consapevolezza di sé** e all'adozione di **atteggiamenti positivi nelle relazioni**. Sollecitiamo le risposte di tutti e di tutte con domande del tipo: **chi vuole ancora dire qualcosa? A chi capita la stessa cosa di cui ci ha parlato X?** In questo modo facilitiamo gli interventi evitando di far sentire obbligati a intervenire coloro che ancora non si sentono di farlo.

COMPITO AUTENTICO

Numeri animati

Dividiamo la classe in **piccoli gruppi** (3 o 4 componenti). Presentiamo alla LIM o, se non abbiamo a disposizione la LIM, distribuiamo a ogni gruppo l'immagine qui a fianco in fotocopia e osserviamola tutti insieme.

Chiediamo: **quali numeri riconoscete? In che cosa si sono "trasformati"?**

Distribuiamo poi a ogni gruppo 4 cifre ritagliate su un cartoncino, della dimensione di almeno 10 cm di altezza, chiediamo di incollarle su un foglio A3 e di "animarle" trasformandole in oggetti o animali. Lasciamo lavorare in autonomia, fornendo ovviamente il nostro sostegno dove necessario o richiesto.

Utilizziamo le **griglie** proposte alle pp. 306-309 di questa Guida, precedentemente selezionate e modificate in base a ciò che nello specifico decidiamo di osservare, per registrare i comportamenti di ciascuno.

APPROFONDIMENTI MUSICALI

Il **genere musicale** della canzone è il **Divertissement** (divertimento). Questa canzone è proprio un gioco musicale, che vuole divertirsi con l'enumerazione da una parte e con l'imitazione degli animali dall'altra.

Il **gioco** si potrebbe spingere oltre calcando i suoni delle parole fino a deformarle e a trasformarle quasi in onomatopee (tipo, Nonna Muuuucca e il suo amato nonno Buuuuuueeee).

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

Registriamo, con il registratore del computer o anche con uno smartphone, i versi di diversi animali fatti dai bambini, proponiamoli alla classe e giochiamo a indovinare di quale animale si tratta.



SCOPRO I PROBLEMI CON...



Matematica, pp. 120-121
Raccordi disciplinari:
 Educazione fisica, Educazione civica

Le due pagine presentano un **problema matematico** che ha lo scopo di far concentrare i bambini sull'**analisi della situazione** che viene interpretata attraverso la **drammatizzazione**.

SUGGERIMENTI OPERATIVI

Osserviamo insieme i disegni, leggiamo i fumetti e accertiamoci che i bambini abbiano capito la situazione. Concentriamoci dapprima sulla pagina 120 e guidiamo l'osservazione con delle domande: *che cosa stanno facendo gli orsetti? Quanti bicchieri ci sono in tavola? Che cosa ha fatto l'orsetto con i pantaloni blu? Perché? Quanti bicchieri porta l'orsetta? E poi che cosa succede?* Successivamente descriviamo insieme quanto illustrato a pagina 121 e richiamiamo l'attenzione dei nostri alunni sulla domanda della nonna. Proponiamo di **mettere in scena** la situazione per trovare una risposta alla domanda. In questo modo ritorniamo sulla situazione, invitiamo i bambini a prendere in analisi tutti i dati e poi, operando concretamente, a trovare il numero dei bicchieri che ci sono alla fine sulla tavola. A questo punto chiediamo: *che cosa rispondete dunque alla nonna? Perché?*

ATTIVITÀ AGGIUNTIVE

Dopo aver operato concretamente proponiamo di **rappresentare** con dei **simboli** ciò che è successo. Facciamo disegnare sul quaderno i tre bicchieri che all'inizio erano sulla tavola, poi facciamo man mano cancellare con una X i bicchieri che vengono tolti e disegnare quelli che vengono aggiunti. Possiamo proporre un ulteriore passo avanti chiedendo di tradurre nelle operazioni aritmetiche di **addizione** e **sottrazione** i vari passaggi.

EDUCAZIONE CIVICA

La proposta fa riflettere sull'importanza della collaborazione all'interno di una comunità. Approfondiamo chiedendo: *perché è importante collaborare?*

COMPITO AUTENTICO

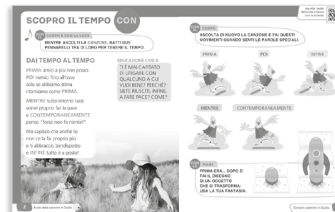
La **drammatizzazione** si connota come un compito autentico: una situazione in cui c'è un problema da risolvere e i bambini e le bambine sono chiamati a mettere in campo abilità e competenze disciplinari e trasversali.

Utilizziamo le **griglie** proposte alle pp. 306-309 di questa Guida, precedentemente selezionate e modificate in base a ciò che nello specifico decidiamo di osservare, per registrare i comportamenti di ciascuno.

IL PROGETTO DELLE DISCIPLINE

Le pagine Scopro con... aprono ciascuna disciplina e consentono di approcciare in un'ottica multidisciplinare concetti e/o abilità specifici della disciplina che saranno oggetto di apprendimento e di approfondimento nel percorso che verrà svolto.

SCOPRO IL TEMPO CON...



Discipline, pp. 2-3
Raccordi disciplinari: Italiano, Musica, Educazione fisica, Arte e immagine, Educazione civica

Per ascoltare la canzone inquadra il QR code in copertina e vai alla Guida digitale.

La **canzone**, cui si associa il **movimento**, è centrata sugli **indicatori temporali** della successione e della contemporaneità affrontati nelle pagine seguenti. I movimenti intorno a una linea, che accompagnano la canzone, aiutano a **"visualizzare"** l'aspetto **diacronico** con saltelli uno dopo l'altro (prima, poi, infine) e **sincronico** con saltelli a destra e a sinistra (mentre o contemporaneamente). Il tema della canzone è l'**amicizia** nella dimensione temporale: può succedere che i rapporti cambino nel tempo, che si litighi e non si sia più amici; ma poi, se siamo capaci di voler bene, si torna a far pace.

SUGGERIMENTI OPERATIVI

Lavoriamo a gruppi. Facciamo ascoltare poi facciamo eseguire a un gruppo per volta i movimenti illustrati sul libro. Utilizziamo del nastro adesivo per disegnare in terra, davanti a ogni bambino la linea di riferimento. Mentre un gruppo esegue i movimenti, i compagni cantano.

ATTIVITÀ AGGIUNTIVE

Gioco: "Prima e poi!" – Spieghiamo come funziona il gioco: noi diremo una parola che riguarda il "prima", per esempio *brucco*; i bambini devono dire il "poi", in questo caso *farfalla*. Chi sa la risposta alza la mano. A volte possono esserci più risposte: questo è il bello!

Ecco qualche suggerimento per le parole da dire come "prima": *seme, uovo, neonato, bambina, ragazzo, pulcino, legno, lana, stoffa...*

EDUCAZIONE CIVICA

L'attività propone una riflessione su un'esperienza molto frequente per i bambini e le bambine. Stimoliamo la riflessione sulle **emozioni** che la accompagnano. Chiediamo: *come ti sentivi prima? Cioè durante il litigio? E poi, quando avete fatto pace?* Chiediamo ancora: *a volte basta una parola per far pace. Ad esempio? Quali conoscete? (scusa, mi dispiace, non volevo, vuoi essere ancora mio/a amico/a?)*

COMPITO AUTENTICO

Facciamo lavorare a coppie. Fotocopiamo il disegno a fianco che riproduce l'immagine che si trova sul libro a p. 3.

Distribuiamo a ogni coppia una fotocopia e diamo la seguente consegna:

- osservate le immagini sul libro;
- colorate la figura (potete usare colori a piacere);
- ritagliatela e piegatela in modo da far comparire:

PRIMA un uovo

POI un missile.

Osservando l'immagine sul libro ogni coppia sperimenterà le piegature fino a trovare quella giusta.

Utilizziamo le **griglie** proposte alle pp. 306-309 di questa Guida, precedentemente selezionate e modificate in base a ciò che nello specifico decidiamo di osservare, per registrare i comportamenti di ciascuno. Queste osservazioni costituiranno materiali utili per la valutazione.

APPROFONDIMENTI MUSICALI

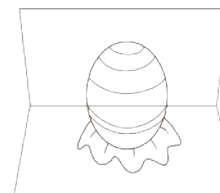
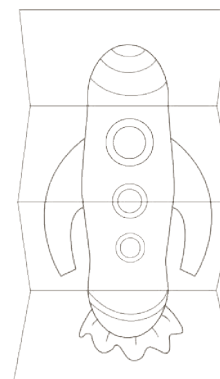
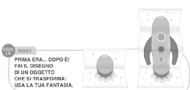
La canzone ha come sottofondo musicale una **Musica da camera** (duo pianoforte e violino).

L'amicizia, i rapporti, si costruiscono in due, sono frutto del dialogo. E dialogo è anche questo brano che, mentre la voce racconta, fa "parlare" il duo più classico e conosciuto: quello formato da pianoforte e violino che fanno "botta e risposta" per tutta la durata del pezzo!

DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

Proponiamo ai bambini di fotografare con uno smartphone o di disegnare alcune situazioni "prima" e "dopo" (la tavola prima di mangiare e appena terminata la cena, per esempio).

Taccogliamo le immagini, scansioniamo o fotografiamo i disegni, mescoliamo alcune immagini e sfidiamo i bambini ad abbinarle, raccontando che cosa è successo "prima" e "dopo", lasciando spazio anche a interpretazioni fantasiose.



SPUNTI DIDATTICI

Simona Bonariva: I libri potenziano la vita

PROGETTO DIDATTICO

I LIBRI POTENZIANO LA VITA

Simona Bonariva¹

La lente di ingrandimento e il cannocchiale

Leggere è una inestimabile risorsa di piacevole fruizione.

I libri sono lente di ingrandimento e cannocchiale, allargano e allungano lo sguardo, lo fanno affondare in profondità e lo lanciano all'infinito. Ci provocano, ci specchiano, ci divertono, ci concentrano e ci distraggono, sono spada e corazza, alleati che fortificano.

E stillano bellezza nell'anima.

La lettura suscita emozioni, e permette di parlare anche di quelle difficili da comprendere o accettare, perché il lettore viene in contatto in maniera mediata con stati d'animo intensi, o addirittura dolorosi, attraverso il filtro dei personaggi, con i quali può identificarsi in modo protetto. Questo processo di immedesimazione, oltre a consentire questo approccio facilitato, stimola l'intelligenza emotiva e aumenta la capacità di mettersi nei panni dell'altro e assumere punti di vista diversi dal proprio, cioè quell'empatia che è alla base di qualsiasi relazione. Riuscire a ipotizzare, di più, a sentire quello che sente o pensa l'altro aiuta a gestire in modo più efficace gli scambi relazionali a ogni livello.

Oltre a questo vantaggio emotivo, leggere conferisce anche un vantaggio cognitivo, grazie all'esercizio di anticipare le azioni e gli accadimenti con l'immaginazione, ideando soluzioni ai problemi e agli accidenti che popolano le storie. Non solo il cuore si allarga con la lettura, quindi, ma anche il cervello e la fantasia, l'intero orizzonte del pensiero.

Perché è importante sperimentare la realtà, ma è altrettanto importante interrogarsi sulle possibilità oltre alle cose e ai fatti, su quello che non è, ma avrebbe potuto essere e su tutte le cause che hanno portato a un esito piuttosto che a un altro, in un gioco di rimandi che può avere luogo solo nell'immaginazione, ma che si riverbera poi nel reale, nella capacità di inventare altri scenari e mettere anche in atto, domani, diverse soluzioni. Un'evasione utile e affascinante, un'incursione nel mondo possibile, che può essere così raffigurato e, quando servirà, perseguito.

¹ Simona Bonariva è nata e risiede a Milano. Laureata in Lettere all'Università degli Studi di Milano, da anni collabora con case editrici e agenzie editoriali. Ha pubblicato articoli e racconti su varie riviste, e numerosi libri per bambini e ragazzi. Per Mondadori Education ha scritto narrative, riscrittura dei classici e selezione di brani per i libri di lettura. Tiene incontri di lettura animata di storie e rime presso biblioteche, librerie, scuole elementari e materne. Ha scritto fiabe utilizzate nell'ambito di programmi di educazione all'ascolto ed espressività per ragazzi disabili e nell'ambito di incontri sull'animazione musicale e teatrale. Ha ricevuto diversi riconoscimenti tra cui il «Premio Microeditoria di qualità», sezione bambini-ragazzi (2013). Per Einaudi Ragazzi ha pubblicato *Mafia e graffiti*, vincitore del «Premio Città di Calimera», per Mondadori ragazzi *La Musica è cambiata*, una storia che tramite il linguaggio universale della musica, parla di solidarietà, inclusione e lotta alla camorra.

Così come nel gioco, dove si finge di essere qualcun altro o in altri luoghi e tempi, anche nella lettura, infatti, si impara a familiarizzare con quello che non siamo (ancora), si entra in contatto gradualmente con le necessità e i fatti, che in seguito si incontreranno davvero. È un'occasione preziosa di prendere le misure, prepararsi per non farsi prendere alla sprovvista, imparare a dare senso alle cose che accadono e ad affrontarle. Ad esempio, allenarsi alla frustrazione: quando leggiamo una storia, non possiamo decidere come finirà, dobbiamo accettare le scelte dell'autore. Possiamo cimentarci nell'ipotizzare altri finali, è vero, ma alla fine la storia va dove vuole lei (e spesso, va detto, anche a dispetto dell'autore!).

Tutte queste capacità e competenze vengono rinforzate e alimentate dalla lettura, che arricchisce come lo studio, ma in una dimensione di piacere e divertimento che si fissa con più tenacia e si deposita in modo permanente.

Proponendo ai ragazzi la lettura, dunque, contribuite ad armarli per la vita, a dotarli di strumenti via via più ricchi e sofisticati, per pensare meglio e di più, mettendoli al riparo dalla manipolazione, dall'inganno, dalla superficialità, dalla fretta.

Li aiutate a conquistare la condizione, domani, di avere un'opinione, di esprimerla in maniera appropriata o addirittura convincente, di battersi per qualcosa che ritengono giusto, di andare al di là dell'apparenza delle cose.

È solo l'inizio di un percorso, certo, ma è un buon inizio, perché indica la giusta via.

Proporre, dunque, libri e letture significa avere a cuore, prendersi cura.

Il tempo della cura

L'utilità dei libri e della lettura si potenzia con la lettura in classe.

La lettura condivisa accoglie e rassicura, crea e mantiene un luogo e un tempo di sospensione all'interno dei quali galleggiare insieme e senza fretta. La voce narrante cattura, culla e ipnotizza, trasmette emozioni che si possono leggere e riconoscere sui volti e negli occhi dell'altro. Costruisce una complicità, è un momento di aggregazione ad alto impatto emotivo.

Il silenzio necessario, la concentrazione, l'essere partecipi dello stesso avvenimento, ognuno però mettendoci qualcosa di suo, sono elementi di un rituale, una parentesi di pacifico piacere e benessere, in un mondo frenetico e iperstimolante, che non lascia spazio alla lentezza e all'accadere di una sola cosa alla volta.

La dimensione schizofrenica del fare sempre due o più cose contemporaneamente, tipica della quotidianità esterna, cede il passo al *dentro*, a un luogo ideale e tranquillo dove, per una volta, fare con calma, ascoltare tutti le stesse parole, la stessa storia, partecipare della medesima atmosfera e sentirsi uniti da qualcosa.

La lettura in classe, quindi, oltre a essere un momento di per sé gratificante, è uno spazio di cura, nel senso di accudimento, è un modo virtuoso di trasmettere contenuti e forma, è uno spunto di dialogo e di confronto, un'occasione per osservare reazioni e comportamenti, e conoscere meglio.

È un appuntamento che, opportunamente valorizzato, diventa incontro atteso, amabile consuetudine.

È un incanto che accade ed è, alla fine, un regalo prezioso da fare a chiunque, ma specialmente a persone ancora in formazione, ancora aperte alle suggestioni, ancora incantabili.

Che cosa regalate quando leggete ai vostri alunni?

Regalate *emozioni*, prima di tutto. Suscitate in loro immagini, fabbricate ricordi, e li arricchite di parole nuove o nuovi significati. La lettura ad alta voce rinnova ogni volta il testo, vivifica le parole, prende qualcosa dalla voce del lettore, dalla situazione, dagli ascoltatori, in un'alchimia di ingredienti che si combinano in esiti sempre nuovi e fruttuosi. Inoltre, fa emergere il grande valore sonoro della parola, essendo in grado di evocare suoni, sensazioni (visive, tattili, olfattive, gustative) e stati mentali. Il lettore infonde vitalità al racconto, lo anima, lo fa parlare, in una magia oltretutto ripetibile, perché istituisce un collegamento tra lettore e libro, che rimane poi sempre a sua disposizione.

La relazione lettore-ascoltatore che si instaura incoraggia una dimensione di ascolto non passivo, che coinvolge le attività intellettuali più importanti: attenzione, concentrazione, memoria, pensiero logico, costruzione di immagini mentali, elaborazione dei vissuti emotivi a partire dagli stimoli corporei. È l'incontro tra due mondi, quello esterno, del testo e della situazione, e quello interno all'ascoltatore, fatto di conoscenze, competenze, fantasie, desideri, emozioni. Da questo incontro possono scaturire una dimensione creativa, un'appropriazione di contenuti e significati, un arricchimento, che diventano patrimonio acquisito e durevole.

Dunque regalate *opportunità di miglioramento e crescita*.

La lettura ad alta voce, inoltre, risparmia all'ascoltatore la fatica della lettura, che è un'attività complessa e impegnativa, donando il fascino e la seduzione delle storie, senza il prezzo dello sforzo. Per compensare la difficoltà di un lavoro intellettuale così intenso e convincere una persona a farlo, la strada più efficace è far sperimentare il piacere che può derivarne. Il gusto di lasciarsi catturare da una storia, o di scoprire un nuovo punto di vista, o di guadagnare una nuova competenza attraverso un testo, di sentirsi arricchiti o migliorati, è qualcosa che fa sentire gratificati, se non addirittura appagati e sono queste motivazioni interne che più di tutto spingono le persone a fare qualcosa. Le motivazioni esterne, invece, relative a premi o punizioni o addirittura a costrizioni, funzionano molto meno. Di qui l'importanza di indurre anziché obbligare, cercando di far sperimentare il piacere della lettura direttamente leggendo.

E bisogna adoperarsi perché l'esperienza sia valorizzata e davvero piacevole, non qualcosa da fare nei ritagli di tempo o per saltare la lezione, ma un'attività di importanza speciale.

Non obbligo, quindi, ma piuttosto invito o, ancora, tentazione.

L'appuntamento con la lettura può diventare qualcosa da aspettare con desiderio e la fatica che costa leggere sarà in seguito più facilmente superata, poiché si è già sperimentata e apprezzata la ricompensa. Fino a quando i ragazzi, essendosi abituati al piacere dei libri e delle storie, non avvertiranno più nemmeno la fatica di leggere in proprio.

Questo potrebbe incentivare gli ascoltatori di oggi a diventare lettori domani, regalando una buona disposizione, un precedente prezioso.

E come valorizzare, allora, la lettura? Ad esempio, allestendo uno spazio dedicato o utilizzando lo spazio consueto trasformato per l'occasione (diversa disposizione dei banchi della classe, uso di grandi cuscini su cui sedersi tutti insieme, prossimità tra lettore e ascoltatori), fissando un momento riservato alla lettura con cadenza regolare, in modo che diventi un evento annunciato e atteso. E, poi, utilizzando tecniche di lettura e interpretazione che diano risalto al testo, modulando il tono e il ritmo della voce, utilizzando le pause e dosando i respiri, stabilendo un contatto visivo con l'uditorio, curando la pronuncia delle parole e l'intonazione delle frasi, facendo attenzione a gesti e postura.

Tutto ciò affascina e cattura, trascina dentro il racconto, fa immedesimare: quando leggete ai vostri alunni, quindi, regalate *coinvolgimento e gratificazione*.

Infine, regalate una *piacevole abitudine* a cui non tutti, o addirittura molto pochi, avrebbero accesso in altri contesti. Quanti sono i bambini a cui in famiglia si legge sistematicamente ad alta voce? Voi potete essere quella voce, potete creare per loro e in loro un ricordo, che si porteranno dietro come un bagaglio di valore.

Buona lettura!

In conclusione, quando leggete ai vostri alunni, li *potenziate*: aumentate la loro adeguatezza linguistica, l'abilità di lettura, la facoltà di comprensione del testo, e favorite l'acquisizione del registro linguistico scritto, migliorando la loro capacità di organizzazione del pensiero e del ragionamento, rendendo accessibili testi che magari richiederebbero una competenza nella lettura superiore a quella che possiedono. Con la lettura ad alta voce contribuite a ridurre il divario tra la competenza attiva e quella passiva.

In questo percorso gli autori (di alcuni) dei libri che leggete sono vostri alleati.

L'incontro con lo scrittore, le cui parole sono state ascoltate in modo condiviso, ha sempre qualcosa di speciale, come un pensiero, o un desiderio, che si inverte, una figura astratta che diventa una persona concreta, una faccia da poter guardare e riconoscere. E a cui magari poter chiedere conto, parlare della storia, e del perché è così, e del come potrebbe essere. Da contestare perfino, ma qualcuno di vivo e fisico, che abbia sguardi e sorrisi e, magari, qualche risposta interessante.

SPUNTI DIDATTICI

Esempi del servizio Mondadori Education, *Oltre il libro* per gli adottanti



I libri potenziano la vita
di Simona Bonariva

LINK UTILI

- Sfogliolibro: <https://www.mondadorieducation.it/armonia-sfogliolibro/>
- Scheda opera: <https://www.mondadorieducation.it/catalogo/armonia-0064304/>
- Lezione animata sul contare con le dita:
<https://campus.hubscuola.it/primaria/primo-ciclo/lezione-animata-conto-con-le-dita/>
- Servizio Mondadori Education, *Oltre il libro* per gli adottanti:
 - I libri potenziano la vita: <https://www.youtube.com/watch?v=4NeZP6By6GE&feature=youtu.be>