



NOVITÀ



MAGICA MATILDE

D. BIANCHI, L. BORDIN, F. DE GASPERIS,
B. GUZZO, E. GUZZO

Ordine
PRIMO CICLO - CLASSI 1, 2 E 3

Casa editrice
**FABBRI
ERICKSON**

Sviluppo dell'opera CLASSE 1[^]



Letture 120 pp



Quaderno
Accoglienza 48 pp



Matematica con
quaderno 192 pp



Discipline 72 pp



Metodo 4 caratteri
192 pp



Metodo tutto Maiuscolo
192 pp



Libro di scrittura
stampato e corsivo
96 pp



Libro di scrittura
4 caratteri 96 pp

Sviluppo dell'opera classe 2^a e 3^a



Letture 144 pp



Grammatica e
Scrittura 120 pp



Matematica con
Quaderno 168 pp



Discipline 96 pp



Letture 192 pp



Grammatica e
Scrittura 168 pp



Storia con quaderno
120 pp



Geografia con
Quaderno 96 pp



Matematica con
Quaderno 192 pp



Scienze e tecnologia
con quaderno 72 pp

I punti di forza



Rizzoli
EDUCATION

1° **Le storie di Matilde in Italiano, Matematica e Discipline**

Le storie di Matilde, la Maestra magica: per imparare a leggere, scrivere, contare e nelle discipline. Con cartoni animati.

2° **Più pagine per lettere e numeri**

Più pagine dedicate alla presentazione di lettere e numeri in modo che bambine e bambini possano esercitarsi di più e apprendere meglio.

3° **Doppio metodo e doppio libro di scrittura**

metodo tutto maiuscolo + libro di scrittura stampato e corsivo e metodo quattro caratteri + libro di scrittura quattro caratteri

4° **Strumenti e materiali didattici**

Tanti strumenti e materiali didattici da usare per imparare più facilmente e divertendosi.

5° **Se sbaglio imparo**, di Federica De Gasperis (Maestra Federica)

Un percorso, in matematica e in grammatica, per imparare dagli errori e non farli più.

6° **Alla scoperta di noi: Life Skills con gli albi illustrati integrati**

Life Skills e Soft Skills attraverso Alla scoperta di Noi, il percorso con gli albi illustrati di Terre di mezzo Editore, a cura di Erickson.

7° **Educazione civica**

Percorso trasversale di Educazione Civica, in tutte le discipline e dalla prima alla terza.

I punti di forza



Rizzoli
EDUCATION

Le storie di Matilde, la maestra magica, in Italiano, Matematica e nelle Discipline

*Le storie sono presenti non soltanto nel Metodo (come accade di solito), **ma anche in Matematica** (nella presentazione di ogni numero) e **nelle altre Discipline**.*

Le storie sono in audio e con i cartoni animati.





Rizzoli
EDUCATION

Punti di forza 1°

Legge Insegnante

La maestra Matilde e la matita ma

È arrivato il primo giorno di scuola!
Sono pronta ad accogliere i nuovi bambini e le nuove bambine di classe prima. Ecco l'elenco dei miei occhiali colorati e oscuri bene la classe. In prima fila ci sono cinque dall'aria molto simpatica: Ivo, Lino, Aki, Omar e Sila. Loro sono già amici e non vedono i nuovi compagni e le nuove compagne di classe.
Ah! Dimenticavo... lo sono Matilde, la loro nuova maestra.
«Ciao, bambini e bambine! - dico con un grande sorriso, mentre tiro fuori dalla mia enca un po' di cose: uno striscione con scritto "EVVIVA LA CLASSE PRIMA", tante matite colorate, un pinguino di peluche, una clessidra, un mappamondo e tante spillette colorate.
- Vi piacciono queste spillette? Ne darò una a ognuno di voi. Conservatele con cura, perché rappresentano un obiettivo fondamentale da raggiungere per salvare la Terra e i suoi abitanti. Ora però vi voglio presentare la mia più preziosa aiutante.

ALLA SCOPERTA DI...



Le Storie di Matilde, la maestra magica

Matilde è una maestra magica, apre porte incantate e accompagna bambine e bambini nei mondi fantastici

.....

Metodo 2/5

Punti di forza 7°

Le Storie di Matilde in Italiano

Le storie che Matilde racconta e le avventure che vive insieme ai bambini stimolano e facilitano gli apprendimenti e stimolano le emozioni positive (facilitatrici dell'apprendimento)

I

ASCOLTA E CERCA NEL DISEGNO CIÒ CHE INIZIA CON I. CERCHIALO.

SA INCONTRA
PPOPOTAMO IVO.

GUARDO E ASCOLTO I

QUALI PAROLE INIZIANO CON I? COLORA.







QUALI PAROLE FINISCONO CON I? SEGNA CON UNA X.







CON I SUONI È PIÙ FACILE

ASCOLTA LE PAROLE E BATTI LE MANI QUANDO SENTI IL SUONO I.

AUDIO, VIDEO ANIMATO E CONTENUTI DIGITALI - I

14

15



Punti di forza 7°

Le Storie di Matilde in Matematica

La narrazione aiuta tutti (non solo chi ha difficoltà) ad affrontare tutti gli argomenti nuovi, che a volte sono difficili come quelli di matematica. Inoltre stimola il desiderio di apprendere, la partecipazione e la collaborazione.

Legge l'insegnante

Un magico viaggio

Sono le dieci. I bambini e le bambine stanno facendo ricreazione in classe. Alle sfoglia un libro sopra il suo banco.
Omar e Lilla giocano con i regoli, di cui alcuni sono caduti sotto la sedia. Edo è seduto lontano dalla lavagna e colora un disegno sul quaderno.
Isa, dal suo posto vicino la finestra, guarda fuori, mentre sul davanzale c'è Micia, la del custode della scuola.
- Tra poco partiremo per un lungo viaggio, ma prima devo cercare una cosa import dentro la mia borsa delle sorprese - dice la maestra Matilde.
- Eccoli! Venite, voglio mostrarvi il mio quadernetto.
Le pagine sono piene di disegni: ci sono tanti fiori, animali, giocattoli, cose da mang di ogni tipo. Solo la prima pagina è bianca, con nessuna illustrazione.



AUDIO-VIDEO
SINTESI

1

UNO



AUDIO-VIDEO-
SINTESI

Legge l'insegnante

Il Pinguino Bruno

Il Pinguino Bruno deve andare alla festa e vorrebbe indossare un farfallino, un cappellino e un fiorellino da mettere sul cappellino.
Chiede alle bambine e ai bambini di aiutarlo.
Isa trova il farfallino.
Omar: trova il fiorellino.
Lilla trova il cappellino.



* DISEGNA GLI OGGETTI CHE RICEVE IL PINGUINO.



1 CAPPELLINO



1 FARFALLINO



1 FIORELLINO

* OSSERVA 1 PALLINA COLORATA.

* OSSERVA 1 PINGUINO.

* RIPASSA CON IL DITO.

* RAPPRESENTA IL NUMERO 1 IN TANTI MODI:

CON LE DITA

SULL'ABACO

CON I REGOLI

SULLA LINEA DEL 10



Discipline Sto-Geo-Scie/iniziali

Le Storie di Matilde nelle discipline

Le Storie di Matilde sono proprio dappertutto, anche in tutte le discipline.

Punti di forza 7°



I cartoni animati di Matilde!

Alcune storie,
come quelle
delle tavole del
metodo, sono
diventate cartoni
animati!

I punti di forza



Rizzoli
EDUCATION

Più pagine per lettere e numeri

In Magica Matilde sono state dedicate più pagine sia alla presentazione delle lettere, sia alla presentazione dei numeri.

Ci sono sei pagine per lettera sia per le vocali sia per le consonanti, con una pagina dedicata all'avvio alla scrittura completamente operativa.

Ci sono quattro pagine per ogni numero con tante attività, anche laboratoriali e di coding, e con la grande novità delle storie della maestra Matilde.



Punti di forza 2°

La presentazione delle vocali

A ogni vocale sono dedicate sei pagine. Contenuti e attività sono chiari e distinti: riconoscimento del fonema, riconoscimento del grafema avvio alla scrittura.

O

ASCOLTA E CERCA NEL DISEGNO CIÒ CHE INIZIA CON O. CERCIALO.

OMAR OSSERVA UN OROLOGIO ROSSO.

32

GUARDO E ASCOLTO O

QUALI PAROLE INIZIANO CON O? COLORA.

QUALI PAROLE FINISCONO CON O?

RICONOSCO O

COLORA GLI OROLOGI CHE CONTENGONO O

CERCHIA LE O IN ROSSO NELLE PAROLE.

SOLE OCCHIALI TOPO

ORCO 1 UNO

COLORA LE O IN ROSSO.

OMBRELLO
AMORE CO

34

SCRIVO O

RIPASSA CON IL DITO.

TRACCIA CON LA MATITA.

COMPLETA CON LA MATITA.

ESERCITATI A SCRIVERE O.

MI ALLENO O

COMPLETA I NOMI DELLE VERDURE CON LE O.

CIP _ LLA P _ M _ D _ R _

CAR _ TA BR _ CC _ L _

AGLI _ CAV _ L _

ASCOLTA LA FILASTROCCA E CERCHIA TUTTE LE O IN ROSSO.

FILASTROCCA DELLA O

TONDA TONDA E SORRIDENTE SONO LA O. TIENILO A MENTE. DENTRO UN ROSSO O IN UN OMBRELLO TU MI TROVI IN QUESTO O IN QUELLO.

36

GIOCO O

AIUTA OMAR AD ARRIVARE ALL'OROLOGIO ROSSO. SEGUI IL SENTIERO DEGLI OGGETTI CHE INIZIANO CON O.

Creo e imparo

OSSERVA LE IMMAGINI E COSTRUISCI LA O.

Occorrente

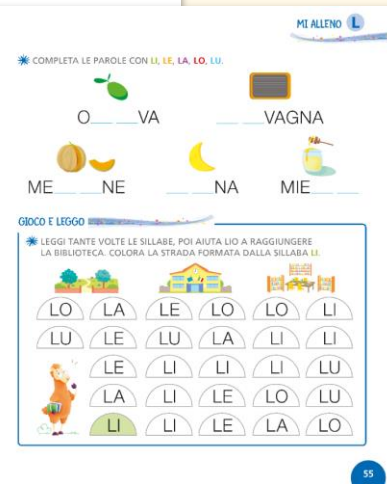
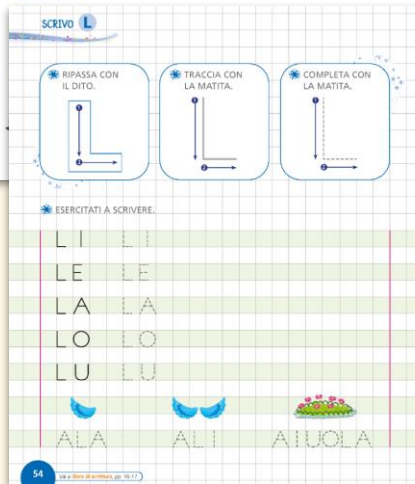
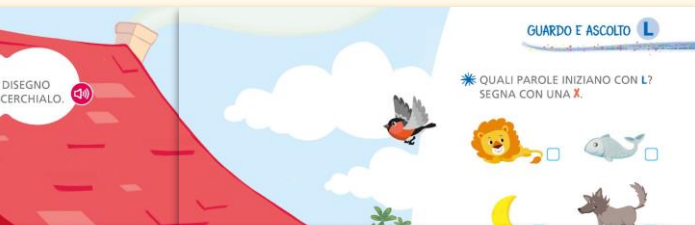
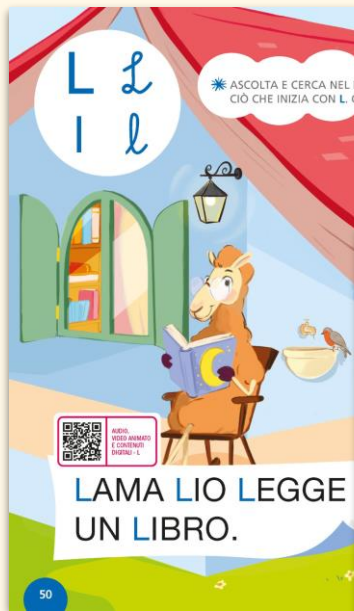
- COLLA STICK
- FORBICI
- FILI DI LANA ROSSA
- O DI ALTRI COLORI
- SAGOMA DELLA LETTERA
- SILI GARTONCINO

37

Punti di forza 2°

La presentazione delle consonanti

Anche alla presentazione delle consonanti sono dedicate sei pagine. Qui inizia e viene sviluppato il lavoro sulle sillabe.



Metodo 4 caratteri 50/55

Punti di forza 2°

Con i suoni è più facile: la metafonologia

il percorso “Con i suoni è più facile” è costituito da attività di metafonologia pensate per favorire il riconoscimento dei suoni, il loro collegamento ai segni e la sillabazione. Le attività del percorso sono fondamentali per imparare a leggere più facilmente.

P

ASCOLTA E CERCA NEL DISEGNO CIÒ CHE INIZIA CON P. CERCHIALO.

PI PE PA PO PU

CON I SUONI È PIÙ FACILE SILLABE

ASCOLTA. CERCHIA CON LO STESSO COLORE I DISEGNI DELLE PAROLE CHE INIZIANO CON LA STESSA SILLABA.

COME INIZIANO? SEGNA CON UNA X LA SILLABA GIUSTA.

<input type="checkbox"/> PI	<input type="checkbox"/> PI	<input type="checkbox"/> PE	<input type="checkbox"/> PA	<input type="checkbox"/> PI
<input type="checkbox"/> PA	<input type="checkbox"/> PO	<input type="checkbox"/> PU	<input type="checkbox"/> PU	<input type="checkbox"/> PE

OSSERVA. LE LETTERE SI SCAMBIANO DI POSTO.

<input type="checkbox"/> PI	<input type="checkbox"/> PE	<input type="checkbox"/> PA	<input type="checkbox"/> PO	<input type="checkbox"/> PU
<input type="checkbox"/> IP	<input type="checkbox"/> EP	<input type="checkbox"/> AP	<input type="checkbox"/> OP	<input type="checkbox"/> UP

65

GUARDO E ASCOLTO P

QUALI PAROLE INIZIANO CON P? COLLEGA.

P

QUALI PAROLE CONTENGONO P? CERCHIA.

CON I SUONI

ASCOLTA LE PAROLE CHE INIZIANO CON IL SUONO P ALLA PAROLA E PROVA A SCRIVERE NUOVE PAROLE CON IL SUONO P.

ALA

Metodo Tuttomaiuscolo 62-63/65/86

FACCIAMO IL PUNTO L M P T N S

CON I SUONI È PIÙ FACILE SILLABE

ALLENATI AD ASCOLTARE I SUONI DELLE PAROLE: SARÀ PIÙ FACILE LEGGERE E SCRIVERE IN MODO CORRETTO!

ASCOLTA E CERCHIA IL DISEGNO GIUSTO.

ASCOLTA E SCRIVI IL SUONO MANCANTE NELLE CATENE DI PAROLE.

IMONE → IMONE → IMONE

ACCO → ACCO → ACCO

86

Punti di forza 2°

La presentazione dei numeri

A ogni numero sono dedicate quattro pagine. Si inizia con una filastrocca illustrata e si prosegue con le attività. Chiudono pag. operative dedicate al coding e ai laboratori di creatività.

1

UNO

AUDIO - VIDEO - CONTENUTI INTERATTIVI

Il Pinguino Bruno
Il Pinguino Bruno deve andare alla festa e vorrebbe indossare un farfallino, un cappellino e un fiorellino da mettere sul cappellino.
Chiede alle bambine e ai bambini di aiutarlo.
Isa trova il farfallino.
Omar trova il fiorellino.
Ulta trova il cappellino.

* OSSERVA 1 PALLINA COLORATA.
 * OSSERVA 1 PINGUINO.
 * RIPASSA CON IL DITO.
 * RAPPRESENTA IL NUMERO 1 IN TANTI MODI:

* DISEGNA GLI OGGETTI CHE RICEVE IL PINGUINO.

1 CAPPELLINO 1 FARFALLINO

14 **IL NUMERO 1**

* COMPLETA CON 1 E UNO.

1	1	1			
1	1	1			
1	1	1			
UNO					

* COLORA 1 STIVALE.

* COLLEGA AL NUMERO 1 IL GRUPPO CON 1 ELEMENTO.

1

Creo e imparo

* OSSERVA COME 1 DIVENTA UNA GIRAFFA.

* ORA PROVA TU: TRASFORMA IL NUMERO 1 IN UNA GIRAFFA.

* RIPRODUCI IL NUMERO 1 CON LA TECNICA DELLA PIXEL ART.

CODING

I punti di forza



Rizzoli
EDUCATION

Doppio metodo e doppio libro di scrittura

*Magica Matilde consente a maestre e maestri di scegliere a seconda di come presentano i caratteri: al momento dell'adozione si può scegliere: **Il libro del metodo in tutto maiuscolo**, ovvero la presentazione delle lettere in stampato maiuscolo, e il libro di scrittura che prima presenta lo stampato maiuscolo, poi il passaggio tra stampato maiuscolo e stampato minuscolo, poi il corsivo con il metodo Erickson; sono presenti tutti i caratteri, ma la sequenza di presentazione e la quantità di esercizi sono più adatti a chi inizia a lavorare con lo stampato maiuscolo.*

***Il libro del metodo con tutti e quattro i caratteri**, ovvero la presentazione delle lettere con i quattro caratteri, e il libro di scrittura che presenta da subito e contemporaneamente i quattro caratteri.*



Punti di forza 3°

Doppio metodo e doppio libro di scrittura

Al momento dell'adozione si può scegliere tra due versioni: **Metodo Tutto maiuscolo** e **Metodo Quattro caratteri**. La prima versione prevede Metodo Tutto maiuscolo+Libro di scrittura dello stampato e del Corsivo; la seconda versione prevede Metodo 4 caratteri+Libro di scrittura quattro caratteri





Metodi a confronto 32-33

Doppio metodo

Una versione del metodo presenta subito i quattro caratteri, sia nelle tavole...

RICONOSCO O

✱ COLORA GLI OROLOGI CHE CONTENGONO O.

✱ CERCHIA LE O IN ROSSO NELLE PAROLE.

SOLE OCCHIALI TOPO

ORCO 1 GOMITOLO

✱ COLORA LE O IN ROSSO.

OMBRELLO OLIO

AMORE CORONA

34

SCRIVO O

✱ RIPASSA CON IL DITO.

✱ TRACCIA CON LA MATITA.

✱ COMPLETA CON LA MATITA.

✱ ESERCITATI A SCRIVERE O.

35

RICONOSCO O

✱ COLORA GLI OROLOGI CHE CONTENGONO O.

✱ CERCHIA LE O IN ROSSO NELLE PAROLE.

sole occhiali TOPO

ORCO uno GOMITOLO

✱ COLORA LE O IN ROSSO.

ombrello OLIO

AMORE corona

34

SCRIVO O

✱ OSSERVA E RIPASSA LA O NEI QUATTRO CARATTERI.

✱ ESERCITATI A SCRIVERE O.

35

Metodi a confronto 34-35

Doppio metodo

... sia nelle pagine di scrittura ed esercitazione.



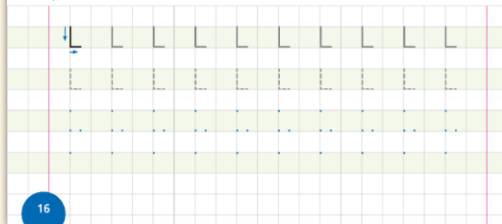
LAMA



* RIPASSA E COMPLETA L. POI COLORA IL DISEGNO.



* RIPASSA E COMPLETA CON LA MATITA.



SCRIVO L

* RIPASSA E COMPLETA CON LA MATITA.

LI LI
LE LE
LA LA
LO LO
LU LU

* SCRIVI LA LETTERA E POI LE SILLABE IN UNO SPAZIO PIÙ S

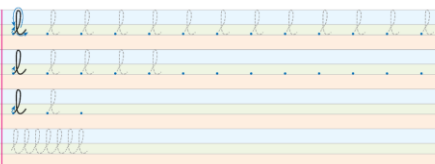
L L L . .
LI LE LA LO



lama



* COMPLETA SEGUENDO LE FRECCHE. PARTI DAL PUNTINO.



li li li . .
le le le . .
la la la . .
lo lo lo . .
lu lu lu . .



Rizzoli
EDUCATION

Punti di forza 3°

Quaderno di scrittura Stampato e Corsivo

Il quaderno segue il metodo Erickson per l'insegnamento del corsivo, ma la sequenza delle lettere è uguale a quella del Metodo e della parte di quaderno dello Stampato.

Quaderno scrittura
Tuttomaiuscolo+corsivo

* OSSERVA, RIPASSA, SCRIVI.

* COMPLETA SEGUENDO LE FRECCE. PARTI DAL PUNTINO.

* OSSERVA, RIPASSA, SCRIVI.

18

* OSSERVA, RIPASSA, SCRIVI.

28

* OSSERVA, RIPASSA, SCRIVI.

* COMPLETA SEGUENDO LE FRECCE. PARTI DAL PUNTINO.

30

Quaderno di scrittura Quattro caratteri

I quattro caratteri vengono presentati contemporaneamente. Si scrive lo stampato anche sulle righe.

Quaderno scrittura 4 caratteri

Strumenti e materiali didattici

In Magica Matilde sono presenti tanti strumenti e materiali didattici operativi che stimolano e facilitano l'apprendimento. Alcuni sono tradizionali, alcuni sono nuovi, molti possono essere ritagliati, conservati e utilizzati anche indipendentemente dal libro. Tutti servono a migliorare l'esperienza dell'apprendimento: sono concreti e quindi stimolano l'apprendere attraverso il fare, permettono attività di gruppo e cooperative, permettono di imparare giocando e divertendosi. Ci sono il **sillabario** e la **tastiera sillabica**, la **linea del venti** e **i regoli**, ma ci sono anche le **carte delle tabelline** e **il coccodrillo del minore, maggiore, uguale...** e tanti altri.



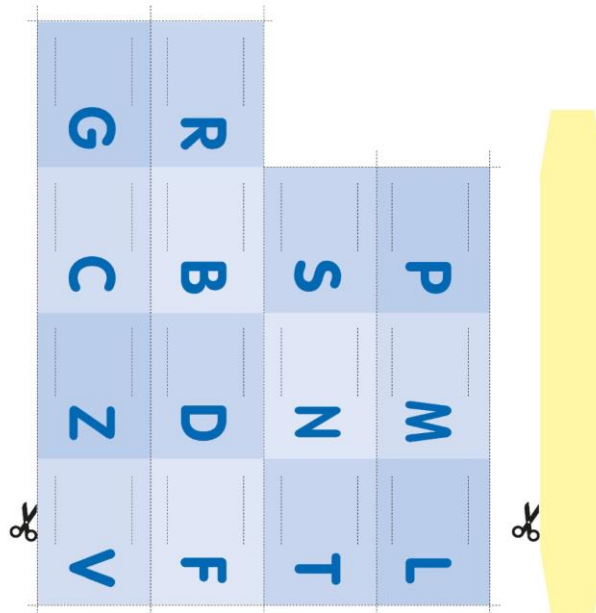
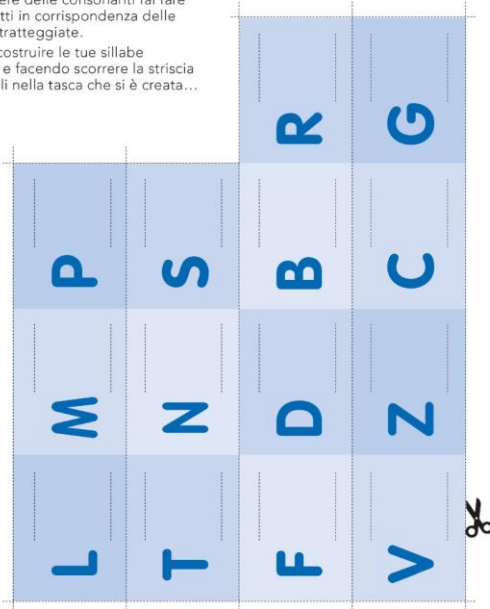
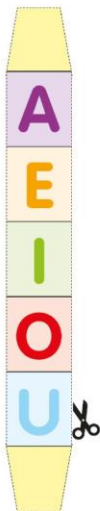


I miei strumenti

IL SILLABARIO

Con l'aiuto di un adulto, costruisci questo pratico sillabario. Potrai esercitarti nella formazione delle sillabe e delle sillabe inverse.

- 1 Fai ritagliare la striscia delle vocali e le strisce delle consonanti.
- 2 Nelle tessere delle consonanti fai fare due taglietti in corrispondenza delle due linee tratteggiate.
- 3 Ora puoi costruire le tue sillabe inserendo e facendo scorrere la striscia delle vocali nella tasca che si è creata...



Punti di forza 4°

Il sillabario

Aletta Metodi

LA TASTIERA SILLABICA

✱ RITAGLIA LA TUA TASTIERA SILLABICA.



TASTIERA SILLABICA																										
A	B	C	C	D	E	F	G	G	H	I	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	Z				
	BA	CA	CE	DA		FA	GA	GE			LA	MA	NA		PA	QUA	RA	SA	TA		VA	ZA				
	BE	CO	CI	DE		FE	GO	GI			LE	ME	NE		PE	QUE	RE	SE	TE		VE	ZE				
	BI	CU		DI		FI	GU				LI	MI	NI		PI	QUI	RI	SI	TI		VI	ZI				
	BO			DO		FO					LO	MO	NO		PO	QUO	RO	SO	TO		VO	ZO				
	BU			DU		FU					LU	MU	NU		PU		RU	SU	TU		VU	ZU				
					È																					
		CHE					GHE	GN										SCE								
		CHI					GHI	GLI										SCI								

STRUMENTI

Punti di forza 4°

La tastiera sillabica

TABELLINE IN RIGA FACILITATE

tabellina dell'1

1 × 0	1 × 1	1 × 2	1 × 3	1 × 4	1 × 5	1 × 6	1 × 7	1 × 8	1 × 9	1 × 10
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

tabellina del 2

2 × 0	2 × 1	2 × 2	2 × 3	2 × 4	2 × 5	2 × 6	2 × 7	2 × 8	2 × 9	2 × 10
0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

tabellina del 3

3 × 0	3 × 1	3 × 2	3 × 3	3 × 4	3 × 5	3 × 6	3 × 7	3 × 8	3 × 9	3 × 10
0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30

tabellina del 4

4 × 0	4 × 1	4 × 2	4 × 3	4 × 4	4 × 5	4 × 6	4 × 7	4 × 8	4 × 9	4 × 10
0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40

tabellina del 5

5 × 0	5 × 1	5 × 2	5 × 3	5 × 4	5 × 5	5 × 6	5 × 7	5 × 8	5 × 9	5 × 10
0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50

tabellina del 6

6 × 0	6 × 1	6 × 2	6 × 3	6 × 4	6 × 5	6 × 6	6 × 7	6 × 8	6 × 9	6 × 10
0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60

tabellina del 7

7 × 0	7 × 1	7 × 2	7 × 3	7 × 4	7 × 5	7 × 6	7 × 7	7 × 8	7 × 9	7 × 10
0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70

tabellina dell'8

8 × 0	8 × 1	8 × 2	8 × 3	8 × 4	8 × 5	8 × 6	8 × 7	8 × 8	8 × 9	8 × 10
0	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80

tabellina del 9

9 × 0	9 × 1	9 × 2	9 × 3	9 × 4	9 × 5	9 × 6	9 × 7	9 × 8	9 × 9	9 × 10
0	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90

tabellina del 10

10 × 0	10 × 1	10 × 2	10 × 3	10 × 4	10 × 5	10 × 6	10 × 7	10 × 8	10 × 9	10 × 10
0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Punti di forza 4°

Le carte delle
tabelline

I punti di forza



Rizzoli
EDUCATION

Se sbaglio imparo, di Federica De Gasperis (Maestra Federica)

Se sbaglio imparo è un percorso che mette in atto delle strategie di correzione e prevenzione degli errori tenendo sempre alta la motivazione di bambine e bambini verso l'apprendimento e la scoperta. Bisogna capire che l'errore è un fatto normale e utile per conoscere e imparare, allo stesso tempo bisogna che bambine e bambini imparino a mettere in atto delle strategie di correzione per non sbagliare più e imparare.

5

Punti di forza 5°



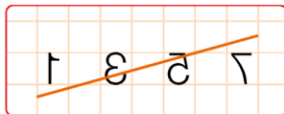
se sbaglio  imparo  **ATTENZIONE AL VERSO**

Se sbaglio imparo

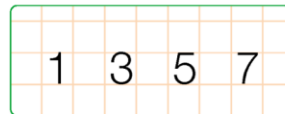
La Maestra Federica ha creato dei percorsi in matematica e in grammatica che individuano e affrontano alcuni degli errori più frequenti che vengono commessi in queste discipline. L'obiettivo è riconoscere l'importanza degli errori, imparare da essi e quindi non commetterne più.

se sbaglio  imparo  ATTENZIONE AL VERSO

 **NON SI SCRIVE**



 **SI SCRIVE**



GUARDANDO SI IMPARA

GUARDA LA COPERTINA DI QUESTO LIBRO QUANDO HAI UN DUBBIO O NON RICORDI.

PROVA TU

1. SCRIVI I NUMERI IN CIFRE.

- | | | |
|-----------------|----------------|--------------|
| • UNO | • CINQUE | • NOVE |
| • DUE | • SEI | • ZERO |
| • TRE | • SETTE | |
| • QUATTRO | • OTTO | |

2. COMPLETA CON I NUMERI MANCANTI.



3. CERCHIA LE CIFRE SCRITTE IN MODO SBAGLIATO.

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Punti di forza 5°

Se sbaglio imparo in Matematica

Per ognuno degli errori in Matematica o Grammatica c'è, naturalmente, la correzione e poi attività che aiutano a riflettere e a costruire strategie per non sbagliare più

se sbaglio  imparo  Attenzione alle doppie

Quando ci sono le doppie, le lettere si scrivono a coppie!

BB CC DD FF GG LL MM NN
PP QQ RR SS TT VV ZZ

 Non si scrive

~~gato~~ ~~saso~~ ~~babo~~


 Si scrive

gatto sasso babbo

Rileggendo si impara

Alcune parole possono essere scritte anche senza le doppie, ma il loro significato è diverso. Rileggi dopo aver scritto per controllare che la frase abbia senso.

-  Esco con il NONNO.  Esco con il NONO.
-  Abito al NONO piano.  Abito al NONNO piano.

 Riscrivi correttamente inserendo le doppie. PROVA TU

- | | |
|-----------------|------------------|
| • ochio → | • stela → |
| • goba → | • bafi → |
| • aviso → | • palone → |
| • freda → | • zupa → |
| • goma → | • gona → |

Punti di forza 5°

Se sbaglio imparo
in Grammatica

I punti di forza



Rizzoli
EDUCATION

Alla scoperta di noi: Life Skills con gli albi illustrati integrati

*In tutte e tre le classi, nei libri dedicati alle letture c'è **Alla scoperta di Noi**, il percorso basato sugli albi illustrati di Terre di mezzo Editore, a cura di Erickson. Sono storie brevi, ma complete, narrate attraverso parole e meravigliose immagini, la cui qualità è garantita da Terre di mezzo, editore specializzato negli albi illustrati.*

Le pagine dei percorsi costituiscono dei veri e propri albi illustrati, dove non c'è didattica, in modo da garantire la piena esperienza di lettura.



Punti di forza 6°

Alla scoperta di Noi: Life Skills

Pensato per conoscere se stessi e le proprie emozioni e per relazionarsi con gli altri. In prima ci sono le avventure dell'investigatore Talpone



Comunque i casi difficili come questo non si risolvono mica in una giornata.

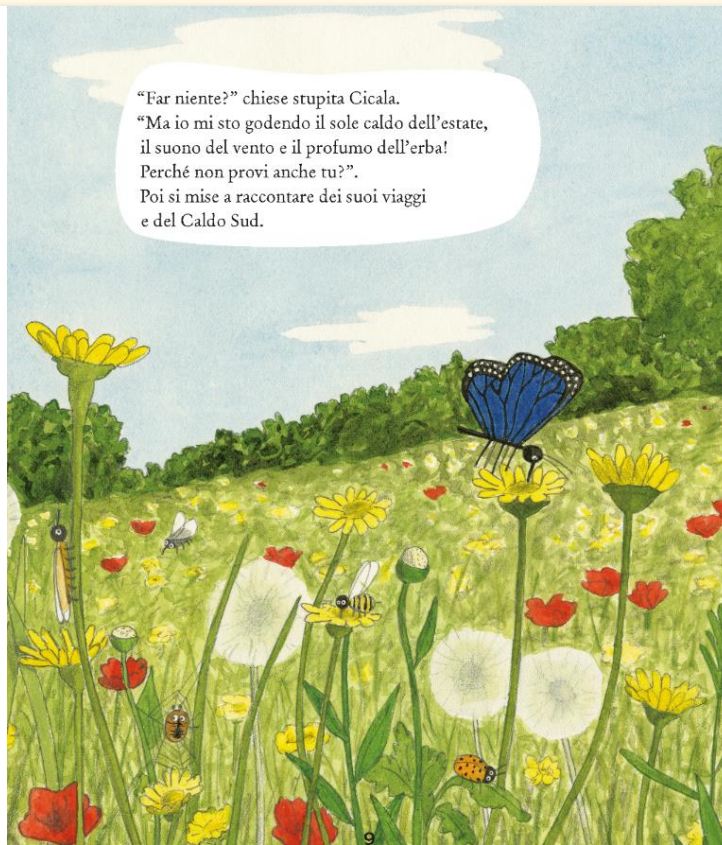
Quindi un vero investigatore può
- no anzi, deve - concedersi
una pausa di riflessione.





Formica si annoiava molto senza poter camminare. Ogni tanto osservava Cicala, che se ne stava tutto il giorno con le mani in mano. Un giorno sbottò: “Ma come fai a stare sempre lì senza far niente?”.

8



“Far niente?” chiese stupita Cicala.
“Ma io mi sto godendo il sole caldo dell’estate,
il suono del vento e il profumo dell’erba!
Perché non provi anche tu?”.
Poi si mise a raccontare dei suoi viaggi
e del Caldo Sud.

9

Punti di forza 6°

**Alla scoperta di
Noi: Life Skills**

In seconda la
storia della Cicala
e della Formica

Punti di forza 6°

Alla scoperta di Noi: Life Skills

In terza la
storia di uno
strano signore:
il Gattolaio

Una lingua rossa e ruvida gli solleticò la gamba. "Pallino?!"
Il gatto scosse la testa e fissò con insistenza il bambino.
Era un bambino alto ma non troppo,
con le unghie né corte né lunghe,
della misura giusta per fare i grattini.
Sebbene non profumasse di crocchette,
sapeva di latte e di prati.
Negli occhi aveva un po' di tristezza, ma anche tanta
voglia di giocare e la promessa di lunghi pisolini insieme.
Era un bambino proprio come
lo voleva lui!



16

"Tu? Come sei arrivato fin qui?!" chiese il bimbo
meravigliato. Gli scappò un sorriso, e fece una
carezza al gatto, che ricambiò con coccole e fusa.
Il Gattolaio, da lontano, guardò compiaciuto
il piccolo stringere a sé il micio e portarlo in casa.

Forse non aveva ridato
a quel bambino il suo gatto.
Ma aveva dato a quel nuovo
gatto il suo bambino.



17

I punti di forza



Rizzoli
EDUCATION

Educazione civica

*In tutti i volumi pagine dedicate **all'Educazione Civica**.....*

Ogni pagina ha un rimando puntuale ai Traguardi per lo sviluppo delle competenze e fa riferimento anche all'Agenda 2030.

*Le pagine sono sempre costituite da **attività operative** e invitano spesso al lavoro di gruppo e collaborativo.*





ACQUA, UN TESORO PREZIOSO

Fidotto e adattato da Silvia Roncaglia, I e sei storie salvapianeta, Gibauro

ASCOLTA LA FILASTROCCA CON ATTENZIONE.

COMPRENDO

DI CHE COSA VUOLE PARLARE L'INSEGNANTE?



CHE COSA DECIDONO DI FARE I BAMBINI E LE BAMBINE?



SECONDO LA CANZONE, DOVE SI PUÒ TROVARE L'ACQUA?



COLORA DI AZZURRO I COMPORAMENTI CHE NON FANNO SPRECARE L'ACQUA E DI ROSSO QUELLI CHE LA SPRECANO.



GIOCO

CON IL CARTONCINO PREPARA DELLE GOCCE D'ACQUA DA REGALARE ALLA TUA FAMIGLIA, ALLE AMICHE E AGLI AMICI.



Punti di forza 7°

Educazione civica

In tutti i volumi ci sono pagine dedicate all'Educazione Civica che seguono le nuove linee guida e sono suddivise secondo i nuclei della nuova normativa.

CHI LAVORA PER NOI

IN CITTÀ CI SONO TANTE PERSONE CHE LAVORANO PER NOI, PER AIUTARCI NELLA VITA DI TUTTI I GIORNI.

✳ OSSERVA LE IMMAGINI: SAI DIRE CHI SONO QUESTE PERSONE? RACCONTA QUALI COMPITI SVOLGONO.

NETTURBINO • SOCCORRITRICE • POSTINA • GIARDINIERE



✳ NELLA TUA SCUOLA QUALI PERSONE LAVORANO? RACCONTA.

✳ E A CASA, CHI LAVORA PER TE?

PER STRADA

LA STRADA È UNO SPAZIO APERTO MOLTO UTILE PER COLLEGARE TANTI LUOGHI. È IMPORTANTE CONOSCERE I COMPORTAMENTI CORRETTI DA USARE QUANDO CI TROVIAMO PER STRADA.

✳ LEGGI LE INDICAZIONI CHE DEVI SEGUIRE QUANDO SEI PER STRADA.

- FAI ATTENZIONE ALLE AUTO IMPEGNATE NELLE MANOVRE.
- GUARDA A DESTRA E A SINISTRA PRIMA DI ATTRAVERSARE, USA SEMPRE LE STRISCE PEDONALI.
- UTILIZZA LE PISTE CICLABILI QUANDO SEI IN BICI.



✳ SEGNA CON UNA X CHE COSA HAI IMPARATO DA QUESTI CONSIGLI.

- FARE ATTENZIONE ALLE AUTO IN MANOVRA.
- CORRERE SULLE STRISCE PEDONALI.
- GUARDARSI BENE INTORNO PRIMA DI ATTRAVERSARE.
- UTILIZZARE LE PISTE CICLABILI SE SI È IN BICI.

Punti di forza 7°

Educazione
civica

Esempio di
pagine

Caratteristiche aggiuntive



Rizzoli
EDUCATION

- **OBIETTIVO PARITÀ: PARITÀ DI GENERE E MULTICULTURA**
- **ESERCIZIARI NUOVI E PIÙ GRANDI.**
- **CLASSE PRIMA IN FORMATO GRANDE**
- **MATE IN PRATICA**
- **PASSAGGIO MAIUSCOLO/MINUSCOLO**
- **STORYTELLING IN STORIA 3**
- **CON I SUONI È PIÙ FACILE**

LE TESSERE DELLE QUANTITÀ

MATE IN PRATICA



IN COPPIA, COLORA LE TESSERE COME INDICATO.

COLORA **TUTTI** I PALLINI.



COLORA **NESSUN** PALLINO.



COLORA **MOLTI** PALLINI.



COLORA **POCHI** PALLINI.



COLORA **UN** PALLINO.



COLORA **OGNI** PALLINO.



CREA IL TUO STRUMENTO CON LE TESSERE!



Ulteriori dettagli operativi e attività in Guida.

DIDATTICA INCLUSIVA

7

LE TESSERE DELLE QUANTITÀ

USA LE TESSERE DELLE QUANTITÀ QUANDO LEGGI UN PROBLEMA. PUOI CAPIRE MEGLIO IL TESTO!



----- = RITAGLIA
——— = PIEGA

Caratteristiche aggiuntive

Mate in pratica

Un percorso facilitante nella matematica, a cura di Erickson, in tutte e tre le classi che è fondato sul fare per apprendere e riguarda le maggiori difficoltà della disciplina.

C O S V Z



IMPARA CON NOI A LEGGERE LE LETTERE MINUSCOLE!



CON DEI PICCOLI TRUCCHI SARÀ FACILE!

CI SONO LETTERE CHE CAMBIANO SOLO LA LORO GRANDEZZA:



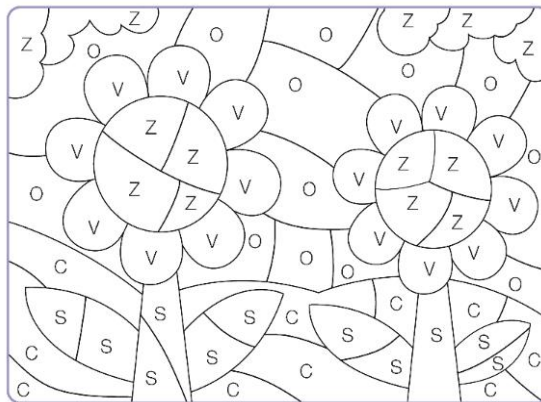
C	c
O	o
S	s
V	v
Z	z



COLORA SOLO LE LETTERE MINUSCOLE CORRETTE.

C	c	b	c	c	o
O	o	o	u	q	o
S	s	s	z	s	Z
V	u	v	v	v	w
Z	z	z	s	Z	z

COLORA LE LETTERE MINUSCOLE NEL DISEGNO. USA I COLORI DELLE LETTERE MAIUSCOLE CORRISPONDENTI.



C O S V Z

COLLEGA LE PAROLE IN MAIUSCOLO A QUELLE IN MINUSCOLO CORRISPONDENTI. ALLENATI A LEGGERE.

COCCO	OSSO	ZOO	VASO	SCOSSO
vaso	scosso	cocco	osso	zoo

Passaggio maiuscolo minuscolo nelle lettere

Nel volume di letture di prima è presente una sezione dedicata al passaggio dal maiuscolo al minuscolo nella lettura. È un percorso che permette un approccio facile al passaggio e anche il recupero di eventuali difficoltà.

Caratteristiche aggiuntive

SENZA PAROLE

FINALMENTE A SCUOLA!



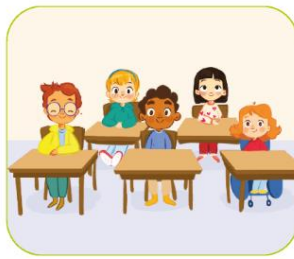
PARLO

* RACCONTA L'ARRIVO A SCUOLA DI ISA, EDO, ALE, OMAR E ULLA.

4

SENZA PAROLE

UNA SORPRESA... MAGICA



PARLO

* RACCONTA L'INCONTRO CON LA MATITA MAGICA.

5

**Caratteristiche
aggiuntive**

Prime lettere

Il percorso del libro di lettura è molto graduale e inizia con delle storie... senza parole.

LM

IL LAMA LIO

IL LAMA LIO AMA IL MIELE.

IL MIELE È LÌ. LA MELA È LÀ.

IL LAMA LIO AMA LA MELA AL MIELE.



COMPRENDO

* SEGNA CON UNA X I DISEGNI CHE RACCONTANO LA STORIA.



10

LMP

IL POLPO PAOLO



IL POLPO PAOLO
È AL MOLO.



PAOLO AMA
LA PALLA.



MAMMA, PAOLO E PAPÀ.

COMPRENDO

* CHI SONO? COLLEGA CON UNA →



PAPÀ



PAOLO



MAMMA

11

Caratteristiche
aggiuntive

Prime letture

Le letture poi continuano gradualmente e sono pensate per essere usate in parallelo con il Metodo: nella prima parte i brani contengono solo le lettere presentate man mano.



A volte puoi trovare parole che non sono usate proprio nel loro significato, ma servono a spiegare meglio che cosa provano i personaggi.

ALL'ALTEZZA GIUSTA

Max era più piccolo degli altri bambini. Perciò i più grandi lo prendevano in giro e non lo lasciavano giocare con loro. Una notte rimase sveglio a pensare. Era arrivata l'ora di darsi da fare. Cominciò a **mangiare come un bue**, per diventare grande. Ma gli venne solo mal di pancia.

Era arrivato al punto di rinunciare, quando scopri in negozio un paio di scarpe sopraelevate. Si sentì strepitosamente bene. Adesso non lo avrebbero più preso in giro!

Quando Max arrivò dagli altri bambini, i più grandi stavano facendo arrabbiare una bambina sconosciuta.

– Lasciatela in pace! – gridò Max.

Quando videro Max con quelle scarpe, gli altri gli risero in faccia. Tutti, tranne la bambina.

Max e la bambina risposero facendo maramèo, ma poi li lasciarono perdere.

Max sentì per la prima volta che non gli interessava più essere grande come gli altri bambini.

Infatti aveva trovato un'amica **alla sua altezza**.

Ridotto e adattato da Frank Schulte, *Super MiniMax*, Piemme



COMPRENDO LE PAROLE

* Secondo te, che cosa significano queste espressioni? Segna con una **X**.

* **mangiare come un bue**

- Mangiare tantissimo.
 Mangiare l'erba come fa un bue.
 Mangiare senza usare le posate.

- La bambina è alta come lui.
 La bambina la pensa come lui.
 La bambina è vicino a lui.

* **un'amica alla sua altezza**

SCOPRO

* Colora le bande accanto al testo per indicare l'**inizio (I)**, lo **sviluppo (S)** o la **conclusione (C)** della storia.

* Per ogni vignetta, colora il quadratino di **rosso** per l'**inizio**, di **blu** per lo **sviluppo** e di **verde** per la **conclusione**.



Max e la bambina risposero facendo maramèo.



Max ora ha un'amica.



Max era più basso e lo prendevano in giro.

Caratteristiche aggiuntive

Lecture seconda e terza

In seconda inizia il percorso di comprensione del testo, mentre in terza si iniziano a studiare le caratteristiche di generi e tipologie testuali

Artisti delle caverne

Il freddo punge la pelle. Fuori è primavera, ma sembra che l'inverno sia rimasto intrappolato tra quelle pareti di pietra. Bran rabbrivisce sotto la sua pelliccia di renna. Prova a strizzare gli occhi, ma non vede niente. La fiamma della lucerna, una pietra incavata piena di grasso di mammut che brucia, riesce a illuminare soltanto la sua mano. Avanza a tentoni nel buio. Quando inciampa su qualcosa, fa un salto per lo spavento.

– È solo un osso di fena – dice Mino. La sua voce suona spavalda, ma gli sta così vicino che le loro spalle continuano a urtarsi.

Avanzano insieme, tutto intorno a loro ci sono altre ossa. Bran comincia a pentirsi di quella trovata. Eppure gli sembrava una grande idea: un'ultima avventura insieme a Mino, prima che i loro gruppi si separino per seguire i branchi di erbivori nelle lunghe battute di caccia della bella stagione.



L'estate è lunga, e Bran ha paura che Mino si trovi un altro amico, più coraggioso e divertente di lui. Per questo gli ha proposto di entrare nella grotta proibita per lasciare le loro firme sulla roccia. Se i loro genitori lo sapessero...

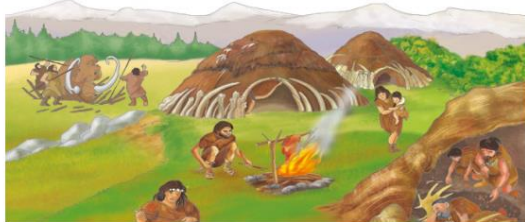
– Sbrigati, dai! – Mino sta già mescolando la polvere d'oca con l'acqua. Si spennella il palmo della mano e la preme forte sulla roccia. Bran lo imita.

Impresa compiuta: due impronte rosso brillante luccicano alla fiamma della lucerna. Una prova della loro amicizia, un segreto che li terrà uniti per tutta l'estate.

Bran si sente il cuore più leggero. Non vede l'ora di tornare all'aperto. Si mette a correre verso l'uscita...

E finisce lungo disteso per terra. Con tutto quel buio, non si è accorto del macigno enorme che gli sbarrava la strada. Si rimette in piedi, raccoglie la lucerna. Per fortuna non si è spenta. E lui non si è fatto male come pensava.

Bran appoggia la mano sul macigno. Che strano: sembra caldo, e... peloso.

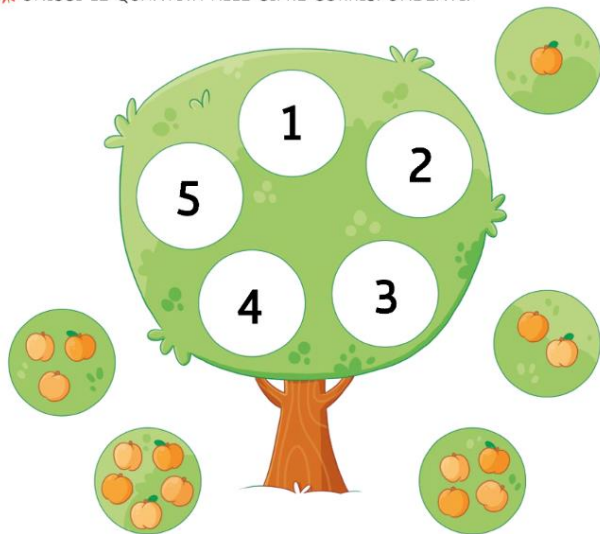


Caratteristiche aggiuntive

Storytelling in storia 3

Nella storia di terza Paleolitico e Neolitico sono introdotti da due racconti illustrati scritti da Giorgia Cappelletti, archeologa e autrice delle pagine di Storytelling di Storia e Geografia in GEA. A cura di Erickson.

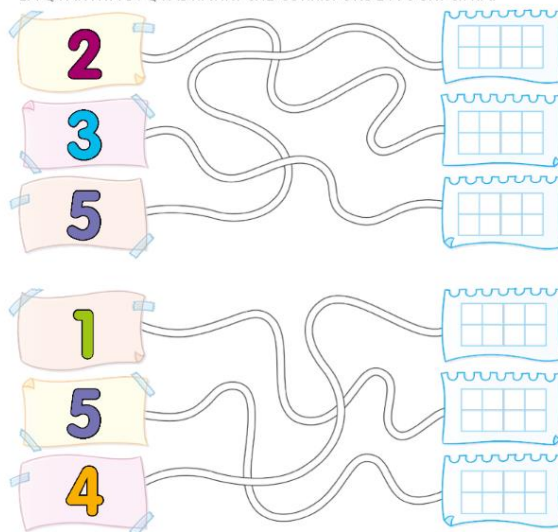
* UNISCI LE QUANTITÀ ALLE CIFRE CORRISPONDENTI.



COME HAI TROVATO QUESTO LAVORO? CERCHIA.

☹️ DIFFICILE 😊 ABBASTANZA FACILE 😄 FACILE

* COLORA IN MODO DIVERSO LE STRADE DEI LABIRINTI. POI COLORA LA QUANTITÀ DI QUADRATINI CHE CORRISPONDE A OGNI CIFRA.



COME HAI TROVATO QUESTO LAVORO? CERCHIA.

☹️ DIFFICILE 😊 ABBASTANZA FACILE 😄 FACILE

**Caratteristiche
aggiuntive**

**Verifiche facilitate
in font bianconero**

Le verifiche all'interno dei volumi di matematica, discipline e grammatica sono sempre su due livelli: il livello base e il livello facilitato in cui viene utilizzata la font Bianconero.

1. Colora le parole che contengono le **doppie**.

CASTELLO

GHEPARDO

CAMPANELLA

DIPINTO

TOVAGLIOLO

CAPPUCCINO

AVVISO

QUADERNO

2. Riordina le **sillabe** per formare le parole.



CAL NO ZI → _____



LE E TE FAN → _____

3. Colora la parola giusta per ogni disegno.



PAPA

PAPÀ



FARO

FARÒ



CASCO

CASCÒ



PESCO

PESCÒ

4. Colora la forma corretta.

LA → ARIA LO → ZAINO LA → CENA LO → UOVO

L' → ARIA L' → ZAINO L' → CENA L' → UOVO

Come hai trovato questo lavoro? Cerchia.



Difficile



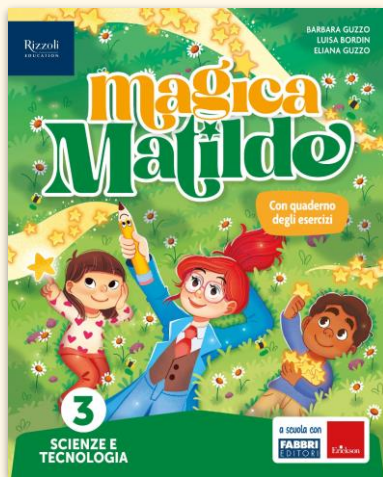
Abbastanza facile



Facile

Caratteristiche
aggiuntive

Verifiche
facilitate in font
bianconero



Caratteristiche aggiuntive

Primo sussidiario in classe terza

In classe terza c'è un vero e proprio piccolo sussidiario, strutturato come quelli della classe quarta: un volume con quaderno incluso dedicato a ognuna delle quattro discipline (Storia, Geografia, Scienze e Tecnologia, Matematica).

Per il docente e per la classe

- Guida al corso classe 1 (pp. 48) (5 pz.)
- Guida al corso classi 2-3 (pp. 48) (5 pz.)
- **Guida Italiano 1**
- **Guida Italiano 2**
- **Guida Italiano 3**
- **Guida Matematica 1**
- **Guida Matematica 2**
- **Guida Matematica 3**
- **Guida Storia 1-2-3**
- **Guida Geografia 1-2-3**
- **Guida Scienze 1-2-3**

- Alfabetiere murale
- Poster

Testi facilitati e semplificati ERICKSON:

- Che facile! Letture 1, 2, 3 (pp. 96)
- Che Facile! Discipline 3 (Storia, Geografia, Scienze) (pp. 72)
- Che Facile! Matematica 1, 2, 3 (pp. 72)

Didattica digitale integrata



Rizzoli
EDUCATION

Per il docente

- **Guida in formato pdf** scaricabile e stampabile.
- **Programmazioni e verifiche** personalizzabili in Word.
- **Soluzioni visualizzabili** direttamente in pagina sul libro digitale.
- **Area Primaria** è lo spazio dedicato ai docenti con migliaia di risorse digitali utili all'insegnamento delle materie di primo e secondo ciclo e di religione. In questo spazio potrete trovare: **escape room, app ludico didattiche, video**, presentazioni modificabili, **immagini interattive, itinerari con Google Earth**, la cartografia digitale di **HUB Maps, materiali per la verifica** e molto altro ancora!

Didattica digitale integrata

Per lo studente

- **Audiolibro** integrale delle pagine dei volumi.
- **Audio con effetti sonori dei percorsi Terre di mezzo Editore** per un ascolto immersivo degli albi.
- Video animazioni: *brevi video che animano le storie del libro, aiutando i bambini a comprendere meglio i contenuti e ad arricchire l'esperienza didattica.*
- **Video disciplinari** che spaziano dai tutorial di matematica alle letture di opere d'arte, per stimolare la curiosità e facilitare la comprensione delle materie.
- **App ludico-didattiche** che combinano gioco e apprendimento, aiutando i bambini a consolidare le competenze attraverso attività divertenti e coinvolgenti.
- **Attività interattive e immagini esplorabili** per favorire l'apprendimento attraverso l'interazione e stimolare l'osservazione attiva.
- **Presentazioni modificabili** pronte all'uso e personalizzabili per facilitare la spiegazione o il ripasso degli argomenti.
- **Esercizi interattivi e autocorrettivi integrati nel testo**, da svolgere direttamente sul libro digitale per la verifica delle competenze.



Rizzoli
EDUCATION



Grazie per l'attenzione!