



ELENA RIZZO LICORI • **STEFANO BORDIGLIONI**
SALVATORE ROMANO • SAMUELE FERRARESE
ALESSANDRO FONTANA • SARA MARVALDI

NOVITÀ

MINIMONDO

Progetto di primo ciclo

Un primo ciclo a misura di “bambino e bambina”, coinvolgente, **inclusivo**, che pone l'accento sulle **emozioni** e sull'educazione alla **sostenibilità**, con percorsi interdisciplinari e attenzione alla **creatività** e alle STEAM.



Configurazione (totale 2160)

Per la classe prima

744 pp.

**METODO
TUTTO MAIUSCOLO**

**METODO
QUATTRO CARATTERI**

- Metodo versione “**tutto in maiuscolo**” o “**4 caratteri**” 216 pp.
- Album dei Primi giorni e della creatività 48 pp.
- Letture 120 pp.
- Matematica con eserciziario integrato 192 pp.
- Storia, Geografia, Scienze e Tecnologia 72 pp.
- Quaderno di scrittura 96 pp.



Configurazione

Per la classe seconda **576 pp.**

- Letture 144 pp.
- Grammatica e Scrittura 120 pp.
- Matematica con *eserciziaro integrato* 168 pp.
- Storia, Geografia, Scienze e Tecnologia 72 pp.
- Album della creatività per la **classe 2^a e 3^o** 72 pp.

Per la classe terza **840 pp.**

- Letture 192 pp.
- Grammatica e Scrittura con *eserciziaro integrato* 168 pp.
- Matematica con *eserciziaro integrato* 192 pp.
- Storia con *eserciziaro integrato* 120 pp
- Geografia con *eserciziaro integrato* 96 pp.
- Scienze e tecnologia con *eserciziaro integrato* 72 pp.



MINIMONDO

una storia di scoperta e di amicizia tra due “MiniMondi”:

una classe di bambini e bambine e gli animaletti della scuola-prato

DDI
La storia
animata



Stefano Bordiglioni



PENSO IN VERDE
sviluppa il tema
della **sostenibilità**
in collaborazione
con il **WWF Italia!**



QUADERNO della CREATIVITÀ: MINI PASSI per cominciare

sezione iniziale di accoglienza

Mini PASSI

● OSSERVA E CERCHIA NEL SECONDO DISEGNO LE 5 DIFFERENZE.



al piede le abilità
in ingresso

8 ABILITÀ: osserva e individua differenze in due disegni simili.

PER

anche pagine
di ritaglio

● RITAGLIA E RICOMPONI IL DISEGNO, POI INCOLLA LE PARTI SU UN FOGLIO.



STEAM ABILITÀ: osserva e ricomponi un'immagine.

Sezioni
MINI PASSI
in tutti
i volumi!

50 pagine
in totale
in classe 1ª!

MINI PASSI per cominciare: in tutti i volumi!

METODO: sezione iniziale di prerequisiti

Mini PASSI

IMPUGNO LA MATITA

1 CON QUALE MANO COLORI E SCRIVI?
APPOGGIA LA MANO SULLA SAGOMA E INDICALA CON UNA X.
POI RIPASSA I CONTORNI E COLORA LE MANI.



SINISTRA DESTRA

8

PER COMINCIARE



Audio

2 ASCOLTA L'INSEGNANTE E RIPETI I NOMI DELLE DITA DELLA MANO.



3 PER SCRIVERE BENE POSIZIONA IN MODO CORRETTO LE DITA DELLA MANO. OSSERVA I DISEGNI E ASCOLTA L'INSEGNANTE.

1 FAI IL NUMERO 3 CON LE DITA.

2 APPOGGIA LA MATITA TRA INDICE E POLLICE.

3 CHIUDI LE TRE DITA.

4 CONTROLLA LA TUA IMPUGNATURA.



Abilità: usa un'impugnatura corretta della matita o dei colori.
In Guida la flessirocra sull'impugnatura.

9

METODO 4 CARATTERI

Metodo quattro caratteri: presentazione vocali

A a
a a

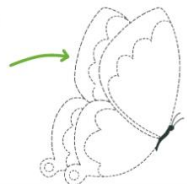
presentazione della lettera nei 4 caratteri



LA MAESTRA MUOVE LE ALI.

RIPASSA LE A, a, a, a E IL DISEGNO.

A COME ali
a COME ali
a COME ali



OSSERVA I DISEGNI E PRONUNCI



Audio 

CERCHIA LA PAROLA PIÙ CORTA CHE INIZIA CON A.



ALA
ANTENNA

PENSO IN VERDE

PENSO IN VERDE
Se tocchi le ali delle farfalle, poi non riescono più a volare.

PRONUNCIO: attività sul fonema

 SOSTENIBILITÀ 

DDI
APP
alfabetiere

richiamo alla realtà e analisi delle preconcoscienze di lettura

Metodo quattro caratteri: pronuncio e riconosco

1 PRONUNCIA I NOMI E CERCHIA I DISEGNI CHE INIZIANO CON A.



2 PRONUNCIA I NOMI E CERCHIA I DISEGNI CHE FINISCONO CON A.



3 PRONUNCIA I NOMI E CERCHIA I DISEGNI CHE CONTENGONO A.



1 CERCHIA A, a, o, o.



2 OSSERVA I DISEGNI E PRONUNCIA I NOMI. POI CERCHIA LA VOCALE A, a, o.



ARANCIA BALENA
banana nave

3 CERCHIA LE PAROLE CON A, a, o.

FINESTRA sole zaino
OROLOGIO lana top

Audio 

da  RICON 



PRONUNCIO: riconosco il fonema a inizio, fine e all'interno della parola

RICONOSCO: riconosco il grafema isolato e nella parola

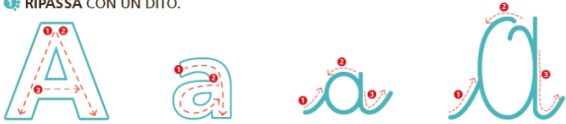
Metodo quattro caratteri: scrivo e leggo

SCRIVO: avvio graduale alla scrittura:

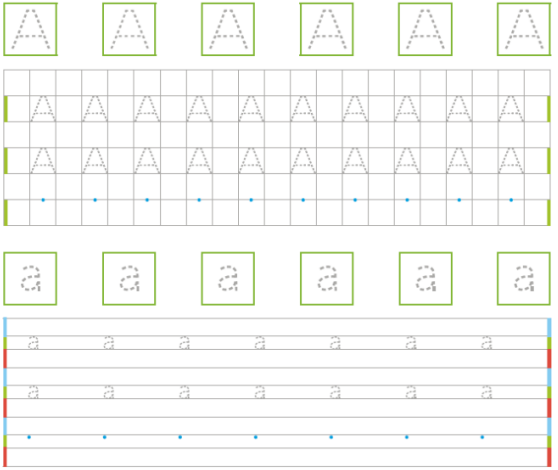
- lettera con direzionalità
- quadretto grande
- quadretto 1 cm
- rigo


DDI
tutorial
per scrivere
in maiuscolo

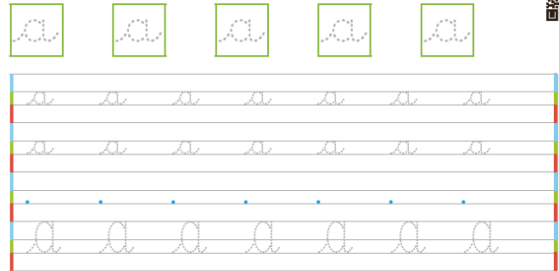
RIPASSA CON UN DITO.




RIPASSA E SCRIVI LA LETTERA A, a, a, a.



Audio Video 




PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI. POI RIPASSA E COMPLETA.



OCA OC_ rana r_n ape ne

LEGGI.



AAAAA
aaaaa

24 SCRIVO Quaderno di scrittura, pp. 5, 34-35

SCRIVO E LEGGO 25

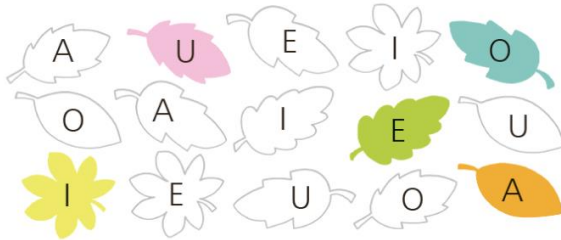
Metodo quattro caratteri: apprendimento ludico

Mini
GIOCHI

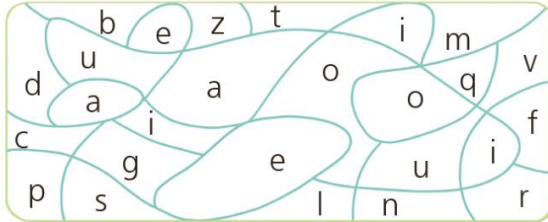
A • E • I • O • U



1 OSSERVA I COLORI DELLE VOCALI, POI COLORA LE FOGLIE.

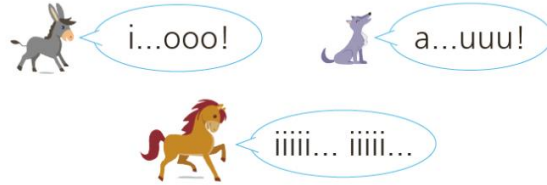


2 COLORA SOLO GLI SPAZI CON A, E, I, O, U. CHE COSA APPARE? COMPLETA LA PAROLA.



3 OSSERVA I DISEGNI E COMPLETA LE PAROLE CON LE VOCALI. SEGUI L'ESEMPIO.

4 LEGGI E IMITA I VERSI DEGLI ANIMALI.





DDI
carte
gioco


Metodo quattro caratteri: verifica per ogni gruppo di lettere


VERIFICA Vocali
Vocali


1 PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI E COLORA LA VOCALE INIZIALE.



O U I


E I U



E A O



U I O



E I A



O E I


2 PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI E SCRIVI LE VOCALI CON CUI INIZIANO.



















3 PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI E SCRIVI LE VOCALI.



 N _ C _


 L _ N _


 v _ l _



 _ s _ n _



 p _ l _ c _ n _



 _ l _ c _


UN PASSO IN PIÙ

OSSERVA I DISEGNI E SCOPRI COME CAMBIANO LE PAROLE. RICOPIA LA VOCALE EVIDENZIATA E POI AGGIUNGI QUELLA CHE MANCA.


 PINO
 ↓
 P _ _ N _


 PUMA
 ↓
 P _ _ M _


 P _ _ N _


 P _ _ M _

MiniRIFLESSIONE

HO SVOLTO LE ATTIVITÀ: MOLTO BENE BENE POSSO MIGLIORARE

anche nel metodo 4 caratteri, esercizi tutti in maiuscolo per procedere con gradualità



Metodo quattro caratteri: presentazione della CONSONANTE



M m
M m

LA **M**ELA CADE.

🔊 **QUALE FRUTTO COMINCIA CON M E FINISCE CON E? COLORA LA PAROLA.**

MELE 

MIRTILLI 

LAMPONI 

🌱 **PENSO IN VERDE**
Mangia la frutta perché fa molto bene alla salute.

🔊 **RIPASSA LE M, m, m, e IL DISEGNO.**

M COME MELA
m COME mela
m COME *mela*



🔊 **PRONUNCIA I NOMI E CERCHIA I DISEGNI CHE INIZIANO CON M.**



58

Approfondimento fonologico in Guida. **SOSTENIBILITÀ** 59

Metodo quattro caratteri CONSONANTI: pagina di scrittura

RIPASSA CON UN DITO.



RIPASSA E SCRIVI LA LETTERA M, m, m, m.

Tracing and writing practice for uppercase M and lowercase m. It includes a row of six dashed uppercase M's for tracing, followed by two rows of writing lines with dashed M's for tracing. Below that is a row of six dashed lowercase m's for tracing, followed by two rows of writing lines with dashed m's for tracing.



Tracing and writing practice for lowercase m. It includes a row of six dashed lowercase m's for tracing, followed by two rows of writing lines with dashed m's for tracing.

FORMA E RIPASSA I SUONI. POI PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI.

Diagram showing the formation of the letter M and its association with sounds and words. A central 'M' is connected to boxes for A, E, I, O, and U. Each box contains a syllable (MA, ME, MI, MO, MU) and its corresponding lowercase letters (ma, me, mi, mo, mu). To the right are illustrations: a mountain for MA, an apple for ME, a jar for MI, a bee for MO, and a brick for MU.

formazione dei suoni DOPO la scrittura per arrivare gradualmente alla legatura delle lettere



Metodo quattro caratteri CONSONANTI: suoni inversi

1: COLLEGA OGNI DISEGNO AL SUONO INIZIALE.

MA ME MI MO MU



2: COMPLETA LE PAROLE.

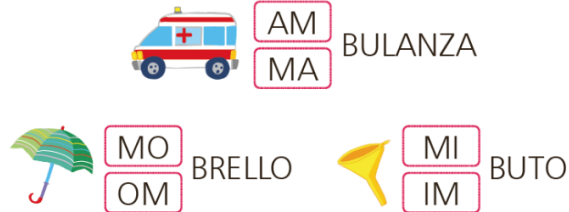


62 PRONUNCIO E SCRIVO

1: CAMBIA L'ORDINE DELLE LETTERE. PRONUNCIA E SCRIVI.



2: PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI. COLORA IL SUONO INIZIALE GIUSTO.



3: LEGGI E POI COLORA SOLO LE PAROLE CHE HANNO SIGNIFICATO.



SCRIVO E LEGGO 63

formazione dei suoni inversi nel percorso di ciascuna lettera

METODO TUTTO MAIUSCOLO

Metodo tutto MAIUSCOLO: presentazione della vocale

Audio

CERCHIA LA PAROLA PIÙ CORTA CHE INIZIA CON A.

ALA
ANTENNA

PENSO IN VERDE

PENSO IN VERDE
Se tocchi le ali delle farfalle, poi non riescono più a volare.

RIPASSA LE A E IL DISEGNO.

A COME ALI

OSSERVA I DISEGNI E PRONUNCI

ASINO
ANELLO
ARCOBALENO
AMO
ALBERO

20 21

Si presenta SOLO il carattere MAIUSCOLO

DDI
APP
alfabetiere

richiamo alla realtà e analisi delle preconcoscienze di lettura

PRONUNCIO: attività sul fonema

Metodo tutto MAIUSCOLO: pronuncio e riconosco

Si propone solo il carattere maiuscolo

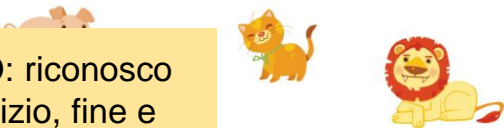
1: PRONUNCIA I NOMI E CERCHIA I DISEGNI CHE INIZIANO CON A.



2: PRONUNCIA I NOMI E CERCHIA I DISEGNI CHE FINISCONO CON A.



3: PRONUNCIA I NOMI E CERCHIA I DISEGNI CHE CONTENGONO A.

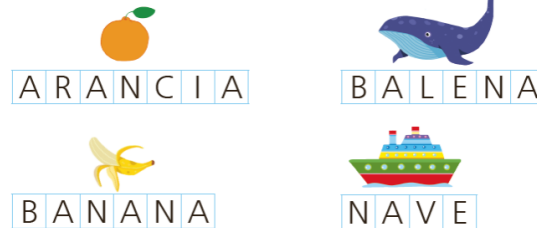


PRONUNCIO: riconosco il fonema a inizio, fine e all'interno della parola

1: TROVA LE A, POI COLORALE.



2: OSSERVA I DISEGNI E PRONUNCIA I NOMI. POI COLORA LE CASELLE CON A.



3: CERCHIA LE PAROLE CON A.



RICONOSCO: riconosco il grafema isolato e nella parola



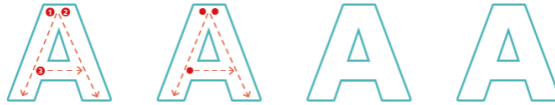
Metodo tutto MAIUSCOLO: scrivo e leggo

SCRIVO: avvio graduale alla scrittura:

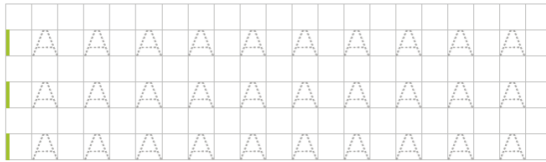
- lettera con direzionalità
- quadretto grande
- quadretto 1 cm

DDI
tutorial
per scrivere
in maiuscolo

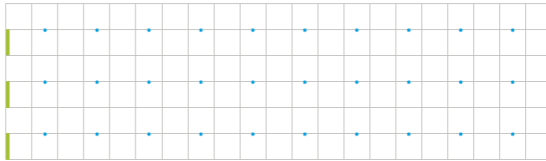
1 COM'È FATTA LA A? RIPASSA CON UN DITO.



2 RIPASSA LA LETTERA A.



3 SCRIVI TANTE VOLTE LA LETTERA A.



4 PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI. POI RIPASSA E COMPLETA.



5 SCRIVI LA LETTERA A E COMPLETA.



6 LEGGI.



QUADERNO DI SCRITTURA

in perfetta continuità con il metodo

aduale e per bambini con difficoltà

STAMPATO MAIUSCOLO

1 RIPASSA.

2 COMPLETA.

3 SCRIVI.

Metodo, pp. 20-25 5

1 RIPASSA LE A E IL DISEGNO.

A COME ALI

Metodo, pp. 20-25 5

2 COLORA a, A.

34 Metodo, pp. 20-25 5

CORSIVO

1 RIPASSA E SCRIVI.


Metodo, pp. 20-25 35

sezione 4 caratteri:

- per chi usa il metodo tutto maiuscolo, per apprendere il corsivo a partire da ciò che sa
- per chi usa il metodo 4 caratteri

QUADERNO DELLA SCRITTURA

Mini PASSI




1 RIPASSA.

M M M M M

M M M M M M M M M M

M M M M M M M M M M

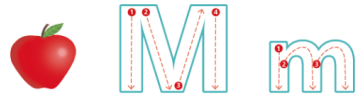
2 COMPLETA.



3 SCRIVI.

10 Metodo, pp. 58-63

STAMPATO MAIUSCOLO e minuscolo



1 RIPASSA E SCRIVI.

M M M M M M M M M M

MA ME MI MO MU

AM EM IM OM UM

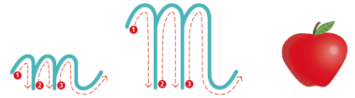
m m m m m m m m

ma me mi mo mu

am em im om um

44 Metodo, pp. 58-63

CORSIVO



1 RIPASSA E SCRIVI.

m m m m m m m m

ma me mi mo mu

ma me mi mo mu

am em im om um

am em im om um

M M M M M M M M


45 Metodo, pp. 58-63

MATEMATICA classe 1^a: presentazione dei numeri

in cifre
lettere
con le
dita


prima
astrazione:
ten frame

scrittura
nel
quadretto

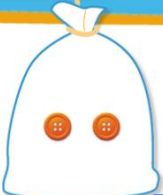
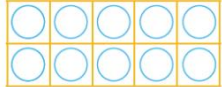


DUE

1 RIPASSA IL NUMERO CON IL DITO, POI CON LA MATITA.



2 CONTA E COLORA NELLA GRIGLIA TANTE PALLINE QUANTI SONO I BOTTONI NEL SACCHETTO.

3 COPIA IL DISEGNO PARTI DAL NUMERO POI COLORA L'OCCHETTA.

4 RIPASSA E SCRIVI

5 COPIA IL DISEGNO PARTI DAL NUMERO POI COLORA L'OCCHETTA.

6 DISEGNA UNA COCCINELLA SUL FIORE PIÙ PICCOLO E DUE FARFALLE SUL FIORE PIÙ GRANDE.

7 FORMA IL NUMERO 2 IN MODI DIVERSI. SEGUI L'ESEMPIO.

8 COMPLETA CON I NUMERI CHE VENGONO PRIMA DI 2.

DDI APP
numeriere
abaco
carte gioco

apprendimento
a spirale:
ripresa
prerequisiti

STEAM per contare
sezione finale del volume

Audio Scheda Tutorial

Mi esercizio, p. 149



MATEMATICA classe 1^a: eserciziario integrato

3

TRE

1 RIPASSA IL NUMERO CON IL DITO, POI CON LA MATITA.

2 CONTA E COLORA NELLA GRIGLIA TANTE PALLINE QUANTI SONO I BOTTONI NEL SACCHETTO.

Mini GIOCHI

3 TROVA IL NUMERO 3 E RIPASSALO IN ROSSO.

• QUANTI GATTI CI SONO? _____

4 RIPASSA E SCRIVI 3.

TRE TRE TRE TRE TRE

24

TRE

Audio Scheda Tutoriale

5 IN OGNI NIDO ENTRANO LE API INDICATE DAL NUMERO: CERCHIA E COLLEGA. SEGUI L'ESEMPIO.

6 FORMA IL NUMERO 3 IN MODI DIVERSI. SEGUI L'ESEMPIO.

7 COMPLETA CON I NUMERI CHE VENGONO PRIMA DI 3. POI CERCHIA IL NUMERO CHE VIENE DOPO 3. SAI IL SUO NOME?

25

TRE

MI ESERCITO NUMERI FINO A 10

1 RIPASSA E COMPLETA.

3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3

TRE TRE TRE TRE TRE

2 COLORA TRE QUADRETTI E SCRIVI IL NUMERO.

3 TRE

regolo

3 DISEGNA SULL'ASTA LE PALLINE INDICATE DAL NUMERO.

abaco

4 ... LINEA FINO A 3.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

5 CONTA, COLORA E SCRIVI IL NUMERO DI ELEMENTI.

3 1 0 2

150

MATEMATICA classe 1^a: apprendimento ludico

Mini GIOCHI

I NUMERI 2 • 3

1 DAL DISEGNO DEL PRATO-SCUOLA SONO SPARITI ALCUNI ELEMENTI! DISEGNA TU.

• IL  E **ALCUNE**  IN CIELO.

• **2**  VICINO ALL' .

• **3**  DENTRO IL LAGHETTO
E **NESSUNA**  FUORI.



26

2 ACCOMPAGNA GLI ANIMALI FUORI DAL LABIRINTO. ATTENZIONE, NON TUTTI POSSONO USCIRE. POI RISPONDI.



- QUANTI ANIMALI HAI ACCOMPAGNATO **FUORI**?
- QUANTI SONO RIMASTI **DENTRO**?

3 OSSERVA LA FOTOGRAFIA E COMPLETA CON I NUMERI: 0 • 1 • 2 • 3.

..... ANTENNE
..... ORECCHIE
..... NOCCIOLE

PENSO IN VERDE
Informati prima di dare da mangiare agli animali selvatici e impara come e quando aiutarli.



PENSO IN VERDE

Informati prima di dare da mangiare agli animali selvatici e impara come e quando aiutarli.



SOSTENIBILITÀ

Album della creatività, pp. 32-33

27

Fotografia per l'aggancio alla realtà e percorso di educazione alla sostenibilità

MATEMATICA classe 1^a: verifica per ogni gruppo di numeri

VERIFICA I NUMERI 0 • 1 • 2 • 3

1 COLORA UN PALLINO PER OGNI FUNGO E SCRIVI IL NUMERO.



2 LE MARGHERITE CHE USANO COME SEDIE NEL PRATO-SCUOLA NON BASTANO PER TUTTI! DISEGNA TU QUELLE CHE MANCANO E RISPONDI.



• QUANTE MARGHERITE HAI DISEGNATO?

3 CONTA LE FOGLIE E SCRIVI SULLA LINEA I NUMERI MANCANTI.



UN PASSO IN PIÙ...

1 OSSERVA E RISPONDI.



- QUANTE API DENTRO L'ARNIA?
- QUANTE FUORI DALL'ARNIA?
- QUANTE API PUOI CONTARE?

2 COLORA UNA FOGLIA PER OGNI RAMO E RISPONDI.



• QUANTE FOGLIE HAI COLORATO?

3 COLORA TUTTE LE FOGLIE DI UN SOLO RAMO E RISPONDI.



• QUANTE FOGLIE HAI COLORATO?

UN PASSO IN PIÙ
problem solving

pensiero logico-
matematico

MINI Riflessione
autovalutazione
A fine volume una
pagina intera di
autovalutazione

MiniRIFLESSIONE

HO SVOLTO LE ATTIVITÀ: MOLTO BENE



BENE



POSSO MIGLIORARE



MATEMATICA classe 1^a: sottrazione

TI RACCONTO

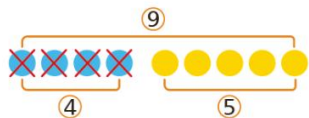
LA SOTTRAZIONE

1 ASCOLTA L'INSEGNANTE, OSSERVA IL DISEGNO E RISPONDI.

Per la sua festa di compleanno, ape Ala ha decorato il prato con 9 palloncini appesi a un filo. Durante la festa però tutti i palloncini azzurri sono scoppiati.



- QUANTI PALLONCINI HA APPESO ALA?
- QUANTI PALLONCINI SONO SCOPPIATI?
- QUANTI PALLONCINI GONFI SONO RIMASTI?



PER RISPONDERE ALLA DOMANDA HAI FATTO UNA SOTTRAZIONE.

$$9 - 4 = 5$$

NOVE **MENO** QUATTRO **UGUALE** CINQUE

2 INDICA CON UNA X IL NUMERO CORRETTO.

- SONO RIMASTI GONFI 4 5 9 PALLONCINI.

74

PROBLEM SOLVING



Audio e numeriere

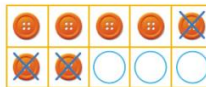


è FACILE

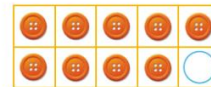
OPERAZIONI
FINO A 10

SOTTRAZIONI CON I BOTTONI

1 CONTA I BOTTONI, CANCELLA CON UNA X QUELLI CHE DEVI TOGLIERE E COMPLETA LE SOTTRAZIONI. SEGUI L'ESEMPIO.

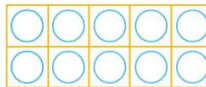


$$7 - 3 = \square$$

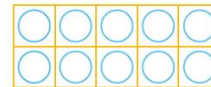


$$9 - 4 = \square$$

2 COLORA I BOTTONI, CANCELLA CON UNA X QUELLI CHE DEVI TOGLIERE E COMPLETA LE SOTTRAZIONI.



$$8 - 5 = \dots\dots$$



$$10 - 4 = \dots\dots$$

3 CONTA I BOTTONI E SCRIVI LE SOTTRAZIONI. SEGUI L'ESEMPIO.



$$6 - \square = \square$$



$$\square - \square = \square$$



$$\square - \square = \square$$



$$\square - \square = \square$$

75

MATEMATICA classe 1^a: problem solving

TI RACCONTO

testi "narrati" e vicini alla realtà dei bambini

avvio alla argomentazione

TI RACCONTO

I PROBLEMI

OGNI GIORNO RISOLVIAMO QUALCHE PROBLEMA. POSSONO ESSERE PROBLEMI PICCOLI O GRANDI, PROBLEMI CHE SI RISOLVONO ATTRAVERSO DELLE AZIONI O ATTRAVERSO LE OPERAZIONI.

- 1 LEGGI, OSSERVA E COLORA I QUADRATINI DEI PROBLEMI DI QUESTE DUE PAGINE:
- DI ■ SE SI RISOLVONO CON UN'AZIONE;
 - DI ■ SE SI RISOLVONO CON UN'OPERAZIONE;
 - DI ■ SE MANCANO DELLE INFORMAZIONI PER RISOLVERLO.

Emma è uscita di casa con 20 euro per comprare un astuccio e un quaderno.



- Basteranno a Emma i soldi per comprare sia l'astuccio sia il quaderno? Sì. No. Spiega perché.

118

EDUCAZIONE FINANZIARIA



PROBLEMI



Audio

Raffaele e Serena hanno un problema: il pallone con cui stavano giocando in giardino si è incastrato fra i rami di un albero.



- Quale consiglio daresti ai due amici? Racconta.

Eugenio e Amina giocano a freccette. Vince chi raggiunge in tre lanci il punteggio maggiore. Eugenio ha già fatto i suoi tre lanci, ora è il turno di Amina.



- Quanti punti ha fatto Eugenio?
- Chi ha vinto? Eugenio. Amina. Non si può sapere. Spiega perché.

PARLIAMO INSIEME

- PENSA A UN PROBLEMA CHE HAI AFFRONTATO. DISEGNALO SUL QUADERNO. POI RACCONTA CHE TIPO DI PROBLEMA ERA, COME LO HAI AFFRONTATO E SE LO HAI RISOLTO.



LIFE SKILLS

119

MATEMATICA classe 1^a: STEAM

Costruiamo gli strumenti per contare

contare in tanti modi per non creare difficoltà ai bambini

Materiali di riciclo e facili da recuperare

STEAM

PER CONTARE

Audio

MANI PER CONTARE!

1 RAPPRESENTA 3: COLORA TRE DITA A SCELTA. CONFRONTATI CON COMPAGNE E COMPAGNI: AVETE COLORATO TUTTI LE STESS E DITA?

2 TU COME FAI 3 CON LE DITA? CERCHIA. POI RISPONDI.

QUANDO USIAMO LE MANI, NON IMPORTA QUALI DITA SCEGLIAMO PER RAPPRESENTARE UN NUMERO. ECCO PER ESEMPIO ALCUNI MODI PER FARE 3 CON LE DITA.

● QUALI NUMERI PUOI RAPPRESENTARE SE USI UNA SOLA MANO? SCRIVILI.

0 1 2 3 4 5

● QUALI NUMERI PUOI RAPPRESENTARE SE USI DUE MANI? SCRIVILI.

6 7 8 9 10

● CONOSCETE UN NUMERO CHE NON POSSIAMO RAPPRESENTARE ANCHE SE USIAMO DUE MANI? SÌ NO

● ASCOLTA L'INSEGNANTE E SEGUI LE ISTRUZIONI.

IL CONTADITA

Ripassa il contorno delle mani sul cartoncino, poi ritagliale. Alza e abbassa le dita per indicare i numeri.

0

1

2

6

8

IL TEN FRAME

Prendi un cartone portauova con 10 posti e dei bottoni. Metti in ogni posto un solo

184

185

ALBUM DELLA CREATIVITÀ 1^a: Arte e...

lettere, numeri, stagioni, natura, attività manuali...

CONSONANTI

CONSONANTI NASCOSTE

- OSSERVA IL DIPINTO. TROVA E CERCHIA LA CONSONANTE NASCOSTA.
- COLORA LE CONSONANTI: OSSERVA E USA LO STESSO COLORE PER OGNI FORMA GEOMETRICA.



Robert Delaunay, *HWICE*

22 Metodo, pp. 112-113 • In Guida le sagome del tangram per ricreare le consonanti.

PENSO IN VERDE

N • S • T • V



con fascicolo dei ritagli (le ricorrenze)

NUMERI

NUMERI FANTASIOSI

- COLORA I NUMERI COME PIÙ TI PIACE.



RENDI SPIRITOSI I NUMERI: DISEGNA GLI ELEMENTI CHE PREFERISCI.

32 Matematica, pp. 20-21, 26-27

A CACCIA DI NUMERI

0 • 1 • 2 • 3

- QUALE NUMERO È NASCOSTO NEL QUADRO? COLORA LO SFONDO E IL NUMERO CON DUE TINTE DIVERSE.



Robert Delaunay, *Passaggio con disco*

33

MUSICA

IL SUONO DELLA MIA VOCE

- OSSERVA L'IMMAGINE, POI CHIUDI GLI OCCHI.
QUALI SUONI PUOI SENTIRE IN QUESTO AMBIENTE?



- A COPPIE OSSERVATE LE IMMAGINI E GIOCATE: UN BAMBINO RIPRODUCE UN SUONO, IL COMPAGNO O LA COMPAGNA LO INDOVINA. POI SCAMBIATEVI I RUOLI.



42

DDI
APP
body percussion

IL TEMPO DEL MIO CORPO

- ASCOLTA IL TEMPO DEL TUO CORPO:
APPOGGIA LE MANI SUL PETTO.

- SENTI IL BATTITO DEL TUO CUORE?
 SÌ NO
- COM'È?
 VELOCE LENTO



- APPOGGIA LE MANI SULLA PANCIA.

- SENTI IL TUO RESPIRO?
 SÌ NO
- COM'È?
 VELOCE LENTO



- SALTELLA SUL POSTO PER QUALCHE MINUTO.
ASCOLTA IL BATTITO DEL CUORE E IL TUO RESPIRO.
ORA COME SONO?

PIÙ VELOCI

PIÙ LENTI

43

LETTURE classe 3^a: organizzato per TEMI e GENERI

UNITÀ 3 SOGNI E FANTASIE

Ascolto e comprendo

Ascolto e racconto

SEZIONE
TEMATICA
(racconti,
poesie,
descrizioni...)

- 54 **LEGGO è FACILE** • Il mare di Marta
56 I personaggi delle fiabe
57 Alma Deutscher
58 C'era una volta
59 **IO NEL MONDO** • La Costituzione
60 Qualcosa di soffice
61 Sogni che volano
62 **PENSO IN VERDE** • Il Cane
63 **VERIFICA DI ASCOLTO** • La fata e lo gnomo

SEZIONE
SUI
GENERI
TESTUALI
(fiaba e
favola)

LA FIABA E LA FAVOLA

Mini PASSI

- 64 La Bella Addormentata
66 La minestra magica
68 Salvata dalla Luna
70 Il gallo spiumato
72 Il cicale e la formica
73 La volpe e la cicogna
74 **ANALIZZO è FACILE** • Mappe
76 **VERIFICA DI COMPRENSIONE** •
L'aquila e la tartaruga

UNITÀ 3 SOGNI E FANTASIE

ASCOLTO E RACCONTO

1. Canta la canzone e ascolta la storia della maestra Vanessa.

COMPRESO

1. Indica con una X la risposta corretta.

- Di che cosa parla la storia che racconta la maestra Vanessa?
 Un cane. Un gatto. Un farfalla. Tutti. Nessuno.
- Come sono le ali delle farfalle?
 Perché le ali sono ricamate e leggere.
- Perché è così un unico tempo per attraversare il ruscello e recarsi dalle due volpe?
 Perché non possono tornare abbaiando (cioè con un difensore).
- Perché non recano e decidero chi è la più agile?
 Come risposta alle.
- Che cosa succede nel momento?
 Si distinguono le come in segno di pace.

Mini PASSI

LA FIABA

Le fiabe sono racconti fantastici che narrano avventure magiche e meravigliose.

PERSONAGGI

I personaggi delle fiabe possono essere magici o fantastici.

LUOGHI

Le fiabe si svolgono in luoghi magici e misteriosi di fantasia.

TEMPO

Le fiabe si svolgono in un tempo lontano e indefinito.

FINI

I personaggi devono affrontare una serie di prove. Spesso la fiaba si concludono con un lieto fine.

ANALIZZO

LA FAVOLA

Le favole sono racconti fantastici brevi, inventati per trasmettere un insegnamento.

PERSONAGGI

I personaggi delle favole sono animali che si comportano come esseri umani.

LUOGHI

Le favole si svolgono di solito in ambienti naturali.

TEMPO

È un tempo indeterminato, cioè non indicato con precisione e chiarezza.

FINI

Le favole raccontano le azioni di animali, che spesso riflettono tra loro.

ANALIZZO METACOGNITIVO

Osserva la fiaba/favola. Qual è il personaggio della fiaba e quale quello della favola? Quali sono i personaggi? È un luogo reale o fantastico? Conferma la tua tesi.

LETTURE classe 3^a: competenze di ascolto e parlato

UNITÀ 3

SOGNI E FANTASIE



● **Canta** la canzone e **ascolta** la storia della maestra Vanessa.


COMPRENDO

- **Indica** con una X le risposte corrette.
 - Di che cosa parla la storia che racconta la maestra Vanessa?
 - Di camosci. Di capre. Di libellule.
 - Come sono le capre della storia? Allegre. Tristi. Prepotenti.
 - Perché le capre iniziano a litigare?
 - Perché c'era un unico tronco per attraversare il torrente e nessuna delle due voleva far passare l'altra per prima.
 - Perché non riescono a trovare abbastanza cibo con cui sfamarsi.
 - Perché non riescono a decidere chi è la più agile.
 - Come finisce la lite?
 - Cadono entrambe nel torrente. Si strofinano le corna in segno di pace.


52 ASCOLTO E COMPRENDO ... Testo della storia in Guida.

OSSERVO E RACCONTO


2 Ora racconta tu la storia: aiutati con i disegni.




1




2



3



4



53 ASCOLTO E RACCONTO

dalla prima alla terza
un percorso per
imparare ad
ASCOLTARE,
COMPNDERE
e **RACCONTARE,**
guidato dalle vignette

DDI

In ogni apertura una
storia e una **canzone**
di **Stefano Bordiglioni**

La canzone è disponibile
per l'insegnante nel libro
digitale del docente

LETTURE classe 3^a: competenze di lettura

LEGGO

è FACILE



Audio



Per leggere bene, prova a cambiare il **TONO DELLA VOCE**.
Se alla fine della frase trovi un punto di domanda (?) o un punto esclamativo (!) dai alla voce la giusta intonazione.



Fai attenzione alle faccine: ti aiutano a capire come e quando devi cambiare il tono della voce.

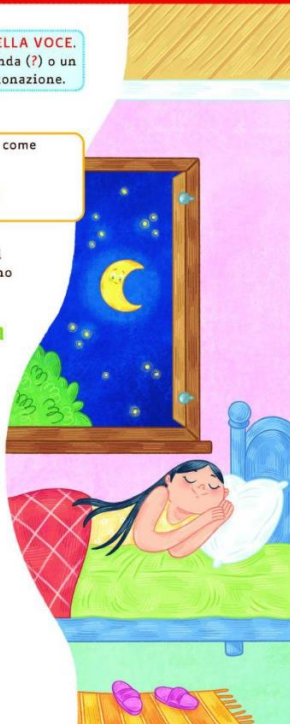


- Cerca nel testo i punti di domanda e i punti esclamativi. Osserva le faccine e cambia il tono della voce mentre leggi.

Il mare di Marta

Marta vive in campagna.
Questa notte è caldissima
e Marta dorme con la finestra aperta.
E in sogno parla con la Luna
che illumina la sua camera.

- ☹️ – Peccato, – le dice – stasera sei soltanto un pezzetto di Luna!
- Meglio così, invece – dice la Luna.
- Sono agile e leggera e posso essere molte cose.
- ☹️ – Che cosa per esempio? – chiede Marta.



– Per esempio la vela di una barchetta che naviga sul mare.
Marta salta nella barchetta e afferra il timone.

- ☹️ Che emozione!



- ☹️ – E poi? – chiede.
- ☹️ – Poi posso essere un delfino che salta e gioca tra le onde!
Marta salta a cavalcioni del delfino.
- ☹️ Che avventura!

☹️ – E che cosa puoi essere ancora?
– Un'amaca tesa tra due alberi.
Marta si dondola su un'amaca all'ombra di due palme ai bordi della spiaggia.

- ☹️ Che beatitudine!



- ☹️ – E poi?
- E poi un ombrellone che ti ripara dai raggi infuocati del sole.
Marta sotto l'ombrellone gioca nella sabbia con paletta e secchiello.
- ☹️ Che divertimento!

Sofia Gallo, *Tante storie di stelle, civette, lucciole e...*, Il Castoro, 2015

dalla seconda alla terza

un percorso per imparare a **LEGGERE** con regole e suggerimenti.

Il carattere ad alta leggibilità aiuta a superare eventuali difficoltà di decifrazione

LETTURE classe 3^a: competenze di comprensione

UNITÀ 3

I personaggi delle fiabe

C'è sempre un principe su un bianco destriero che corre a salvare il suo amor prigioniero.

C'è sempre una strega brutta e malvagia con i capelli simili a serpi e occhi rossi come di **bragia**.

C'è sempre un orco così grande e grosso che quando sbadiglia fa un **parapiglia**.

Rosanna Guarnieri, *Fiabe e filastrocche*, DeAgostini



SCOPRO PAROLE
Bragia: brace, carboni ardenti.
Parapiglia: insieme confuso di persone che corrono e si agitano.

PARLIAMO INSIEME
 1 Quali altri personaggi delle fiabe o delle favole ti vengono in mente? Qual è la tua fiaba preferita? **Racconta.**

56

SOGNI E FANTASIE



Audio

Alma Deutscher

Questa è Alma!



C'era una volta una bambina che udiva la musica ovunque. Melodie risuonavano nelle sue orecchie mentre sognava nel letto o mentre saltava la corda in cortile. Ad Alma piaceva pensare che quella musica provenisse da compositori immaginari di una magica terra lontana, ma in realtà, era frutto della sua mente brillante. Alma aveva quattro anni quando cominciò a eseguire le sue canzoni al pianoforte di fronte ai suoi genitori, lasciandoli sbigottiti. Come se scrivesse una fiaba, Alma creava qualcosa di bellissimo così, dal nulla. I suoi genitori cercarono un insegnante speciale che credesse nel suo dono, e alla fine trovarono un compositore in Svizzera. Tramite i loro computer, i due potevano suonare insieme a chilometri di distanza. Con il passare del tempo, Alma perfezionò le sue capacità. Scrisse musica per pianoforte, violino e addirittura per orchestre intere. Ben presto, la gente si assiepava nelle sale da concerto per ascoltare quella piccola compositrice dai capelli d'oro che eseguiva la musica che le era giunta in sogno.

Quando scrisse la prima opera all'età di nove anni, Alma decise di adattare la sua fiaba preferita, *Cenerentola*. Nella sua versione, però, non c'erano scarpette di cristallo. La *Cenerentola* di Alma era una compositrice, proprio come lei. E il principe percorreva il regno in lungo e in largo alla ricerca della fanciulla capace di finire la melodia che *Cenerentola* aveva scritto.

Elena Favilli, *Storie della buonanotte per bambine ribelli. 100 ragazze di oggi per il mondo di domani*, Mondadori

COMPRENDO
 1 Indica con una X se le affermazioni sono vere (V) o false (F).

• Alma udiva la musica ovunque.	<input checked="" type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> F
• Alma a sette anni cominciò a suonare il pianoforte.	<input type="checkbox"/> V	<input checked="" type="checkbox"/> F
• Alma suonava insieme a un compositore attraverso il computer.	<input type="checkbox"/> V	<input checked="" type="checkbox"/> F
• Alma non scrisse mai della musica.	<input type="checkbox"/> V	<input checked="" type="checkbox"/> F
• Alma eseguiva la musica che le era giunta in sogno.	<input type="checkbox"/> V	<input checked="" type="checkbox"/> F
• La sua prima opera fu un adattamento di <i>Cenerentola</i> : la sua fiaba preferita.	<input type="checkbox"/> V	<input checked="" type="checkbox"/> F

57

LETTURE classe 3^a: I GENERI

I generi sono collegati al tema della sezione tematica corrispondente:
sogni e fantasia
→ **fiaba e favola**

noi e la natura
→ **testo descrittivo**

DDI
tutorial
giochi



Mini PASSI ANALIZZO Mini PASSI Audio Gioco

LA FIABA

Le **fiabe** sono racconti fantastici che narrano avvenimenti magici e immaginari.

PERSONAGGI
I personaggi delle fiabe possono essere realistici o fantastici.

LUOGHI
I fatti si svolgono in luoghi reali oppure di fantasia.

TEMPO
Le fiabe si svolgono in un tempo lontano e indefinito.

FATTI
I personaggi devono affrontare una serie di prove. Spesso le fiabe si concludono con un lieto fine.



LA FAVOLA

Le **favole** sono racconti fantastici brevi, inventati per trasmettere un insegnamento.

PERSONAGGI
I personaggi delle favole sono animali che si comportano come esseri umani.

LUOGHI
Le favole si svolgono di solito in ambienti naturali.

TEMPO
Il tempo è indeterminato, cioè non indicato con precisione e chiarezza.

FATTI
Le favole raccontano le azioni di animali, che spesso litigano tra loro.

ANALIZZIAMO INSIEME
Osservate la fotografia. Qual è il personaggio della fiaba e quale quello della favola? Quale luogo è rappresentato? È un luogo reale o fantastico? Confrontatevi tra di voi.

64 65

LETTURE classe 3^a: competenze di analisi testuale (pp. 66-67)

LA FIABA

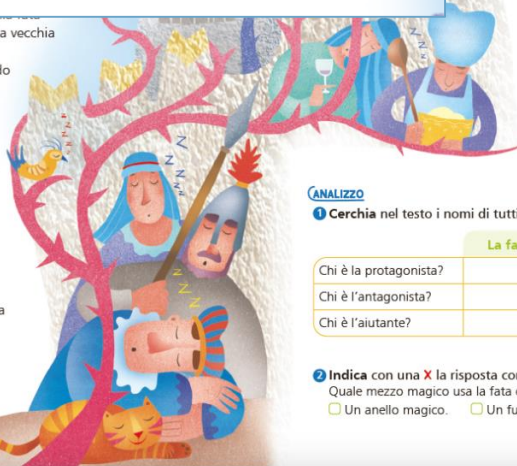
I **personaggi** della fiaba sono:

- il **protagonista**, che di solito è buono e coraggioso e deve superare delle difficoltà;
 - l'**antagonista**, che è cattivo e ostacola il protagonista;
 - l'**aiutante**, che aiuta il protagonista ad affrontare le difficoltà.
- Nelle fiabe a volte sono presenti anche animali e oggetti magici.

che non era stata invitata: il re le fece dare un piatto ma la vecchia ci era rimasta male e brontolò fra i denti una minaccia. Una giovane fata che le stava vicino la sentì e fece in modo di essere l'ultima a consegnare il suo dono per poter riparare al male che avrebbe fatto la vecchia. Quando fu il momento dei doni, le fate regalarono alla bambina la bellezza, la grazia e tante altre qualità; invece, la vecchia fata della torre disse che la principessa, a sedici anni, si sarebbe ferita la mano con un **fuso** e sarebbe morta. Quel terribile presagio fece rabbrivire tutti. A quel punto fu il turno della giovane fata, che disse: - Rassicuratevi, re e regina: la principessa non morirà. Cadrà in un sonno profondo, che durerà fino a quando il figlio di un re verrà a svegliarla. Il re, per evitare la disgrazia, ordinò che tutti i fusi sparissero dal regno. Ma un giorno, quando la principessa ebbe sedici anni, saltò fino in cima a una torre dove una vecchietta se ne stava sola a filare.

SCOPRO PAROLE

Fuso: arnese di legno usato un tempo per filare la lana.



ANALIZZO



Audio Tutorial Lapbook

La ragazza toccò il fuso, si ferì e cadde addormentata. Con lei si addormentarono tutti gli abitanti del castello che in poco tempo venne coperto da una foresta di cespugli spinosi, così fitta che né bestie né uomini potevano passare. Cent'anni dopo un principe vide da lontano le torri del castello e, spinto dalla curiosità, decise di scoprire di cosa si trattasse. Arrivò davanti ai cespugli spinosi e questi si aprirono per dargli il passo. Il principe andò diritto al castello ed entrò. C'era un silenzio terribile. Il principe attraversò stanze e corridoi e infine entrò in una camera tutta dorata, dove sopra un letto dormiva una bellissima fanciulla di sedici anni. Il principe si accostò ammirato, le s'inginocchiò vicino e la baciò. Allora, poiché la fine dell'incanto era arrivata, la principessa si svegliò e tutti gli abitanti del castello si svegliarono con lei. La principessa sorrise: - Siete voi, mio principe? Quanto vi siete fatto aspettare! Il giovane s'innamorò di lei all'istante e decise che sarebbe stata la sua sposa.

Charles Perrault, *La Bella Addormentata nel bosco*, Edizioni EL

ANALIZZO

1 **Cerchia** nel testo i nomi di tutti i personaggi e poi **completa** la tabella.

	La fata cattiva	La fata buona	La principessa
Chi è la protagonista?			
Chi è l'antagonista?			
Chi è l'aiutante?			

2 **Indica** con una **X** la risposta corretta.

Quale mezzo magico usa la fata cattiva?

- Un anello magico. Un fuso. Una bacchetta magica.

DDI
tutorial
giochi

LETTURE classe 3^a: mappe dei generi testuali

ANALIZZO # FACILE

● Completa la mappa con le parole date. Se non te le ricordi torna alle pagine precedenti e rileggi le spiegazioni.

luoghi • conclusione • aiutante • prove • animali • protagonista

LA FIABA

Che cos'è La fiaba è un racconto fantastico che narra avvenimenti magici.

Caratteristiche

- I **personaggi** della fiaba sono:
 - il (o la) _____, che di solito è buono e coraggioso e deve superare delle difficoltà;
 - l'**antagonista**, che è cattivo e ostacola il protagonista;
 - l'_____, che aiuta il protagonista ad affrontare le difficoltà.
- Nella fiaba possono essere presenti _____ e **oggetti magici**.
- Il **tempo** è lontano e **indefinito**.
- I _____ possono essere **reali o fantastici**.

Struttura

La fiaba è formata da:

- **inizio**, che presenta il/la protagonista e la situazione di partenza;
- **svolgimento**, che racconta le _____ che deve affrontare il o la protagonista;
- _____, che racconta il lieto fine.

La fiaba può essere divisa in **sequenze**

ANALIZZO # FACILE Audio
Mappa modificabile

● Completa la mappa con le parole date. Se non te le ricordi torna alle pagine precedenti e rileggi le spiegazioni.

indeterminato • animali parlanti • conclusione • insegnamento • inizio

LA FAVOLA

Che cos'è La favola è un racconto fantastico che narra storie di _____ che assumono atteggiamenti tipici degli esseri umani.
Ha lo scopo di trasmettere una **morale**, cioè un _____.

Caratteristiche

- I **personaggi** di solito sono **animali parlanti**.
- Il **tempo** è _____.
- I **luoghi** sono **ambienti naturali** come foreste, ruscelli, prati...

Struttura

La favola è formata da:

- _____, che presenta l'animale o gli animali protagonisti e la situazione di partenza;
- **svolgimento**, che racconta i fatti che accadono;
- _____, che racconta come finisce la vicenda e presenta la morale.

La favola può essere divisa in **sequenze**.

MAPPE in MiniMondo:

- grammatica cl. 2^a e 3^a
- generi testuali cl. 3^a
- storia, geografia e scienze cl.2^a e 3^a

QUADERNO di grammatica e SCRITTURA classe 3^a

DDI
wordwall

GRAMMATICA

Contrari

I **contrari** sono parole che hanno un significato opposto. I contrari possono essere nomi, aggettivi, verbi e non solo: **coraggio / paura**.

1 Osserva i due ritratti e scrivi al posto giusto le seguenti parole contrarie.
biondi / bruni • chiari / scuri • pallide / rosse • lungo / tozzo • sottili / carnose



2 Indica con una X solo i nomi contrari.

- rumore: fracasso silenzio
- forza: debolezza potenza
- giustizia: ingiustizia onestà
- facilità: semplicità difficoltà
- noia: divertimento tedio
- velocità: lentezza fretta

3 Accanto a ogni verbo scrivi il suo contrario.

- aprire → _____
- tacere → _____
- moltiplicare → _____
- comprare → _____
- odiare → _____
- partire → _____
- vincere → _____
- rompere → _____
- cuocere → _____
- accendere → _____

80 Quaderno degli esercizi p. 160

LESSICO

Una parola, più significati

MAPPA

è FACILE

PAROLE E SIGNIFICATO

COME SI CLASSIFICANO?

In base alla **forma**.
La maggior parte delle parole sono formate da due parti:

RADICE: è la parte iniziale della parola, che esprime il significato.

DESINENZA: è la parte finale della parola e può cambiare in base al genere e al numero.



In base al **significato**.

FAMIGLIA DI PAROLE: è l'insieme di parole che hanno origine dalla stessa radice. Queste parole sono collegate tra loro dal significato.

pane panificio
panettiere panepapato

SINONIMI: sono parole con significato simile ma che si scrivono in maniera diversa.

casa abitazione

CONTRARI: sono parole che hanno significato opposto.

coraggio / paura

OMONIMI: sono parole che si scrivono allo stesso modo, ma che hanno significati diversi.

sirena

VERIFICA

Lessico

Audio
Mappa modificabile

1 Cerca nel dizionario il significato delle seguenti parole, poi indicalo con una X.

Raffica: tipo di spago colpo di vento
Cautela: prudenza coraggio
Indole: corporatura carattere
Tedioso: noioso allegro
Grinfia: zampa con artigli filo di ferro
Scevro: privo ricco



2 Collega con una freccia ogni radice alla desinenza adatta, poi scrivi la parola che hai ottenuto.

libr- atorio _____
pan- eria _____
osserv- etteria _____
scriv- ania _____



3 Collega con una freccia i nomi astratti sinonimi.

esultanza
rancore
spavento
fantasia
gioia

paura
odio
euforia
allegria
immaginazione

4 Collega con una freccia i nomi astratti contrari.

amore
bellezza
ricchezza
vecchiaia
felicità

bruttezza
odio
tristezza
povertà
giovinazza

UN PASSO IN PIÙ Scrivi una frase per ciascun significato delle parole omonime.

*porto (verbo) _____
*porto (nome) _____

Mini RIFLESSIONE

Ho svolto le attività: molto bene. bene. posso migliorare.

83 Attiva gli esercizi su HUB Kids.

QUADERNO di grammatica e SCRITTURA classe 3^a

competenze di scrittura

SCRIVO
LA FIABA

La **fiaba** è un racconto fantastico che ha dei personaggi particolari:

- il **protagonista** è buono e coraggioso e deve superare delle difficoltà;
- l'**antagonista** è il personaggio cattivo e ostacola il protagonista;
- l'**aiutante** aiuta il protagonista ad affrontare le difficoltà.

Nelle fiabe a volte sono presenti anche **animali** e **oggetti magici**.

1 Leggi il testo. Quante fiabe "nascoste" riesci a trovare?

Insalata di fiabe

C'era una volta un rospo che vedendo un principe disse:
 – Specchio, specchio delle mie brame: chi è la più bella del reame?
 Un principe di passaggio le volle fare provare a tutti i costi
 una scarpetta di cristallo, ma le stava troppo larga.
 Allora la strega aprì la porta della casina di marzapane e cioccolata
 e disse: – Apriti sesamo!
 Biancaneve provò a mordere la mela avvelenata, ma un pifferaio magico
 cominciò a suonare e un mucchio di topi lo seguirono incantati
 dalla musica.
 Un gatto e una volpe cercarono di convincere Raperonzolo a piantare in
 terra i loro soldi, per far crescere un albero di monete ma Peter Pan li vide
 e li catturò. Li portò sull'Isola che Non C'è per darli in pasto al coccodrillo.
 Ma la sveglia suonò e la Bella Addormentata nel bosco si svegliò:
 sbadigliò forte e si mise a cantare. Con lei cantavano anche la Sirenetta e
 il lupo di Cappuccetto Rosso. Per fortuna a un tratto arrivò un cacciatore
 che uccise il lupo, salvò il rospo e Peter Pan...

Stefano Bordiglioni

2 Inventa una fiaba: scegli tra gli elementi proposti e segui le indicazioni a lato del foglio.

Luogo castello incantato • foresta buia • casetta nel bosco • paese lontano

Protagonista bambino o bambina • principessa • boscaiolo • principe

Antagonista strega • mago cattivo • gatto parlante

Aiutante fata • animale con poteri magici • servitore

Elementi magici anello fatato • bacchetta magica • spada

Titolo della fiaba _____

Tempo C'era una volta _____

Dove? _____


Chi è il o la protagonista? _____

Che cosa accade? _____

Arrivo dell'antagonista Un giorno _____

Intervento dell'aiutante con elemento magico Per fortuna _____

Come si conclude? Alla fine _____



Audio Tutorial

100
Lecture pp. 64-71, 76
101

MINISUSSIDIARIO di Storia Geografia e Scienze 3^a



DDI
video di approfondimento
immagini a 360°
immagini interattive



MINISUSSIDIARIO di Storia Geografia e Scienze 3^a

Il metodo di studio del QUADRIFOGLIO



MINISSUSSIDIARIO 3 Storia, Scienze e Geografia

Bio Energy Compenza della terra Compenza della vita Cinesi Paleolitico **NEOLITICO** Oggi

IL NEOLITICO

Circa 10 000 anni fa inizia il Neolitico. Il termine "Neolitico" significa "Età nuova della pietra" e si riferisce al nuovo modo di lavorare gli strumenti in pietra.

I nostri antenati e le nostre antenate, infatti, oltre a scheggiare la pietra come si faceva nel Paleolitico, la rendevano più liscia con la tecnica della levigatura. Questa tecnica consisteva nello sfregare la pietra su materiali come la sabbia.

In questo modo potevano realizzare utensili con pietre più dure e resistenti rispetto alla selce, quindi gli strumenti erano più efficaci.

Inoltre, con la levigatura potevano dare alle pietre forme diverse e questo permise loro di creare nuovi strumenti.

Sempre durante il Neolitico, le nostre antenate e i nostri antenati scoprirono come lavorare l'argilla e come cuocerla per realizzare oggetti in terracotta, che erano più leggeri di quelli fatti di pietra.

Gli uomini e le donne del Neolitico iniziarono a produrre cibo da sé con l'agricoltura e l'allevamento degli animali. Gli esseri umani smisero così di spostarsi per cacciare e raccogliere e divennero stanziali.

CONCETTO CHIAVE
Stanziale: che vive sempre in uno stesso territorio.



I PAESAGGI DI TERRA

I paesaggi di terra sono le terre emerse del Pianeta e comprendono le montagne, le colline e le pianure.

Sono i luoghi dove la popolazione umana abita e svolge le attività agricole e industriali.

Ogni paesaggio di terra è popolato da specie animali e vegetali diverse a seconda del clima, della disponibilità di acqua, del tipo di terreno...

CONCETTO CHIAVE
Clima: condizioni del tempo in una certa zona osservate per alcuni anni, per esempio se nevica tanto o poco, se piove molto...

INDAGO

- Osserva le FOTOGRAFIE di queste pagine e rispondi alle domande.
- Quali paesaggi di terra conosci?
- Hai mai visto posti simili a quelli delle foto? Che cosa ricordi?

PARLIAMO INSIEME

- Come vi sentite quando siete in mezzo alla natura? In quali ambienti vi piacerebbe vivere?

Una lepre
La Stella Alpina è un fiore che cresce solo in montagna.



GLI ESSERI VIVENTI

Guardati intorno e osserva quanti esseri viventi ti circondano. Gli esseri viventi sono presenti in tutti gli ambienti, dalla cima delle montagne alle profondità marine, fino al cielo.

Gli esseri viventi hanno una caratteristica in comune: il ciclo vitale. Tutti, cioè, nascono, crescono, si riproducono e, infine, muoiono. La durata di questo ciclo non è uguale per tutti: per alcuni viventi, per esempio alcune farfalle, si svolge nell'arco di poche ore, per altri, come gli alberi o le tartarughe, può durare moltissimi anni.

Gli esseri viventi di tutte le specie compiono delle azioni indispensabili alla vita: respirano, si nutrono, si muovono e si riproducono. Queste azioni si chiamano funzioni vitali.

CONCETTO CHIAVE
Specie: gruppo di individui con caratteristiche simili che danno vita ad altri individui simili a loro.

INDAGO

- Quali sono le vostre funzioni vitali? Ci sono altre azioni che vi sembrano indispensabili perché i bambini e le bambine possano vivere bene?
- Osserva le FOTOGRAFIE di queste pagine. Quali esseri viventi riconosci?



Aperture con grandi fotografie coinvolgenti

MINISSUSSIDIARIO di Storia 3: dalle sfide...

LE SFIDE DELL'UMANITÀ

VIVERE NEL NEOLITICO

Con la fine delle glaciazioni, gli esseri umani diventarono sempre più numerosi, anche perché divennero più capaci di affrontare le sfide che l'ambiente poneva loro. Nel Paleolitico i nostri antenati e le nostre antenate avevano già imparato che la vita di gruppo permetteva di essere più forti, ma essere in tanti creava una nuova sfida per gli uomini e le donne del Neolitico: infatti un gruppo numeroso ha bisogno di più spazio, cibo e acqua. Per questo era necessario **sapersi organizzare** per riuscire a vivere bene insieme. L'*Homo Sapiens* dovette imparare a trovare i territori adatti all'insediamento, cioè i luoghi in cui potersi fermare e costruire i villaggi. I migliori di solito erano vicini all'acqua e in ambienti temperati, cioè né troppo caldi né troppo freddi, e ricchi di specie animali e vegetali. In questi luoghi le risorse naturali erano sempre disponibili e l'acqua e il cibo erano abbondanti.



68

Neolitico



Audio Video

I sapiens sono stati la prima specie di *Homo* a modificare il territorio per soddisfare i propri bisogni. Per esempio trasformavano parti di terreno in campi per coltivare le piante, **pascoli** per allevare gli animali e spazi per costruire case e villaggi **permanenti**.

alle conquiste!

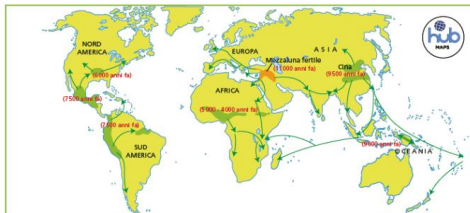
LE CONQUISTE DELL'UMANITÀ

L'agricoltura

Dopo l'ultima glaciazione, l'ambiente in cui viveva l'*Homo sapiens* cambiò: il clima divenne più mite e iniziarono a crescere erbe diverse, come i cereali. Come già facevano i paleolitici, i sapiens raccoglievano le spighe che crescevano spontaneamente. Poi però osservarono che dai semi che cadevano a terra nascevano delle nuove piantine, e capirono che alcuni vegetali potevano essere coltivati. Nacque così, circa 10 000 anni fa, l'agricoltura. Tra le prime piante che i Sapiens coltivarono c'erano, per esempio, il farro, il grano e l'orzo, cioè cereali da cui potevano ricavare il cibo, e il lino, che lavoravano per ottenere tessuti, spago e altri materiali.

INDAGO

- Osserva la CARTA, che mostra tre fasi di diffusione dell'agricoltura, e indica con una X.
 - Dove furono coltivate le piante per la prima volta?
 - Mezzaluna fertile.
 - Cina.
 - America.
 - Quando si iniziarono a coltivare le piante in Cina?
 - 5 000 anni fa.
 - 9 500 anni fa.



La diffusione dell'agricoltura
L'agricoltura è arrivata in Europa solo 3 000 anni fa, quindi 8 000 anni dopo la sua comparsa nella Mezzaluna fertile.

70

Neolitico



Audio HUB Maps

SCIENZE

Le piante si nutrono di acqua e sali minerali presenti nel terreno. Perché una pianta possa crescere, è necessario che la terra sia fertile, cioè ricca di queste sostanze nutritive. Come si chiama la parte della pianta che ha il compito di assorbire queste sostanze? Ripassate a pagina 13 di Scienze.



71

PENSO IN VERDE: pagine e box in tutti i volumi in collaborazione con il WWF italia

Le sfide degli ecosistemi

Mantenere in "salute" l'Ecosistema Terra: questa si è una bella sfida! Chissà se anche noi, bambini e bambine, possiamo avere un ruolo nella difesa del nostro pianeta?

Parlami con il WWF! Nella sede WWF Italia a Roma c'è un ufficio che si occupa di Educazione all'Ambiente e alla **sostenibilità** e di dialogare su questi temi con le scuole.

Chiediamolo al WWF!

Perché gli ecosistemi sono così importanti? Che cosa è necessario per il loro equilibrio?

Come avete imparato, gli ecosistemi sono sistemi naturali complessi dove animali, piante, esseri umani e ambiente circostante vivono in relazione tra loro. Anche il nostro benessere è collegato al benessere degli ecosistemi, come recita il proverbio del popolo Haida: "Ogni cosa è connessa a ogni cosa". Infatti, la natura ci offre i "servizi ecosistemici", cioè alcune cose che ci permettono di sopravvivere e arricchiscono la nostra vita, come l'aria e l'acqua pulita, il cibo che mangiamo, alcune medicine, la bellezza di un paesaggio e tanto altro. Dobbiamo, quindi, proteggere gli ecosistemi per continuare a godere di tutto ciò. Il modo migliore per farlo è tutelare quella ricchezza di forme di vita e di relazioni che costituiscono la biodiversità. La conservazione della biodiversità è essenziale per mantenere gli ecosistemi sani e funzionanti.

Grazie, è molto più chiaro adesso.

SCOPRO PAROLE
Sostenibilità: compiere azioni nel rispetto dell'equilibrio del nostro pianeta.
Popolo Haida: popolazione originaria delle isole Haida Gwaii, al largo delle coste del Canada.

Poiché siete una delle associazioni più importanti al mondo per la salvaguardia di animali e ambienti, vi chiediamo anche: che cosa possiamo fare tutti e tutte noi per favorire la conservazione degli ecosistemi?

Le nostre azioni quotidiane possono incidere sulla natura e sulla nostra stessa salute, partendo da quello che compriamo o da come facciamo la raccolta differenziata. Siamo in tanti su questo pianeta, circa 8 miliardi, ma se ognuno fa la sua parte, possiamo salvaguardare il benessere della Terra. Voi bambini e bambine potete iniziare con semplici azioni, come coltivare delle verdure a scuola, nel giardino o sui balconi di casa, per mangiare prodotti di stagione e a **chilometro zero**, oppure creare una piccola aiuola per gli insetti impollinatori utili alla biodiversità urbana. Noi, come WWF, ci impegniamo a proteggere gli ecosistemi più delicati creando aree protette, le Oasi WWF, dove la natura è tutelata e conservata per le generazioni future, perché crediamo che l'essere umano debba vivere in armonia con la natura. Ma ricordatevi che la conservazione degli ecosistemi può essere promossa soprattutto attraverso l'Educazione ambientale. A scuola, nelle Oasi e nei campi estivi del WWF, infatti, è possibile riconoscere l'importanza degli ecosistemi e la necessità di proteggerli, così anche da grandi potrete dare il vostro contributo.

Faremo squadra insieme in questa sfida: promesso!

SCOPRO PAROLE
A chilometro zero: che non hanno bisogno di un trasporto lungo e inquinante per arrivare nei luoghi di vendita.

In Italia ci sono oltre 100 Oasi WWF. Ne hai mai visitata una? Controlla qual è quella più vicina a te: che cosa immagini di poter scoprire visitandola?

SCENZE 3^a

Audio

2 CERCHIA IL NOME DELL'ANIMALE CHE È COMPARSO NELLA PAGINA ACCANTO. FINISCE PER A!

APE PANDA SERPENTE

3 COLORA UNA CANNA DI BAMBÙ PER OGNI PANDA. POI RISPONDI.

• QUANTE CANNE DI BAMBÙ SONO RIMASTE DA COLORARE? _____

4 IL PANDA È SIMBOLO DI UN'ASSOCIAZIONE CHE SI OCCUPA DI PROTEGGERE LA NATURA, IL WWF. CONOSCI QUALCHE ASSOCIAZIONE CHE SI OCCUPA DI AMBIENTE?

PENSO IN VERDE
 L'ambiente è una risorsa per la vita che va difesa dai pericoli. Per questo, gruppi di persone si attivano per difendere animali, fiumi, mari e foreste; si chiamano associazioni ambientaliste. In particolare il WWF, che riconosci perché ha come simbolo il panda, si impegna per costruire un futuro in cui le persone possano vivere in armonia con la natura.

SOSTENIBILITÀ 21

MATEMATICA 1^a

INCLUSIONE: in tutti i volumi

per facilitare a tutti e tutte i passaggi più impegnativi dell'apprendimento

SUONI SIMILI # FACILE

P • B

• OSSERVA I DISEGNI E COLLEGALI ALLA CONSONANTE INIZIALE.

• PRONUNCIA E COMPLETA LE PAROLE CON B O P.

• PRONUNCIA E COMPLETA LE PAROLE.

M • N

• OSSERVA I DISEGNI E COLLEGALI ALLA CONSONANTE INIZIALE.

• PRONUNCIA E COMPLETA LE PAROLE CON M O N.

• PRONUNCIA E COMPLETA LE PAROLE.

146

METODO
(pp. 146-147)

MATEMATICA 3ª
(pp. 73)

DIVISIONE # FACILE OPERAZIONI

• Leggi, osserva e completa.
Lo zio Gianni ha 42 euro:

Li vuole distribuire ai suoi tre nipotini Teo, Mia e Bea.

• Comincia a distribuire le 4 banconote.
 $4 : 3 = \dots$ con il resto di 1 banconota

• Cambia la banconota rimasta con 10 monete da 1 euro. Le monete diventano 12.

• Distribuisce le 12 monete.
 $12 : 3 = \dots$
Ciascun nipotino riceverà 14 euro, perché $42 : 3 = 14$.

Banconote (decine)

Monete (unità)

147

ORGANIZZARE # FACILE

• Completa la mappa. Scrivi al posto giusto queste parole chiave: villaggi • artigianato • pietra • allevamento • vasi

IL NEOLITICO significa **ETÀ NUOVA DELLA**

l'essere umano produce cibo con l'agricoltura e l'...

diventa stanziale abita in... con abitazioni che durano a lungo

fabbrica... in cui vivono gruppi di famiglie (clan)

• strumenti per l'agricoltura • tessuti con il telaio

nasce l'...

AGRICOLTURA
cereali • piante

ALLEVAMENTO
capre • lupi • cura

VILLAGGI
famiglie • stanziale • abitazioni

ARTIGIANATO
argilla • strumenti • tessuti

Il Neolitico

Nel Neolitico l'essere umano capisce come coltivare alcuni vegetali: nasce così l'agricoltura. Tra le prime coltivate ci sono i... e il lino.

L'essere umano rende domestici alcuni animali, come il... Poi comincia a cacciare altri animali, come le pecore, le... le mucche, e li alleva, cioè si prende... di loro.

Grazie all'agricoltura e all'allevamento l'essere umano non si sposta più da un luogo all'altro, ma diventa... Vive nei villaggi, che sono formati da più... Nei villaggi vivono in clan, cioè gruppi di...

Nei villaggi nasce l'artigianato. Infatti l'essere umano costruisce... adatti per l'agricoltura come la zappa. Impara a lavorare l'... per fare i vasi. Inoltre costruisce i telai per realizzare i...

• Ora usa le sintesi per esporre ciò che hai imparato.

90

STORIA 3ª
(pp. 90-91)

91

VALUTAZIONE E AUTOVALUTAZIONE

VERIFICA Ortografia

1 Numerare le parole seguenti da 1 a 8 secondo l'ordine alfabetico.

<input type="checkbox"/> aranciata	<input type="checkbox"/> acqua	<input type="checkbox"/> tè
<input type="checkbox"/> spremuta	<input type="checkbox"/> limonata	<input type="checkbox"/> vino
<input type="checkbox"/> succo	<input type="checkbox"/> limone	

2 Completa le parole. Fai attenzione ai suoni.

CA • CO • CU ___rtolina ___lori ar___baleno do___mento	CIA • CIO • CIU ___mbella ac___ga di___tto mi___	CE • CI ___siegia ___stino bi___cletta in___stro	CHE • CHI ___tata bar___ or___stra in___ostro
GA • GO • GU ___fo ___rilla ___tto cin___ro	GIA • GIO • GIU ___vedi ___gno fa___li ___no	GE • GI ___raffa pa___ne spia___ dra___	GHE • GHI ___riglio ___ro ri___llo ___dra

3 Leggi e cerca la forma plurale corretta.

spiaggia → spiagge • spiagge treccia → trece • treccie

Mini RIFLESSIONE

- HO IMPARATO A RICONOSCERE LE LETTERE:
MOLTO BENE BENE HO QUALCHE DIFFICOLTÀ
- HO IMPARATO A SCRIVERE LE LETTERE:
MOLTO BENE BENE ABBASTANZA BENE
- HO IMPARATO A LEGGERE LE LETTERE:
MOLTO BENE BENE ABBASTANZA BENE
- HO IMPARATO A SCRIVERE E LEGGERE LE PAROLE:
MOLTO BENE BENE ABBASTANZA BENE
- SVOLGERE LE ATTIVITÀ DI QUESTO LIBRO È STATO:
FACILE E DIVERTENTE FACILE A VOLTE FACILE, ALTRE VOLTE
- MENTRE SVOLGEO LE ATTIVITÀ ERO:
TRANQUILLO/TRANQUILLA UN PO' AGITATO/AGITATA AGITATO/AGITATA

Ortografia

1 Osserva i disegni e scrivi le parole corrispondenti. Fai attenzione ai suoni cu, qu, cqu.

2 Scrivi una parola con ogni suono.

SCA _____
SCU _____
SCIO _____
SCIU _____
SCRE _____

SCO _____
SCIA _____
SCIU _____
SCHI _____

UN PASSO IN PIÙ In ogni riga c'è una parola scritta in modo scorretto: cerchiaila e poi riscrivila correttamente.

scienu • ascensore • discesa
barrice • frinisse • nitrice
ascie • face • bisce
scienu • scenziato • usiere

Mini RIFLESSIONE

Ho svolto le attività molto bene bene posso migliorare

Mini INVALSI

4 INDICA CON UNA X IL PEZZO CHE MANCA ALLA LINEA.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

A. 4 • 5 • 6 B. 5 • 6 • 7 C. 7 • 6 • 5

Mini INVALSI Comprensione

Le domande che seguono si riferiscono al racconto che hai appena letto. Cerca di rispondere a tutte le domande: rileggi il racconto, se necessario.

1 Pensa a come si comportano i personaggi nella storia e rispondi alle tre domande che trovi sotto.

2 Chi andava nelle cucine a cercarsi cose buone da mangiare?

3 Chi era felice di avere tanti micini così diversi?

4 Chi stava ad ascoltare le storie?

5 Quale potrebbe essere il disegno che rappresenta il luogo dove si svolgono i fatti di questa storia?

6 Leggi la parte di testo nel riquadro qui sotto. Puoi capire in quale stagione si svolgono i fatti?

In un giardino con prati morbidi, cespugli fioriti, aiuole e sentieri, grandi alberi frondosi e casette con tante finestre, viveva una gatta che aveva tanti gattini.

A. Autunno o inverno.
B. Primavera o estate.
C. Estate o inverno.
D. Non lo posso capire.

In quale dei riquadri sotto ci sono quattro informazioni che si riferiscono tutte ai micini di questo racconto?

A. Erano uno diverso dall'altro. Si arrampicavano sugli alberi. Mangiavano di tutto. Erano dei golosini.
B. Erano tutti uguali. Saltavano di qua e di là. Si rotolavano nell'erba. Giocavano a nascondino.
C. Erano dei gatti siamesi. Vivevano in un giardino. Si arrampicavano sugli alberi. Correvano subito a bere il latte della mamma.
D. Erano tutti uguali. Mangiavano di tutto. Giocavano a nascondino.

A. B. C. D.

GRAMMATICA
2
(pp. 146-147)

GRAMMATICA
2
(pp. 146-147)

LA VALUTAZIONE IN PRATICA

In aggiunta alle Guide per il docente, due ricchissime

Guide per la valutazione:

- italiano e ambito antropologico di classe 1^a, 2^a, 3^a
- ambito scientifico di classe 1^a, 2^a, 3^a

Ogni Guida propone:

- le **Linee guida ministeriali**,
- un focus sull'**Educazione civica**,
- le **tabelle** e le griglie per la valutazione
- un'ampia raccolta di **schede di verifica** su tutte le discipline, anche in versione facilitata e semplificata per alunni con **BES**.



Per il docente



- 2 GUIDE AL CORSO minimondo
- 3 TESTI SEMPLIFICATI dedicati (uno per anno)
- 2 GUIDE VALUTAZIONE (italiano e antropologico, ambito scientifico)
- 5 GUIDE DIDATTICHE OBIETTIVO (italiano, matematica, storia e geografia, musica...)

.... In arrivo novità!!!

Guida Obiettivo Scienze e tecnologia



Le risorse digitali

PER LO STUDENTE

- Audiolibro di tutte le pagine
- Lettura animata delle storie di Bordiglioni e dei testi per lo sviluppo delle competenze di lettura I
- Video-animazioni della storia del metodo
- Video di approfondimento
- Video-tutorial di matematica e grammatica
- Giochi di matematica, grammatica (word wall), discipline...
- Esercizi interattivi nelle verifiche
- Immagini a 360°
- App: HUB Maps, Body Percussion, Alfabetiere, Numeriere, incolonnatore, Equivalenze, Carte gioco
- Strumenti compensativi per una didattica inclusiva

PER IL DOCENTE

- **Area docente**
- **HUB Kids e HUB Kit**
- **Canzoni** di Stefano Bordiglioni anche in versione karaoke accessibili direttamente in pagina nel libro digitale dell'insegnante
- **Verifiche** della guida "La valutazione in pratica" modificabili **in formato word**
- Aggiornamenti e **webinar** di approfondimento

I PUNTI DI FORZA

- Un volume di metodo (disponibile nella versione 4 caratteri o tutto maiuscolo) molto ricco, con, per ogni lettera, **pagine intere dedicate alla scrittura**
- Le storie e le canzoni di **Stefano Bordiglioni**
- Il progetto **Penso in verde** in collaborazione con il WWF Italia.
- Un percorso in tutte le classe di educazione alle **emozioni**
- Allineamento alle **nuove indicazioni sulla valutazione e sull'educazione civica**
- Nelle discipline di classe terza un **metodo di studio** basato sullo sviluppo di 4 abilità: indago-comprendo-organizzo-spiego
- Una matematica che mira a costruire un **pensiero logico-matematico** a partire dalla costruzione del numero fino alla comprensione e soluzione di problemi.

FACILITAZIONE

- **PRIMI PASSI:** accertamento delle preconcoscenze e recupero dei prerequisiti, per avviare il lavoro "tutti insieme"!
- Pagine ... è **FACILE** per affrontare con serenità i passaggi più complessi di ogni disciplina
- **strumenti digitali:** attività interattive, materiali compensativi, possibilità di adattare le mappe, le verifiche della guida valutazione...
- 3 volumi con **testi facilitati e semplificati** (uno per classe) per il supporto dei più facili
- suggerimenti e **schede facilitate e semplificate** per alunni con BES nelle Guide al corso e nelle Guide La valutazione in pratica



GI.RO SCUOLA SRL
AGENZIA EDITORIALE – FORNITURE SCOLASTICHE

GRAZIE