

The background is a vibrant blue with a subtle grid pattern. It is decorated with various school-related icons: a blue protractor, a red pencil, a white paper airplane, a purple ruler, a hot air balloon, a yellow airplane, a green pencil, a red ruler, and a blue pencil. There are also white clouds and small blue stars scattered throughout.

**Prendi il volo con
la Formazione!**

**Alla scoperta
dei test ministeriali
per l'A.S. 2023-2024**

Scuola Primaria

R RAFFAELLO
FORMAZIONE

CLASSE 1ª Pack A METODO STAMPATO 978-88-472-4142-8

• Metodo



• Letture



• Matematica



• Valutazione



• Accoglienza e prerequisiti



CLASSE 1ª Pack B METODO con



CLASSE 2ª Pack 978-88-472-4144-2



- Letture 2
- Discipline 2
- Matematica 2 con eserciziaro
- Laboratorio di scrittura
- Il mio quaderno di autovalutazione 2

Roberto Morgese

FORMULA MAGICA METODO

4 caratteri

Con la **POZIONE PAROLINA** e il **LIBRONE DELLE STORIE**

- Mindfulness: laboratori del corpo e della mente
- Attività in situazioni non note

RAFFAELLO SCUOLA LIBRO DIGITALE 80% #GRAMOPARI DIDATTICA INCLUSIVA LIFE SKILLS DIDATTICA COOPERATIVA MAPPE CODING

Il mio quaderno di autovalutazione 3



In versione digitale:

- Volume di *Educazione civica*
- Volumi con percorsi semplificati *Io imparo facile* 1-2-3

LE PROGETTAZIONI ANNUALI

Le progettazioni annuali qui presentate per ciascuna disciplina hanno un carattere di ipotesi, di possibile traccia di lavoro che ogni insegnante deve adeguare al passo, alle risorse e ai progetti specifici presenti nella propria classe, seguendo il più possibile gli interessi, le curiosità ma soprattutto i bisogni di alunni e alunne. Non esiste quindi un vincolo al rispetto dell'ordine presentato di utilizzo delle pagine e delle sezioni dei diversi volumi, perché non è "il libro che fa l'insegnante" bensì è "l'insegnante che fa il libro".

L'APPRENDIMENTO DELLA LETTO-SCRITTURA

LE VOCALI

L'approccio alla letto-scrittura attraverso il metodo fonico-sillabico prevede la presentazione delle lettere una alla volta. La scelta di **partire dalle vocali** (quattro pagine per ogni vocale) è centrata sulla semplicità di lavorare sui suoni spontanei, naturali, vocalici appunto, e in parte anche sulla loro semplice forma, soprattutto in stampato maiuscolo (l'insegnante che segue il Metodo B presenterà ogni volta i quattro caratteri, riservandosi però di decidere quanto soffermarsi su ciascuno di essi).

METODO (PAGG. 4 - 29)

La storia che fa da sfondo narrativo mette la classe in situazione d'ascolto e cattura bambini e bambine. Presentare l'immagine iniziale in doppia pagina accompagnata dall'audio è sicuramente il primo passo dato il nome dei personaggi, che riprende la presentazione ingenua e giocosa delle lettere svolte ne *La magia dei primi giorni* (pagg. 33-37). Ripetere e memorizzare insieme alla classe i nomi di Ate, Emi, Isa, Omar e Uma va in questa direzione, come pure la richiesta di colorarne le iniziali. Si tratta di un'attività che fa familiarizzare con le vocali attraverso il riconoscimento dei personaggi, operazione che richiede analisi visiva e costanza nella conservazione delle informazioni (l'aspetto dei personaggi, il bordo colorato della tunica...).

Non solo lo sfondo narrativo consente di "stare dentro" all'ambiente di apprendimento magico e particolare. Le singole **mini-storie** presentate attraverso dei file audio agganciate sia alla singola lettera sia al racconto che da essa si sviluppa, trovando spazio nel *Librone delle Storie*, creano un tessuto di episodi ricchi e divertenti, che di nuovo tornano sul suono della lettera bersaglio, proponendo anche un vero e proprio **laboratorio di ascolto** con domande, inizialmente semplici poi più articolate, e giochi a tema. Nella pagina con il QR-code che rimanda al Librone delle storie è presente anche un invito a descrivere l'immagine, leggendone gli elementi e raccontando a propria volta la possibile situazione oppure quella narrata nel *Librone* con il relativo audio. In questo modo lo sviluppo dei diversi nuclei tematici avviene in modo parallelo. Lo stimolo, infatti, può essere anche utilizzato per attività lessicali, come nominare oggetti, o di scrittura spontanea, libera e senza pretesa di fedeltà al codice, come esperienza giocosa ed esplorativa nonché di riflessione sulla lingua con domande mirate: chi è? Che cosa fa? Come è?

L'insegnante, inoltre, può utilizzare tutte le numerose proposte operative del volume come **verifiche formative in situazioni note**, valutabili attraverso la rubrica definita per ciascun nucleo tematico dallo strumento della *programmazione annuale*.

Alla ripresa fonologica accattivante si aggiunge la ripresa grafica, e l'**associazione segno-suono** diviene, da quel momento, un obiettivo da perseguire con tenacia e continuità. Le attività inerenti a esso percorrono tutte le pagine considerate in modo sistematico e aiutano bambine e bambini a mantenere la costanza percettiva della forma (proponendo parole che contengono la stessa lettera ma in altri font grafici (es. 2 pag. 10).

Ogni vocale è introdotta da una frase sintatticamente completa, non un enunciato bislacco. La frase contiene più volte la "lettera bersaglio", che è in evidenza, ed è costituita, nel limite del possibile, da parole semplici per avviare al riconoscimento di alcune lettere a partire dalle pre-conoscenze. Nelle parole, alunni e alunne posso-

PROGETTAZIONE ANNUALE

no cerciare la lettera affrontata, che si trova in **posizione iniziale, finale o intermedia**.

Scorrendo la sezione sulle vocali, ci si rende conto che una parola si ripete volutamente in tutte e cinque le frasi: "porta". La scelta è un incoraggiamento a non trascurare il **riconoscimento visivo globale** della sequenza associandola a un significato. Si tratta di un'abilità molto importante per favorire i processi di lettura, in particolare di anticipazione del segno attraverso i movimenti saccadici degli occhi che percorrono il testo, anche quando esso è breve.

Un lavoro di **ricerca fonologica**, dall'esito mai scontato a quell'età, apre ogni sezione operativa analitica. A esso si associa un esercizio di **discriminazione uditiva e ritmo**, pure importante per il riconoscimento e l'analisi uditiva dei suoni semplici e complessi. Esso viene ripreso e approfondito quando si lavora sull'individuazione del suono iniziale, finale o intermedio.

La **scrittura del segno** di ciascuna lettera, per l'intero Metodo, avviene in due fasi: nei **quadretti a spazi grandi**, all'inizio della terza pagina di ogni vocale, e nelle **righe di classe prima** in basso. La scelta è legata alla necessità di non vincolare alunni e alunne a una scrittura ingabbiata dalle barre verticali dei quadretti piccoli, che tendono a distorcere certe forme se usate rigidamente, in tutti e quattro i caratteri. La doppia riga, invece, lascia ben visibile la dimensione e lo spazio dello stampato maiuscolo, per chi desidera esercitare solo quello, o degli altri caratteri.

La trattazione di ogni vocale termina con una pagina PER GIOCO. È l'occasione per affrontare in modo differente le vocali, creando una situazione non nota, in quanto differente da quella più guidata e compilativa delle pagine precedenti. L'attività implica la riproduzione del grafema in modo diversi. Ne vengono indicati tre, due materici e uno corporeo, ma nulla vieta che ciascun alunno o alunna possa trovare modi alternativi. Trattandosi di una **verifica formativa in situazione non nota**, la capacità del singolo bambino o bambina di agire in modo differente costituisce una possibile evidenza che l'insegnante può cogliere sin da subito. Nella valutazione di questa prova, ogni docente deve quindi porre attenzione non solamente alla correttezza del risultato, ma anche alla modalità e alle strategie attuate da chi la affronta. La conoscenza (del grafema e del fonema) e l'abilità (il riconoscimento e la conservazione della forma) possono essere utilizzate da bambini e bambine in termini di competenza (quando, per esempio, il bambino dice che per riconoscere la A nella corretta posizione confronta tutte le volte la A iniziale oppure afferma che non ne ha bisogno, perché se la ricorda bene). Anche l'invito a dire, raccontare ed esprimersi personalmente va in questa direzione, perché permette sia di sondare quanto e come parli ognuno o ognuna sia quanto rimane pertinente al tema. Tali osservazioni costituiscono fin dai primi giorni una ricca raccolta di dati per creare l'importante visione binoculare di cui si parla in questa stessa Guida per il docente, a proposito di valutazione per competenze (pagg. XXX di questa Guida).

Al termine della sezione sulle vocali, c'è una doppia pagina PER METTERMI ALLA PROVA. Queste pagine costituiscono una **verifica formativa in situazione nota**, valutabile attraverso la rubrica definita per ciascun nucleo tematico dallo strumento della *programmazione annuale*, a partire da una rilevazione quantitativa (quante risposte corrette su quanti items) e qualitativa (viene data autonomamente; ricorrendo a supporti o all'insegnante e per che cosa; in quale tempo di esecuzione...).

QUADERNO DI GRAFIA

Attraverso il Quaderno di grafia, l'insegnante consolida l'abilità di tracciare graficamente i segni, aiutando alunni e alunne a ordinare i movimenti necessari, nella corretta sequenza e permettendo loro di affinare la coordinazione occhio-mano.

IL PRIMO GRUPPO DI CONSONANTI: L - M - T - P

Il **primo gruppo di consonanti** (sei pagine per consonante) è caratterizzato da una certa semplicità nel tratto e soprattutto nella pronuncia e nella combinazione fonetica con le vocali (l'insegnante che segue il Metodo B presenterà i quattro caratteri, riservandosi però di decidere quanto soffermarsi su ciascuno di essi). Si tratta di una sezione ricca e importante, sulla quale occorre lavorare con molta attenzione, intensità e profondità, perché contiene diversi elementi di novità.

Un doveroso richiamo al senso

IDEA DI BAMBINI/E

IDEA DI APPRENDIMENTO

IDEA DI INSEGNANTE

LA LETTERA A



A COME
APE.



- RIPASSA LA LETTERA **A** E RIEMPI COME SUGGERITO.
POI DISEGNA DUE GRANDI ALI ALLA **A**.

Conoscere e riconoscere le vocali: segno e suono.

33

Si va dalle preconoscenze...

IL NUMERO 1

- COLORA IL NUMERO **1** CON UN SOLO COLORE.
POI DISEGNA INTORNO AL NUMERO: **1** STELLA, **1** PALLINA.



CHE COS'È **1**
NEL TUO
CORPO?



- L'INSEGNANTE DICE TANTI NUMERI. QUANDO DICE **"1"**, FAI UN SALTO.

40

Conoscere e riconoscere i numeri da 1 a 5: segno e quantità.

alla socialità...

SOCIALITÀ

GIOCHIAMO INSIEME!

IL MIMO

UN COMPAGNO O UNA COMPAGNA IMITA UN'AZIONE, UN ANIMALE, UN MESTIERE E GLI ALTRI INDOVINANO.



LA VOCE MISTERIOSA

CHIUDETE GLI OCCHI. L'INSEGNANTE SCEGLIE IN SILENZIO UNO DI VOI, CHE DICE "CIAO". RIAPRITE GLI OCCHI E INDOVINATE CHI HA PARLATO.



SACCO PIENO, SACCO VUOTO, MEZZO SACCO

ESEGUITE I COMANDI DELL'INSEGNANTE. QUANDO DICE "SACCO PIENO", RIMANETE DRITTI. QUANDO DICE "SACCO VUOTO", ACCUCCIATEVI. QUANDO DICE "MEZZO SACCO", PIEGATEVI UN PO' SULLE GAMBE. CHI SBAGLIA SI SIEDE AL POSTO.



CHE BELLO RIDERE!

- OSSERVA QUESTI STRANI ANIMALI: QUANTO SONO DIVERTENTI? COLORA LA STELLINA GIUSTA PER OGNI IMMAGINE.





LA LAVAGNA ALLEGRA
FA IL SOLLETICO AD ALE.

30

ASCOLTA LA STORIA E OSSERVA LE IMMAGINI DEL LIBRONE.



1 PRONUNCIA I NOMI E CERCHIA CHE COSA INIZIA CON L.



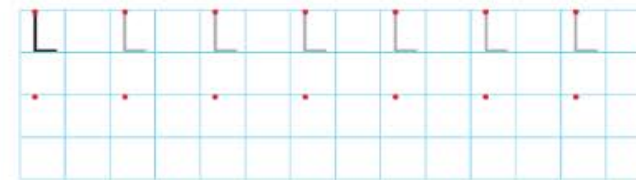
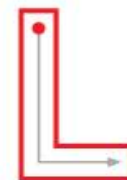
2 PRONUNCIA I NOMI E CERCHIA CHE COSA CONTIENE L.



3 CERCHIA TUTTE LE L CHE VEDI.

ALLODOLA LATTE PELLE

4 RIPASSA E SCRIVI L: PARTI DAL PUNTINO.



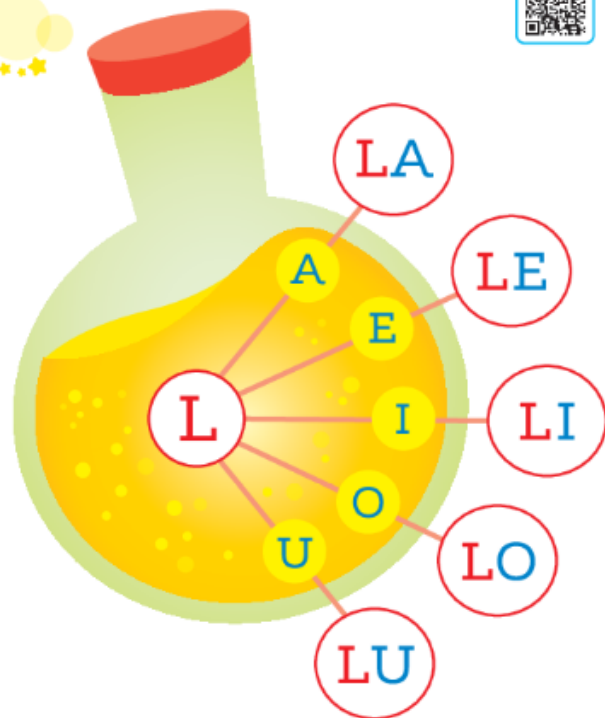
31

attraverso la magia di imparare...

★ FAI LA MAGIA DELLE SILLABE E LEGGI TANTE VOLTE.



CONSONANTE
CONSONANTE,
SALTA FUORI
IN UN ISTANCE,
POI CON
A E I O U
FORMA I SUONI
CHE VUOI TU!



1 COME INIZIA? PRONUNCIA E COLLEGA OGNI DISEGNO AL SUONO GIUSTO.

LANA



LEONE

LIMONE



LUNA

LOCOMOTIVA

1 COMPLETA LE PAROLE CON **LA - LE - LI - LO - LU**.



ME



BA NA



MA



TAVO



VO ME

2 TROVA E CERCHIA LA PAROLA **LANA**.

LAAN

NALA

LANA

3 COMPLETA CON **L** E LEGGI LE PAROLE CON L'INSEGNANTE.



4 OSSERVA, POI RIPASSA E SCRIVI **L** NELLE DIVERSE GRAFIE.

L	L
l	l

LA RUOTA DELLE CONSONANTI



L'AMPOLLA MAGICA



l'esperienza concreta e manuale...



1 CERCHIA L.

L E U L L A I L E L

2 PRONUNCIA: COME INIZIA? INDICA CON UNA X LA SILLABA GIUSTA.



LU LA



LE LI



LO LU



LA LE

3 COMPLETA LE PAROLE CON LA - LE - LI - LO - LU.



MIE



STEL



BRO



MACA



ME NE



1 OSSERVA E REALIZZA L



2 CERCA E COLORA IL CARTELLINO CON IL NOME LUISA.



3 COMPLETA I FUMETTI CON L, POI LEGGI.



la sfida e il gioco...



LE SILLABE

1 USA LE SILLABE CHE CONOSCI PER COMPORRE DELLE PAROLE NUOVE. L'ULTIMA PAROLA DISEGNALA E SCRIVILA TU.

LA LE LI LO LU

TA TE TI TO TU

MA ME MI MO MU

PA PE PI PO PU

2 PREPARATE INSIEME I BIGLIETTINI CON LE SILLABE CHE CONOSCETE E GIOCATE A INVENTARE PAROLE CHE NON ESISTONO.



INVERTIAMO!

★ LE SILLABE POSSONO ESSERE ANCHE INVERSE: OSSERVA, POI RIPASSA LE SILLABE INIZIALI DELLE PAROLE.

LA LE LI LO LU
AL EL IL OL UL



ALTALENA

MA ME MI MO MU
AM EM IM OM UM



OMBRELLO

★ COMPLETA CON LA O AL.



BERO



NA

★ COMPLETA CON MO O OM.



BRA



RE

i compiti significativi e i laboratori...



PULI POLI PA

★ ASCOLTATE L'INSEGNANTE POI LEGGETE INSIEME I FUMETTI.

ALFA E BETO FANNO UNA GARA DI MAGIE. COME ANDRÀ A FINIRE?



★ INVENTA UNA FORMULA CON LE LETTERE CHE CONOSCI.

RILASSIAMOCI

ORA DEDICHIAMO DEL TEMPO AL BENESSERE DEL CORPO E DELLA MENTE, COSÌ SI IMPARA MEGLIO!



IMPARARE A LEGGERE E SCRIVERE QUALCHE VOLTA È UN PO' FATIGOSO. QUANDO SERVE BISOGNA RIPOSARE LE MANI, GLI OCCHI E LA MENTE.

★ OSSERVA COME FANNO ALLA SCUOLA DI MAGIA E FAI UGUALE CON LE MANI.

SCUOTI



SUONA IL PIANO



MASSAGGIA



★ OSSERVA E FAI UGUALE CON GLI OCCHI.



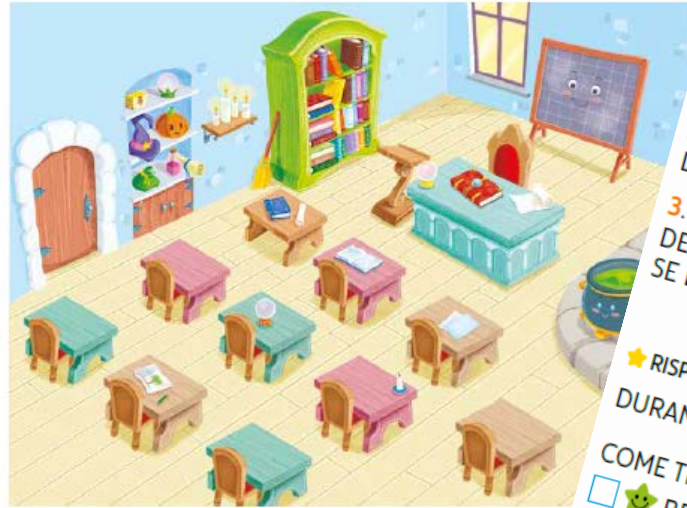
★ PER RIPOSARE LA MENTE CHIUDI GLI OCCHI E PENSA A QUALCOSA COME IL MARE O UN PRATO FIORITO E SCACCIA VIA TUTTI GLI ALTRI!



LA MEMORIA

OGGI ALLENIAMO LA MEMORIA PERCHÉ CI AIUTA A RICORDARE QUANDO IMPARIAMO COSE NUOVI

★ RILASSATI COME HAI IMPARATO A FARE A PAGINA 55. OSSERVA L'IMMAGINE DELL'AULA DI MAGIA PER UN MINUTO, POI COPRILA.



★ OSSERVA I PARTICOLARI QUI SOTTO E CERCHIA QUELLI CHE NEL DISEGNO GRANDE.



LA SUPER CONCENTRAZIONE

OGGI SCOPRIREMO LA FORZA DELLA CONCENTRAZIONE, CIOÈ LA CAPACITÀ DI CONTROLLARE I PENSIERI. ESEGUIAMO TUTTI INSIEME QUESTO SEMPLICE ESERCIZIO.

1. RILASSIAMOCI COME ABBIAMO IMPARATO A FARE A PAGINA 55.
2. FACCIAMO DEI RESPIRI LENTI E LUNGI.
3. ASCOLTIAMO OGNI PARTE DEL NOSTRO CORPO COME SE LA DOVESSIMO DISEGNARE.

★ RISPONDI CON UNA X DURANTE L'ESERCIZIO:

COME TI SEI SENTITO?

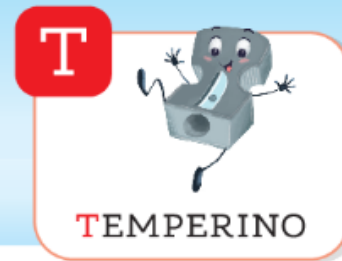
- ★ BENE
 ★ MALE

HAI RISO?
 SÌ
 NO

HAI PARLATO?
 SÌ
 NO

SE SEI RIUSCITO A NON RIDERE E A NON PARLARE DURANTE QUESTO ESERCIZIO, SIGNIFICA CHE HAI RAGGIUNTO LA **SUPER CONCENTRAZIONE!** USALA PER IMPARARE.





RIPETI LE LETTERE DAVANTI ALLO SPECCHIO. OSSERVA LE TUE LABBRA E ASCOLTA I SUONI.

★ COME INIZIA? PRONUNCIA E COLLEGA.



F
V



★ COMPLETA LE PAROLE CON F O V E LEGGI.



__OTO



__ELA



TA__OLO



DEL__INO

★ COME SI SCRIVE? COLORA.



FIORE

VIORE



FIOLA

VIOLA

RIPETI LE LETTERE DAVANTI ALLO SPECCHIO. OSSERVA LE TUE LABBRA E ASCOLTA I SUONI.

★ COME INIZIA? PRONUNCIA E COLLEGA.



D
T



★ COMPLETA LE PAROLE CON D O T E LEGGI.



__EN__A



__EN__E



__I__O



ME__USA

★ COME SI SCRIVE? COLORA.



TOPO

DOTO



NODO

NOTO

GN gn gn



1 LEGGI E CERCHIA GN.

MENTRE ALFA STA PER DARE
UNA CONSEGNA ALLA LAVAGNA,
OMAR NON SI IMPEGNA, SI MUOVE
SULLA SEDIA E SI LAGNA.
- COSA C'È? - CHIEDE ALFA AL BAMBINO.
- DEVO FARE UN BISOGNINO.

2 COMPLETA LE PAROLE CON GNA - GNE - GNI - GNO.



RA _____



BA _____ NO



SPU _____



A _____ LLO

3 COMPLETA E TRASFORMA DA UNO A TANTI.



CI _____



CI _____



LAVA _____



LAVA _____

4 COMPLETA I FUMETTI CON GN OPPURE NI.

IO SONO
UNO
____ OMO!



GE ____ ALE!



CHE
BELLA
PI ____ A!



NON VOGLIO
____ ENTE!



per arrivare alla realtà della classe



e alla bellezza
delle storie...

LE MANI AMICHE

LE MANI CI FANNO TOCCARE E CONOSCERE IL MONDO E LE PERSONE. CI FANNO DIRE COSE, CI FANNO GIOCARE CON LA FANTASIA

★ OSSERVA LE IMMAGINI. QUALE TI PIACE DI PIÙ? SPIEGA



1

Michelangelo
Creazione
part

2

Maurits Cornelis Escher,
Mani che disegnano



114

del'arte...



Alberto Magri, *Il bucato*

3



ARTE



ARTE

MUSICA



MUSICA

ARTE



IL LINGUAGGIO DELLE MANI

CON LE MANI PUOI MANDARE TANTI MESSAGGI DIVERSI.

★ OSSERVA LE MANI E COLLEGA OGNI GESTO AL SUO SIGNIFICATO.



ALT



OK



CHE VUOI?

PERFETTO

TU

VIVA



🌈 A COPPIE, PENSATE A UN SEMPLICE MESSAGGIO E COMUNICATELO CON IL LINGUAGGIO DELLE MANI.

116

FANTASIA DI MANI

CON IL GIOCO DELLE OMBRE PUOI CREARE LE FORME DI TANTI ANIMALI DIVERSI CON LE MANI.

★ OSSERVA E SCRIVI IL NOME DEGLI ANIMALI CHE VEDI.



★ ORA PROVA TU: IN CLASSE CON LA LUCE DELLA LIM O A CASA CON LA LUCE DI UNA LAMPADA.

SE IMMERGI LE MANI NEI COLORI A TEMPERA PUOI INVENTARE TANTI ANIMALI.



★ PROVA TU.

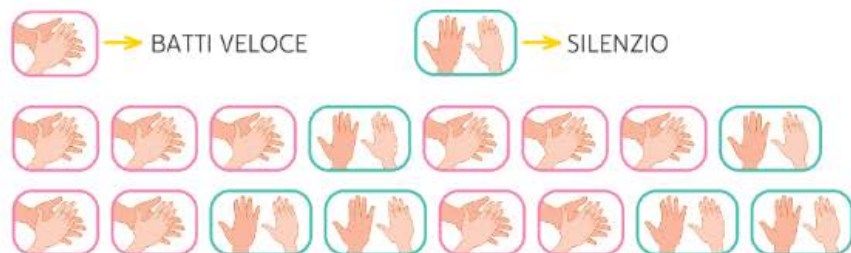
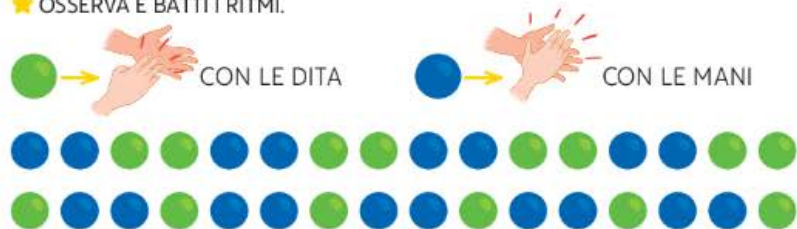
117



LE MANI MUSICALI

CON LE MANI POTETE GIOCARE A BATTERE TANTI RITMI DIVERSI.

★ OSSERVA E BATTI I RITMI.



★ ORA INVENTA E DISEGNA TU UN RITMO CON LE MANI.



ASCOLTATE LA CANZONE E BATTETE IL RITMO CON LE MANI. L'INSEGNANTE PUÒ ACCOMPAGNARVI CON I LEGNETTI.

LE MANI EDUCATE

UN ANTICO PROVERBIO DICE:

VEDERE E NON TOCCARE È UNA COSA DA IMPARARE!

★ OSSERVA LE IMMAGINI E FAI UNA X SU:




della musica e della vita di comunità!

STORIE PER FANTASTICARE

A LETTERE GRANDI e piccole



ASCOLTA E OSSERVA L'IMMAGINE BRULICANTE.

- ★ DOVE SONO LINO E GINO? CIRCONDALI DI .
- ★ CHI È IL SIGNORE VESTITO DI ROSSO? SCRIVI.
- ★ QUANTI PUPAZZI DI NEVE VEDI?
 1 2 3
- ★ QUANTI UCCELLI CON LE TAZZE VEDI?
 1 2 3

IL PERSONAGGIO MISTERIOSO



★ CHI È IL PERSONAGGIO MISTERIOSO? DISEGNALO CON I SUOI VESTITI.

SCRIVO

IL VENTO DEL NORD HA MESSO IN DISORDINE LA FRASE. RISCIVILA GIUSTA.
 porta • Babbo • alle bambine • i doni • e ai bambini • Natale •

LA MANO DI NATALE

L'elfo COSTRUISCE UN GIOCATTOLO.
 IL regalo È PRONTO.
 Babbo Natale CARICA LA SLITTA.
 LA renna TIRA.
 LA bambina APRE IL REGALO.

LA MAGIA
 DI LEGGERE INSIEME

IN COPPIA LEGGETE
 LE PAROLE CON
 LE lettere piccole.



LABORATORIO

★ PREPARA I PERSONAGGI DI NATALE, POI RILEGGI LA STORIA E MUOVI OGNI VOLTA IL DITO CON IL PERSONAGGIO GIUSTO.

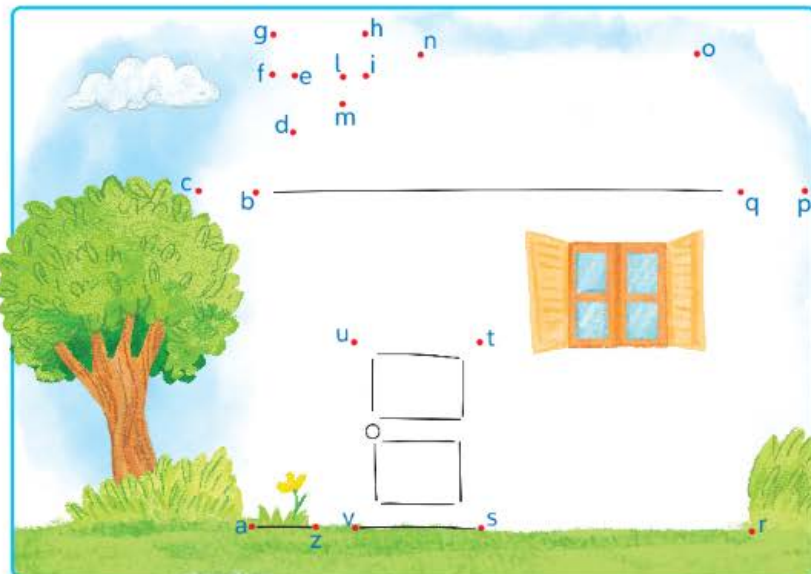


sollecitando curiosità, motivazione e piacere...



LE LETTERE

★ COLLEGA LE **lettere piccole** IN ORDINE ALFABETICO: COSA APPARE? COLORA.



LETTERE GRANDI e piccole

★ COPIA LE LETTERE **piccole** ACCANTO ALLE LETTERE GRANDI CORRISPONDENTI.

A	B	C	D	E	F	G
H	I	L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U	V	Z



LE PAROLE

★ LEGGI LA PAROLA CON LE LETTERE GRANDI E COLORA QUELLA CORRISPONDENTE CON LE **lettere piccole**.



CATTEDRA

cattedra

gattedra

caddetra



LAVAGNA

gnalava

lagnava

lavagna

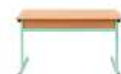


GESSETTO

cassetto

gesso

gessetto



BANCO

banco

bango

danco



PARETE

tepare

parete

arete



ARMADIO

armadio

ermadio

armodio



FINESTRA

minestra

finestra

stranefi

LA MAGIA DI FARE INSIEME

PROCURATEVI DEI CARTELLINI E COPIATE LE PAROLE GIUSTE DELL'ATTIVITÀ PRECEDENTE NEI DUE CARATTERI. POI FISSATE I CARTELLINI CON DEL NASTRO ADESIVO SOPRA AGLI OGGETTI CORRISPONDENTI.

e competenze,



Scioglilingua



E pesci e pezzi
e pezzi e pesci
e pesci e pezzi
e pezzi e pesci
a pronunciare riesci?



Una rara rana nera
sulla rena errò una sera.
Una rara rana bianca
sulla rena errò un po' stanca.



Oh che orrore,
oh che orrore
quel verde ramarro
sul muro marrone.



Nel muro c'è un buco
e un bruco nel buco,
scaccia il bruco
e tura il buco.



LA MAGIA DI FARE INSIEME

Mettetevi a coppie e sfidatevi a chi dice meglio gli scioglilingua. Cercatene altri per sfidarvi a squadre in classe.



Barzellette

Qual è il bambino che non ha paura del buio?
Quello con la **candela al naso!**



In una libreria...
- Ho caldo - dice un libro a un quadro.
- Ci credo - gli risponde il quadro - dormi
sempre con la copertina!

- Dottore, un cane mi ha morso un dito!
- L'ha disinfettato?
- No.
- E perché?
- Perché è scappato via.



LA MAGIA DI LEGGERE INSIEME

Per raccontare una barzelletta bisogna essere espressivi, altrimenti non è divertente! Scegliete una barzelletta e a coppie mettetevi alla prova le vostre capacità comiche.

PAROLE NUOVE

- Che cosa significa avere la **candela al naso**?
- Avere il naso che cola
 - Non avere paura del buio

QUANTO SONO DIVERTENTI LE BARZELLETTE? CERCHIA.



ma sempre con il sorriso sulle labbra,



Cosa sono le Life Skills



Il termine di Life Skills viene generalmente riferito ad una gamma di abilità cognitive, emotive e relazionali di base, che consentono alle persone di operare con competenza sia sul piano individuale che su quello sociale. In altre parole, sono abilità e capacità che ci permettono di acquisire un comportamento versatile e positivo, grazie al quale possiamo affrontare efficacemente le richieste e le sfide della vita quotidiana.

con tante «buone» letture, per tutti fino alla classe terza, con molte riflessioni importanti



Impronte sulla sabbia

Oggi in spiaggia c'è scompiglio.
Sulla sabbia ci sono delle impronte
misteriose. Sono lunghe e gigantesche
e vanno verso il mare.

- Saranno le impronte del gabbiano gigante
che ogni mattina si pappa un bagnante -
dice la signora Peppa.

Brrrrr tremano i bagnanti di paura.

- Ma quale gabbiano - interviene il bagnino -
saranno le impronte del mostro marino,
che per colazione si mangia un bambino.

Brrrrr tremano i bambini di paura.

- Ma quale mostro - dice il signor
Coccobello - saranno le impronte del
pesce balena, che acchiappa i bagnini
e li mangia per cena.

Brrrrr tremano i bagnini di paura.
All'improvviso un rumore misterioso
arriva dal mare. *Blub blub!* Chi sarà?
Forse il mostro marino? Zitti, eccolo
che emerge... è... un sub! Con maschera,
boccaglio e pinne gigantesche. Allora
erano sue le impronte misteriose.

Giuditta Campello, 365 Una storia... e buonanotte, Einaudi Ragazzi



BIBLIOTECA RAFFAELLO

Vuoi continuare LA MAGIA DI LEGGERE?

Ecco alcuni suggerimenti per l'estate.



Buona
estate...

... e buona
lettura!

e un pizzico d'azzardo!

Costruire i saperi, con rigore e metodo (di studio) ma anche attraverso le attività di gioco, i compiti autentici e sempre sempre il sorriso della «magia di imparare insieme».

IL METODO DI STUDIO

Come si studia?

Studiare è un'esperienza bellissima e anche un po' magical
"Davvero?" direte voi un po' increduli.

Certamente! Perché lo studio permette a ciascun bambino e a ciascuna bambina di scoprire e conoscere tanti argomenti nuovi, in modo preciso e ordinato, e soprattutto di ricordarli.

"Ma è faticoso!" protesterete voi.

Sì, è un po' faticoso, specialmente se non si sa bene come si fa. Poi però diventa piacevole e la curiosità e la voglia di sapere vi spingeranno sempre più avanti. Studiare è una specie di "magia reale". È come trovarsi nella bottega di un mago o di una maga per preparare una pozione speciale: bisogna prima procurarsi tutti gli ingredienti necessari, poi lavorarli con cura, seguendo delle istruzioni.

Allo stesso modo, per studiare e imparare bene, dovrete mettere insieme tutti gli ingredienti che vi servono e seguire le fasi del procedimento.

Alla fine, mescolando bene il tutto, otterrete come per magia **un buon metodo di studio**:

1 ASCOLTARE LA SPIEGAZIONE DELL'INSEGNANTE

2 COMPRENDERE TUTTE LE INFORMAZIONI

3 SELEZIONARE LE INFORMAZIONI NUOVE

4 VERIFICARE LE CONOSCENZE

5 SINTETIZZARE LE CONOSCENZE

6 ESPORRE L'ARGOMENTO STUDIATO



LA POZIONE SAPIENTINA





Come si ricostruisce la Storia?

1 METODO DI STUDIO

- Ascolta l'insegnante che spiega o legge questa pagina.
- Se non hai capito qualcosa, pensa alla domanda che vorresti fare all'insegnante e scrivila qui sotto.

- Lo scorso anno hai conosciuto le parole **causa** ed **effetto**: ricordi che cosa vogliono dire? Confrontati con la classe.

Lo **storico** o la **storica**, per ricostruire il passato, studia tracce e reperti, cioè oggetti ritrovati che risalgono al passato.

La ricerca di tracce e reperti avviene nei **siti storici** o **archeologici**, cioè i luoghi in cui sono vissute le comunità umane oppure sono accaduti fatti importanti che hanno lasciato una traccia.

L'attività di ricerca poi prosegue nei **musei**, dove sono esposti gli **oggetti** ritrovati durante gli scavi archeologici, e negli **archivi**, dove si conservano grandi quantità di **documenti**. Chi studia Storia cerca inoltre di spiegare le **cause** e gli **effetti** dei cambiamenti e delle trasformazioni avvenuti nel tempo.

A volte i reperti non possono essere spostati dal luogo del ritrovamento perciò nei musei si possono trovare delle riproduzioni.



Le fonti storiche

Per ricostruire gli avvenimenti a cui non ha assistito, lo studioso o la studiosa di Storia si affida alle **fonti storiche**. Non utilizza qualsiasi traccia o reperto del passato: diventa fonte storica solo ciò che fornisce informazioni certe oppure che dà degli indizi che possono essere studiati e compresi. Esistono vari tipi di fonte storica.

Fonti verbali

Le fonti verbali possono essere orali o scritte.

Le **fonti verbali orali** **1** sono tramandate a voce. Possono avere origine antichissima, come le storie dei poeti di migliaia di anni fa, oppure recente, per esempio i racconti degli anziani, le interviste e le **testimonianze** di chi ha assistito a un avvenimento importante. Le **fonti verbali scritte** **2** possono essere su carta oppure incise su pietra, metallo o argilla. Si chiamano **documenti**.

Fonti non verbali

Le fonti non verbali possono essere: **immagini** **3**, antiche o recenti, dipinte, fotografate, modellate o scolpite; **oggetti**, come vasi, gioielli, edifici; **resti** **4** di animali e vegetali che si conservano nella terra o nella roccia; **tracce** di attività umane o di presenza di altri esseri viventi.



2 METODO DI STUDIO

- Leggi il titolo: perché una fonte è detta "storica"? Pensa a una possibile risposta, poi confronta la tua ipotesi con quelle della classe.
- Anche le immagini sono importanti: spiegano e completano il testo che hai letto. Osservale bene e abbinare ciascuna immagine alla fonte corretta. Scrivi i numeri.



La linea del tempo

3 METODO DI STUDIO

- Leggi e fai una pausa alla fine di ogni capoverso, cioè quando c'è il punto e a capo. Poi evidenzia le parole chiave (quelle in grassetto).
- Sottolineare serve a selezionare le parti più importanti di un testo: osserva le frasi sottolineate e, se sei d'accordo, ripassale con la matita, altrimenti sottolinea tu.
- Mettiti alla prova: osserva le linee del tempo e rispondi alle domande.

Per gli storici e le storiche è importante capire **quando** sono avvenuti i fatti di cui si parla e **quanto tempo** sono **durati**. È importante conoscere anche **quali fatti sono avvenuti prima**, **quali dopo** e quali **contemporaneamente**, cioè nello stesso tempo.

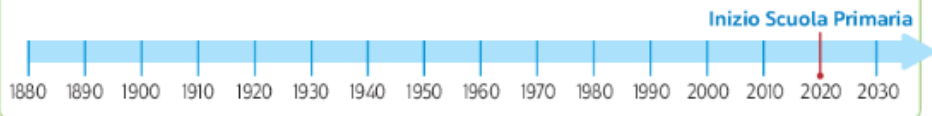
Per ricostruire e rappresentare l'**ordine cronologico** degli eventi, storici e storiche usano uno schema chiamato **linea del tempo**.

Sulla linea del tempo, a ogni segno corrisponde un periodo di tempo: può essere un **anno**; un **decennio** (10 anni); un **secolo** (100 anni); un **millennio** (1000 anni); o un'**era**, cioè un periodo di tempo lungo milioni di anni, che termina quando avviene un grande cambiamento per la storia della Terra.

Linea del tempo di Martina



Linea del tempo della scuola di Martina



- Quanto dura il periodo tra una tacca e l'altra sulla linea del tempo di Martina?
- Quanto dura il periodo tra una tacca e l'altra sulla linea del tempo della scuola?
- Nel 2020 Martina aveva sei anni. Quanti ne avrà nel 2027?



Un lavoro di squadra

Chi studia il passato della Terra e dell'umanità formula delle **ipotesi** e segue un metodo preciso per verificarle. Per confermare le ipotesi, chiede la collaborazione di altre scienze.

- L'**archeologia** individua i siti archeologici, i luoghi in cui, scavando, si possono trovare i reperti. I reperti vengono raccolti, numerati e consegnati al museo per essere esposti. L'archeologia subacquea si svolge nei fondali marini.
- La **geologia** studia il terreno e le rocce di un luogo per stabilire la loro età. Lo studio può avvenire sul luogo o in laboratorio e serve a stabilire a quando risalgono i reperti ritrovati in ogni strato del terreno.
- La **paleontologia** cerca e studia i fossili, cioè i resti e le tracce di animali e piante diventati roccia.
- La **paleoantropologia** analizza i fossili degli esseri umani vissuti in epoche lontanissime.

4 METODO DI STUDIO

Leggi il testo due volte e rispondi alle domande sul quaderno. Se hai ancora qualche dubbio, rileggi, osserva le immagini e le didascalie e riprova con un compagno o una compagna.

1. Che cosa studia l'archeologia?
2. Quale scienza stabilisce l'età del terreno e delle rocce?
3. Quali fossili studia la paleontologia?
4. Quali fossili studia la paleoantropologia?

PAROLE NUOVE

L'**ipotesi** è una spiegazione iniziale da verificare.



Archeologia



Geologia



Paleontologia



Paleoantropologia

Lo scavo archeologico

Spesso le tracce del passato vengono scoperte per caso, per esempio durante i lavori di manutenzione di una strada o di un edificio. In quel caso, i lavori si fermano e l'area viene delimitata per poter iniziare le operazioni di **scavo**. La maggior parte dei reperti, infatti, non si trova in superficie. Questo accade perché nel corso di moltissimi anni si sono accumulati **uno o più strati di terreno**. Una volta stabilito dove scavare, si procede per livelli: più i reperti si trovano in profondità, più saranno antichi. In uno scavo archeologico lavorano molte persone.

Le **fotografie** sono utili per l'archiviazione.

Per trovare i reperti, gli archeologi e le archeologhe scavano con **martelletto** e **scalpellino**.

Per registrare la posizione esatta del ritrovamento, viene fissato un **reticolo** con fili e paletti.

I **reperti** prima vengono puliti delicatamente con un **pennello**, poi lavati con cura.

La terra intorno allo scavo viene **setacciata** per recuperare eventuali frammenti.

Infine i reperti vengono ricomposti, catalogati e studiati. I più importanti saranno esposti al pubblico nei **musei**.

5 METODO DI STUDIO

• Osserva lo scavo archeologico e riordina le fasi di lavoro con i numeri da 1 a 7. Ricopiale in ordine sul quaderno e usale come traccia per studiare.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Delimitazione di un'area | <input type="checkbox"/> Raccolta e pulizia dei reperti |
| <input type="checkbox"/> Costruzione del reticolo | <input type="checkbox"/> Lavori di scavo |
| <input type="checkbox"/> Consegna dei reperti al museo | <input type="checkbox"/> Documentazione fotografica dello scavo e dei reperti |
| <input type="checkbox"/> Ritrovamento dei reperti | |



I fossili

Lo studio dei **fossili** permette di conoscere forme di vita antichissime, di capire come sono cambiate nel tempo e come è cambiato il loro ambiente e la Terra.

I fossili sono **resti** di **animali** e **vegetali** vissuti milioni di anni fa che hanno subito una trasformazione, chiamata **fossilizzazione**.

1 Quando un organismo **muore**, il suo corpo si deposita sul terreno, sulla roccia o sul fondo di un lago o del mare.

2 I resti vengono ricoperti da terra, fango o roccia. Le **parti molli**, come la carne e la pelle, si decompongono, cioè si "sciogliono" nel terreno, mentre le **parti dure**, come lo scheletro o il guscio, si conservano.

3 Può succedere che altra terra, fango o roccia si accumuli sopra ciò che rimane dell'organismo. In questo caso i resti vengono protetti dall'azione dell'aria, della pioggia e del Sole, che altrimenti li sbriciolerebbero.

4 I resti assorbono i **sali minerali** presenti negli strati del terreno o nell'acqua. Nel corso di milioni di anni, i sali minerali sostituiscono lo scheletro o il guscio, cioè **si pietrificano**, mantenendo la forma originale. Sono diventati fossili.

6 METODO DI STUDIO

Esponi a voce alta l'argomento studiato. Procedi così:

- rileggi il testo, sottolinea le informazioni importanti e non dimenticare le parole chiave;
- organizza le informazioni in uno schema o in un riassunto, poi prova a ripetere a voce alta.
- Se possibile, fai ascoltare la tua esposizione a qualcuno.



Scopri il fossile

1 Oltre alla pietrificazione, esistono altri tipi di fossilizzazione. Riordina le tessere unendo con una linea le parti di spiegazione fino all'immagine del fossile corrispondente.

A volte l'intero organismo rimane congelato nel **ghiaccio**.

È possibile che un insetto o una foglia rimangano completamente avvolti da una goccia di **resina appiccicosa** di un albero.

Anche le **impronte** di animali estinti lasciate nel fango sono fossili.

Accade a mammut, rinoceronti e bisonti ritrovati nelle zone polari della Terra, ma può succedere anche ai semi delle piante.

Lentamente la resina si solidifica, fino a trasformarsi in **ambra** una pietra dura che conserva intatto il suo contenuto.

Queste tracce fossili danno informazioni sul numero di zampe, sulla forma e sulle dimensioni dell'animale.



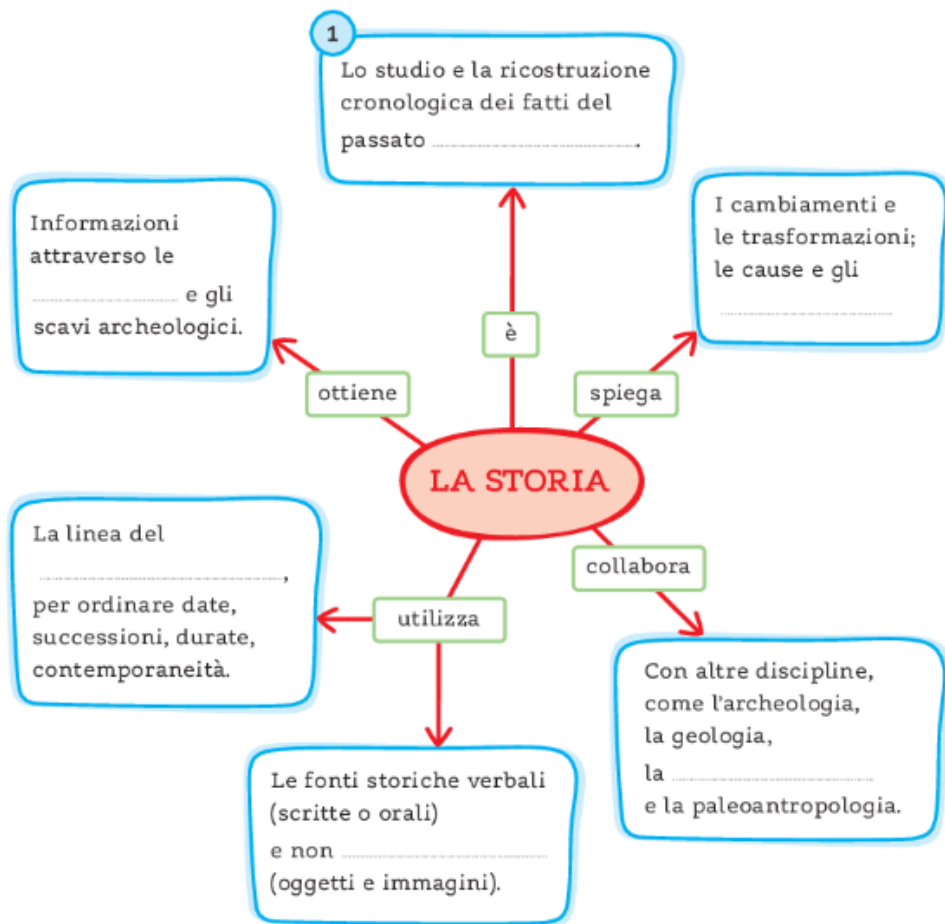
2 Cancella con una linea i nomi delle diverse fonti storiche (controlla a pagina 9). Leggendo in ordine le lettere rimaste, scoprirai il nome di uno studioso o una studiosa che non conosci: cerca il significato sul dizionario.

T	E	S	T	I	M	O	N	I	A	N	Z	E	A	
R	D	O	C	U	M	E	N	T	I	C	H	I	V	
I	M	M	A	G	I	N	I	I	R	E	S	T	I	S
T	R	A	C	C	E	T	A	R	E	P	E	R	T	I

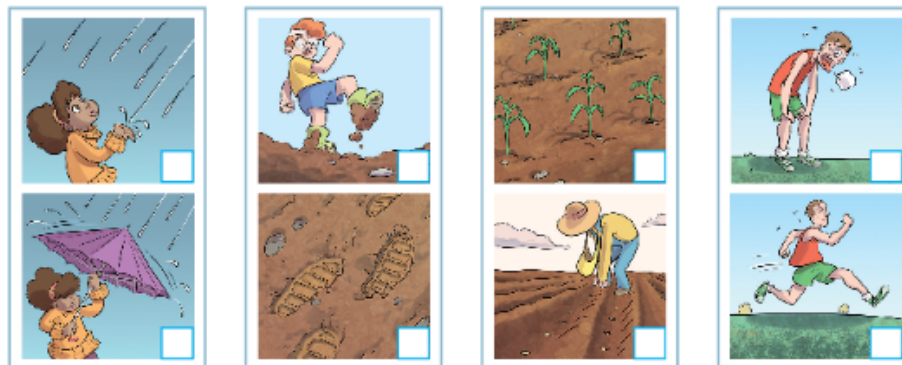


- 1 Le mappe servono a riassumere in forma schematica le informazioni più importanti. Parti dal centro (La Storia) e segui le frecce in senso orario, partendo dal numero 1. Completa con le parole mancanti.

verbali • lontano • paleontologia • effetti • ricerche • tempo



- 1 In ogni coppia di immagini scrivi C per causa, E per conseguenza.



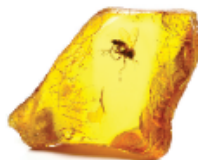
- 2 Leggi le frasi e colora l'alternativa corretta.

- La Storia è lo studio dei fatti realmente accaduti nel futuro / passato.
- Per ricostruire la Storia, occorrono le tracce del passato, cioè le fonti / storie.
- Le fonti possono essere verbali e non verbali / fiabe e leggende.
- Storici e storiche collaborano / non collaborano con altri studiosi e studiose.

- 3 Ordina le fasi della fossilizzazione da 1 a 4.



- 4 Osserva l'immagine e completa.



È un fossile di: animale vegetale
Quali parti riesci a distinguere?

Di quale tipo di fossilizzazione si tratta?

Dalla magia dei numeri...per indagare le preconoscenze, suscitare curiosità

ADDIZIONE E SOTTRAZIONE

ALE E UMA SI ESERCITANO CON LE FORMULE MAGICHE. ALE FA APPARIRE ALTRI 2 DRAGHETTI.

UMA FA SPARIRE 2 UOVA DI DRAGO.

LA MAGIA SI FA INSIEME

★ OSSERVATE E COMPLETE.

ALE HA AGGIUNTO _____ DRAGHETTI. COLORATELI.

QUANTI DRAGHETTI CI SONO ORA? _____

QUANTE UOVA CI SONO ORA? _____

I NUMERI

TOMBOLA MAGICA

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70

Ora è uscito il numero 25!

Vai all'INSERTO e scopri la tavola dei NUMERI

Ma sempre con uno sguardo alla realtà...e al gioco!

usando materiali diversi...

Per gioco

1 OSSERVA E REALIZZA IL NUMERO 9. 2 DISEGNA 9 BOLLE.

CON I BOTTONI CON LO SCOVOLINO

3 COLORA SECONDO LE INDICAZIONI, POI BARRA LA CARTA CON 9 SIMBOLI.

4 CONTINUA IL RITMO.

2 CONTA, POI RISPONDI E REGISTRA IN TABELLA.

1 TAPPO = 1 UNITÀ
1 SACCHETTO = 1 DECINA = 10 TAPPI

DA 40 A 49

1 Conta i mazzetti e le cannuccie, poi completa. Segui l'esempio.

2 Completa gli abachi.

a 49.



veri in ordine crescente.

45	46	44	41	49

I NUMERI DECIMALI

Euro e centesimi

Osserva.

Puoi cambiare l'euro con le diverse monete dei centesimi.

1 Osserva, colora e completa. Segui l'esempio.

La parte colorata vale $\frac{1}{100}$ 0,01 euro

La parte colorata vale

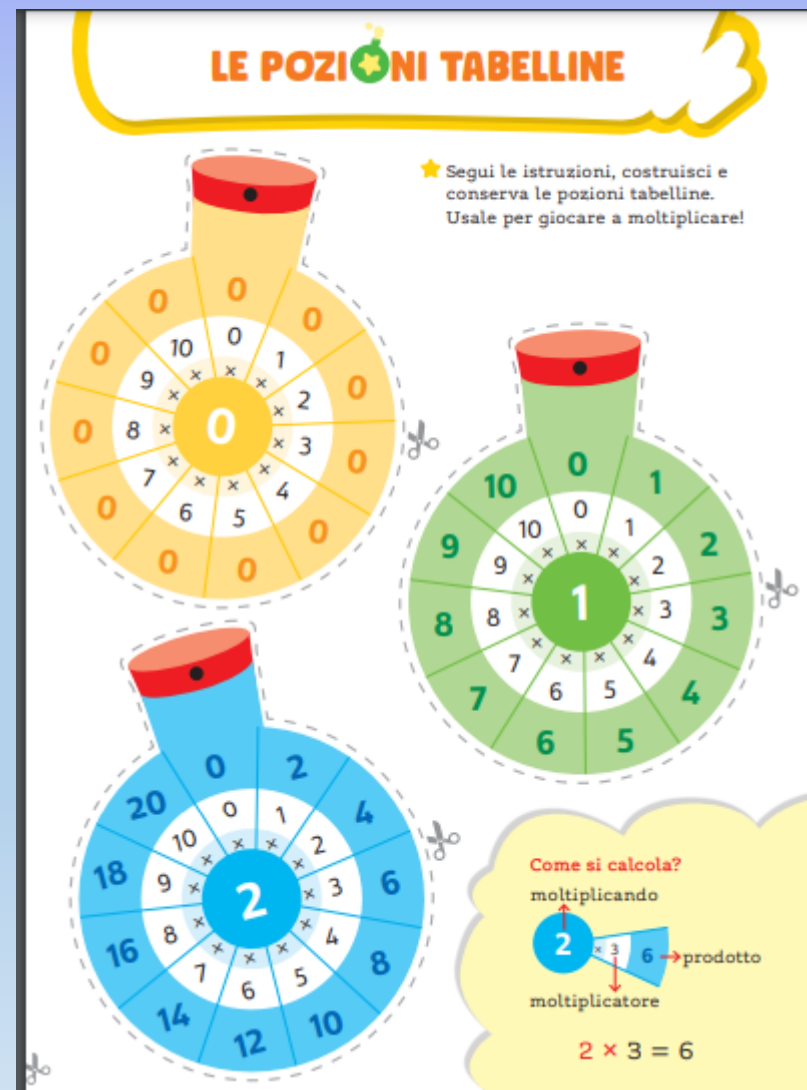
La parte colorata vale

La parte colorata vale

La parte colorata vale

76

Attraverso l'esperienza concreta e manuale



Imparando insieme in modo cooperativo attraverso il confronto di idee

Per DAVVERO **LA MAGIA DI FARE INSIEME**

IL CAMBIO CON GLI EURO

CONOSCI LE MONETE E LE BANCONOTE DELL'EURO?
IL SIMBOLO DELL'EURO È €.

1 EURO 2 EURO 5 EURO 10 EURO 20 EURO

1 OSSERVA IL CAMBIO CON GLI EURO E COMPLETA.

1 = 1 UNITÀ (u)

10 = 1 _____ DI EURO

2 CONTA LE MONETE, RAGGRUPPA PER 10 E REGISTRA IN TABELLA.

LA MAGIA DI FARE INSIEME

★ PER LA GITA A SCUOLA OCCORRONO 20 EURO. QUANTE BANCONOTE DA 10 EURO DOVETE PROCURARVI? CONFRONTATEVI.

98 VERIFICA FORMATIVA: attività in situazioni non note.

LA MAGIA DI IMPARARE

LA TABELLA DEL 100

1 Osserva la tabella del 100. Completa con i numeri che mancano, poi segui le indicazioni e completa.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

- Colora di giallo la colonna da 5 a 95: cambia la cifra delle **da** **u**.
- Colora di blu la riga da 71 a 80: cambia la cifra delle **da** **u**.
- Colora la casella del 43, poi:
 - spostati di un posto **a destra** $+1$ arrivi a _____
 - spostati di un posto **a sinistra** -1 arrivi a _____
 - spostati di un posto **in basso** $+10$ arrivi a _____
 - spostati di un posto **in alto** -10 arrivi a _____

2 Completa i "pezzi" ricavati dalla tabella del 100 tenendo conto delle regole di spostamento.

16	55	56	79		
26			89	91	35

LA MAGIA DI FARE INSIEME

★ Ricavate altri "pezzi" di forme diverse dalla tabella del 100 e, a coppie, sfidatevi a completarle velocemente.

LA MAGIA DI IMPARARE

Trucchi con l'addizione

Ecco alcune strategie per addizionare più velocemente.

1 Scomponi entrambi gli addendi. Leggi e completa.

Scomponi gli addendi $26 + 33 = 20 + 6 + 30 + 3 =$

Somma prima le decine $20 + 30 + 6 + 3 =$

Poi aggiungi le unità $50 + 9 =$

2 Scomponi un solo addendo. Leggi e completa.

Scomponi un addendo. Aggiungi le decine all'altro addendo. Poi aggiungi le unità.

$48 + 37 =$ $48 + 30 + 7 =$

$42 + 50 =$ $2 + 40 + 50 =$

$78 + 7 =$ $2 + =$

3 Fai tappa alla decina, al centinaio o al migliaio successivo.

Alla decina $57 + 8 =$ $57 + 3 + 5 =$ $60 + 5 =$

Al centinaio $360 + 70 =$ $360 + 40 + 30 =$ $400 + 30 =$

Al migliaio $1700 + 600 =$ $1700 + 300 + 300 =$ $2000 + 300 =$

LA MAGIA DI FARE INSIEME

★ A coppie, completate la tabella. Quali strategie avete usato? Confrontatevi.

	9	11	10
68			
325			
202			

ESERCIZIARIO pag. 159

27

LA MAGIA DI FARE INSIEME

★ PER LA GITA A SCUOLA OCCORRONO 20 EURO. QUANTE BANCONOTE DA 10 EURO DOVETE PROCURARVI? CONFRONTATEVI.

LA MAGIA DI FARE INSIEME



★ A coppie, completate la tabella. Quali strategie avete usato? Confrontatevi.

...verso formalizzazione del sapere

ADDIZIONE E SOTTRAZIONE

L'ADDIZIONE


1 OSSERVA I CUBETTI, LEGGI E CONTA.


 = 


DUE PIÙ TRE UGUALE CINQUE
2 + 3 = 5


POZIONE REGOLINA
L'ADDIZIONE SERVE PER AGGIUNGERE E METTERE INSIEME QUANTITÀ. USA IL SEGNO + (PIÙ).

2 COLORA E CALCOLA. SEGUI GLI ESEMPLI.


 $3 + 1 = 4$

 $4 + 1 + 2 = \dots$

 $2 + 5 = \dots$

 $2 + 3 + 3 = \dots$

3 SCRIVI IL NUMERO MANCANTE E COMPLETA. AIUTATI CON I CUBETTI.

 $4 + \dots = 6$

72

LA MISURA

CONFRONTARE E MISURARE

Osserva e rispondi.

 Quale torre è più alta?
Hai **confrontato** due elementi.

Ora osserva di nuovo l'immagine.



- Quanto è alta la torre verde? ____ cubetti
- Quanto è alta la torre rosa? ____ cubetti

La torre verde è alta ____ cubetti in più rispetto alla torre rosa.
Hai **misurato** le torri usando come **unità di misura** il cubetto.

POZIONE REGOLINA
Due elementi si possono **confrontare** e, usando un'unità di misura, si possono **misurare**.

La misura si esprime con un numero e un'unità di misura.

 La cornicetta è lunga **15 quadretti**.
numero unità di misura

1 Osserva l'immagine e barra con una x l'unità di misura adatta.

 La caraffa contiene 5
x bicchieri d'acqua
x cubetti
x quadretti

DATI E PREVISIONI

È possibile?

Osserva l'immagine e leggi.

Agata e i suoi amici giocano a indovinare la palla, prendendone una con gli occhi bendati.



È **possibile** che prenderai una pallina da tennis.

È **certo** che prenderò una palla.

È **impossibile** che prenderai un binillo.

I bambini e la bambina stanno facendo una **previsione**.

POZIONE REGOLINA
Alcuni eventi sono **possibili**: potrebbero accadere, ma non siamo sicuri. Altri sono **impossibili**: non potranno mai accadere. Altri ancora sono **certi**: siamo sicuri che accadranno.

1 Osserva il borsellino e indica se le affermazioni sono vere (V) o false (F).



- È impossibile pescare una moneta da 5 cent.
- È possibile pescare una moneta da 2 €.
- È certo pescare una banconota.

V F
V F
V F
V F
V F

ARIO pag. 181

Accompagnati dalla pozione
regolina

Sempre con uno sguardo al gioco per imparare divertendosi

È DIVERTENTE!

1 LEGGI E OSSERVA, POI COMPLETA. CHI VINCE?
RACHELE E GIOVANNI GIOCANO A CARTE: ESTRAGGONO DUE CARTE A TESTA E VINCE CHI FA PIÙ PUNTI.

CHI HA VINTO? _____
 QUANTI PUNTI HA FATTO? _____

2 LEGGI, INDOVINA I NUMERI E COMPLETA. TROVA...

IL NUMERO COMPRESO TRA 12 E 14. _____
 IL NUMERO FORMATO DA 1 da e 6 u. _____
 IL NUMERO FORMATO DA 4 u e 1 da. _____
 IL NUMERO CHE SI OTTIENE AGGIUNGENDO 1 A 11. _____

LA MAGIA • DI FARE INSIEME

★ **PROVATE A INVENTARE UN INDOVINELLO CON I NUMERI PER UNA COMPAGNA O UN COMPAGNO.**

VERIFICA FORMATIVA: attività in situazioni non note. **107**

UNA STORIA DI...

1 LEGGI E OSSERVA: QUALE DISEGNO RAPPRESENTA UNA STORIA DI ADDIZIONE? QUALE DI SOTTRAZIONE? COMPLETA CON + O - E CALCOLA.

LA TORTA HA 10 CANDELINE. FA UNO STARNUTO E NE VOLA VIA UNA. QUANTE CANDELINE RIMANGONO?

$10 \dots 1 = \dots$

10 ELEFANTI STANNO STRETTI STRETTI SU UNA BARCHETTA. ARRIVA UN ALTRO ELEFANTE. QUANTI ELEFANTI CI SONO ORA NELLA BARCA?

$10 \dots 1 = \dots$

QUANTO TI HANNO FATTO RIDERE QUESTI PERSONAGGI? CERCHIA.

124

Euro e risate

1 Leggi le storie, poi rispondi a voce.

a. Il maestro domanda a Letizia: "Se hai 30 € e chiedi a tua mamma se ti regala altri 15 €, quanti soldi hai?".
 "È facile... sempre 30 €", risponde Letizia.
 Il maestro le dice: "Sei sicura di aver fatto bene i calcoli?".
 "Sì sì, sono sicura! Ma sa, maestro, lei non conosce mia mamma!"
 Quanti soldi avrebbe invece Letizia, secondo il maestro?

b. L'insegnante a Mirko: "Se hai in una tasca 50 € e nell'altra 20 €, che cos'hai?".
 Mirko: "I pantaloni di un altro".
 Mirko è proprio un burlesco! Ma nei pantaloni di un'altra persona, quanti euro ci sarebbero?

c. In un negozio, un signore chiede: "Scusi, vorrei sapere il prezzo di quell'ombrello".
 Il commesso risponde: "Ma certo, costa 15 €!".
 "E con i 6 € che ho in tasca, che cosa posso prendere?".
 Il commesso ci pensa un attimo, poi risponde: "L'acqua".
 Perché il negoziante ha risposto così?
 Che cosa potrebbe fare il signore?

d. Una signora chiede: "Quanto pago?".
 Il cassiere risponde: "Sono 17 €!".
 "Ecco 20 €".
 "Le do subito il resto".
 "No, non fa nulla, sono felice".
 "E quindi?".
 "Non lo so, ma mi hanno detto che quando si è felici, il resto non conta!"
 Beata la signora che è così felice... Ma in realtà, quanto dovrebbe ricevere di resto?

124 Quanto ti hanno divertito queste storie? Cerchia.

1 Il cappello magico moltiplica per 4 i palloncini. Quanti ne usciranno? Disegna!

2 Segna il percorso che Giada fa con il monopattino: colorare solo i risultati della tabellina del 4.

3 Quale gioco sta usando Daniel? Fai i calcoli e scopri.

4 × 8	4 × 3	4 × 9	4 × 4	4 × 7	4 × 1	4 × 10	4 × 5
F	Z	Q	T	A	O	U	R

32	4	20	12	28	36	40	28	16	16	20	4
----	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---

Giochiamo a moltiplicare

1 Nel dipinto del pittore, ogni sezione rappresenta uno schieramento di quadretti. Colora in base alla legenda.

$3 \times 4 =$ $6 \times 3 =$
 $2 \times 6 =$ $3 \times 3 =$
 $5 \times 6 =$ $1 \times 10 =$

2 Osserva la figura, conta e scrivi da quanti quadretti è formata usando la moltiplicazione e, dove occorre, la sottrazione. Segui l'esempio e completa.

Tetto: $10 \times 4 = 40$ e $40 - 6 = 34$
 Facciata: _____
 Porta: _____
 Prato: _____

Somma i quadretti per trovare il totale: _____

LA MAGIA • DI FARE INSIEME

• Giocate in coppia al Tris. Per conquistare una casella dovete calcolare il risultato entro un tempo massimo di 30 secondi. Potete eseguire i calcoli su un foglio. Ricordate che le proprietà vi aiuteranno a essere più veloci!

$4 \times 5 \times 2$	13×4	16×2
15×3	11×8	$3 \times 10 \times 5$
$5 \times 7 \times 2$	30×3	$3 \times 100 \times 2$

VERIFICA FORMATIVA: attività in situazioni non note. **51**



Dalle Storie matematiche...

Per **DAVVERO**

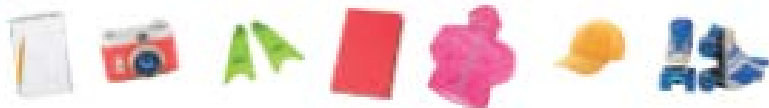
ANDIAMO IN GITA!

- 1 SVOLGETE UN'INDAGINE NELLA VOSTRA CLASSE INDICANDO LA PREFERENZA CON UNA X.

	PREFERENZE
PICNIC AL PARCO	
MUSEO DELLA CITTÀ	
VISITA AL QUARTIERE	

QUAL È LA META PREFERITA?

- 2 CHE COSA METTERE NELLO ZAINO? SCEGLIETE UN MASSIMO DI 3 OGGETTI.



- 3 ORGANIZZATE IL PRANZO AL SACCO! LEGGETE E COMPLETE.

SE AVETE A DISPOSIZIONE 7 EURO, CHE COSA METTETE NELLO ZAINO? CERCHIATE.



QUANTO SPENDETE?

134 VERIFICA FORMATIVE: solo da utilizzare con il libro.

PROBLEMI

MULTIPLICAZIONE O DIVISIONE?



- 1 Leggi e calcola. Poi rifletti e colora la parola giusta.

- a) Sotto l'ombrellone ci sono 4 secchielli con 2 palette ciascuno. Quante palette ci sono in tutto?



- b) Sotto l'ombrellone vengono distribuite in parti uguali 8 palette in 4 secchielli. Quante palette contiene ogni secchiello?

Operazione

$$4 \times 2 = \dots$$

Operazione

$$8 \div 4 = \dots$$

Le storie hanno la stessa immagine, ma le operazioni sono .

- c) Il fioraio distribuisce in parti uguali 24 rose in 6 mazzetti. Calcola quante rose ci sono in ogni mazzo.

Operazione

$$24 : 6 = \dots$$



- d) Sullo scaffale ci sono 24 bottiglie disposte in parti uguali su 6 ripiani. Quante bottiglie ci sono su ogni ripiano?



Le storie sono diverse, ma i numeri e l'operazione sono .

- 2 Leggi e colora l'operazione, poi risolvi.

Ogni giocatore di basket ha 3 canotte diverse. Quante canotte occorrono per 5 giocatori?

Operazione

Risposta



...alla magia delle 4R

LE 4 R PROBLEMI

RIFLETTO

1 Leggi il fumetto e scegli il testo corrispondente.

Marco ha 9 paia di calzini a righe e 20 con altri disegni. Vuole sapere il numero totale di calzini.
 Marco ha 20 paia di calzini da riordinare nel suo cassetto: 9 sono a righe. Vuole sapere quanti sono i calzini non a righe.

2 Leggi il testo e immagina la situazione. Poi rappresenta con il disegno o con dei simboli adatti. Trova la strategia risolutiva e spiegala ad alta voce.

In una fattoria ci sono sia animali a quattro zampe, sia animali a due zampe. Si contano 28 zampe. Se 2 animali hanno due zampe, quanti sono quelli a quattro zampe?

Informazioni
.....
.....

Informazioni nascoste
.....
.....

3 Leggi il testo e scegli la rappresentazione corretta. Spiega la tua scelta.

Mattia sistema le uova in 3 confezioni da 6 uova ciascuna. Quante uova ci sono in tutto?

ESERCIZARIO pagg. 171-172

91

LE 4 R PROBLEMI

Problemi con più richieste

1 Leggi il testo, completa la procedura e il diagramma.

Per la partita di tennis Myria ha acquistato 4 confezioni da 3 palline ognuna. Quante palline ha acquistato? → **prima richiesta**
Alla fine della partita le restano 10 palline.
Calcola le palline perse. → **seconda richiesta**


RICERCO

Informazioni prima richiesta
4
3

Informazioni seconda richiesta
... tutte le palline
10

RIFLETTO
Devo calcolare il numero di

RISOLVO
Operazione
..... x =



tutte le palline
palline rima.....

RISPONDO Risposte

2 Leggi, sottolinea la richiesta e completa. Infine risolvi sul quaderno.

Il fioraio dispone in un vaso 15 tulipani, 18 margherite e 5 rose. Il giorno dopo deve togliere 8 fiori. Quanti fiori restano nel vaso?

Nel testo nascoste

ESERCIZARIO pag. 179

LE 4 R PROBLEMI


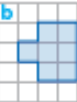
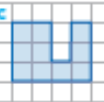

to una strategia risolutiva.
do un risultato possibile.

Organizzo i dati

LE 4 R PROBLEMI

Problemi geometrici

1 Osserva i poligoni, leggi e rispondi. Segui il Metodo delle 4 R.

a  b  c  d 

Le figure con lo stesso perimetro (P) hanno anche la stessa area (A)? Spiega il perché.

RICERCO le informazioni, osservando ciascuna immagine, e la richiesta.
RIFLETTO Posso contare i lati dei quadretti del contorno per trovare il perimetro e i quadretti interni per trovare l'area.
RISOLVO Conto i lati dei quadretti del contorno e poi i quadretti dell'area.

a) P =
A =

b) P =
A =

c) P =
A =

d) P =
A =

RISPONDO

Cosa so...cosa so fare

CONOSCENZE E ABILITA'

Per METTERMI ALLA PROVA

1 AGGIUNGI O TOGLI UN ELEMENTO IN BASE ALL'INDICAZIONE DELLA FRECCIA.

UNO IN MENO

UNO IN PIÙ

2 SCRIVI IL PRECEDENTE O IL SUCCESSIVO DEI NUMERI.

3 CONTA I CUBETTI E COMPLETA CON I NUMERI E I SIMBOLI >, <, =.

4 COMPLETA CON >, <, =.

AUTOVALUTATI E COLORA: ★ ATTIVITÀ FACILE ★ ATTIVITÀ DIFFICILE

67

Per METTERMI ALLA PROVA

1 Trasforma ogni addizione in moltiplicazione, quando è possibile, poi calcola.

$2+2+2+2+2+2=$ _____ $7+4+7=$ _____
 $5+5+5+5+4=$ _____ $6+6+6+6=$ _____
 $8+8=$ _____ $1+4+4+4=$ _____

2 Completa gli schieramenti e scrivi due moltiplicazioni per ciascuno.

$4 \times _ = _$ $6 \times _ = _$ $3 \times _ = _$ $4 \times _ = _$
 $2 \times 4 = _$ $_ \times _ = _$ $_ \times _ = _$ $_ \times _ = _$

3 Calcola a mente.

$4 \times 5 =$ _____ $8 \times 8 =$ _____ $4 \times 3 =$ _____ $6 \times 2 =$ _____
 $2 \times 8 =$ _____ $5 \times 6 =$ _____ $5 \times 7 =$ _____ $7 \times 6 =$ _____
 $9 \times 6 =$ _____ $3 \times 7 =$ _____ $9 \times 9 =$ _____ $7 \times 8 =$ _____

4 Calcola e inserisci >, <, =.

5 Calcola in colonna.

da u da u da u da u da u

$13 \times$ $43 \times$ $28 \times$ $19 \times$ $21 \times$

$3 =$ $2 =$ $2 =$ $3 =$ $4 =$

80

Per METTERMI ALLA PROVA

1 Colora solo le figure che sono state frazionate.

2 Colora la parte indicata dalla frazione a lato.

$\frac{2}{4}$
 $\frac{7}{8}$
 $\frac{13}{16}$

3 Dividi l'intero in parti uguali, poi colora le parti indicate dal numeratore.

$\frac{3}{4}$ $\frac{2}{2}$ $\frac{3}{6}$

4 Colora le parti indicate dai numeri misti.

$1 \frac{4}{6}$ $1 \frac{1}{5}$

5 Per ogni figura scrivi la frazione e il numero decimale.

80

Come uso quello che so

COMPETENZE



Per DAVVERO

A CACCIA DI NUMERI

● PROCURATEVI COLLA E FORBICI E SEGUITE LE ISTRUZIONI.



RECUPERATE GIORNALI, RIVISTE E DEPLIANT.



RITAGLIATE TUTTI I NUMERI CHE TROVATE.



INCOLLATELI SULLA FORMA PREPARATA DALL'INSEGNANTE.



RIPETETE L'ATTIVITÀ PER TUTTI I NUMERI E APPENDETELI IN CLASSE.

VERIFICA FORMATIVA: attività in situazioni non note.

57

Per DAVVERO

INDOVINA LA TABELLINA!

OCCORRENTE

- Quadrati di cartoncino bianco 4 cm × 4 cm
- Pennarelli

Scrivete su ogni cartoncino i risultati della tavola delle tabelline (pag. 69), senza ripetere più volte lo stesso numero. Per ogni numero scrivete sul retro la moltiplicazione o le moltiplicazioni corrispondenti.

Inserite tutto in un sacchetto e cominciate a giocare.



REGOLE DEL GIOCO

Giocatori: da 2 a 4

Livello 1

- Svotate il sacchetto sul tavolo e disponete tutte le tessere in ordine sparso, con le moltiplicazioni rivolte in alto.
- Il primo giocatore sceglie una tessera, legge la moltiplicazione e prova a dire il risultato, poi gira la tessera: se ha indovinato può tenere la tessera, altrimenti la rimette sul tavolo.
- Il turno passa al giocatore successivo e così via.
- Il gioco finisce quando non ci sono più tessere sul tavolo. Vince chi ha più tessere.



Livello 2

Svotate il sacchetto sul tavolo e disponete tutte le tessere in ordine sparso con i risultati rivolti in alto. Si deve indovinare la moltiplicazione corrispondente (o le moltiplicazioni).

82 VERIFICA FORMATIVA: attività in situazione non nota.



Per DAVVERO

Frazioni in cucina

1 Preparate, con l'aiuto di una persona adulta, una pizza per fare merenda. Procuratevi gli ingredienti e seguite il procedimento.

INGREDIENTI



• 1 cucchiaio di olio



• $\frac{1}{4}$ di litro di acqua tiepida



• mezzo chilo di farina



• $\frac{2}{3}$ di un cubetto di lievito per pizza da 25 g

PROCEDIMENTO

Fase 1

- Versare nella ciotola la farina e il lievito (sciolto in poca acqua).
- Aggiungere poco alla volta acqua, olio e un pizzico di sale.
- Amalgamare e manipolare fino a ottenere un impasto omogeneo.
- Coprire e lasciare riposare l'impasto per 2 ore.

Fase 2

- Prendere una metà ($\frac{1}{2}$) dell'impasto, stenderla con il matterello e metterla nella teglia.
- Aggiungere della passata di pomodoro e/o mozzarella come base.
- Procedere allo stesso modo con l'altra metà dell'impasto.

La pizza è pronta per essere infornata per 15 minuti a 200 gradi.



2 Scrivete una frazione per ogni farcitura che scegliete.



Olive Acciughe
Prosciutto Mais

82 VERIFICA FORMATIVA: attività in situazione non nota.

Infine verificare, valutare e autovalutarsi secondo più dimensioni, in modo formativo, partecipativo, trasparente e costante.

IL MICETTO SMARRITO

1 Osserva l'immagine e rispondi a voce alle domande guida. Poi scrivi un racconto realistico, seguendo la struttura. Inventi un nuovo titolo.

- Chi è o chi sono i protagonisti della storia?
- Dove si trova la bimba? E il gatto?
- Perché la bimba piange?
- Che cosa è successo prima?
- Che cosa succederà dopo?
- Come finisce la storia?



Titolo:

INIZIO

Quel giorno la bambina era triste perché

SVOLGIMENTO

Per riuscire a

CONCLUSIONE

Alla fine



Mi autovaluto

- Ho affrontato il lavoro: Sì In parte No
- Ho capito la consegna: Sì In parte No
- Ho svolto senza aiuti: Sì In parte No
- Ho ricontrollato tutto senza fretta: Sì In parte No



Il feedback dell'insegnante

- Bene. Continua così!
- Controlla sul libro e correggi.
- Riprova in coppia con
-

Il micetto smarrito



Quadro di riferimento didattico

Contenuto disciplinare: Testo narrativo realistico (Lecture pag. e Quaderno operativo pag.).

Traguardo (IN): Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.

Obiettivo (IN): Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti e connessi con situazioni quotidiane; Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.

Prova: Aperta su stimolo chiuso.

Descrizione della prova

La prova chiede di leggere un testo per immagini e di completare la narrazione scritta.

All'insegnante interessa riconoscere le inferenze da parte del bambino o della bambina, come attività utile all'ideazione del racconto; importa inoltre registrare e se la narrazione è distribuita in modo appropriato nelle tre parti strutturali del racconto.

L'ortografia e la sintassi del testo prodotto, permettono di raccogliere evidenze in merito ad aspetti strumentali nell'uso della lingua scritta. La ricchezza del testo è un ulteriore indicatore.

Adattamenti inclusivi

- Facilitare il processo di inferenza attraverso domande stimolo specifiche.
- Ascoltare l'esposizione del racconto a voce prima della stesura scritta.
- Fornire connettivi temporali e causali per facilitare la composizione.

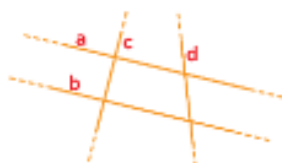


Osservazioni standard sulle dimensioni

A) Autonomia	<input type="checkbox"/> Svolgimento autonomo <input type="checkbox"/> Esecuzione autonoma ma con richiesta di chiarimento della consegna <input type="checkbox"/> Esecuzione con richiesta di chiarimento sul contenuto <input type="checkbox"/> Esecuzione accompagnata
B) Tipologia di prova	<input type="checkbox"/> Non nota per forma e contenuto <input checked="" type="checkbox"/> Nota per contenuto <input type="checkbox"/> Nota per forma <input type="checkbox"/> Nota per forma e contenuto
C) Risorse	<input type="checkbox"/> Reperite personalmente dalle proprie conoscenze e abilità <input type="checkbox"/> Reperite personalmente e dai materiali a disposizione <input checked="" type="checkbox"/> Reperite con la guida dell'insegnante <input type="checkbox"/> Fornite direttamente dal docente
D) Continuità	<input type="checkbox"/> Conferma di prestazione positiva costante su abilità e conoscenze. <input type="checkbox"/> Prestazione positiva costante prevalentemente su abilità. <input type="checkbox"/> Prestazione positiva costante prevalentemente su conoscenze. <input type="checkbox"/> Discontinuità nella prestazione rispetto a prove precedenti

RETTE, ANGOLI E PERIMETRO

1 Osserva la composizione di rette e indica con una X se le affermazioni sono vere (V) o false (F).



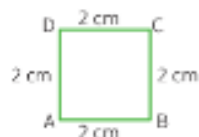
	V	F
Le rette a e b sono parallele.		
Le rette a e d sono perpendicolari.		
Le rette a e c sono perpendicolari.		

2 Completa le definizioni con le parole indicate, come nell'esempio.

mezzo • maggiore • completa • minore

- Un **angolo retto** si forma con una rotazione di **un quarto** di giro.
- Un **angolo piatto** si forma con una rotazione di giro.
- Un **angolo giro** si forma con una rotazione
- Un **angolo acuto** si forma con una rotazione di un angolo retto.
- Un **angolo ottuso** si forma con una rotazione di un angolo retto.

3 Utilizza le misure date e calcola il perimetro dei poligoni.



$P = \dots = \dots = \text{cm}$

$P = \dots = \dots = \text{cm}$



Mi autovaluto

- Ho affrontato il lavoro: Sì In parte No
- Ho capito la consegna: Sì In parte No
- Ho svolto senza aiuti: Sì In parte No
- Ho ricontrollato tutto senza fretta: Sì In parte No



Il feedback dell'insegnante

- Bene. Continua così!
- Controlla sul libro e correggi.
- Riprova in coppia con
-

Rette, angoli e perimetro



Quadro di riferimento didattico

Contenuto disciplinare: Elementi del piano: linee, angoli e figure.

Traguardi (IN): Riconosce forme del piano; Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure.

Obiettivi (IN): Riconoscere e misurare figure geometriche.

Prova: Stimolo chiuso e risposta chiusa.

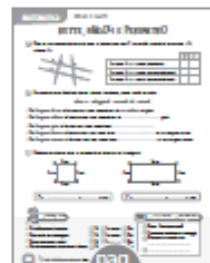
Descrizione della prova

La prova chiede di riconoscere, ricordare e misurare elementi del piano.

All'insegnante interessa individuare se l'alunno o l'alunna riconosce le diverse tipologie di rette in relazione tra loro, se ricorda le caratteristiche degli angoli. Inoltre se sa utilizzare i dati forniti per calcolare il perimetro di quadrato e rettangolo.

Adattamenti inclusivi

- Fornire uno schema con i diversi tipi di rette e angoli.
- Far ripassare con un colore il perimetro delle figure e verbalizzare la procedura per il calcolo.



pag. 30

Osservazioni standard sulle dimensioni

A) Autonomia	<input type="checkbox"/> Svolgimento autonomo <input type="checkbox"/> Esecuzione autonoma ma con richiesta di chiarimento della consegna <input type="checkbox"/> Esecuzione con richiesta di chiarimento sul contenuto <input type="checkbox"/> Esecuzione accompagnata
B) Tipologia di prova	<input type="checkbox"/> Non nota per forma e contenuto <input type="checkbox"/> Nota per contenuto <input type="checkbox"/> Nota per forma <input checked="" type="checkbox"/> Nota per forma e contenuto
C) Risorse	<input type="checkbox"/> Reperite personalmente dalle proprie conoscenze e abilità <input type="checkbox"/> Reperite personalmente e dai materiali a disposizione <input type="checkbox"/> Reperite con la guida dell'insegnante <input checked="" type="checkbox"/> Fornite direttamente dal docente
D) Continuità	<input type="checkbox"/> Conferma di prestazione positiva costante su abilità e conoscenze. <input type="checkbox"/> Prestazione positiva costante prevalentemente su abilità. <input type="checkbox"/> Prestazione positiva costante prevalentemente su conoscenze. <input type="checkbox"/> Discontinuità nella prestazione rispetto a prove precedenti

Ulteriori osservazioni dell'insegnante:

STUDIARE CON METODO

1 Osserva la carta geostorica, leggi il testo e completa con i nomi dei fiumi.



Circa 6000 anni fa, lungo il corso dei grandi fiumi, si svilupparono le prime civiltà agricole della Storia. L'acqua, infatti, era una risorsa **fondamentale** per la vita degli esseri umani: la sua presenza rendeva i terreni fertili e adatti a essere coltivati; inoltre veniva utilizzata per bere, lavarsi, cucinare e abbeverare gli animali allevati. I fiumi consentivano la **navigazione**, gli spostamenti e gli **scambi commerciali**. Infine, lungo le rive dei fiumi si estraeva l'**argilla**, con la quale le persone costruivano mattoni, vasi e altri utensili.

Ecco le civiltà che studierai in classe quarta:

- i popoli della Mesopotamia lungo i fiumi ed
- gli Egizi in Egitto (Africa), lungo il fiume
- gli Indi nella penisola indiana, lungo il fiume
- i Cinesi in Cina, lungo il e il

2 Colora i quadratini di ciascuna civiltà con il colore corrispondente sulla carta.

- Popoli della Mesopotamia Egizi Indi Cinesi

3 Osserva il paesaggio di un grande fiume di oggi e rispondi alle domande.



• Per quali scopi viene utilizzata ai giorni nostri l'acqua del fiume?

• Quali elementi antropici dell'immagine non avresti potuto trovare al tempo delle prime civiltà agricole?

4 Completa il testo con le parole date.

equilibrio • elementi • ecosistema • canne • alberi • anfi • pesci • uccelli

Il fiume è un con esseri viventi ed non viventi.

La flora e la fauna del fiume cambiano lungo il suo corso.

Le rive ospitano d'alto fusto, come pioppi e salici, e una fitta

vegetazione spontanea fatta di, erbe e fiori. Vicino ai fiumi nidificano

..... come l'anatra, l'airone e il germano reale. Vi vivono numerosi insetti,

..... e alcuni mammiferi come le nutrie e le lontre. Nell'acqua vivono

i, tra cui trote, carpe e lucci. Per conservare l'ecosistema del fiume,

gli esseri umani devono agire in con l'ambiente.



Mi autovaluto

Quest'anno hai imparato a studiare con metodo.

• Quale esercizio ti è piaciuto di più? 1 2 3 4

• Quale esercizio hai svolto con più difficoltà? 1 2 3 4

• RIFLETTI, AUTOVALUTATI E CERCHIA: CHE COSA SAI FARE?



CON SICUREZZA



CON QUALCHE DUBBIO



CON UN AIUTO



L'insegnante mi suggerisce

FEEDBACK

ALL'INIZIO DELL'ANNO

RICONOSCO I NUMERI



CONTO FINO A 10



SCRIVO I NUMERI FINO A 10



CONTO OGGETTI E SCRIVO IL NUMERO



IL MIO DIARIO... DI APPRENDIMENTO

IO E L'ITALIANO

1 Leggi, rifletti e completa.

• L'italiano è una disciplina che:

mi piace. non mi piace.

Scrivo il perché: _____



• Quale tipo di testo ti piace di più leggere?

Il racconto fantastico



La fiaba



La favola



Il racconto realistico



Il testo informativo



Il testo poetico



Il mito



La leggenda



• Perché? _____

• Quale tipo di testo ti sembra di saper scrivere meglio? _____

• Ora che conosci i vari tipi di testo, sapresti riconoscerli nei libri che leggi a casa?

Sì No



IL MIO DIARIO... DI APPRENDIMENTO

IO E LA MATEMATICA

1 Leggi, rifletti e completa.

La Matematica è una disciplina che:

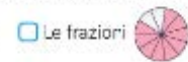
mi piace. non mi piace.

Scrivo il perché: _____



• Quale argomento di classe terza ti è piaciuto di più?

Le operazioni



I problemi



Dati e previsioni

La misura

Le equivalenze **100 cm = 1 m**

Rette, angoli e perimetro

• Perché? _____

• Gli argomenti di Matematica che hai studiato ti sembrano utili nella vita quotidiana?

No Poco Tanto Tantissimo

Spiega il perché: _____





*Grazie
dell'attenzione!
Roberto Morgese
Stefania Bussini
Elena Zilioli*