

GUIDA

per l'insegnante

2

A
Scuola
con
Fred



- LA SCUOLA DELLE COMPETENZE
- NUOVI SCENARI
- PROGETTO DI **EDUCAZIONE CIVICA** CON PROGRAMMAZIONE
- PROGETTO DI EDUCAZIONE ALL'ASCOLTO CON GRIGLIE DI VALUTAZIONE
- PROGRAMMAZIONI DISCIPLINARI
- RUBRICHE DI VALUTAZIONE DELLE PROVE STRUTTURATE
- SCHEDE DI LAVORO PER IL CONSOLIDAMENTO
- DETTATI ORTOGRAFICI
- DIDATTICA INCLUSIVA E PROGRAMMAZIONE CON OBIETTIVI MINIMI
- METODOLOGIE PER UNA DIDATTICA ATTIVA: **LEARNING BY DOING, CODING, STEAM, CLIL, LAPBOOK, APPRENDIMENTO COOPERATIVO, TUTORING**
- **COMPITI DI REALTÀ E RUBRICHE DI VALUTAZIONE**

+ LIBRO DIGITALE

Scaricabile su
www.ardeadigitale.it

- 3 Presentazione del Progetto
- 11 Le risorse digitali
- 15 La scuola delle competenze
- 17 Soft Skills
- 18 Nuovi scenari
- 22 Compiti di realtà e rubriche di valutazione
- 34 Scheda di osservazione
- 35 Scheda di autovalutazione
- 36 Valutazione Prove Strutturate
- 38 Impariamo ad ascoltare
- 40 Brani - Verifiche per un anno
- 42 Ascoltare e comprendere
- 44 **SCHEDE** Impariamo ad ascoltare
- 49 Griglia di valutazione

ITALIANO

- 50 **PROGRAMMAZIONE** - Italiano
- 53 Dettati ortografici
- 57 **SCHEDE** Ortografia
- 80 **SCHEDE** Sintassi
- 85 **SCHEDE** Morfologia
- 90 **SCHEDE** Lettura e comprensione

STORIA

- 108 **PROGRAMMAZIONE** - Storia
- 109 **SCHEDE** Storia

GEOGRAFIA

- 127 **PROGRAMMAZIONE** - Geografia
- 128 **SCHEDE** Geografia

MATEMATICA

- 145 **PROGRAMMAZIONE** - Matematica
- 148 **SCHEDE** Matematica

SCIENZE E TECNOLOGIA

- 178 **PROGRAMMAZIONE**
Scienze e Tecnologia
- 179 **SCHEDE** Scienze e Tecnologia

LINGUAGGI ESPRESSIVI

- 190 **PROGRAMMAZIONE** - Arte e Immagine
- 191 **PROGRAMMAZIONE** - Musica
- PROGRAMMAZIONE** - Educazione fisica

DIDATTICA INCLUSIVA

- 192 Didattica inclusiva
- PROGRAMMAZIONI PER OBIETTIVI MINIMI**
- 194 ITALIANO
- 195 MATEMATICA
- 196 STORIA
- 197 GEOGRAFIA - LINGUA INGLESE
- 198 SCIENZE E TECNOLOGIA
- 199 ARTE E IMMAGINE
MUSICA
EDUCAZIONE FISICA
- 200 **SCHEDE** Italiano
- 222 **SCHEDE** Matematica
- 232 Metodologie per un apprendimento attivo
- 233 Il tutoring
- 234 Cooperative learning
- 236 Learning by doing - Lapbook
- 238 CLIL
- 241 Matematica in palestra
- 244 Coding
- 249 STEAM
- 250 **SCHEDE** STEAM

EDUCAZIONE CIVICA

- 254 **PROGRAMMAZIONE** - Educazione Civica
- 256 **PROGETTO** - Diversamente speciali

A scuola con Fred

Il Progetto **A SCUOLA CON FRED** per le prime tre classi della scuola Primaria, segue le Indicazioni nazionali e gli Obiettivi di apprendimento indicati nei Documenti ministeriali.

Il percorso della Guida, flessibile e stimolante, contiene una serie di spunti operativi e di idee da utilizzare ad integrazione ed espansione dei vari volumi di testo e dei quaderni operativi.

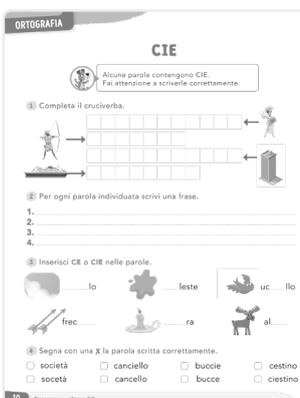
Il Progetto nasce da una attenta riflessione sui compiti formativi della scuola che cambia. Partendo da tali presupposti le attività, sin dalla prima classe, permettono a ciascun bambino il passaggio graduale dal mondo delle sue esperienze a quello dei saperi formali attraverso lo sviluppo di quelle **abilità linguistiche** (ascoltare, parlare, leggere e scrivere) e **comunicative** (raccontare, dialogare, spiegare), **trasversali ad ogni ambito del sapere** e che rappresentano il fondamento per l'apprendimento delle future discipline.

Esse hanno un ruolo specifico all'interno di un **Progetto unitario** che l'insegnante potrà di volta in volta adeguare in base ai bisogni e alla realtà dei propri alunni, favorendo un apprendimento attivo, collaborativo e consapevole del **"fare"** attraverso la didattica laboratoriale, in cui trovano una adeguata contestualizzazione aspetti di tipo interdisciplinare e aspetti della disciplinarità.

Formulato nell'**ottica dell'inclusione**, il Progetto presenta percorsi caratterizzati da una forte operatività.

La varietà delle proposte, articolate e graduali, permettono a ciascun alunno di trovare risposte alle sue reali potenzialità, guidandolo ad una maggiore presa di coscienza di sé e ad una migliore capacità di riflettere sulle proprie esperienze.

In questa prospettiva, nei volumi di **Letture** le attività di comprensione, analisi e produzione di diverse **tipologie testuali** sono organizzate in modo da attivare conoscenze significative e competenze essenziali.



I volumi di **Grammatica** sono strutturati per consolidare le competenze ortografiche, morfosintattiche, lessicali e di **Scrittura**, per guidare l'alunno nella stesura coerente e strutturata di varie tipologie testuali, accompagnandolo verso elaborazioni creative e personali.

I **laboratori linguistici ed espressivi (arte e immagine, musica, educazione fisica)**, ampliano il percorso già presente nei volumi di letture e propongono un **viaggio nell'arte** che porterà i bambini ad acquisire straordinarie competenze espressive e un **approccio ludico** alla musica e alle attività motorie.

LABORATORIO LINGUISTICO

IL DENTINO

L'altra mattina Carla, mordicchiando una pera, ha perso il primo dentino e così è scoppiata in lacrime.
«D'ora in poi non potrò più sorridere - mi ha detto mostrandomi la finestrella e ha ripreso a singhiozzare.»

La mamma di Carla, appena ha visto il dentino, ha strillato di gioia mentre la poverina continuava a inaffiare il pavimento con le sue lacrime grosse quanto conetti.

LABORATORIO LINGUISTICO

► Leggi il titolo, osserva il disegno e prova a rispondere a voce alle domande.
► Dove si svolgerà la storia?
► Chi saranno i personaggi?
► Di che cosa parlerà il racconto?
► Dopo aver letto verifica la correttezza di quanto hai pensato.

IL LIBRO AZZURRO

La biblioteca era ormai chiusa. Topiccio entrò da un buchetto sotto il portone, infilò il corridoio che conduceva alla sala di lettura, girò a destra del secondo scaffale e piombò su una pila di grandi libri.
Tutte le sere, il topo di biblioteca correva a sbirciare le figure dei libri e cercava di immaginarsi la storia senza poterla leggere perché, purtroppo, era analfabeta.
Le figure di quei libri erano molto belle, in particolare quelle del Libro Azzurro, un cartonato di quarantotto pagine con la copertina celeste e vivaci disegni a colori.
Spingendo e tirando con le zampe, il topo sistemava il Libro Azzurro contro il muro, lo apriva e piano piano lo sfogliava.

MATEMATICA

L'ADDIZIONE

Ho raccolto 3 fragole. Io ne ho prese 2. Quante fragole hanno trovato in tutto?

PER RISPONDERE ALLA DOMANDA DEVI ESEGUIRE UN'ADDIZIONE. CIOÈ DEVI UNIRE DUE O PIÙ QUANTITÀ, E CONOSCERE LA SOMMA. IL SEGNO DELL'ADDIZIONE È IL + (PIÙ).

3 + 2 = 5
TRE PIÙ DUE UGUALE CINQUE

1. CONTA, SCRIVI I NUMERI E COMPLETA L'ADDIZIONE.

QUATTRO PIÙ TRE =
LE PERE IN TUTTO SONO

MATEMATICA

CHE COSA SONO I PROBLEMI?

Ogni giorno affrontiamo **problemi** nella vita quotidiana e li risolviamo in modi diversi. Un problema di matematica è una situazione concreta che può essere risolto con una o più operazioni.

1. Leggi il testo del problema.
Fred ha due piatti. Uno contiene 4 hamburger e l'altro ne contiene 6. Quanti hamburger ha in tutto Fred?

2. Analizziamo insieme il problema.
L'immagine e il testo ti spiegano la situazione. Fred ha due piatti. Uno contiene 4 hamburger e l'altro ne contiene 6. I dati sono le informazioni necessarie per risolvere il problema. La domanda è la richiesta alla quale devi rispondere con un calcolo. Il procedimento è l'operazione che devi eseguire per trovare la soluzione. La risposta è la conclusione del problema.

4 hamburger in un piatto
6 hamburger in un altro piatto

Quanti hamburger?

4 + 6 = 10

Fred ha 10 hamburger.

I volumi delle **Discipline** presentano gli argomenti in modo rigoroso e graduato, con un linguaggio semplice che guida l'alunno ad acquisire un metodo di studio e **competenze specifiche** in storia, geografia, matematica, scienze e tecnologia.

I **quaderni operativi** propongono schede per rinforzare gli apprendimenti e approfondire i contenuti.

MATEMATICA

I NUMERI FINO A 70

1. COMPLETA LA TABELLA SCRIVENDO I NUMERI CHE MANCANO.

2	4	18
32	21	29
41	55	60

2. REGISTRA IN TABELLA I NUMERI RAPPRESENTATI SUGLI ABACCHI.

abacchi	abacchi	abacchi	abacchi	abacchi	abacchi
48	54	57	69	64	66
58	52	80	70	53	61

3. INSERISCI IL SIMBOLO > (MAGGIORE), < (MINORE) O = (UGUALE).

48	>	54
58	>	52
80	>	70
53	<	61

MATEMATICA

I NUMERI FINO A 99

1. COMPLETA LA SEQUENZA CON I NUMERI MANCANI.

2. COMPLETA LA TABELLA CON IL NUMERO PRECEDENTE E SUCCESSIVO.

precedente	successivo
71	
73	
78	
79	
98	

3. RAPPRESENTA I NUMERI SUGLI ABACCHI.

7	7	8	8	9	0	7	6	8	1	8	0
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Nei volumi sono presenti **laboratori, verifiche, mappe e schemi, pagine di Cittadinanza, rubriche, compiti di realtà, CLIL, STEAM, coding, lapbook.**

COMPITO DI REALTÀ

PIANTIAMO UN SEME

Fai un esperimento con i tuoi compagni e potrai osservare tutto da un seme più nascere una nuova pianta, proprio sotto i tuoi occhi.

COSA TI SERVE:

- alcuni fagioli, lentichio,
- contorno sbalato, un pezzo di carta trasparente,
- due bicchieri di plastica,
- acqua,
- terra,
- un sacchetto di carta,
- un quaderno e una penna.

CORRE FINE

1. Metti alcuni semi sul cotone sbalato in un bicchiere trasparente con un pezzo di cartoncino e controlla ogni giorno che non vadano a bagno né restino al secco.

2. Metti altri semi sul cotone sbalato, ma sfaccina una penna sul giro. Non sbalato alla fine.

3. Sul quaderno, ogni giorno, scrivi i cambiamenti che vedi.

4. Dopo qualche giorno, disegna quello che hai visto. Il seme più bello.

MATEMATICA

PIXEL ART

Disegna l'immagine di Fred e riproduci le sue coordinate per poterlo colorare.

1	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1																										
2																										
3																										
4																										
5																										
6																										
7																										
8																										
9																										
10																										

inch → pollice feet → piedi
span → spanna cubit → cubito

Le **Prove strutturate** sono finalizzate ad attivare tutte quelle strategie per **valutare le competenze** di base degli alunni, rispetto al livello di conoscenze iniziali, e le competenze sviluppate in itinere e al termine dell'anno scolastico.

PREREQUISITI

PROVA D'INGRESSO

1. CERCHA SOLO GLI OGGETTI CHE UTILIZZI A SCUOLA.

2. CANCELLA L'INTRUSO.

PROVA INTERMEDIA

ITALIANO

1. LEGGI CON ATTENZIONE IL TESTO E COMPLETA IL DISEGNO.

IL PESCE ROSSO

NELLA VASCA NUOTA UN PICCOLO PESCE ROSSO, SI CHIAMA PILU. IL PESCIOLINO SALTA, CORRE, VA SU E GIÙ NELLA VASCA E MI SORRIDE.

LA RANA CANTERINA

LA RANA ROMINA VIVEVA IN UNO STAGNO INSIEME ALLE SUE AMICHE. A ROMINA PIACEVA MOLTO CANTARE. QUANDO LA RANA CANTAVA TUTTI LA STAVANO AD ASCOLTARE.



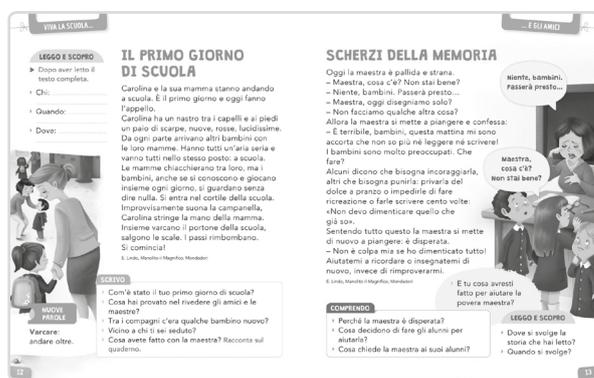
► **LETTURE**

L'itinerario didattico offre ai bambini letture piacevoli, raggruppate secondo **nuclei tematici**, che li sollecitano a indagare e riflettere su aspetti vicini ai loro interessi e li guidano alla **scoperta di sé** e della **realtà circostante**.

L'osservazione di **illustrazioni** che corredano i testi aiutano i bambini a comprenderli e nel contempo stimolano la loro **immaginazione**.

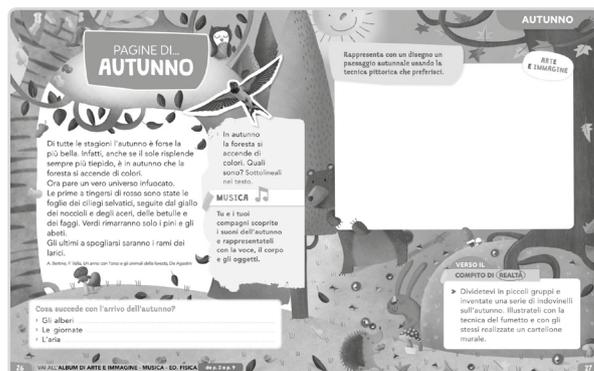
Attraverso la proposta di spunti operativi, gli alunni vengono guidati a riconoscere le caratteristiche dei testi **espressivi, informativi e pragmatici**.

I testi sono presentati in modo chiaro ed adeguato alle capacità di comprensione dei bambini di classe seconda. Ogni brano è accompagnato da **attività didattiche** di lettura e di comprensione che permettono di riflettere sul testo, sui propri sentimenti e sulle proprie emozioni, ma anche da varie e graduali attività di produzione scritta.



Nel volume sono presenti **laboratori linguistici** e di **ascolto**, strumenti didattici adeguati e mirati all'acquisizione delle **competenze di base necessarie** per esprimersi correttamente nella lingua scritta e orale.

Costituiscono un valido strumento didattico i **linguaggi espressivi** con specifiche attività manipolative e ludiche per approfondirne la conoscenza, le **verifiche** per permettere all'alunno di mettersi alla prova e all'insegnante di testare quanto egli abbia appreso e le **attività di gruppo** che valorizzano i principi metodologici dell'**apprendimento cooperativo** e che educano alla **collaborazione** e alla **partecipazione**, **attività di animazione alla lettura**, per suscitare nei piccoli il piacere di leggere, e **verifiche finali su modello INVALSI**.

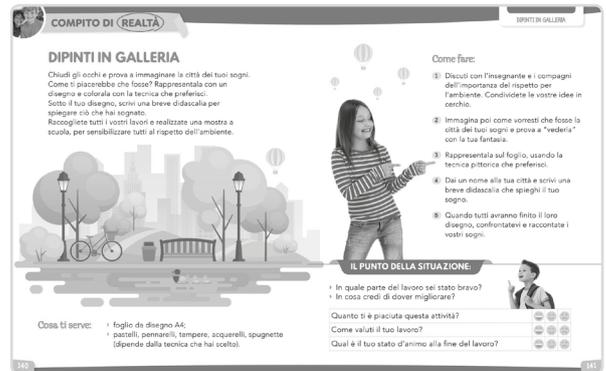




Non mancano pagine con intrecci disciplinari e rimandi alla **Educazione Civica** per rafforzare la **trasversalità dell'insegnamento** e degli **apprendimenti** e invitare gli alunni a riflettere sul proprio comportamento, sull'importanza degli altri e dell'ambiente, ponendo così le basi per lo sviluppo di una **cittadinanza attiva e consapevole**.

Nel volume sono presenti:

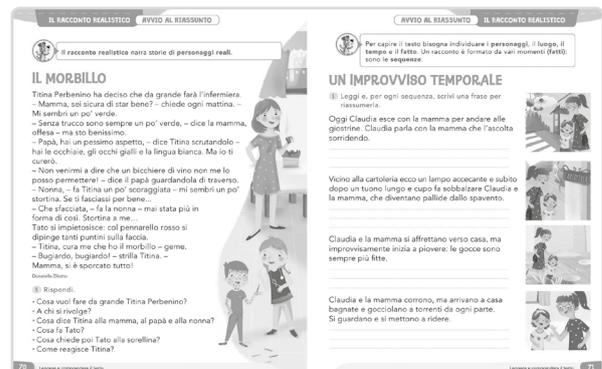
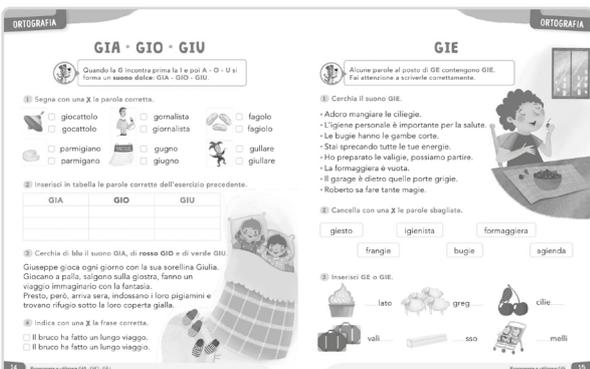
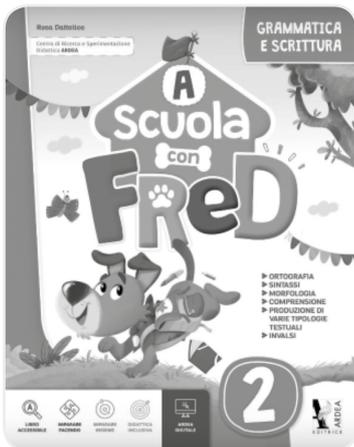
- **compiti di realtà**, per consentire al bambino di affrontare situazioni reali, mettendo in atto le competenze acquisite;
- **lapbook**, una mappa concettuale 3D da costruire per **imparare a studiare e per valutare** una vasta gamma di abilità di ricerca, di progettazione, di sintesi;
- attività **CLIL** per dare agli alunni l'opportunità di usare la **L2 come lingua veicolare** in contesti cognitivi significativi e diversi e per educare i bambini a culture differenti.



GRAMMATICA E SCRITTURA

Il volume è ricco di proposte operative di **ortografia** e **morfologia** e di pagine di verifica per l'acquisizione delle specifiche **competenze grammaticali**.

Sono presenti testi di vario tipo (espressivi, informativi e pragmatici) per approfondire l'acquisizione delle abilità linguistico-espressive attraverso attività di **comprensione**, di **analisi** e di **scrittura di testi**.





► DISCIPLINE

STORIA E GEOGRAFIA

I percorsi si sviluppano attorno a **nuclei tematici** che mirano a rinforzare l'organizzazione **temporale** e **spaziale**.

Le proposte operative favoriscono la costruzione di **una rete concettuale** su cui potranno fondarsi i futuri apprendimenti disciplinari.

La sezione di storia fornisce l'occasione per riflettere sulle piccole esperienze dei bambini cogliendone gli aspetti legati alla **successione temporale**, alla **contemporaneità**, ai **rapporti di causa-effetto**.

Viene presentato il **concetto di durata e di misurazione del tempo** introducendo strumenti convenzionali quali l'orologio, il calendario e il riconoscimento dei **cicli temporali** relativi alle parti del giorno, alle settimane, ai mesi e alle stagioni.

Viene proposto un primo approccio al **metodo storico** attraverso la ricostruzione della vita di ciascun alunno e attraverso la ricerca di vari tipi di fonti e il confronto tra alcuni oggetti del presente e del passato.

La sezione di **geografia** presenta i principali **indicatori spaziali** e si definiscono le differenze tra spazi pubblici e privati e le loro funzioni, per poi passare dallo **spazio vissuto** allo **spazio rappresentato**.

Viene introdotto il concetto di pianta e un primo approccio alla riduzione e all'uso della legenda per arrivare a individuare la posizione di un elemento sul **reticolo geografico**.

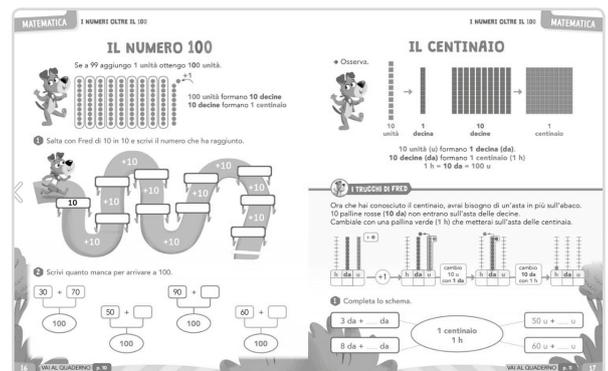
Infine viene presentato il concetto di **paesaggio** per stimolare gli alunni ad una osservazione attenta dell'ambiente.



MATEMATICA

Le pagine dedicate alla matematica sono organizzate con contenuti e **attività individuali e cooperative**, sviluppate in modo da rispettare le rigorose esigenze disciplinari e il mondo del bambino, fatto di esperienze, emozioni, curiosità. Il percorso, sviluppato con gradualità, si caratterizza per una **forte operatività** con numerose **proposte cooperative e ludiche**.

Tutte le attività sono finalizzate a **sviluppare le capacità logiche**, a favorire la conoscenza dei numeri naturali oltre il 100, ad acquisire senza fatica il meccanismo delle quattro operazioni, a stimolare la capacità di **problem solving** attraverso differenti situazioni problematiche, a riconoscere la posizione di oggetti nello spazio, usando il linguaggio del **coding**, a familiarizzare con i primi elementi di geometria e ad avviare una prima forma di indagine statistica, attraverso il rilevamento, la classificazione e l'organizzazione di dati. Attraverso il gioco il bambino è guidato all'**acquisizione del linguaggio disciplinare** e alla maturazione delle **competenze logico-matematiche**.



Il percorso didattico è strutturato in modo da consentire ai bambini di **imparare facendo**, con numerose attività operative, ed è ricco di esercizi e verifiche al termine di ogni unità di apprendimento, secondo lo stile INVALSI, per preparare il bambino alle **Prove Nazionali**.

Si caratterizza per le molteplici proposte di attività **"Tutti insieme"**, per giocare con la **matematica... in palestra**.

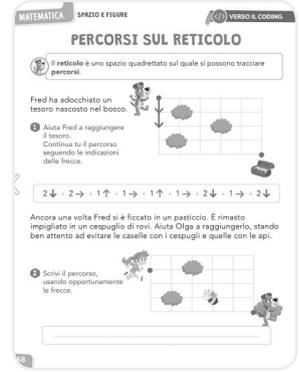
All'interno del percorso, per favorire lo sviluppo del **pensiero computazionale** e introdurre una prima forma di linguaggio di programmazione, ci sono alcune attività di **avvio al coding**, basate sul gioco.

SCIENZE E TECNOLOGIA

Il percorso di scienze e tecnologia si sviluppa dal **vissuto esperienziale** dei bambini, stimolandone la curiosità, incoraggiandoli a porsi domande e a formulare delle ipotesi.

È organizzato con contenuti e attività finalizzati all'**esplorazione della realtà** attraverso la conoscenza dei principali materiali, la conoscenza delle principali parti di una pianta e del suo ciclo vitale, la classificazione degli animali in base a nutrimento, riproduzione, movimento e strategie di difesa.

Le proposte contenute nel volume mirano a coinvolgere il bambino attraverso il **gioco**, con semplici e divertenti **esperimenti**, che gettano le basi della costruzione del **metodo scientifico**.



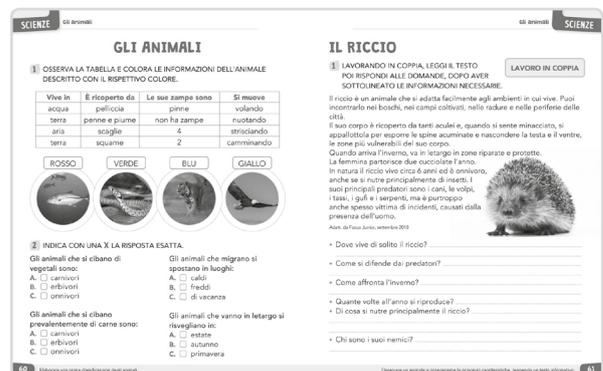
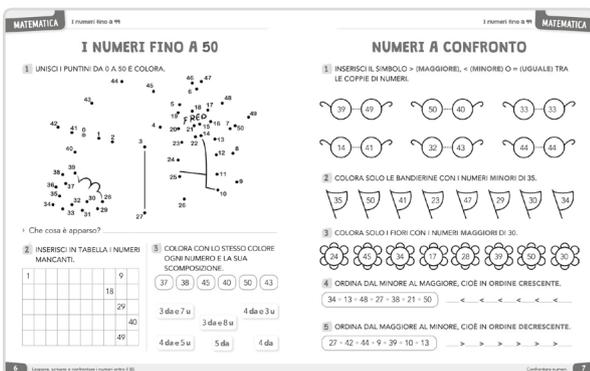
► QUADERNO DELLE DISCIPLINE

Vengono riprese e ampliate le proposte presenti nel volume delle Discipline, per approfondire e consolidare i contenuti disciplinari.

Le proposte e i contenuti assumono come punto di riferimento l'esperienza e gli interessi dei piccoli.

Le attività sono **graduali**, organizzate in modo da attivare **abilità di base, conoscenze significative e competenze essenziali**.

Il cagnolino Fred ricorda le principali regole, già esplicitate nella sezione delle discipline. In fondo a ogni pagina sono inoltre riportati gli obiettivi di apprendimento.

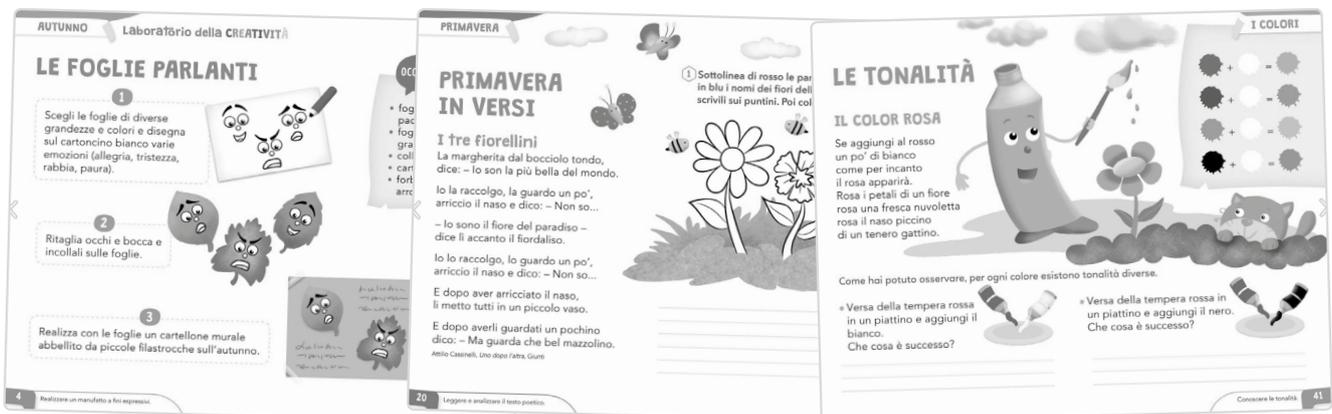




► ALBUM DI ARTE E IMMAGINE, MUSICA, EDUCAZIONE FISICA

L'album amplia il percorso già presente nei volumi di lettura e propone un **viaggio nell'arte**, che porterà a sviluppare nei bambini l'osservazione dell'insieme e del particolare, degli effetti visivi ed emozionali del colore.

Anche attraverso il **linguaggio musicale e corporeo**, i bambini acquisiranno straordinarie competenze espressive.



► IMPARO CON I LAPBOOK

Il lapbook è uno strumento dinamico e coinvolgente che può essere pensato come una **mappa concettuale 3D** da costruire per imparare a studiare meglio e come strumento di verifica con il quale valutare una vasta gamma di abilità di ricerca, di progettazione, di sintesi.



► VERIFICHE PER UN ANNO - PROVE STRUTTURATE

Le Prove Strutturate consentono di valutare le **competenze di base** degli alunni in lingua italiana e matematica rispetto alla situazione di partenza e quelle sviluppate **in itinere** e al **termine dell'anno scolastico**, al fine di attivare le opportune strategie per svilupparle e consolidarle.

COMPLETANO IL PROGETTO...

Le Guide (una per ogni classe) offrono **numerosi strumenti per l'insegnante** e tante proposte diversificate per un percorso operativo e articolato attraverso progetti, a garanzia di una formazione solida e completa di ciascun alunno.

Vengono ampiamente trattate le nuove metodologie, con relative proposte operative e numerose schede di lavoro.

Contengono le programmazioni annuali di tutte le discipline e una programmazione annuale per obiettivi minimi, utile ad elaborare Piani Didattici Personalizzati (PDP) o Piani Educativi Individualizzati (PEI).

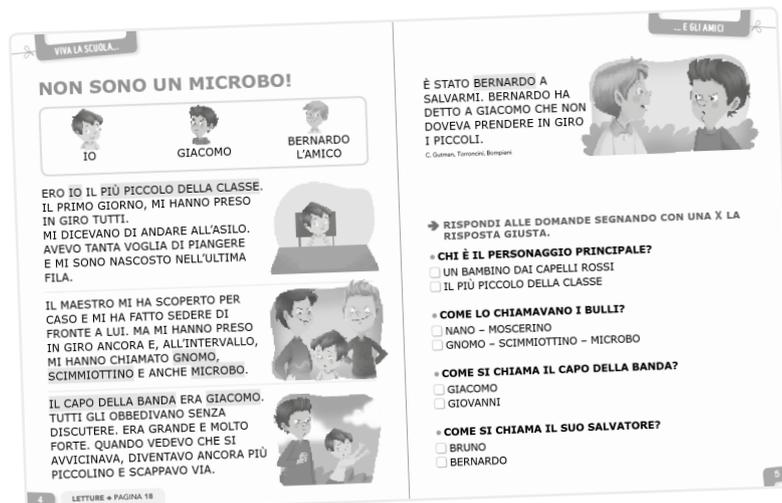
Completano il corso i poster disciplinari.

Su richiesta si forniscono **testi facilitati** e semplificati per valorizzare le differenze individuali e personalizzare la didattica, rispetto ai diversi livelli di abilità e ai differenti stili cognitivi dei bambini.



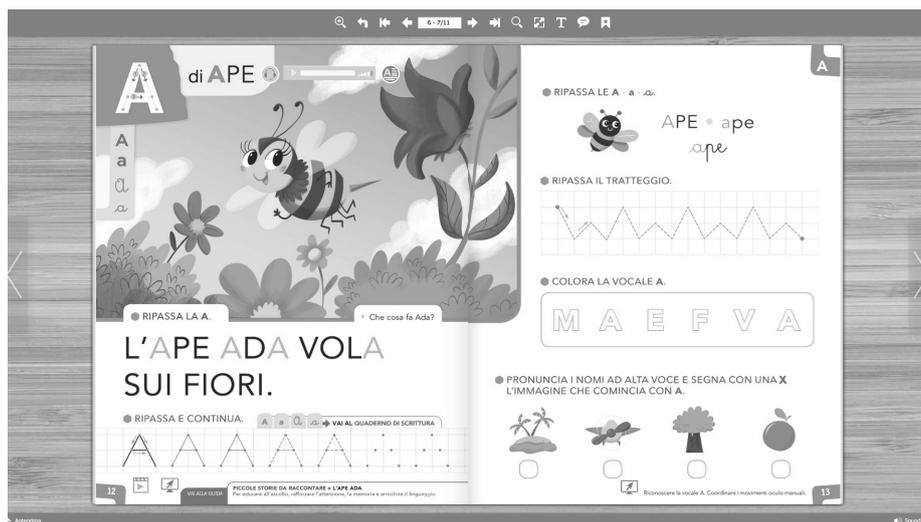
LIBRO
DIGITALE
↓
Scaricabile su
www.ardeadigitale.it

TESTI
FACILITATI →



Le risorse digitali

Il **Libro Digitale** corrisponde alla versione digitale del Progetto, per una didattica coinvolgente e interattiva, al passo con i tempi.



Permette di **sfogliare** tutte le pagine della versione cartacea su Pc, Mac e LIM ed è **integrato da strumenti e contenuti multimediali aggiuntivi**:



strumenti di pagina, che comprendono funzioni di ricerca, ingrandimento, selezione, scrittura del testo e disegno;



attività interattive e risorse ulteriori, volte ad affrontare la pratica didattica con un approccio più divertente e a misura di bambino;



audioletture, lette da doppiatori professionisti;



testi liquidi, che consentono l'ingrandimento e la variazione del font, particolarmente utili per bambini con BES e DSA.



video coinvolgenti e immediati, per una trasmissione più diretta degli apprendimenti;

Il Libro Digitale viene fornito mediante il **DVD** allegato alla Guida per l'insegnante oppure può essere scaricato da www.ardeadigitale.it previa **registrazione**. Per registrarsi basta inserire la propria e-mail e la password scelta.

A disposizione dell'insegnante sono presenti le **programmazioni annuali** in formato **Word** e la **Guida** in formato **PDF**. Tutti i **volumi** cartacei in formato **PDF** sono inoltre scaricabili dal sito sia per gli alunni che per i docenti.

Il Libro Digitale, una volta scaricato sul dispositivo, si utilizza **offline** (senza necessità di connessione a internet). Ogni singolo file potrà essere aperto con un semplice doppio click.

Eventuali **aggiornamenti** possono essere consultati accedendo al medesimo sito.

STRUMENTI PER LA DIDATTICA DIGITALE

L'emergenza sanitaria Covid-19 ha investito in pieno il mondo della scuola, catapultando docenti e alunni in un mondo a molti ancora sconosciuto. Dopo un iniziale momento di smarrimento, ci siamo rimboccati le maniche e abbiamo fatto di tutto, pur di garantire la didattica agli alunni.

Che cosa possiamo dire oggi di aver imparato dall'emergenza rispetto al nostro rapporto con il digitale? Che cosa rimarrà di questa esperienza nella nostra didattica? Ci rimarrà un bagaglio di competenze digitali che diversamente forse non avremmo maturato e che oggi ci consentono di "fare scuola" con nuove strategie.

Il digitale non può sostituire infatti la didattica in presenza ma si va ad integrare con essa, andando ad **arricchire la cassetta degli strumenti dell'insegnante**. La tecnologia diventa un media perfetto se l'insegnante riesce a creare un ambiente di apprendimento sereno e stimolante, mantenendo vive le relazioni, proponendo attività coinvolgenti che mettano in moto competenze.

Vi proponiamo dunque qualche strumento sperimentato con successo dai docenti e che portiamo con noi nella cassetta degli attrezzi digitali. Ci piace pensare che il Covid-19 non sia stato un freno alla didattica, ma uno stimolo a fare sempre di più e sempre meglio. La scuola non si ferma!

wordwall.net

Wordwall.net consente di creare risorse interattive online da utilizzare sia in versione stampabile che interattiva attraverso un qualsiasi dispositivo con accesso ad Internet. È molto semplice creare una risorsa: sono disponibili **numerosi modelli**, molti dei quali sono intuitivi e richiedono pochissimi minuti per la configurazione. Si va dai classici **cruciverba** o **quiz** a giochi che ricordano i **videogiochi classici** come labirinto o aereo. Una stessa attività può essere modificata trasformandola in un altro gioco ma lasciando inalterati i contenuti.

Si possono creare cinque attività con l'iscrizione gratuita, ma soprattutto si possono illimitatamente remixare gli oggetti della "Community" dove troviamo attività **per tutte le discipline**. Le attività di Wordwall possono essere assegnate agli studenti come compiti. Quando un insegnante imposta un compito, gli studenti vengono indirizzati direttamente a quell'attività senza avere la distrazione di dover visitare la homepage. Questa funzione può essere usata **in classe**, quando gli studenti hanno accesso ai propri dispositivi, oppure per assegnare **compiti**. I risultati di ogni studente vengono registrati e messi a disposizione dell'insegnante. Le attività possono essere incorporate in un blog o in un ambiente virtuale di apprendimento.

safeshare.tv

Safeshare.tv è un ottimo webtool da utilizzare se vogliamo **ripulire i video YouTube da pubblicità**, anteprime, commenti e contenuti superflui. Questo strumento gratuito consente infatti di ottenere il video pulito e persino di **tagliare** al punto che ci interessa. Per utilizzarlo è sufficiente inserire il link del video copiato da YouTube e SafeShare ne genererà uno completamente nuovo, in cui sarà presente solo il video, con uno sfondo che si può personalizzare con un colore a nostra scelta.

È inoltre possibile indicare un punto iniziale e finale diverso dall'originale per riprodurre solo la parte di video che ci interessa. Una volta apportate le modifiche e ottenuto un URL del nuovo video potremo dividerlo con i nostri alunni.

ScreenCast-O-Matic

ScreenCast-O-Matic è un'applicazione web, disponibile per Windows e Mac, che consente di **registrare tutto ciò che succede sul nostro schermo**, registrando anche l'audio che viene dal microfono ed aiuta chi guarda a seguire le varie operazioni che si susseguono sottolineando i passaggi del mouse ed i suoi click nelle varie parti della finestra.

Nella versione gratuita permette di registrare video di durata massima pari a 15 minuti.

Popplet

Popplet è una web app che permette di **creare mappe concettuali, presentazioni e bacheche virtuali**, anche in forma collaborativa. Quando l'utente effettua la registrazione gratuita, potrà creare i propri prodotti in maniera semplice e intuitiva. L'interfaccia grafica consente di inserire in ogni concetto immagini, video di YouTube e mappe di Google.

Nella versione gratuita si possono creare al massimo 10 mappe (o popplet). Le mappe possono essere pubblicate su una pagina web, incorporate tramite codice "embed" oppure esportate in PDF e in file immagine.

Pearltrees

Pearltrees (letteralmente "alberi di perle") è uno strumento gratuito per raccogliere, organizzare e condividere risorse come siti, pagine web, video, e ogni altro genere di informazione che si può trovare sul web.

Questa web app consente al **docente** di creare un **archivio condiviso** di risorse e materiali didattici e allo **studente** di **esercitarsi** in alcune delle più importanti capacità e abilità di ordine cognitivo e comunicativo quali: **cercare le informazioni, confrontarle, selezionarle, classificarle** attraverso la creazione di categorie e la loro organizzazione gerarchica.

► PER UNA BUONA PARTENZA

I processi di apprendimento degli alunni dipendono in buona misura dalla vita di relazione che ognuno riesce a stabilire con l'insegnante e con i compagni e dalla scelta dei metodi che devono:

- muovere dall'esperienza diretta di ciascun alunno e dalle sue esperienze pregresse: in famiglia, nella scuola, nella comunità territoriale e sociale di appartenenza;
- promuovere in classe un clima positivo di calda accoglienza e di serena operosità, anche attraverso il lavoro di gruppo e la didattica laboratoriale;
- creare situazioni comunicative stimolanti e vivaci con l'apporto, gli interventi e il coinvolgimento di tutti, in cui ciascuno deve potersi ritagliare un ruolo e uno spazio di partecipazione;
- guidare all'ascolto attivo e partecipativo;
- valorizzare le qualità intellettive, affettive, cognitive, relazionali di ciascuno, perché ogni alunno si senta considerato e spronato a dare il meglio di sé, anche nel confronto con gli altri;
- problematizzare la realtà per cercare molteplici ipotesi di soluzione;
- motivare i vari percorsi di conoscenza, partendo dalle curiosità individuali o di gruppo, per favorire un apprendimento gioioso attraverso la ricerca e la scoperta personale;
- proporre l'analisi delle regole linguistiche come scoperta, dovuta all'analisi testuale;
- sollecitare l'interesse per la lettura e consolidarla con strategie diverse: lettura silenziosa, ad alta voce da parte dell'insegnante, animata, espressiva;
- arricchire il lessico con giochi linguistici;
- potenziare la scrittura di varie tipologie testuali con testi guidati;
- stimolare la fantasia, l'immaginazione e la creatività con conversazioni, confronti, osservazioni, manipolazione e rielaborazione dei testi;
- coscientizzare gli alunni su capacità e limiti personali (metacognizione), attraverso conversazioni e discussioni critiche.



LA SCUOLA DELLE COMPETENZE

La continua e frenetica evoluzione della nostra società ha richiesto necessariamente la trasformazione della scuola. Prima fondata sui saperi disciplinari, oggi la scuola è chiamata a rendere lo studente protagonista e costruttore attivo del proprio sapere, fornendogli gli strumenti per imparare ad imparare, nell'ottica di un apprendimento che non si concluda con il ciclo di studi ma continui nella vita.

Parliamo pertanto di una scuola basata sulle competenze, dove per competenza intendiamo la "comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale... le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia".¹

Il concetto di competenza è mutuato dal mondo del lavoro ed è sinonimo di un bagaglio di risorse che l'individuo possiede, sviluppa e mette in atto per raggiungere traguardi nel suo percorso professionale.

Nel mondo della scuola il concetto di competenza ha ovviamente un'accezione diversa, ma di quella originaria conserva due caratteristiche importanti: la competenza come potenziale, da sviluppare e potenziare, in virtù di un **lifelong learning**, e l'idea che la competenza nasca dalla fusione di diverse conoscenze e abilità.

La scuola delle competenze non dimentica i contenuti, piuttosto li reinterpreta e li carica di nuovo spessore, nel momento in cui i contenuti stessi divengono strumento per conoscere, leggere, interpretare il mondo e le sue realtà. Non sono più trasmessi sterilmente ma acquisiscono un ruolo fondamentale nella costruzione del sapere quando trovano unitarietà grazie alle competenze, che sono per natura stessa interdisciplinari e non possono essere vincolate ad un'unica disciplina.

Il 23 e 24 marzo 2000, Il Consiglio Europeo adotta la «Strategia di Lisbona²», in cui si dichiara che "Le persone sono la principale risorsa dell'Europa e su di esse dovrebbero essere impiegate le politiche dell'Unione. Investire nelle persone e sviluppare uno stato sociale attivo e dinamico sarà essenziale per la posizione dell'Europa nell'economia della conoscenza" e nello sviluppo delle competenze chiave viene individuato un nodo cruciale per rafforzare la qualità e l'efficacia dei sistemi». Tali indicazioni hanno portato, dopo un lungo lavoro di ricerca, all'elaborazione di un elenco di **otto competenze chiave**, che saranno esplicitate nella Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa del 18 dicembre 2006³ e raccolte dall'Italia con il Decreto Fioroni (D.M. n. 139 del 22 agosto 2007: Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione). L'Italia ha da subito recepito le indicazioni delle raccomandazioni europee, cercando di cucirle a misura del sistema scolastico italiano ed elaborando le **competenze chiave di cittadinanza**.

¹ Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio sulla costituzione del Quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente del 23/04/2008 (2008/C 111/01), https://ec.europa.eu/ploteus/sites/eac-efq/files/broch_it.pdf

² http://www.europarl.europa.eu/summits/lis1_it.htm

³ <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=celex%3A32006H0962>

È nelle **Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione** del 5 settembre 2012 che si parla di un profilo dello studente, vengono definiti i traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine del ciclo di studi e si parla di valutazione e certificazione delle competenze.

Vi si legge che il profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione "descrive in forma essenziale le competenze riferite alle discipline di insegnamento e al pieno esercizio della cittadinanza che un ragazzo deve mostrare di possedere al termine del primo ciclo di istruzione. Il conseguimento delle competenze delineate nel profilo costituisce l'obiettivo generale del sistema educativo e formativo italiano".

► UNA DIDATTICA PER COMPETENZE

Alla base della costruzione di un curricolo orientato alle competenze deve necessariamente esserci una revisione dell'impianto didattico, poiché esso si fonda sul concetto cardine che lo studente deve essere **protagonista attivo del proprio apprendimento permanente** e non semplice fruitore della trasmissione dei saperi.

Vanno dunque riviste le strategie educative, le metodologie didattiche, gli strumenti e non da ultimo il ruolo del docente, che è chiamato ad essere esso stesso strumento nelle mani del discente.

Vanno riconsiderate anche le modalità di verifica e di valutazione, considerato che non si tratta più di verificare "cosa" l'alunno abbia imparato, quanto piuttosto "come" e "perché" sia giunto a quel punto del suo percorso di apprendimento.

Assumono un valore fondamentale dunque le **esperienze concrete e significative**, vicine alla realtà degli studenti, al loro vissuto quotidiano e lontane dall'idea teorica e astratta di sapere.

Pertanto non è più immaginabile solo una lezione frontale, in cui lo studente viene visto come un vaso da riempire e l'insegnante una semplice fonte di sapere da cui attingere passivamente.

Vanno messi in moto processi che inneschino scintille, che generino emozione, motivazione, creino empatia tra docente e discenti e diano vita ad una **didattica metacognitiva**, attraverso la quale ciascuno possa conoscere se stesso per poter acquisire conoscenze, sviluppare abilità e dunque costruire competenze.

LE SOFT SKILLS

I quattro elementi fondamentali delle competenze sono:

- le **caratteristiche personali**, qualità che variano da individuo a individuo e che rendono ciascuno unico, talenti che possono essere rafforzati e potenziati;
- gli **atteggiamenti**, che si caratterizzano per il modo in cui ognuno di noi risponde agli stimoli;
- le **conoscenze**, come insieme di informazioni che si acquisiscono durante l'apprendimento e grazie alle esperienze personali;
- le **capacità o abilità, Skills**, che possono riferirsi ad una abilità innata o acquisita nel tempo sia con l'esperienza che con l'apprendimento.

Le **Skills** a loro volta si suddividono in **Hard Skills**, conoscenze tecniche apprese grazie alla formazione e a programmi definiti, e **Soft Skills**, abilità comportamentali e relazionali che danno un valore aggiunto alle conoscenze tecniche e che permettono alla persona di adattarsi in modo flessibile ed efficace ai diversi contesti.

Si tratta di **Life skills**, che possiamo racchiudere in tre macroaree:

- le **Life Skills emotive**, cioè la consapevolezza di sé, la gestione delle emozioni e il controllo dello stress;
- le **Life Skills relazionali**, come l'empatia, la capacità di comunicare e di relazionare in modo efficace;
- le **Life Skills cognitive**, quali il saper risolvere problemi, il pensiero critico e creativo.

Compito della scuola oggi, in una società sempre più complessa e liquida, è pertanto quello di offrire agli alunni la possibilità di fare esperienze in contesti relazionali significativi. È necessario orientare l'azione didattica con la consapevolezza che l'educazione all'emotività in tutte le sue sfaccettature e il potenziamento della motivazione, dell'interesse, della curiosità, della capacità di relazionarsi e di risolvere problemi con spirito critico e creativo, sono elementi imprescindibili per lo sviluppo della persona nel suo complesso.



NUOVI SCENARI

La Raccomandazione del 2008 è stata abrogata dalla Raccomandazione⁴ per il Quadro Europeo delle Qualifiche (EQF: European Qualification Framework) del 22 maggio 2017, ma la competenza è ancora definita "comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale".

Il recente documento "**Indicazioni Nazionali e nuovi scenari**", relativo al curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione, predisposto dal Comitato Scientifico Nazionale (febbraio 2018), ha come obiettivo quello di proporre alle scuole una "rilettura", a distanza di cinque anni, delle Indicazioni Nazionali 2012 e in esso si richiamano tutti i 17 Goal dell'**Agenda 2030 dell'ONU per lo sviluppo sostenibile**, che "riguardano tutti i Paesi e tutti gli individui: nessuno ne è escluso, né deve essere lasciato indietro lungo il cammino necessario per portare il mondo sulla strada della sostenibilità".

Il suddetto documento vuole dare ancor più valore alla dimensione della cittadinanza nell'attuazione dell'azione didattica in tutti gli ambiti di apprendimento e di esperienza scolastica, in coerenza con "le sollecitazioni presenti nei documenti dell'UE, del Consiglio d'Europa, dell'ONU" e facendo valere in modo puntuale l'ispirazione già ben presente nelle stesse *Indicazioni nazionali del 2012*, "a organizzare il curricolo e le proposte didattiche in modo da inquadrarle nella cornice di senso e significato della cittadinanza".

Nella sua brevità sintetizza efficacemente l'idea di scuola promossa dalle *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione del 2012* partendo dalla scuola dell'infanzia, alle cui finalità viene aggiunta la "**cittadinanza**", per poi puntualizzare tutti gli ambiti di apprendimento su cui lavorare per una scuola delle competenze, perché "l'esercizio della cittadinanza attiva necessita di strumenti culturali e di sicure abilità e competenze di base, cui concorrono tutte le discipline".

Il documento offre quindi "spunti di riflessione" sui contributi che le varie discipline possono offrire per lo sviluppo delle competenze chiave e si sofferma su:

- lingue per la comunicazione e per la costruzione delle conoscenze
- ambiti della storia e della geografia
- pensiero matematico
- pensiero computazionale
- pensiero scientifico
- arti per la cittadinanza, il corpo e il movimento
- competenze sociali, digitali, metacognitive e metodologiche.

Il documento invita i docenti "non a insegnare cose diverse e straordinarie, ma a selezionare le informazioni essenziali che devono divenire conoscenze durevoli, a predisporre percorsi e ambienti di apprendimento affinché le conoscenze alimentino abilità e competenze culturali, metacognitive, metodologiche e sociali per nutrire la cittadinanza attiva [...] fornendo competenze culturali, metodologiche, sociali per la costruzione di una consapevole cittadinanza globale e per dotare i giovani cittadini di strumenti per agire nella società del futuro in modo da migliorarne gli assetti".

⁴ <https://ec.europa.eu/ploteus/sites/eac-efq/files/it.pdf>

► PROGRAMMARE PER COMPETENZE

La programmazione per competenze richiede al docente di tener sempre presente l'idea di competenza, alla luce della quale scegliere obiettivi, attività, percorsi, metodologie e strategie. Il docente sarà parte attiva nello sviluppo del processo di apprendimento degli studenti, non sostituendosi nella fase di costruzione dei saperi, ma creando ambienti di apprendimento che siano **"officine del sapere"**, in cui gli studenti possano trovare strumenti e costruire in modo attivo i loro apprendimenti, ciascuno secondo i propri personali ritmi e stili, in un'ottica che sia sempre inclusiva.

► VALUTARE LE COMPETENZE

Nelle *Linee guida per la certificazione delle competenze (2017)* si legge che la valutazione rappresenta una "dimensione importante dell'insegnamento perché incide notevolmente sulla formazione della persona, contribuisce a determinare la costruzione dell'identità nei ragazzi, può far crescere la fiducia in sé quale presupposto della realizzazione e della riuscita nella scuola e nella vita. Gestire bene la valutazione è fattore di qualità dell'insegnante e della sua stessa azione educativa e didattica. Per fare ciò è necessario prima di tutto avere presenti le diverse funzioni da assegnare alla valutazione e perseguirle in equilibrio senza sbilanciamenti verso l'una o l'altra. Alla tradizionale funzione sommativa che mira ad accertare con strumenti il più possibile oggettivi il possesso di conoscenze, abilità e competenze concentrandosi sul prodotto finale dell'insegnamento/apprendimento, si accompagna la valutazione formativa che intende sostenere e potenziare il processo di apprendimento dell'alunno. La valutazione diventa formativa quando si concentra sul processo e raccoglie un ventaglio di informazioni che, offerte all'alunno, contribuiscono a sviluppare in lui un'azione di auto-orientamento e di autovalutazione. Orientare significa guidare l'alunno ad esplorare se stesso, a conoscersi nella sua interezza, a riconoscere le proprie capacità ed i propri limiti, a conquistare la propria identità, a migliorarsi continuamente".

► STRUMENTI PER ACCERTARE LE COMPETENZE

Lo strumento privilegiato per accertare l'acquisizione delle competenze restano "compiti di realtà (prove autentiche, prove esperte, ecc.), osservazioni sistematiche e autobiografie cognitive"⁵.

I compiti di realtà si identificano nella richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. Il limite del compito di realtà sta nel non poter comprendere il processo che ha portato alla realizzazione del compito ed è per questo che ad esso vanno affiancate le osservazioni sistematiche che permettono agli insegnanti di rilevare il processo, ossia le operazioni che compie l'alunno per interpretare correttamente il compito, per coordinare conoscenze e abilità già possedute, per ricercarne altre, qualora necessarie. Con l'ausilio di griglie strutturate, semistrutturate o non strutturate, attraverso interviste, questionari, l'insegnante potrà valutare il processo, tenendo conto dei seguenti indicatori di competenza:

⁵ Linee guida per la certificazione delle competenze nel primo ciclo di istruzione, 2017

- **autonomia:** è capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace;
- **relazione:** interagisce con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima propositivo;
- **partecipazione:** collabora, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo;
- **responsabilità:** rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta;
- **flessibilità:** reagisce a situazioni o esigenze non previste con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con utilizzo originale di materiali, ecc.;
- **consapevolezza:** è consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.

L'autobiografia cognitiva è uno strumento ugualmente importante, perché dà la possibilità allo studente di rivedere il processo realizzato, apre una finestra sul suo mondo interiore, ha valenza metacognitiva "nel senso che guida il soggetto ad assumere la consapevolezza di come avviene l'apprendimento".

► CURRICOLO E COMPETENZE

Le Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione del 2012, vista la Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio dell'Unione Europea del 18 dicembre 2006, delineano il quadro di riferimento nazionale nell'ambito del quale, e nel rispetto dell'autonomia, le scuole realizzano il curricolo di scuola.

La scuola nel nuovo scenario, la centralità della persona, una nuova cittadinanza, un nuovo umanesimo rappresentano la cornice valoriale nella quale si realizzano le azioni della scuola. È compito della scuola individuare "come" conseguire i traguardi per lo sviluppo delle competenze, indicando contenuti, metodi e mezzi, tempi, modalità organizzative, strumenti di verifica e criteri di valutazione, modalità di recupero, consolidamento, sviluppo e potenziamento. "Le scuole hanno la libertà e la responsabilità di organizzarsi e di scegliere l'itinerario più opportuno per consentire agli studenti il miglior conseguimento dei risultati".

Nella sua dimensione verticale, il curricolo scolastico organizza i saperi essenziali delle discipline, coniugandoli alle competenze trasversali di cittadinanza, fondendo i processi cognitivi specifici delle discipline con quelli relazionali.

L'azione educativa della scuola è pertanto finalizzata alla formazione integrale del cittadino, in grado di trasferire le conoscenze scolastiche in contesti reali, nell'interazione emotivo-affettiva e nella comunicazione sociale.

I traguardi formativi previsti dalle Indicazioni Nazionali 2012, "rappresentano dei riferimenti ineludibili per gli insegnanti, indicano piste culturali e didattiche da percorrere e aiutano a finalizzare l'azione educativa allo sviluppo integrale dell'allievo".

Nelle Indicazioni si sottolinea che tali traguardi "nella loro scansione temporale sono prescrittivi [...] a garanzia dell'unità del sistema nazionale e della qualità del servizio". I traguardi costituiscono il fine da raggiungere al termine della scuola primaria e, in fase di progettazione, devono essere riformulati in relazione al livello di sviluppo possibile alla fine delle classi intermedie in modo da facilitare la raccolta delle evidenze necessarie alla certificazione al termine del ciclo.

Per ogni disciplina sono indicati gli obiettivi di apprendimento, raggruppati in nuclei tematici, che individuano "campi del sapere, conoscenze e abilità ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze".

Per garantire una più efficace progressione degli apprendimenti nella scuola primaria, gli obiettivi sono indicati sia al termine della terza classe che al termine della quinta classe.

► VALUTARE CON I COMPITI DI REALTÀ

L'attuale normativa italiana (D.Lgs. 62/2017 – D.M. 742/2017 - Linee guida 2017 – nota MIUR 1865/2017) rende obbligatoria nella scuola la certificazione delle competenze. Nel primo ciclo di istruzione, va consegnato alle famiglie un documento attestante i livelli di competenza raggiunti, al termine della classe V e al termine della scuola secondaria di I grado.

Lo strumento privilegiato per valutare le competenze sono i **compiti di realtà**. Si identificano nella richiesta rivolta allo studente di "risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale" e ci consentono di verificare "non ciò che lo studente sa, ma ciò che sa fare con ciò che sa" (Wiggins).

Pur non escludendo prove che chiamino in causa una sola disciplina, si ritiene opportuno privilegiare prove per la cui risoluzione l'alunno debba richiamare in forma integrata, componendoli autonomamente, più apprendimenti acquisiti.

Dovranno essere proposte situazioni problematiche, complesse, vicine alla realtà, in cui attivare processi che richiedano non solo conoscenze strettamente disciplinari, ma anche spirito di iniziativa, autonomia, capacità decisionale, abilità di problem solving.

Esempi di compiti di realtà possono essere allestimenti di piccoli spettacoli, creazione di giochi, organizzazione di eventi con produzione e distribuzione di volantini, indagini statistiche, esperimenti.

La valutazione consta di tre momenti:

- **autobiografia cognitiva dello studente**
- **osservazione sistematica da parte del docente**
- **analisi della prestazione attraverso il compito di realtà.**

Lo strumento funzionale per rilevare tali dimensioni è la rubrica di valutazione, da costruire tenendo presenti i diversi nuclei tematici delle Indicazioni nazionali per le competenze disciplinari, e le otto competenze chiave per l'apprendimento permanente.

Il modello per la certificazione delle competenze proposto dal MIUR propone i seguenti quattro livelli:

A – Avanzato: L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

B – Intermedio: L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.

C – Base: L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.

D – Iniziale: L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.



► **DIPINTI IN GALLERIA**

TITOLO	DIPINTI IN GALLERIA
DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano, arte e immagine
DESTINATARI	Alunni di classe II
PRODOTTO FINALE	Mostra di dipinti
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<ul style="list-style-type: none"> • Si chiede agli alunni di immaginare la propria città ideale e di rappresentarla attraverso un dipinto, con tecnica pittorica a scelta. Sotto il dipinto ciascuno scriverà una breve didascalia per spiegare le caratteristiche della città raffigurata. Tutti i lavori saranno esposti in una mostra a fine anno.

► **Obiettivi di apprendimento (conoscenze + abilità) e competenze coinvolti nel compito di realtà.**

	Competenze chiave europee	Profilo dello studente	Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Nucleo tematico	Obiettivi di apprendimento al termine della classe III di scuola primaria
	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	Indicazioni nazionali per il curricolo 2012	Indicazioni nazionali per il curricolo 2012	Indicazioni nazionali per il curricolo 2012	Indicazioni nazionali per il curricolo 2012
Italiano	Comunicare nella madrelingua	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.	Scrittura	Produrre semplici testi funzionali, legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).
Arte e immagine	Consapevolezza ed espressione culturale	Sceglie le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi.	Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).	Esprimersi e comunicare	Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici.
	Spirito di iniziativa e Imprenditorialità	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.	Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi).		Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.

► **Valutazione**

- 1 **SCHEDA DI OSSERVAZIONE - pag. 34**
- 2 **SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - pag. 35**
- 3 **RUBRICA DI VALUTAZIONE:**

Competenze	Dimensioni (La competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	Criteri (Che cosa significa concretamente ogni dimensione individuata?)	Indicatori esplicativi, suddivisi in livelli (Sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto)			
			Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
Comunicare nella madrelingua	STESURA DI UN TESTO	Scrive senza errori ortografici.	○ Scrive testi corretti dal punto di vista ortografico.	○ Scrive testi corretti dal punto di vista ortografico, in modo soddisfacente.	○ Scrive testi sufficientemente corretti dal punto di vista ortografico.	○ Con l'aiuto del docente scrive testi corretti dal punto di vista ortografico.
Consapevolezza ed espressione culturale	SCELTA DI TECNICHE ESPRESSIVE	Realizza prodotti pittorici.	○ Realizza i prodotti in modo pienamente autonomo e creativo.	○ Realizza i prodotti in modo soddisfacente.	○ Realizza i prodotti con sufficiente autonomia.	○ Realizza i prodotti solo con l'aiuto dell'insegnante.
Spirito di iniziativa e Imprenditorialità	PRODUZIONE DI SEMPLICI PROGETTI	Si impegna per portare a compimento il lavoro.	○ Porta a termine il lavoro, con impegno e piena autonomia.	○ Porta a termine il lavoro in modo soddisfacente.	○ Porta a termine il lavoro, con sufficiente autonomia.	○ Occorre sollecitarlo per portare a termine il lavoro.

► **FORME NELL'ARTE**

TITOLO	FORME NELL'ARTE
DISCIPLINE COINVOLTE	Matematica, arte e immagine, italiano
DESTINATARI	Alunni di classe II
PRODOTTO FINALE	Disegno in stile Mondrian
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<ul style="list-style-type: none"> • Si chiede agli alunni di osservare alla LIM alcune opere di Mondrian e di provare a creare un disegno geometrico alla maniera di questo artista. Al termine del lavoro ogni alunno dovrà presentare il prodotto finito ai compagni spiegando come lo ha realizzato.

► **Obiettivi di apprendimento (conoscenze + abilità) e competenze coinvolti nel compito di realtà.**

	Competenze chiave europee	Profilo dello studente	Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Nucleo tematico	Obiettivi di apprendimento al termine della classe III di scuola primaria
	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
Italiano	Comunicare nella madrelingua	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.	Parlato	Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.
Matematica	Competenza matematica	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.	Misura e rappresenta figure piane utilizzando unità di misure convenzionali.	Spazio e figure	Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.
Arte e immagine	Consapevolezza ed espressione culturale	Sceglie le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi.	Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).	Esprimersi e comunicare	Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici.
	Spirito di iniziativa e Imprenditorialità	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.	Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi).		Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.

► **Valutazione**

- 1 **SCHEDA DI OSSERVAZIONE - pag. 34**
- 2 **SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - pag. 35**
- 3 **RUBRICA DI VALUTAZIONE:**

Competenze	Dimensioni (La competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	Criteri (Che cosa significa concretamente ogni dimensione individuata?)	Indicatori esplicativi, suddivisi in livelli (Sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto)			
			Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
Comunicare nella madrelingua	PRESENTAZIONE	Si esprime correttamente usando un registro linguistico appropriato.	○ Adegua con sicurezza il registro linguistico alla situazione.	○ Adegua in modo soddisfacente il registro linguistico alla situazione.	○ Adegua il registro linguistico alla situazione con discreta sicurezza.	○ Adegua il registro linguistico alla situazione.
Competenza matematica	RAPPRESENTAZIONE DI FIGURE PIANE	Riconosce, denomina e rappresenta le figure geometriche piane.	○ Riconosce e rappresenta con sicurezza e autonomia le principali figure geometriche piane.	○ Riconosce e rappresenta in modo soddisfacente le principali figure geometriche piane.	○ Riconosce e rappresenta con sufficiente autonomia le principali figure geometriche piane.	○ Riconosce e rappresenta le principali figure geometriche piane, solo con l'aiuto dell'insegnante.
Consapevolezza ed espressione culturale	SCELTA DI TECNICHE ESPRESSIVE	Realizza prodotti grafici.	○ Realizza i prodotti in modo pienamente autonomo e creativo.	○ Realizza i prodotti in modo soddisfacente.	○ Realizza i prodotti con sufficiente autonomia.	○ Realizza i prodotti solo con l'aiuto dell'insegnante.
Spirito di iniziativa e Imprenditorialità	PRODUZIONE DI SEMPLICI PROGETTI	Si impegna per portare a compimento il lavoro.	○ Porta a termine il lavoro, con impegno e in piena autonomia.	○ Porta a termine il lavoro in modo soddisfacente.	○ Porta a termine il lavoro, con sufficiente autonomia.	○ Occorre sollecitarlo per portare a termine il lavoro.

► LA CARTA DI IDENTITÀ

TITOLO	LA CARTA DI IDENTITÀ
DISCIPLINE COINVOLTE	Scienze, tecnologia, arte, italiano
DESTINATARI	Alunni di classe II
PRODOTTO FINALE	La carta di identità di un animale
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<ul style="list-style-type: none"> • Si chiede agli alunni di lavorare in coppia e di scegliere un animale tra quelli proposti dall'insegnante. I bambini ricercheranno informazioni e costruiranno la carta di identità dell'animale scelto. Infine giocheranno con le altre coppie ad "Indovina chi", dando indizi dalla carta di identità sull'animale da indovinare.

► **Obiettivi di apprendimento (conoscenze + abilità) e competenze coinvolti nel compito di realtà.**

	Competenze chiave europee	Profilo dello studente	Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Nucleo tematico	Obiettivi di apprendimento al termine della classe III di scuola primaria
	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
Italiano	Comunicare nella madrelingua	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.	Scrittura	Produrre semplici testi funzionali, legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).
			Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.	Parlato	Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.
Scienze	Competenze di base in scienza e tecnologia	Osserva, sperimenta e raccoglie dati attraverso l'esplorazione dell'ambiente che lo circonda.	Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali.	Osservare e sperimentare sul campo	Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali.
Tecnologia	Competenze digitali	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.	Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	Prevedere e immaginare	Usare internet per reperire notizie e informazioni.
Arte e immagine	Spirito di iniziativa e Imprenditorialità	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.	Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi).	Esprimersi e comunicare	Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.

► Valutazione

- 1 SCHEDA DI OSSERVAZIONE - pag. 34**
- 2 SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - pag. 35**
- 3 RUBRICA DI VALUTAZIONE:**

Competenze	Dimensioni (La competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	Criteri (Che cosa significa concretamente ogni dimensione individuata?)	Indicatori esplicativi, suddivisi in livelli (Sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto)			
			Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
Comunicare nella madrelingua	STESURA DI UN TESTO	Scrive senza errori ortografici.	○ Scrive testi corretti dal punto di vista ortografico.	○ Scrive testi corretti dal punto di vista ortografico, in modo soddisfacente.	○ Scrive testi sufficientemente corretti dal punto di vista ortografico.	○ Con l'aiuto del docente scrive testi corretti dal punto di vista ortografico.
	PRESENTAZIONE	Si esprime correttamente usando un registro linguistico appropriato.	○ Adegua con sicurezza il registro linguistico alla situazione.	○ Adegua in modo soddisfacente il registro linguistico alla situazione.	○ Adegua il registro linguistico alla situazione con discreta sicurezza.	○ Adegua il registro linguistico alla situazione.
Competenze di base in scienza e tecnologia	CLASSIFICAZIONE IN BASE A INFORMAZIONI DATE	Individua le caratteristiche principali degli organismi animali.	○ Riconosce e classifica gli organismi animali con sicurezza e autonomia.	○ Riconosce e classifica gli organismi animali in modo soddisfacente.	○ Riconosce e classifica gli organismi animali con discreta autonomia.	○ Riconosce e classifica gli organismi animali solo con l'aiuto dell'insegnante.
Competenze digitali	RICERCA DI INFORMAZIONI IN INTERNET	Ricerca informazioni utilizzando motori di ricerca.	○ Sa cosa cercare e si orienta con sicurezza nei motori di ricerca.	○ Sa cosa cercare e si orienta con discreta sicurezza nei motori di ricerca.	○ Sa cosa cercare ma si orienta nei motori di ricerca con l'aiuto dell'insegnante.	○ Non sa cosa cercare e si orienta nei motori di ricerca solo con l'aiuto dell'insegnante.
Spirito di iniziativa e Imprenditorialità	PRODUZIONE DI SEMPLICI PROGETTI	Si impegna per portare a compimento il lavoro.	○ Porta a termine il lavoro, con impegno e in piena autonomia.	○ Porta a termine il lavoro in modo soddisfacente.	○ Porta a termine il lavoro, con sufficiente autonomia.	○ Occorre sollecitarlo per portare a termine il lavoro.

► **L'ALBUM DEI RICORDI**

TITOLO	L'ALBUM DEI RICORDI
DISCIPLINE COINVOLTE	Storia, italiano, arte
DESTINATARI	Alunni di classe II
PRODOTTO FINALE	Un album con foto e didascalie
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<ul style="list-style-type: none"> • Si chiede agli alunni di cercare foto e informazioni sulla propria storia personale, sfogliando album e intervistando la famiglia. Con l'aiuto di immagini e didascalie dovranno costruire un album di ricordi.

► **Obiettivi di apprendimento (conoscenze + abilità) e competenze coinvolti nel compito di realtà.**

	Competenze chiave europee	Profilo dello studente	Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Nucleo tematico	Obiettivi di apprendimento al termine della classe III di scuola primaria
	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
Italiano	Comunicare nella madrelingua	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.	Scrittura	Produrre semplici testi funzionali, legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).
			Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.	Parlato	Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.
Storia	Consapevolezza ed espressione culturale	Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	Riconosce elementi significativi del passato e del suo ambiente di vita.	Uso delle fonti	Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato
Arte e immagine	Spirito di iniziativa e Imprenditorialità	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.	Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi).	Esprimersi e comunicare	Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.

► Valutazione

- 1** SCHEDA DI OSSERVAZIONE - pag. 34
- 2** SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - pag. 35
- 3** RUBRICA DI VALUTAZIONE:

Competenze	Dimensioni (La competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	Criteri (Che cosa significa concretamente ogni dimensione individuata?)	Indicatori esplicativi, suddivisi in livelli (Sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto)			
			Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
Comunicare nella madrelingua	STESURA DI UN TESTO	Scrive senza errori ortografici.	○ Scrive testi corretti dal punto di vista ortografico.	○ Scrive testi corretti dal punto di vista ortografico, in modo soddisfacente.	○ Scrive testi sufficientemente corretti dal punto di vista ortografico.	○ Con l'aiuto del docente scrive testi corretti dal punto di vista ortografico.
	PRESENTAZIONE	Si esprime correttamente usando un registro linguistico appropriato.	○ Adegua con sicurezza il registro linguistico alla situazione.	○ Adegua in modo soddisfacente il registro linguistico alla situazione.	○ Adegua il registro linguistico alla situazione con discreta sicurezza.	○ Adegua il registro linguistico alla situazione.
Consapevolezza ed espressione culturale	RICERCA DI INFORMAZIONI ATTRAVERSO LE FONTI	Ricava informazioni essenziali esplicite dalle fonti.	○ Ricava informazioni dalle fonti con autonomia e sicurezza e ne ricava conoscenze.	○ Ricava informazioni dalle fonti e ne ricava conoscenze in modo soddisfacente.	○ Ricava informazioni dalle fonti con sufficiente autonomia e ne ricava conoscenze.	○ Ricava informazioni dalle fonti e ne ricava conoscenze, solo con l'aiuto dell'insegnante.
Spirito di iniziativa e Imprenditorialità	PRODUZIONE DI SEMPLICI PROGETTI	Si impegna per portare a compimento il lavoro.	○ Porta a termine il lavoro, con impegno e in piena autonomia.	○ Porta a termine il lavoro in modo soddisfacente.	○ Porta a termine il lavoro, con sufficiente autonomia.	○ Occorre sollecitarlo per portare a termine il lavoro.

► IN DIFESA DELL'AMBIENTE

TITOLO	IN DIFESA DELL'AMBIENTE
DISCIPLINE COINVOLTE	Geografia, italiano, arte, tecnologia
DESTINATARI	Alunni di classe II
PRODOTTO FINALE	Volantini per pubblicità progresso
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<ul style="list-style-type: none"> • Si chiede agli alunni, dopo aver svolto ricerche sul tema del verde nella propria città, di preparare volantini da distribuire a parenti ed amici per sensibilizzarli ad un corretto comportamento nei confronti degli spazi verdi urbani.

► **Obiettivi di apprendimento (conoscenze + abilità) e competenze coinvolti nel compito di realtà.**

	Competenze chiave europee	Profilo dello studente	Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Nucleo tematico	Obiettivi di apprendimento al termine della classe III di scuola primaria
	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
Italiano	Comunicare nella madrelingua	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.	Scrittura	Produrre semplici testi funzionali, legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).
			Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.	Parlato	Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.
Geografia	Consapevolezza ed espressione culturale	Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.	Coglie le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio.	Regione e sistema territoriale	Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.
Tecnologia	Competenze digitali	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.	Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	Prevedere e immaginare	Usare internet per reperire notizie e informazioni.
Arte e immagine	Spirito di iniziativa e Imprenditorialità	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.	Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi).	Esprimersi e comunicare	Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.

► Valutazione

- 1** SCHEDA DI OSSERVAZIONE - pag. 34
- 2** SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - pag. 35
- 3** RUBRICA DI VALUTAZIONE:

Competenze	Dimensioni (La competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	Criteri (Che cosa significa concretamente ogni dimensione individuata?)	Indicatori esplicativi, suddivisi in livelli (Sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto)			
			Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
Comunicare nella madrelingua	STESURA DI UN TESTO	Scrive senza errori ortografici.	○ Scrive testi corretti dal punto di vista ortografico.	○ Scrive testi corretti dal punto di vista ortografico, in modo soddisfacente.	○ Scrive testi sufficientemente corretti dal punto di vista ortografico.	○ Con l'aiuto del docente scrive testi corretti dal punto di vista ortografico.
	PRESENTAZIONE	Si esprime correttamente usando un registro linguistico appropriato.	○ Adegua con sicurezza il registro linguistico alla situazione.	○ Adegua in modo soddisfacente il registro linguistico alla situazione.	○ Adegua il registro linguistico alla situazione con discreta sicurezza.	○ Adegua il registro linguistico alla situazione.
Consapevolezza ed espressione culturale	INDIVIDUAZIONE DEGLI INTERVENTI DELL'UOMO NEGLI AMBIENTI NATURALI	Progetta soluzioni esercitando cittadinanza attiva.	○ Progetta soluzioni per salvaguardare l'ambiente con spirito critico ed originalità.	○ Progetta soluzioni per salvaguardare l'ambiente in modo autonomo.	○ Progetta soluzioni per salvaguardare l'ambiente in modo essenziale e semplice.	○ Progetta soluzioni per salvaguardare l'ambiente solo con l'aiuto dell'insegnante.
Competenze digitali	RICERCA DI INFORMAZIONI IN INTERNET	Ricerca informazioni utilizzando motori di ricerca.	○ Sa cosa cercare e si orienta con sicurezza nei motori di ricerca.	○ Sa cosa cercare e si orienta con discreta sicurezza nei motori di ricerca.	○ Sa cosa cercare ma si orienta nei motori di ricerca con l'aiuto dell'insegnante.	○ Non sa cosa cercare e si orienta nei motori di ricerca solo con l'aiuto dell'insegnante.
Spirito di iniziativa e Imprenditorialità	PRODUZIONE DI SEMPLICI PROGETTI	Si impegna per portare a compimento il lavoro.	○ Porta a termine il lavoro, con impegno e in piena autonomia.	○ Porta a termine il lavoro in modo soddisfacente.	○ Porta a termine il lavoro, con sufficiente autonomia.	○ Occorre sollecitarlo per portare a termine il lavoro.

► **NON SONO UN MICROBO!**

TITOLO	NON SONO UN MICROBO!
DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano, arte
DESTINATARI	Alunni di classe II
PRODOTTO FINALE	Creazione di un fumetto e drammatizzazione
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<ul style="list-style-type: none"> • Si chiede agli alunni, dopo aver letto la storia proposta nel volume di letture a pag. 18, di lavorare in coppia per scrivere, sotto forma di fumetto, il seguito della storia. Al termine dei lavori, si deciderà tutti insieme quale finale drammatizzare.

► **Obiettivi di apprendimento (conoscenze + abilità) e competenze coinvolti nel compito di realtà.**

	Competenze chiave europee	Profilo dello studente	Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Nucleo tematico	Obiettivi di apprendimento al termine della classe III di scuola primaria
	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
Italiano	Comunicare nella madrelingua	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.	Scrittura	Produrre semplici testi funzionali, legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).
			Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.	Parlato	Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.
Arte e immagine	Spirito di iniziativa e Imprenditorialità	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.	Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi).	Esprimersi e comunicare	Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.

► **Valutazione**

- 1 **SCHEDA DI OSSERVAZIONE - pag. 34**
- 2 **SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - pag. 35**
- 3 **RUBRICA DI VALUTAZIONE:**

Competenze	Dimensioni (La competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	Criteri (Che cosa significa concretamente ogni dimensione individuata?)	Indicatori esplicativi, suddivisi in livelli (Sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto)			
			Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
Comunicare nella madrelingua	STESURA DI UN TESTO	Scrive senza errori ortografici.	○ Scrive testi corretti dal punto di vista ortografico.	○ Scrive testi corretti dal punto di vista ortografico, in modo soddisfacente.	○ Scrive testi sufficientemente corretti dal punto di vista ortografico.	○ Con l'aiuto del docente scrive testi corretti dal punto di vista ortografico.
	PRESENTAZIONE	Si esprime correttamente usando un registro linguistico appropriato.	○ Adegua con sicurezza il registro linguistico alla situazione.	○ Adegua in modo soddisfacente il registro linguistico alla situazione.	○ Adegua il registro linguistico alla situazione con discreta sicurezza.	○ Adegua il registro linguistico alla situazione.
Spirito di iniziativa e Imprenditorialità	PRODUZIONE DI SEMPLICI PROGETTI	Si impegna per portare a compimento il lavoro.	○ Porta a termine il lavoro, con impegno e in piena autonomia.	○ Porta a termine il lavoro in modo soddisfacente.	○ Porta a termine il lavoro, con sufficiente autonomia.	○ Occorre sollecitarlo per portare a termine il lavoro.

► SCHEDA DI OSSERVAZIONE

	Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
AUTONOMIA	○ È capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace.	○ È capace di reperire strumenti o materiali necessari e di usarli in modo soddisfacente.	○ È capace di reperire semplici strumenti o materiali necessari e di usarli in modo opportuno.	○ È capace di reperire semplici strumenti o materiali necessari e di usarli in modo opportuno, con l'aiuto dei compagni o dell'insegnante.
RELAZIONE	○ Interagisce con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima propositivo.	○ Interagisce in modo soddisfacente con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima propositivo.	○ Interagisce con i compagni, creando un clima sufficientemente propositivo.	○ Occorre stimolarlo, perché interagisca con i compagni in modo propositivo.
PARTECIPAZIONE	○ Collabora, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo.	○ Collabora in modo soddisfacente, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo.	○ È sufficientemente collaborativo, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo.	○ Occorre stimolarlo perché abbia un atteggiamento collaborativo, per chiedere e offrire il proprio contributo.
RESPONSABILITÀ	○ Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta.	○ Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta in modo soddisfacente.	○ Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta, con sufficiente senso di responsabilità.	○ Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta, con l'aiuto dei compagni o dell'insegnante.
FLESSIBILITÀ	○ Reagisce a situazioni o esigenze non previste, con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con utilizzo originale di materiali, ecc.	○ Reagisce a situazioni o esigenze non previste, con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con utilizzo originale di materiali, ecc., in modo soddisfacente.	○ Reagisce a situazioni o esigenze non previste, con soluzioni funzionali.	○ Reagisce a situazioni o esigenze non previste, con soluzioni standard.
CONSAPEVOLEZZA	○ È del tutto consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.	○ È consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.	○ È sufficientemente consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.	○ Occorre invitarlo a riflettere, perché sia consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.

► SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE

ALUNNO _____

DATA _____

COMPITO DI REALTÀ: _____

► QUESTA ATTIVITÀ È STATA...

	moltissimo	molto	abbastanza	poco	pochissimo	per niente
Interessante						
Divertente						
Facile						

► LE MIE PAROLE CHIAVE...

SCRIVI 5 PAROLE CHE COLLEGHI ALL'ATTIVITÀ CHE HAI SVOLTO.

RACCONTA COSA TI È PIACIUTO O NON TI È PIACIUTO E PERCHÉ, COSA PENSI DI AVER IMPARATO, LE EVENTUALI DIFFICOLTÀ, I MOMENTI PIÙ INTERESSANTI E COINVOLGENTI, ECC.

LE PROVE STRUTTURATE

Le **prove strutturate** rappresentano ormai uno strumento ineludibile per i docenti **per misurare in modo oggettivo le conoscenze** acquisite dagli alunni. Esse permettono di effettuare in breve tempo verifiche frequenti dei livelli di apprendimento e sono:

- **stabili**, in quanto rilevano le conoscenze in modo preciso;
- **attendibili e valide**, perché annullano quegli elementi di soggettività che spesso intervengono, anche in modo inconsapevole, nella correzione.

Queste prove sono strutturate secondo **quesiti** o **items** costituiti da uno **stimolo chiuso** a cui deve corrispondere, da parte dell'alunno, una **risposta** altrettanto **chiusa** tra quelle proposte.

I principali tipi di items sono:

- quesiti a **scelta multipla**
- quesiti **Vero/Falso**
- quesiti a **completamento**
- quesiti a **corrispondenza**.

La varietà degli item scelti consente anche di verificare le diverse operazioni logiche che l'alunno deve attivare per la scelta della risposta corretta e quindi permette di misurare anche la qualità degli obiettivi di apprendimento. Nella costruzione dei quesiti infine bisogna porre massima attenzione a che gli stessi siano posti in modo chiaro ed univoco, che la risposta corretta ad un quesito non sia mai condizione per proseguire la prova e che i distrattori siano sempre plausibili.

Alla somministrazione di tali prove, infine, devono corrispondere delle **griglie di correzione** altrettanto oggettive, in cui a ciascuna risposta deve essere associato un **punteggio** differente in relazione alla difficoltà del quesito stesso. Sommando i punteggi delle risposte si otterrà un numero che corrisponderà al grado di apprendimento dell'alunno secondo una **valutazione sommativa** che ha come focus la misurazione dei risultati complessivi dei diversi apprendimenti. Questo tipo di valutazione si completerà con la **valutazione formativa**, che invece riguarda il percorso personale di apprendimento di ciascun alunno, la partecipazione alle attività, l'ascolto, l'attenzione e i progressi compiuti.

Nel fascicolo **"Verifiche per un anno"**, sono proposte **prove d'ingresso, intermedie e di uscita**.

In classe seconda le prove d'ingresso aiutano a valutare i prerequisiti per conoscere il livello di competenze degli alunni all'inizio dell'anno scolastico. Le prove intermedie, che si somministrano di solito alla fine del primo quadrimestre, aiutano a capire il grado di padronanza delle strumentalità di base, mentre quelle di uscita devono valutare l'acquisizione delle competenze disciplinari alla fine della classe seconda.

► GRIGLIE DI VALUTAZIONE

Per ogni risposta corretta viene assegnato un punto.

PROVA D'INGRESSO

ITALIANO	
NUMERO DI RISPOSTE ESATTE	VALUTAZIONE IN DECIMI
79 - 84	10
73 - 78	9
66 - 72	8
59 - 65	7
52 - 58	6
< 52	5

MATEMATICA	
NUMERO DI RISPOSTE ESATTE	VALUTAZIONE IN DECIMI
56 - 57	10
51 - 55	9
45 - 50	8
40 - 44	7
34 - 39	6
< 34	5

PROVA INTERMEDIA

ITALIANO	
NUMERO DI RISPOSTE ESATTE	VALUTAZIONE IN DECIMI
93 - 97	10
86 - 92	9
79 - 85	8
72 - 78	7
65 - 71	6
< 65	5

MATEMATICA	
NUMERO DI RISPOSTE ESATTE	VALUTAZIONE IN DECIMI
72 - 74	10
66 - 71	9
59 - 65	8
52 - 58	7
43 - 51	6
< 43	5

PROVA DI USCITA

ITALIANO	
NUMERO DI RISPOSTE ESATTE	VALUTAZIONE IN DECIMI
75 - 79	10
69 - 74	9
62 - 68	8
55 - 61	7
47 - 54	6
< 47	5

MATEMATICA	
NUMERO DI RISPOSTE ESATTE	VALUTAZIONE IN DECIMI
59 - 60	10
54 - 58	9
48 - 53	8
42 - 47	7
36 - 41	6
< 36	5

IMPARIAMO AD ASCOLTARE

Viviamo in un tempo e in una società in cui "nessuno ascolta più nessuno", come giustamente già sosteneva alcuni decenni fa il grande e compianto teologo, filosofo, poeta e scrittore David Maria Turoldo. Ed erano, i suoi, tempi sicuramente meno sospetti di quelli dei nostri giorni. Pure, già dagli anni Ottanta-Novanta del secolo scorso, i mezzi di comunicazione di massa, e soprattutto televisione, computer e giochi elettronici, avevano cominciato a dare messaggi sempre più veloci e caotici tanto da creare una vera e propria sovrapposizione acustica e rendere sempre più adulti e bambini refrattari all'ascolto. Oggi si parla ormai di "inquinamento acustico" che non ci permette non tanto di "sentire" quanto di "ascoltare". La differenza è sostanziale. Dario Voltolini fa una doverosa distinzione: "altro è sentire, altro ascoltare. Sentiamo senza sforzo, inconsapevolmente, inavvertitamente. Ascoltare, invece, significa fare attenzione a quanto raggiunge il nostro orecchio. Saperlo percepire e poi scoprire nella sua dissonanza, nella sua armonia. Nel suo significato più evidente e in quello più profondo. Per scoprirvi la bellezza. La calofonia (suono armonioso) o la cacofonia (suono dissonante). Così anche per le parole: l'autenticità (naturalità) e l'artificio (costruzione)".



Per imparare a scrivere occorre saper ascoltare. Anche per imparare a parlare occorre saper ascoltare. E imparare a leggere. Quanto importanti sono il ritmo, le pause, l'intonazione.

"L'efficacia della comunicazione si misura dall'indice di ascolto registrato da colui che parla". Ma saper parlare, oltre ad essere un dono, è anche un'arte che si conquista esercitandosi ad ascoltare gli altri per cogliere la seduttività della voce, dell'inflessione, della chiarezza, l'originalità, l'eleganza dell'esposizione, la profondità o la lievità, l'ironia, la drammaticità o l'allegria, la semplicità della forma e del contenuto.

Ecco perché *"L'ascolto è uno strumento conoscitivo di grande importanza, esso consente di essere aperti nei confronti del mondo e del prossimo. Un ascolto con la piena fioritura dei sensi, un ascolto non opacizzato, non deprivato è il presupposto di ogni vero dialogo, di ogni comunicazione piena"* (Massimo Baldini).

Ascoltare, del resto, è molto importante, soprattutto per cogliere non tanto l'armonia di un rumore, di un suono o delle parole, quanto la dissonanza. È il contrasto che ci sorprende e intensifica la capacità dei nostri sensi a "cogliere".

Come affermato da Dario Voltolini, chi impara ad ascoltare si apre al *tu* e al *noi*, superando il proprio egocentrismo, solipsismo e narcisismo. Impara a conoscere sé stesso, conoscendo e riconoscendo l'altro. Con umiltà e discernimento.

Ma, prima di ogni discernimento oppure di una qualsiasi operazione in tal senso, è necessario fare silenzio, coltivare il silenzio, vivere profondamente il silenzio.

"Il silenzio come momento aurorale dell'ascolto" (Massimo Baldini). Solo dopo è possibile cogliere l'armonia o la dissonanza: di rumori, suoni, musica, parole.

"Il nostro è un tempo senza silenzio, senza armonie, è un tempo colmo di convulso fragore... La chiacchiera è la sola parola possibile in tempi in cui il silenzio è morto e regna sovrano il

rumore... A ben guardare, la chiacchiera è la parola di tutti coloro che vogliono solo parlare e mai ascoltare, è la parola superflua, inefficace" (ancora Baldini).

Il filosofo e scrittore Michele Federico Sciaccia scrive: *"Chi chiacchiera non si preoccupa di comunicare, ma solo d'infilare parole che non dicono niente. Non persuade, né convince; stanca e infastidisce. Non lo ascoltiamo, né, in fondo, a lui interessa l'essere ascoltato"*.

Ascolto e silenzio, dunque, devono procedere insieme. Entrambi si fanno inavvertitamente silenzio e ascolto interiori. Molti educatori dell'infanzia (Maria Montessori, le sorelle Agazzi, Maria Boschetti Alberti e altri) parlano di ordine esteriore per fare ordine interiore non soltanto attraverso le cose, ma anche i comportamenti e le parole.

Ignazio Silone afferma che: *"Il silenzio interno significa che ogni cosa è al suo posto, ogni cosa è in ascolto"*. E Alfred de Musset sostiene che: "La bocca custodisce il silenzio per ascoltare il cuore che parla".

Ma occorre fare attenzione perché a volte il silenzio può essere la morte dell'ascolto. Si tratta del silenzio cupo e ostile, di isolamento e di rifiuto. La parola, invece, occorre saperla usare, a seconda dei casi, con dovizia o parsimonia. Può essere un'arma micidiale o una carezza. L'ascolto favorisce e facilita il suo potere in senso positivo o negativo.

La mente, infatti, può essere una "spugna". Come hanno sempre affermato psicologi e pedagogisti. Soprattutto durante tutte le fasi dell'infanzia e, quindi, dalla nascita fino alla pubertà. Occorre, pertanto, tenerne conto ed esercitarla, dapprima attraverso il dialogo continuo genitore-bambino e, poi, attraverso i giochi per tutto il periodo dell'età prescolare e scolare.

Fondamentale è sollecitare l'ascolto "attivo", ossia quell'essere insieme con le parole, che accendono la mente di mille curiosità e riscaldano il cuore con tante emozioni condivise, dapprima in famiglia e poi nella scuola.

Le molteplici modalità perché ciò si realizzi sono indispensabili per creare un'atmosfera di reciprocità e complicità a casa come a scuola. Le più importanti sono legate a tutti i "mezzi extra verbali" (tono della voce, espressioni del volto, la gestualità, i movimenti del corpo, i farsi accoglienti con un sorriso, un andare incontro, un abbraccio).

Tutti i giochi sono alla base di queste modalità di integrazione ed inclusione, che partono appunto dal creare le giuste opportunità dell'ascolto attivo. A cominciare dal silenzio che dà il giusto valore alle parole.

Anche la lettura espressiva e animata diventa un ottimo veicolo di comunicazione tra adulti e bambini, sollecitandoli a leggere e a scrivere, impadronendosi pian piano dei segni grafici e sonori e del significato delle parole.

Oggi più che mai c'è bisogno di ritornare alla comunicazione, fatta di corporeità, di narrazione e di ascolto reale, come accadeva un tempo, in maniera naturale e spontanea con mezzi nuovi e modalità antiche.

I docenti sono chiamati, pertanto, a educare i bambini all'ascolto attivando competenze emotive e relazionali che favoriscano la loro piena partecipazione.

I bambini non vivranno l'ascolto come un obbligo ma come un momento di piacere. Vengono proposte alcune tecniche che partono dal gioco e poi dalla narrazione di storie lette dall'insegnante per permettere a ciascun alunno di:

- comprendere quello che si racconta
- fare ipotesi sullo sviluppo della storia
- provare emozioni
- immedesimarsi nei personaggi della storia
- assumere un atteggiamento di partecipazione interagendo continuamente con il testo
- manipolare collettivamente le storie con la mediazione dell'insegnante.

Angela De Leo

IMPARIAMO AD ASCOLTARE

BRANI - VERIFICHE PER UN ANNO

VERIFICHE PER UN ANNO **PAG. 2**

→ **L'ALBERO DEL BOSCO INCANTATO**

Nel bosco incantato, in mezzo a un prato di erba soffice, c'è un albero magico. Dalle sue chiome escono giocattoli bellissimi, dal suo tronco si muovono due braccia grandi grandi e, quando arrivano i bambini, gli occhietti iniziano a sorridere e il naso diventa rosso dall'emozione. L'albero del bosco incantato è un albero speciale: è l'amico di tutti, proprio di tutti i bambini e anche tu, se apri le porte di quel bosco, puoi giocare con lui.

AA.VV., *200 Storie per Bambine*, Giunti Kids

VERIFICHE PER UN ANNO **PAG. 6**

→ **CHE MATRIMONIO!**

Re Pastafrolla e la regina Meringa vivevano in uno splendido castello ed erano molto preoccupati.

Il loro unico figlio, il principe Bignè, non si decideva a prender moglie.

– Vai per il mondo! – gli dissero i suoi genitori – Forse troverai una fanciulla che ti piacerà.

Il principe partì e, dopo tre anni, e tre mesi e tre giorni, ritornò alla reggia con una splendida fanciulla sottobraccio.

– Vi presento la principessa Pizzetta. Profuma di pomodoro che è una meraviglia e io ne vado matto! – esclamò felice.

Si celebrarono le nozze e, dopo qualche tempo, nacquero nove deliziosi bocconcini: tre profumavano di crema, tre di pomodoro e tre metà e metà.

Forte De Hieronymis Elve - Anna Lavatelli, *Gioca la storia*, Mondadori

VERIFICHE PER UN ANNO PAG. 12**→ UN'OCCASIONE SPECIALE**

Carolina ha ricevuto in regalo da papà un bel salvadanaio, con la forma di un simpatico porcellino. Sulla schiena ha una fessura dove si infilano le monetine e sul pancino un tappo di plastica per farle uscire.

– Conserva le monetine per un'occasione speciale – le consiglia la mamma.

Ma Carolina le usa subito. Leva il tappo di gomma e si mette in tasca le monetine.

L'indomani è il compleanno della mamma.

Carolina entra di corsa in casa e le porge un bel vaso di fiori.

– Oh! – esclama commossa la mamma. – Non dovevi spendere tutti i tuoi risparmi per me!

– Oh, sì invece! Mi hai detto di conservarli per un'occasione speciale!

Sally Sheringham, Joan Stimson, *Cento storie da 5 minuti*, I libri dello scricciolo

BRANI CON SCHEDE DI ASCOLTO

1 IL PICCOLO ROBOT

Letizia non aveva né fratelli né amici. Viveva in un condominio, era sempre sola. Giocava con le bambole oppure guardava la televisione.

Ma si annoiava perché la tivù e le bambole non giocavano con lei.

Voleva un'amica vera!

Una sera chiese al suo papà se le regalava un sogno, cioè un'amica vera.

Il papà era un bravo operaio tecnico, e costruì un piccolo robot, con una lucina in testa che si accendeva quando era in funzione.

Quando Letizia lo vide fu felice: il piccolo robot aveva occhi, orecchie, naso e bocca come un bambino. Camminava e faceva tutto quello che gli chiedeva.

Mario Lodi, *Il drago del vulcano e altre storie*, Giunti Kids

2 IL MIO GATTO

Mia nonna ha un gatto che abita da lei, però è mio.

Un giorno la nonna mi fa: "Ti piacerebbe avere un gatto?"

"Certo, nonna".

"Anche a me piacerebbe che tu avessi un gatto. Avrei già pronto un bellissimo nome: Osiride".

Il giorno dopo, quando sono tornata da scuola, la nonna mi ha telefonato per dirmi che aveva una sorpresa per me.

Sono corsa da lei in bici. Appena apro la porta nell'ingresso trovo una scatola da cui uscivano due orecchie... non si può neanche immaginare quanto è bello Osiride!

È tutto un po' bianco e un po' nero. Ha il musetto bianco con dei ciuffetti neri sopra gli occhi fino alle orecchie e gli occhi verdi come due pietre luccicanti. Appena l'ho visto ho capito subito che gli ero simpatica.

Adesso Osiride ha sette mesi, è bellissimo e vive dalla nonna, dove sta molto bene perché può fare quello che gli va, non fa mai niente di male e lui si sente molto amato.

Anna Vivarelli, *La nonna di Elena*, Feltrinelli

3 COMPLEANNO A SORPRESA

Ted l'orsetto va a dormire. Entra nella stanza dei giochi, cerca di accendere la luce, ma la lampadina non si accende... Sta per fare un passo, ma qualcosa scricchiola alle sue spalle. Sente anche che c'è qualcuno lì vicino.

Lo si sente dal respiro... Ted ha il pelo tutto arricciato per la paura!

Poi improvvisamente la luce si accende e...

"Buon compleanno" gridano i suoi amici.

Ci sono proprio tutti! Pinco il cagnolino meccanico, Bella la bambola ballerina, Jonny lo scimmiettino e perfino Patù l'elefantino di costruzioni. Evviva, che bella sorpresa! Ted ringrazia i suoi amici e insieme a loro mangia una bella fetta di torta disegnata a gessetto sulla lavagna nera.

Adatt. da AA.VV., *365 giorni di storie belle e brevi*, Edizioni del Baldo

4 IL DRAGO TIMIDO

Nel paese dei draghi viveva un piccolo drago molto timido. Appena lo guardavano diventava rosso e, invece di sputare fuoco, sputava scintille.

Gli altri draghi lo deridevano.

Suo fratello gli diceva: – Non sei neppure capace di rapire una principessa!

Il piccolo drago diventava sempre più timido e triste.

Un giorno decise di rapire una principessa.

Nella notte si mise in cammino, finché arrivò ad una città.

La principessa che abitava nel castello della città, uscì a fare una passeggiata e il drago riuscì a rapirla.

Subito il principe si mise alla ricerca della principessa e trovò la grotta dove il piccolo drago la teneva prigioniera.

Il povero drago tremava di paura e raccontò al principe che aveva rapito la principessa per dimostrare agli altri draghi che anche lui sapeva fare qualcosa.

Allora il principe gli regalò la spada e la corona della principessa e gli suggerì di tornare a casa e di dire ai suoi amici e a suo fratello che aveva rapito una principessa e ucciso il principe.

Quando, tre giorni dopo, il piccolo drago tornò a casa con la spada e la corona e raccontò la storia del rapimento, tutti lo ammirarono e non lo presero più in giro.

J. Strand e M. J. Sacré, *Il drago timido*, Edizioni Arka

5 IL CANE CHE MANGIAVA I TOPI

C'era una volta un cane che invece di correre dietro ai gatti rincorreva i topi.

Un giorno, in un parco, provò a mangiarne uno e si leccò i baffi tanto che gli era piaciuto. Continuò a dare la caccia ai topi e cercò di fare amicizia con i gatti.

Ma i gatti si tenevano alla larga perché non si fidavano di lui.

– Quel cane ha le idee confuse – dicevano sia i gatti, sia i topi e poi scappavano lasciandolo da solo.

Un giorno il cane provò anche a fare le fusa ma non gli riuscì tanto bene.

Un altro giorno provò a miagolare e gli riuscì così bene che gli venne il dubbio di essere un gatto invece di un cane! Ma allora perché gli piacevano anche gli ossi di pollo?

Il cane si prendeva la testa fra le mani e si domandava:

– Si può sapere chi sono io?

L. Malerba

SCHEDA N° 1

IL PICCOLO ROBOT

➔ SEGNA CON UNA **X** LA RISPOSTA CORRETTA.

• Il racconto è:

realistico fantastico

• I personaggi possono esistere nella realtà?

Sì No

➔ COLORA IL COMPLETAMENTO CORRETTO.

• Letizia viveva in un condominio ♦ in una casetta .

• Era sempre sola ♦ in compagnia .

• Giocava con le bambole ♦ con l'orsetto .

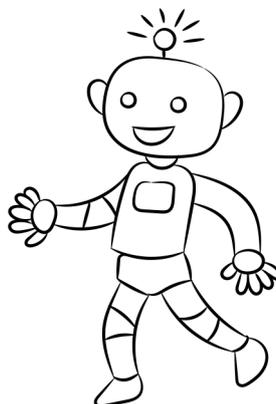
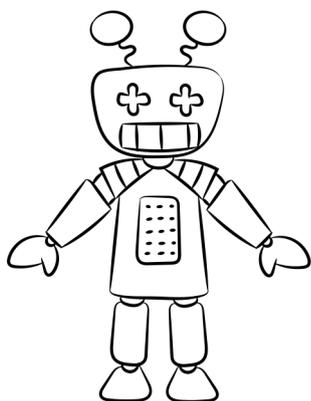
• Guardava le foto ♦ la televisione .

• Un giorno chiese al papà una bambola parlante ♦ un'amica vera .

• Il papà costruì un burattino ♦ un piccolo robot .

• Il robot era disubbidiente ♦ ubbidiente .

➔ OSSERVA I DUE ROBOT E COLORA QUELLO GIUSTO.



ANNOTAZIONI DELL'INSEGNANTE

IL MIO GATTO

→ SEGNA CON UNA **X** LA RISPOSTA CORRETTA.

• Chi sono i personaggi del racconto?

Persone e animali Animali

• Chi racconta la storia?

La bambina La nonna

• Quando avvengono i fatti?

Un giorno Tanto tempo fa

• Dove avvengono i fatti?

A casa della nonna A casa degli zii

→ SEGNA CON UNA **X** LE FRASI CORRETTE.

La nonna chiede alla nipotina se le piacerebbe avere un cane.

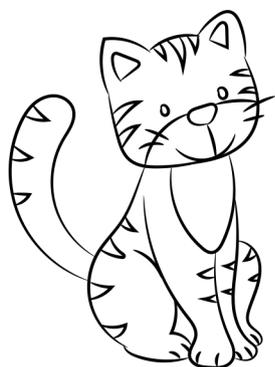
La nonna dice alla nipote che ha per lei una sorpresa.

La bambina si precipita e scopre una scatola da cui escono due orecchie.

Il gatto ha sette mesi ed è bellissimo.

Il gatto si chiama Omar e vive a casa degli zii.

→ COLORA IL GATTO OSIRIDE.



ANNOTAZIONI DELL'INSEGNANTE

SCHEDA N° 3

COMPLEANNO A SORPRESA

➔ SEGNA CON UNA **X** LA RISPOSTA CORRETTA.

• Chi sono i personaggi del racconto?

- Animali fantastici Persone

• Chi è il protagonista della storia?

- Ted Fred Red

• Dove si svolge la storia?

- Nella casa della nonna di Ted
 Nella casa di Ted
 Nella casa di Ron

• Quando avvengono i fatti?

- Di pomeriggio
 Di sera
 Di mattina

• Cosa prova Ted quando sente qualcosa che gli scricchiola alle spalle?

- Allegria
 Tristezza
 Paura

• Cosa scopre poi Ted?

- I suoi amici che gli fanno gli auguri
 Il cagnolino meccanico Pinco
 Un grosso elefante

• Cosa mangia Ted insieme ai suoi amici?

- Una torta ricoperta di cioccolato
 Una fetta di torta disegnata sulla lavagna
 Tanti pasticcini

ANNOTAZIONI DELL'INSEGNANTE

IL DRAGO TIMIDO

- Il racconto è:

realistico fantastico

- La storia è narrata:

in prima persona in terza persona

- Il personaggio principale è:

il drago timido

il fratello del drago timido

➔ INDICA CON UNA **X** SE LE AFFERMAZIONI SONO VERE (V) O FALSE (F).

- Nel paese dei draghi viveva un drago molto timido.

V	F
---	---

- Appena lo guardavano diventava bianco.

V	F
---	---

- Il drago veniva deriso da tutti, anche da suo fratello.

V	F
---	---

- Il piccolo drago diventava sempre più coraggioso.

V	F
---	---

- Un giorno riuscì a rapire una principessa.

V	F
---	---

- Il principe la trovò prigioniera in una grotta.

V	F
---	---

- Il dragò spiegò il perché del suo gesto.

V	F
---	---

- Il principe e la principessa lo abbracciarono.

V	F
---	---

- Il piccolo drago tornò a casa con la spada e la corona.

V	F
---	---

- Raccontò la storia del rapimento ai suoi amici e a suo fratello.

V	F
---	---

- Tutti scoppiarono in una fragorosa risata.

V	F
---	---

ANNOTAZIONI DELL'INSEGNANTE

SCHEDA N° 5

IL CANE CHE MANGIAVA I TOPI

- Com'è questo racconto?

- Realistico
 Fantastico

- Chi è il personaggio principale del racconto?

- Un gatto
 Un cane

➔ **COMPLETA.**

C'era una volta un cane che rincorreva i
 Un giorno mangiò un e gli piacque

.....
 Il cane continuò a dare la caccia ai e cercò di fare amicizia con i

Ma i gatti e i topi si tenevano alla larga da
 Un giorno il cane riuscì a miagolare così bene che gli venne il dubbio di essere un e siccome gli piacevano gli ossi di pollo si domandava chi fosse veramente.

- L'espressione "i gatti si tenevano alla larga" vuol dire che:

- stavano lontani
 si tenevano stretti

ANNOTAZIONI DELL'INSEGNANTE

► GRIGLIA DI VALUTAZIONE

L'ALUNNO/A	Ascolta attivamente ed interviene in modo opportuno.	Ascolta ma interviene solo se sollecitato.	Ascolta in modo selettivo cogliendo gli elementi essenziali.	Sembra non prestare ascolto ma, se invitato a rispondere su quanto ascoltato, lo fa in modo pertinente.	Ascolta ma, se interviene, lo fa in modo inappropriato.	Ascolta passivamente senza intervenire.	Non riesce a mantenere l'attenzione nell'ascolto per un tempo prolungato.	Non ascolta, si distrae e distoglie l'attenzione altrui.
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

ITALIANO Classe seconda

NUCLEO TEMATICO - ASCOLTARE E PARLARE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo...) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. • Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. • Ascoltare testi di vario tipo mostrando di saperne cogliere il senso globale e saperli riesporre in modo sufficientemente chiaro. • Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. • Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico. • Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. • Arricchire il lessico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le regole della conversazione di gruppo. • Conversazioni, riflessioni e osservazioni guidate. • Espressione di opinioni personali su un argomento. • Racconto di vissuti personali con chiarezza nel rispetto dell'ordine cronologico. • Ascolto e comprensione di testi di vario tipo ed esposizione orale del contenuto. • Racconto di storie. • Scoperta di parole nuove dal contesto.

NUCLEO TEMATICO - LEGGERE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. • Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi informazioni utili per l'apprendimento di un argomento e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche all'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. • Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. • Prevedere il contenuto di un testo semplice, in base ad alcuni elementi, come il titolo e le immagini. • Comprendere il significato di parole non note in base al testo. • Leggere semplici testi cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. • Leggere e comprendere semplici e brevi testi espressivi, informativi e pragmatici mostrando di saperne cogliere gli elementi che li caratterizzano. • Arricchire il lessico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura silenziosa e lettura ad alta voce, con graduale capacità di adattare l'espressione al tipo di brano. • Lettura di: <ul style="list-style-type: none"> • racconti realistici e fantastici; • filastrocche e poesie; • descrizioni; • fiabe. • Comunicazione di emozioni. • Strategie per la comprensione di testi di diverso genere e per ricavarne informazioni: <ul style="list-style-type: none"> • porre domande, riordino delle sequenze di un testo; • completamento di un testo bucato, scrittura di didascalie; • presentazione di semplici schemi. • Scoperta di parole nuove dal contesto.

NUCLEO TEMATICO - SCRIVERE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, trasformandoli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere semplici frasi, in riferimento ad un testo letto, rispettando le convenzioni ortografiche e i segni di interpunzione. • Scrivere per raccontare una breve storia o un'esperienza personale. • Produrre semplici testi realistici e fantastici con il supporto di sequenze illustrate e di domande guida. • Manipolare storie. • Produrre testi descrittivi. • Completare filastrocche. • Arricchire il lessico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi base per scrivere parole, frasi e saper rispondere a semplici domande. • Didascalie per un avvio alla sintesi. • Racconti di storie personali. • Produzione di semplici testi realistici e fantastici. • Manipolazione di storie. • Scoperta degli elementi descrittivi che caratterizzano un testo. • Produzione di testi descrittivi. • Completamento di filastrocche in rima baciata. • Scoperta e utilizzo nei propri testi di parole nuove.

NUCLEO TEMATICO - RIFLETTERE SULLA LINGUA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali. • Comunica per iscritto rispettando le convenzioni ortografiche. • Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice. • Riconosce all'interno della frase semplice le parti essenziali del discorso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche e non e attività di interazione orale e di lettura. • Comprendere il significato di parole non note in base al contesto. • Usare in modo appropriato le parole via via apprese. • Usare correttamente le convenzioni ortografiche. • Scrivere brevi testi sotto dettatura. • Riconoscere la frase come sequenza logica e ordinata di parole. • Riconoscere gli elementi essenziali di una frase. • Riconoscere alcune categorie grammaticali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Arricchimento del lessico attraverso la lettura dei testi proposti e riutilizzo dei diversi termini nella scrittura. • Consolidamento delle difficoltà ortografiche. • La struttura della frase: soggetto, predicato, espansioni. • Riconoscimento all'interno della frase semplice di nomi, articoli, aggettivi e verbi.

DETTATI ORTOGRAFICI

Tra i tanti strumenti per consolidare e verificare le competenze ortografiche, il dettato gioca ancora un ruolo importante. Il bambino, infatti, viene stimolato all'ascolto del suono e la trasformazione del suono in lettere e parola lo aiuterà a migliorare sia in ortografia che nelle abilità di ascolto, concentrazione e memoria.

► CE - CI - CHE - CHI / GE - GI - GHE - GHI

Una ricetta originale

I maghi in tutta fretta prepararono la torta per la fata Ughetta. Mescolarono in un grande coppa spighe, gerani, gigli profumati, una ciotola colma di ceci, chele di granchi e poche conchiglie. Poi aggiunsero piccole ghiande, tanti funghetti, un cestino di ciliegie, cento cipolle, un ciclamino profumato, la piuma di un cigno innamorato, una noce, il verso di una civetta e la ruota di una vecchia bicicletta. Il profumo inondò persino la foresta ed anche gli animali fecero festa.

► GLI - LI / GN - NI

Allo stagno

Il coniglio Attilio e la coniglietta Amelia hanno raggiunto lo stagno. I due fratellini hanno visto due foglie di castagno che galleggiavano come barchette. Poi hanno scoperto due cignetti che giocavano passandosi una grossa pigna. Poco dopo hanno osservato un grosso ragno peloso che tesseva con impegno la sua ragnatela e due gnomi che riempivano i loro cestini di castagne.

I due coniglietti, prima di andar via, hanno gustato le castagne trovandole deliziose così ne hanno prese alcune da regalare a nonna Gigliola.

► SCI / SCE

Il moscerino Scivolino

Il moscerino Scivolino decise di trascorrere le vacanze natalizie in montagna.

Ad attenderlo c'era il suo amico: il moscone Felice. Insieme scivolarono sulle piste innevate con i minuscoli sci.

Sfrecciarono sulle pista ognuno col suo casco scintillante e la sciarpa intorno al collo. Alla fine della giornata fecero un capitombolo lungo la discesa. Stanchi ma soddisfatti tornarono in città.

Ogni tanto Scivolino faceva uno starnuto e Felice un colpo di tosse.
– Che allegro concertino! – esclamarono i due amici sorridendo.

► SCA - SCO - SCU SCHE - SCHI

Suoni in filastrocca

Scoglio, scudo, esca
Luca è andato a pesca.
Scodella, scopa, scultura
del buio non ho paura.
Schede, schiaffo, schiena
mio nonno vive a Siena.
Maschera, lische, pesche
organizzo feste principesche.

Rosa Dattolico

► MP - MB

Che paura!

Andrea è al campeggio con i suoi compagni.
Improvvisamente scoppia il temporale:
i lampi e i tuoni si susseguono
spaventosamente.
Andrea ha paura e scoppia in lacrime;
correndo a gambe levate raggiunge
finalmente i suoi compagni.
La pioggia cade insistentemente
tamburellando sulle foglie degli alberi.

► CU - QU - CQU

Che guaio!

Marco dimentica sul tavolo della cucina il suo quaderno a quadretti con un pesce rosso sulla copertina.

Pippo, il fratellino di Marco, è molto curioso. Sale sulla sedia, prende il quaderno, lo guarda bene, poi lo mette nell'acquaio e... apre il rubinetto!

Quando Marco vede il suo quaderno zuppo d'acqua lancia un urlo.

Pippo dice: – Volevo dare da bere al pesce! –

Allora la mamma compera un quaderno nuovo per Marco. In copertina c'è un cuore giallo e rosa. Marco promette che ne avrà più cura.

Maria Vago

► L'ACCENTO

La gallina Corallina

La gallina Corallina si allontanò dal pollaio per cercare qualche tenero lombrichetto. Mentre zampettava ne scoprì uno che strisciava tra l'erba.

Si avvicinò e, mentre stava per beccarlo, il lombrichetto all'improvviso si rimpicciolì fino a scomparire.

Corallina ritornò al pollaio e raccontò ciò che le era successo alle sue amiche che risero fino alle lacrime.

► L'APOSTROFO

L'ombrello magico

Mago Milo aveva uno strano ombrello. Quando sbadigliava, sull'ombrello crescevano l'erba e i fiori e c'era sempre un'ape in cerca di polline; se dormiva, dall'ombrello giungeva il suono dell'acqua del mare che gli cantava una dolce ninnananna.

D'inverno mago Milo spesso si raffreddava e così dall'ombrello cadeva la pioggia e a volte anche la neve, ma d'estate nell'ombrello c'era sempre il sole.

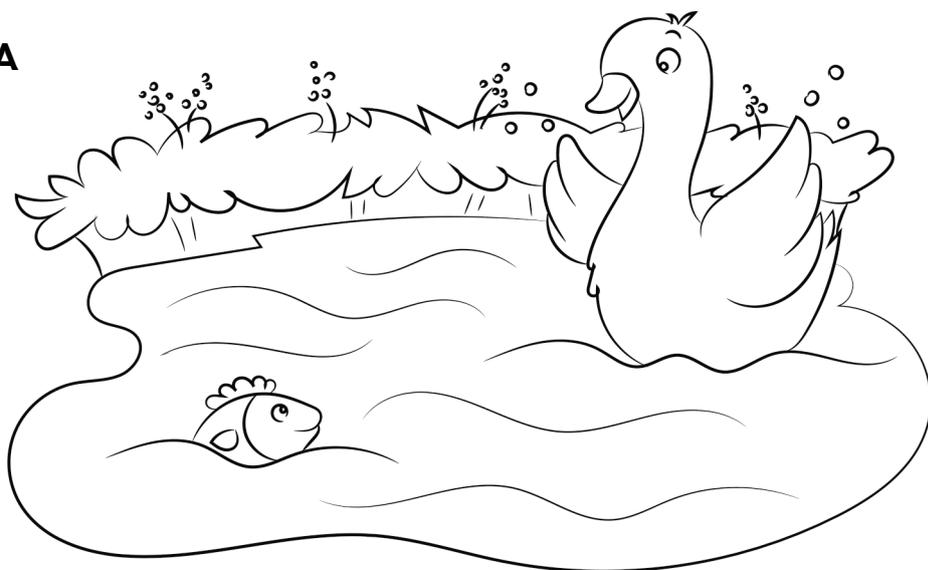
► SUONI IN FILASTROCCA

Chi sciacquetta qua e là

Chi sciacquetta qua e là
e nell'acqua fa qua-qua
un po' sciocca e un po' roca?
Fa la rima: quella è l'oca.

Chi va scivolando via
sciolto e liscio più che riesce
e non lascia la sua scia?
Fa la rima: esce il pesce!

Roberto Piumini



► SUONI IN FILASTROCCA

Lo sceriffo Pam Pam

Lo sceriffo Pam Pam
sempre in giro se ne va
con la sciarpa a strisce
dà la caccia alle bisce.

Non usa una rivoltella
ha una scopa sotto l'ascella
quando scende da cavallo
cammina come un gallo.

Lo sceriffo Pam Pam
sempre in giro se ne va
se vede un moscerino
trema come un bambino!

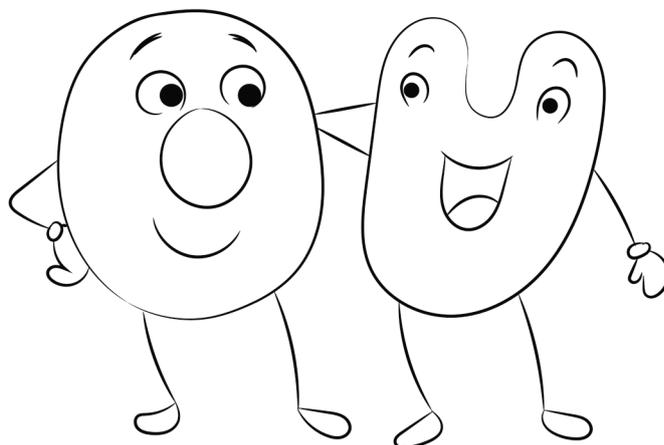
Rosa Dattolico



► QU

Filastrocca della "Qu"

Ecco qui quattro fratelli
tutti belli, questi e quelli.
Li ritrovo tali e quali
nei quaderni e nei quintali,
nei quattrini e nei querceti,
in quaranta bimbi inquieti,
presso l'aquila che ruota
quando scende a bassa quota,
nella quaglia e nel questore.
Non li trovo, invece, in cuore
nella scuola oppur nel cuoco
che cucina accanto al fuoco.

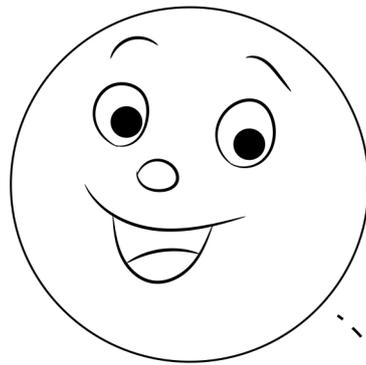


SUONI IN FILASTROCCA

LE DOPPIE

Una palla rossa e gialla
sulla sabbia corre e balla
poi si tuffa dentro il mare:
resta a mollo a galleggiare
nella culla delle onde.
Una palla gialla e azzurra
sopra il tetto vola e atterra.
Com'è bello il paesaggio
che si ammira da lassù!
Ma la palla già si annoia,
fa un saltello e torna giù.

Maria Vago

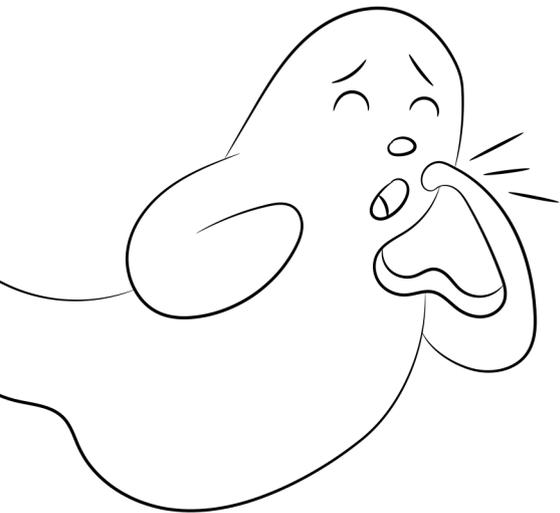


L'ACCENTO

Fantasmino malatino

Al mattino, il lunedì,
il fantasma fece: "Etcì!".
Martedì aveva la tosse,
mercoledì le guance rosse,
giovedì un attacco d'asma:
era un cencio di fantasma!
Ma poi il venerdì sera
trovò una coperta vera
e al calduccio della lana
guarì per il fine-settimana!

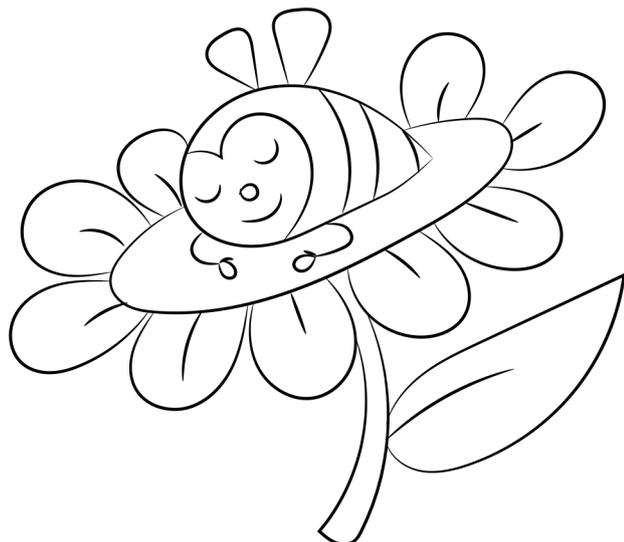
R. Troiano



L'APOSTROFO

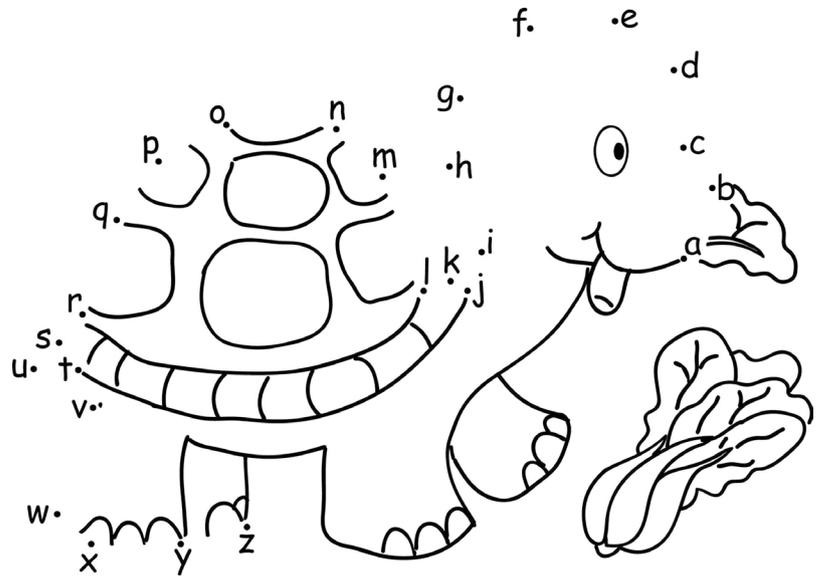
L'ape Mariarosa
sul fiore si riposa.
Nel nido l'uccellino
schiaccia un sonnellino.
L'ochetta Gelsomina
nuota nello stagno
con un'oca assai piccina
che si chiama Giuseppina.

Rosa Dattolico



L'ORDINE ALFABETICO

→ UNISCI LE LETTERE IN ORDINE ALFABETICO. COSA APPARE?



→ METTI IN ORDINE ALFABETICO LE SEGUENTI PAROLE. FAI ATTENZIONE ALLA LETTERA INIZIALE.

CASA – ZAINO – PENNA – DADO – ROSA – LUCE

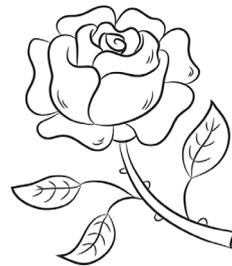
1. _____
2. _____
3. _____

4. _____
5. _____
6. _____



ANIMALI

- gatto 1. _____
- cane 2. _____
- oca 3. _____
- elefante 4. _____
- leone 5. _____
- pesce 6. _____



FIORI

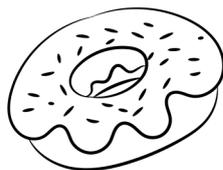
- rosa 1. _____
- viola 2. _____
- dalia 3. _____
- narciso 4. _____
- iris 5. _____
- girasole 6. _____

SUONI DOLCI DI C

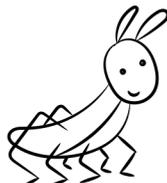
→ AGGIUNGI CE OPPURE CI.



____rvo



____ambella



____cala



____gno



____rco

→ SOTTOLINEA LE PAROLE CHE CONTENGONO CIA/CIO/CIU.

Ciccio Pasticcio è un bravo pasticciere. Oggi vuole preparare una ciambella al cioccolato, da regalare alla sua amica Lucia. Prende una ciotola e ci mette diciotto nocciole, farina, zucchero, uova e un goccio di latte... attenzione! Manca ancora il cioccolato. La ciambella è una delizia. Il suo negozio di dolciumi è una tentazione!



→ SE TOGLI LA I COSA ACCADE?



boccia → _____



riccio → _____



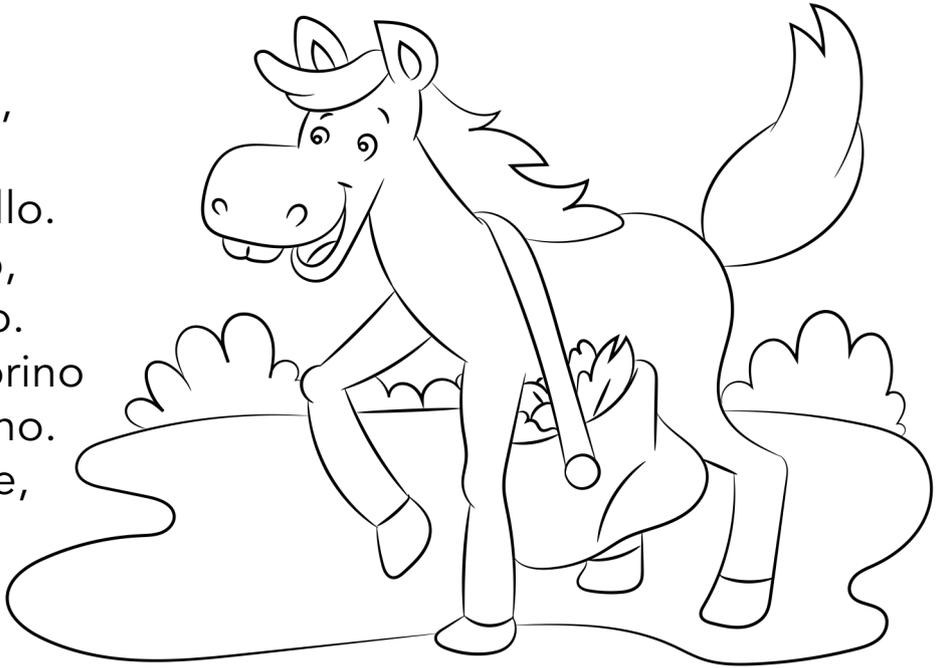
bacio → _____



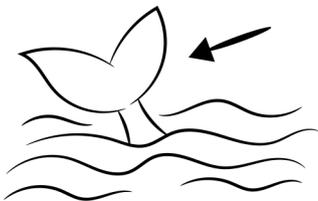
SUONI DURI DI C

➔ CERCHIA LE PAROLE CON CA/CO/CU, POI SCRIVILE SULLE RIGHE.

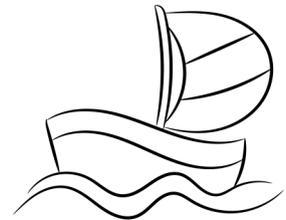
Il cavallo Carmelo
ha la casa sotto un melo,
è curioso, ma tranquillo
è più veloce di uno squillo.
Al mattino va al mercato,
dopo aver fatto il bucato.
Al banco compra il pecorino
e un cavolo un po' piccino.
Prende poi per colazione,
un bel pezzo di torrone.
Poi cucina con passione
un gustoso polpettone.



➔ OSSERVA I DISEGNI E SCRIVI LE PAROLE.

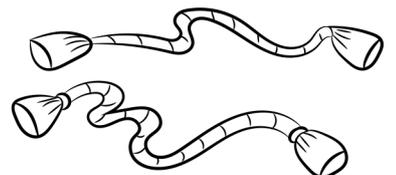












SUONI DOLCI DI G

→ INSERISCI GE/GI.



___rasole



re___na



___lato



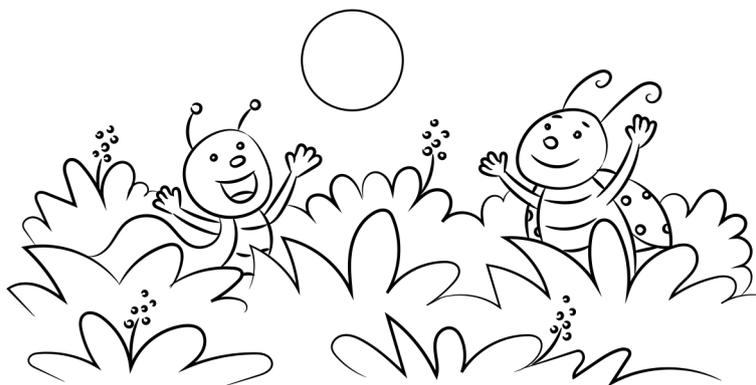
an___lo



___ostra

→ SOTTOLINEA LE PAROLE CHE CONTENGONO GIA/GIO/GIU.

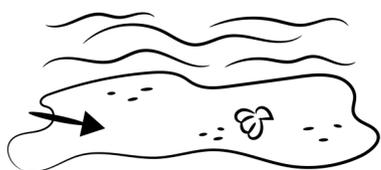
Il bruco Giulio e la coccinella Giovanna giocano insieme. I fili d'erba sono alti e fanno sembrare il giardino una giungla. Il loro gioco preferito è lanciare la loro palla gialla.



→ ORA INSERISCI LE PAROLE SOTTOLINEATE IN TABELLA.

GIA	GIO	GIU
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

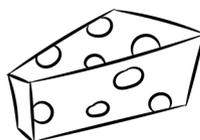
→ METTI IN ORDINE LE SILLABE E FORMA LE PAROLE.



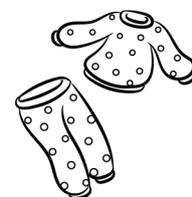
gia spiag



stra gio



mag for gio



gia pi ma

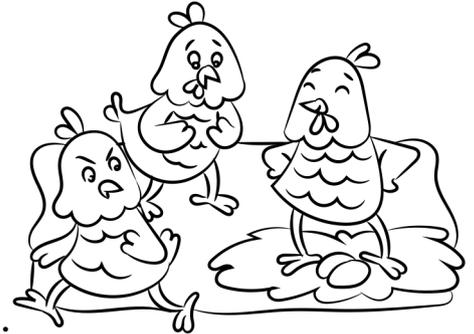
SUONI DURI DI G

➔ CERCHIA I SUONI GA/GO/GU.

Un giorno la gallina Gaia depose due uova verdi e gialle. Quando le guardò restò così impressionata per il suo lavoro che bevve un gocciolo d'acqua per riprendersi dallo stupore.

Le altre galline la guardarono stupite, specialmente quell'invidiosa di Gertrude, che alzò le spalle e si allontanò brontolando.

Quando la contadina Olga arrivò nel pollaio e vide le uova di Gaia, le raccolse subito soddisfatta. Avrebbe fatto una frittata così gustosa da stupire tutti.



GHI - GHE

➔ LEGGI AD ALTA VOCE LA FILASTROCCA.

Streghe, maghi e draghetti
sono ghiotti di spaghetti.
Mangian funghi assai roventi
da far saltare i denti.
Cucinano aghi e margherite
tutte gialle e un po' appassite.



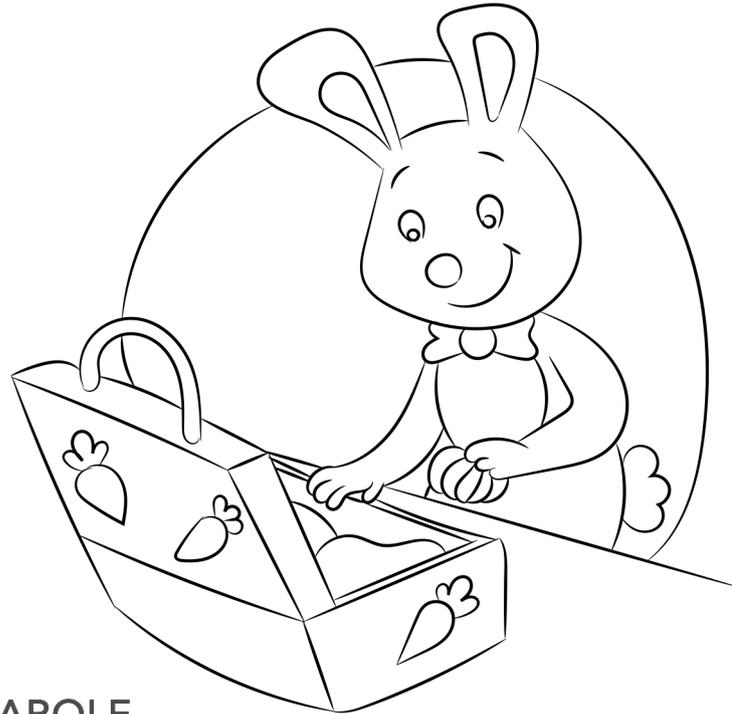
➔ RISRIVI LE PAROLE CON GHI E GHE.

GHI	GHE
_____	_____
_____	_____
_____	_____

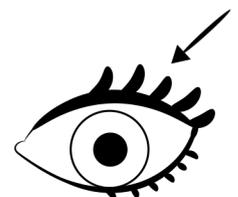
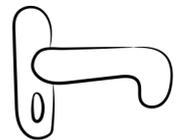
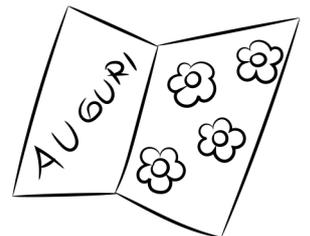
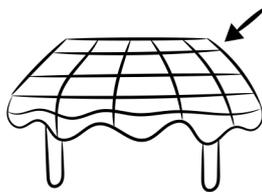
IL SUONO GLI

➔ LEGGI IL TESTO E CERCHIA LE PAROLE CHE CONTENGONO GLI.

A luglio il coniglio Vermiglio ha deciso di andare in vacanza. Prepara il suo bagaglio, ci mette una maglia, un po' di paglia, una bottiglia di succo di carota e uno spicchio d'aglio. Vermiglio andrà a trovare il suo amico Giulio, che abita in montagna, per questo ha confezionato per lui, un caldo maglione che potrà indossare in inverno.



➔ OSSERVA I DISEGNI E SCRIVI LE PAROLE.



IL SUONO GN

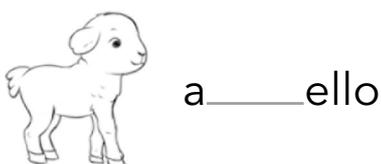
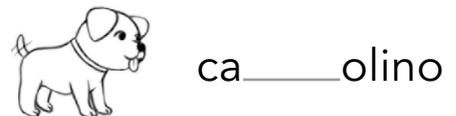
→ CERCHIA LE PAROLE CON GN.

- Il ragno tesse la sua ragnatela sotto il ramo del castagno.
- Il cigno nuota felice nello stagno.
- Lo gnomo Lucignolo vive in un fungo sotto un albero di castagne.
- La nonna ha preparato una lasagna davvero gustosa.
- Il disegno di Agnese è molto bello.

→ SCRIVI LA PAROLA MANCANTE.

Il  _____ nuota nello  _____
 mentre il  _____ Gigino avvolge una mosca
 nella sua _____ 

→ COMPLETA CON GN.



SCI / SCE / SCIE

➔ LEGGI IL BRANO, POI SOTTOLINEA DI VERDE LE PAROLE CON SCI E DI ROSSO QUELLE CON SCE.

Gigi è andato allo zoo con il papà. Quando è tornato ha raccontato alla mamma di aver visto tante scimmie, grandi scimpanzé e gli sciacalli. L'altro giorno ha visitato l'acquario. Era grandissimo, pieno di pesci di tutte le specie. C'era il pescecane, il pescespada, il pesce gatto, il pesce palla, una piscina piena di pesci colorati di tutti i tipi. Gigi ha raccontato alla mamma la sua splendida giornata.



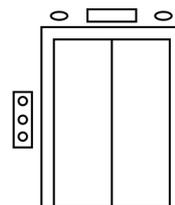
➔ INSERISCI SCI O SCE.



___abola



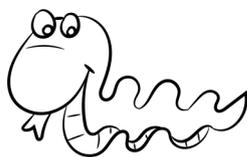
___rizzo



a___nsore



cu___no



bi___a



___atore

➔ COMPLETA LE PAROLE INSERENDO SCIE.

___ntifico

inco___nte

fanta___nza

___nziato

co___nte

___nza

co___nzioso

SCA / SCO / SCU / SCHE / SCHI

→ SOTTOLINEA LE PAROLE CON SCA/SCO/SCU/SCHE/SCHI.

Francesco non trova la scatolina in cui ha riposto il suo piccolo tesoro. Guarda nel cassetto e trova solo calzini coi teschi. Poi guarda nella libreria e trova solo libri e dischi. Guarda nella vasca e trova solo bollicine. Guarda sulla scrivania e trova tanti fogli con i suoi schizzi. Guarda sotto il letto e trova solo scarpe. Scuote la scopa e trova solo polvere. Ormai non ci spera più, poi mette le mani nelle tasche e finalmente ritrova la sua scatolina. Francesco è felice.



→ INSERISCI LE PAROLE SOTTOLINEATE IN TABELLA.

SCA	SCO	SCU	SCHE	SCHI
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

→ COMPLETA CON SCA – SCO – SCU – SCHE – SCHI.

- Ho rotto due fia_____.
- Nel corpo del pesce c'è la li_____.
- Ho disegnato uno _____do.
- Detesto le mo_____.
- Non troviamo più la _____pa.

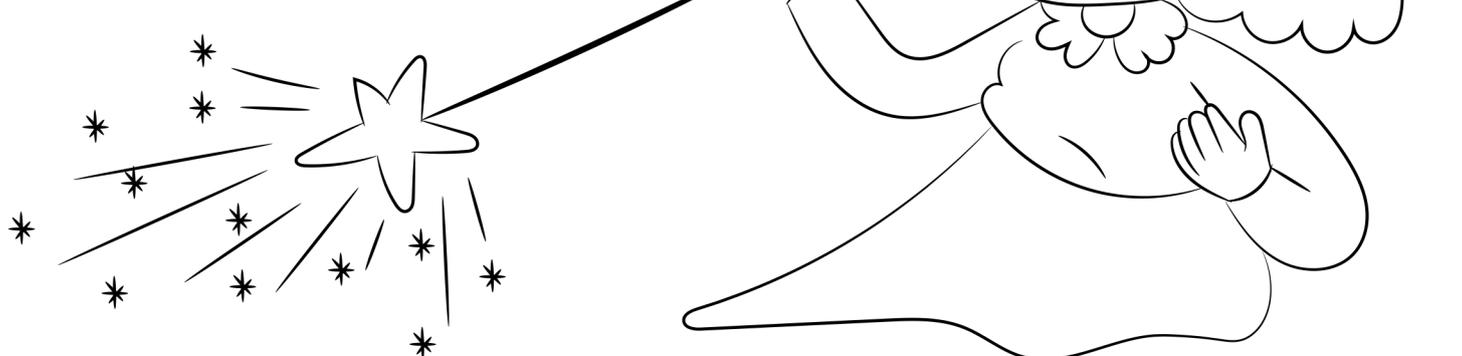


UNA STREGA DISTRATTA

➔ LEGGI E CERCHIA DI ROSSO LE PAROLE CHE CONTENGONO SUONI DIFFICILI: STR, TR, DR, ST.

Una volta una strega per distrazione trasformò: un drago in un leone, uno struzzo in un merluzzo, un paio di vecchi stivali in un nano con gli occhiali.

Rosa Dattolico



➔ COMPLETA IL CRUCIVERBA.

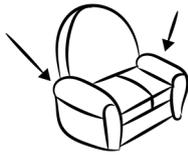
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									

1. Servono per reggere i pantaloni.
2. Scatola per contenere i gioielli.
3. È formato da tanti vagoni.
4. Si ricava dalle arance e fa molto bene.
5. Ha le chele e vive tra gli scogli.
6. Sedia sotto l'ombrellone.
7. La tirano le renne a Natale.
8. La mette il babbo quando indossa la camicia.

SUONI COMPLESSI

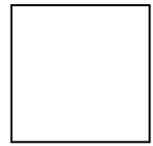
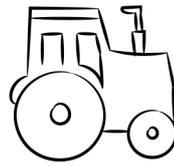
→ COMPLETA LE PAROLE AIUTANDOTI CON I DISEGNI.

BR o PR



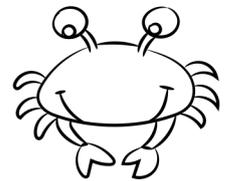
_____acci _____incipie _____osciutto om_____ello

TR o DR



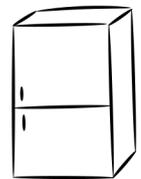
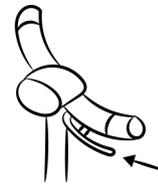
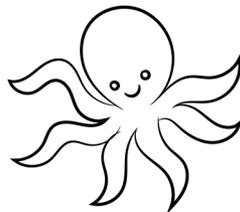
_____ago _____eno _____attore qua_____ato

CR o GR



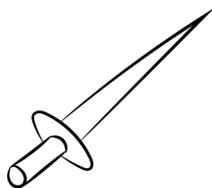
_____embiule _____iceto mi_____ofono _____anchio

FR o VR



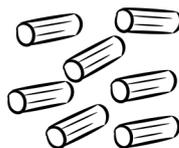
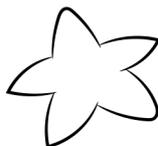
_____agola pio_____a _____eno _____igo

SB o SP



_____ada _____adiglio ro_____o _____agheti

ST o SD



_____ella pa_____a _____entato cre_____a

MP - MB

→ CERCHIA LE PAROLE CON MP E MB.

- All'improvviso scoppiò un violento temporale.
- Umberto suona la tromba nell'orchestra della scuola.
- In campagna trovo ristoro all'ombra degli alberi.
- Il mio computer è rotto, dovrò comprarne uno nuovo.



→ SEGNA CON UNA X LA PAROLA SCRITTA CORRETTAMENTE.

colomba

lanpione

tromba

canpo

colonba

lampione

tronba

campo

tanburo

lampadina

onbrello

ponpiere

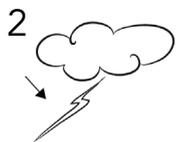
tamburo

lanpadina

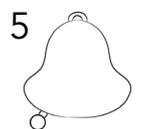
ombrello

pompiere

→ COMPLETA IL CRUCIVERBA.



1									
2									
3									
4									
5									



CU / QU / CQU

→ SOTTOLINEA DI BLU LE PAROLE CHE CONTENGONO **CU** E DI ROSSO QUELLE CHE CONTENGONO **QU**.

- Mio cugino Lucio adora la liquirizia.
- Il cuscino nella culla è piccolo e morbido.
- L'aquilone di Sofia è tutto colorato.
- L'aquila ha fatto quattro giri prima di tornare al suo nido.

→ TROVA LE SEGUENTI PAROLE.
ATTENTO! SONO TUTTE IN ORIZZONTALE.

CUBO
CUCINA
ACQUA
CUOCO
ACQUARIO
LIQUIDO
LIQUORE
CUORE

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

→ RISPONDI AGLI INDOVINELLI.

Una pioggia molto forte → _____



Il posto dove puoi tenere i pesci → _____



I colori ad acqua → _____



Ti viene quando vedi qualcosa di buono da mangiare → _____



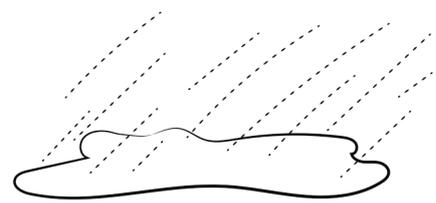
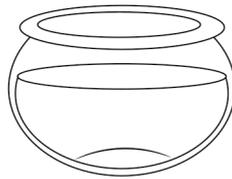
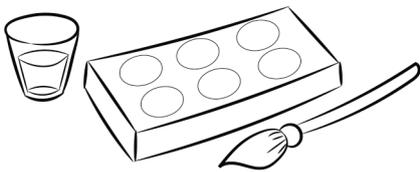
GNAM
GNAM

CQU

acquaio
acquavite
subacqueo
acquario
acquerugiola
acquaragia

Acqua

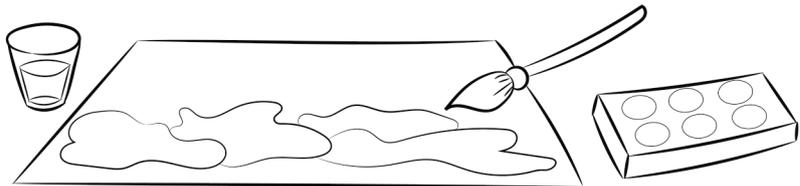
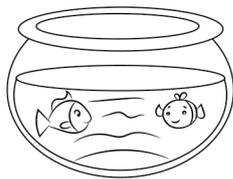
acquerelli
acquazzone
acquittrino
acquedotto
acquistare
annacquare



➔ COMPLETA LE FRASI CON LE SEGUENTI PAROLE:

ACQUA, ACQUERELLI, SUBACQUEO, ACQUAIO, ACQUARIO.

- Gina beve un bicchiere d'_____
- Nell'_____ nuotano strani pesci colorati.
- Gianni ha dipinto il disegno con gli _____
- Andrea da grande vuol fare il _____
- I piatti si lavano nell'_____



➔ SCRIVI UNA FRASE CON OGNUNA DELLE SEGUENTI PAROLE:

SCIACQUARE, ACQUEDOTTO, ACQUARAGIA, ACQUAZZONE.

- _____
- _____
- _____
- _____

LE DOPPIE

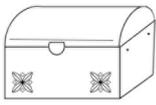
➔ CERCHIA LE DOPPIE, POI RISCRIVI LE PAROLE SUL QUADERNO.

Nella piazza del paese
c'è una scuola col cortile,
una chiesa, un campanile,
c'è un lattaio, c'è il barbiere,
un merciaio, un salumiere,
una bella pizzeria.
E più in là c'è casa mia.

M. L. Giraldo



➔ SE TOGLIAMO LA DOPPIA CHE SUCCEDE?



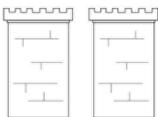
La cassa diventa _____



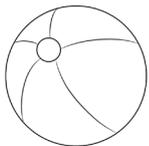
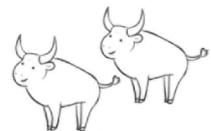
La notte diventa _____



Le canne diventano _____



Le torri diventano _____



La palla diventa _____

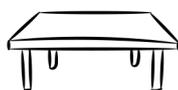


➔ SCRIVI LE PAROLE.



LE SILLABE

➔ LEGGI LE PAROLE E ACCOMPAGNA OGNI SILLABA CON IL BATTITO DELLE MANI.



ta/vo/lo



cu/ci/na



me/lo/ne



gio/stra



mo/stro



cio/to/la



qua/dro



fra/go/la



bru/co



coc/ci/nel/la

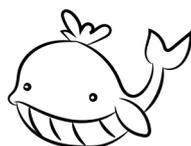
➔ DIVIDI IN SILLABE LE SEGUENTI PAROLE.



cane ➔ _____



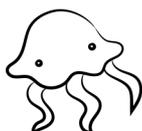
pentola ➔ _____



balena ➔ _____



fontana ➔ _____



medusa ➔ _____



pulcino ➔ _____



matita ➔ _____



piantina ➔ _____



lumaca ➔ _____



gelato ➔ _____

L'ACCENTO

→ CERCHIA LE PAROLE CON L'ACCENTO.

- Il Sole illuminò lo stagno.
- L'uccellino spiccò il volo dal suo nido.
- La ballerina danzò con molta grazia.
- Luigi cascò dalla bici.
- La mamma preparò la pizza.
- Il babbo condì l'insalata.



→ PROVA A TOGLIERE L'ACCENTO. COSA ACCADE?

pescò → **diventa** _____ **pesco** _____



però → **diventa** _____



fiorì → **diventa** _____



farò → **diventa** _____



cascò → **diventa** _____

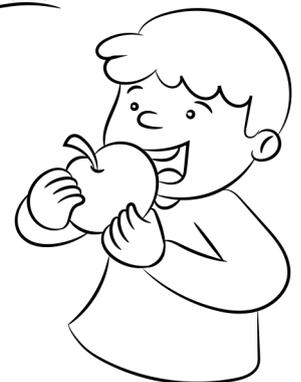


portò → **diventa** _____



→ METTI L'ACCENTO DOVE È NECESSARIO.

- Luca mangio una mela.
- Il babbo compro un'auto lussuosa.
- Il nonno mi racconto una fiaba.
- Carla si vesti in fretta e raggiunse la mamma.
- Il nonno poso la valigia e ci abbraccio.

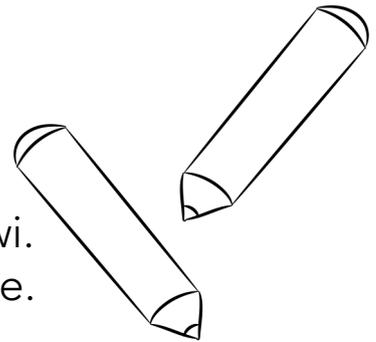


E / È

- La **E** unisce parole e frasi.
- La **È** spiega chi è, cos'è, com'è o dov'è qualcosa o qualcuno.

→ INSERISCI LA E.

- Il blu — il verde sono i miei colori preferiti.
- Francesca — Chiara sono sorelle.
- Mi piacciono le patate — la pizza.
- Nella macedonia ci sono le banane — i kiwi.
- Nel vaso ci sono due rose — tre margherite.



→ COMPLETA LE FRASI USANDO LA E CHE UNISCE E INVENTANE UNA.

- La maestra ha spiegato e gli alunni hanno ascoltato la lezione.
- Il chiodo era caduto _____
- Ho mangiato una mela _____
- Ieri sono andato al cinema _____
- Il mio gattino ha il pelo bianco _____
- _____

→ COMPLETA LE FRASI CON È OPPURE E.

- Il mio cane abbaia — ringhia agli sconosciuti.
- Il papà — la mamma parlano sottovoce.
- La giraffa — un animale simpatico.
- — bellissimo questo tramonto.
- L'anatra — un uccello migratore.
- Il pulcino — piccolo — grazioso.



C'È - CI SONO

Guarda, c'è una farfalla
su quel fiore!



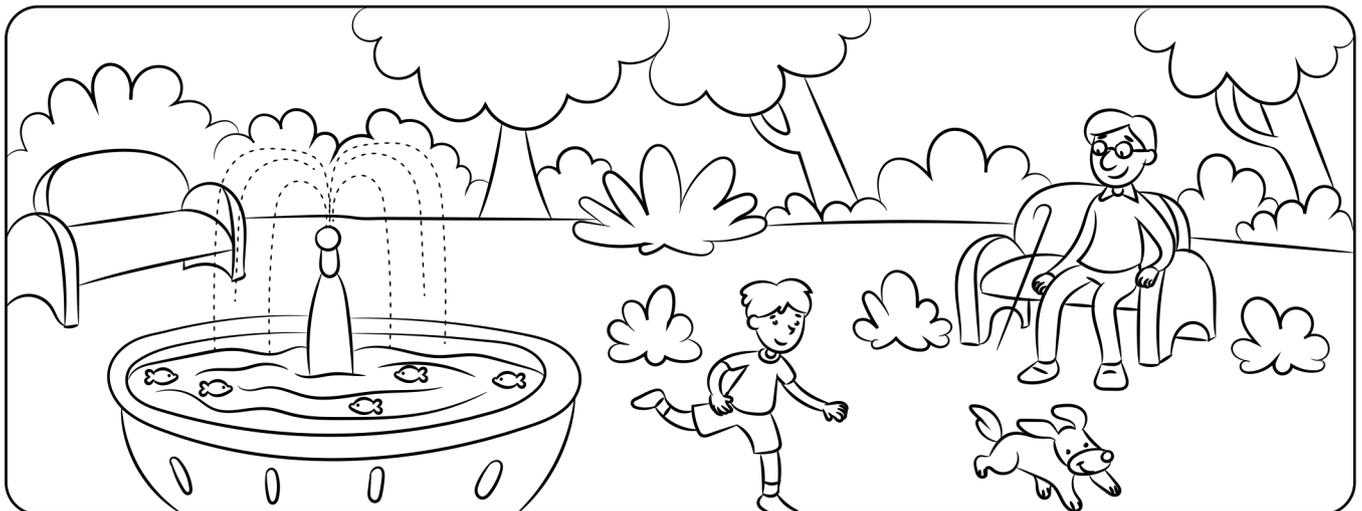
E su questo ci sono due
spaventosi insetti neri!



→ COMPLETA LE FRASI CON C'È OPPURE CI SONO.

- Nel nido _____ un grazioso uccellino.
- Nel cortile _____ i miei amici che giocano a nascondino.
- Nel giardino _____ una quercia maestosa.
- Nel cesto _____ dolci e frutta.
- In fondo al viale _____ l'orto del nonno.

→ OSSERVA I DISEGNI E SCRIVI COSA VEDI.



Nel giardino c'è un bambino _____

_____ ci sono _____

C'ERA- C'ERANO



→ COMPLETA LE FRASI CON C'ERA OPPURE C'ERANO.

- Nella stalla _____ dieci mucche.
- _____ un treno in partenza.
- In piscina _____ i miei amici che giocavano a pallanuoto.
- Sulla spiaggia _____ tanti ombrelloni.
- Nel cielo _____ una piccola nuvola rosa.
- Nel nido _____ tre passerotti.
- Sul vassoio non _____ neppure un bignè.
- Nella gabbietta _____ due pappagallini.

→ CORREGGI LA FORMA SBAGLIATA.

- C'erano la maestra _____
- C'erano gli scolari _____
- C'era i vigili _____
- C'era le api _____
- C'erano i fiori _____
- C'era i gattini _____

HO - O / HAI - AI / HA - A / HANNO - ANNO

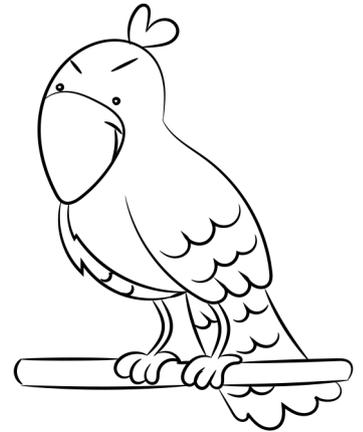
→ COMPLETA CON HO OPPURE O.

- Non so se mangiare i pasticcini _____ un pezzo di crostata.
- Sul mio album _____ incollato le figurine dei calciatori.
- Ieri _____ letto un racconto avventuroso.
- _____ comprato una penna e una matita.



→ COMPLETA CON HAI OPPURE AI.

- Se _____ voglia di giocare vai pure _____ giardini.
- _____ studiato bene la storia?
- _____ trascorso le vacanze al lago o _____ monti?
- _____ dato da mangiare _____ gattini?



→ COMPLETA CON HA OPPURE A.

- Fabio _____ tirato le trecce ad Alessia.
- La nonna _____ guarnito la torta.
- Sono andato _____ casa di Massimo _____ prendere il mio quaderno.
- Andrea mi _____ invitato _____ giocare in cortile.

→ COMPLETA CON HANNO OPPURE ANNO.

- Quest' _____ frequentiamo la seconda.
- I miei compagni _____ mangiato tutte le tartine.
- I pappagalli _____ le piume variopinte.
- _____ visto tutti che mi hai fatto la linguaccia.

L'APOSTROFO

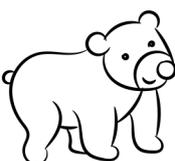
➔ LEGGI LA FILASTROCCA.

Un bel giorno due vocali si misero a bisticciare,
ormai era chiaro, vicine non potevan più stare!
Ci fu molta confusione, lamentele a più non posso,
così l'articolo decise di togliersi una vocale di dosso.
Sarà per commozione o per disperazione,
l'articolo buttò subito un grosso lacrimone.
Quando due vocali insieme non posson stare
per magia l'apostrofo subito appare.



- Cosa fecero un giorno due vocali?
- Cosa successe poi?

➔ SCRIVI L'ARTICOLO E LA PAROLA COME NELL'ESEMPIO.

Lo  ➔ l'orso

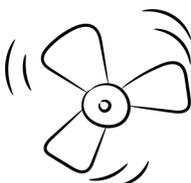
La  ➔ _____

La  ➔ _____

La  ➔ _____

Lo  ➔ _____

Lo  ➔ _____

La  ➔ _____

Lo  ➔ _____

Lo  ➔ _____

Lo  ➔ _____

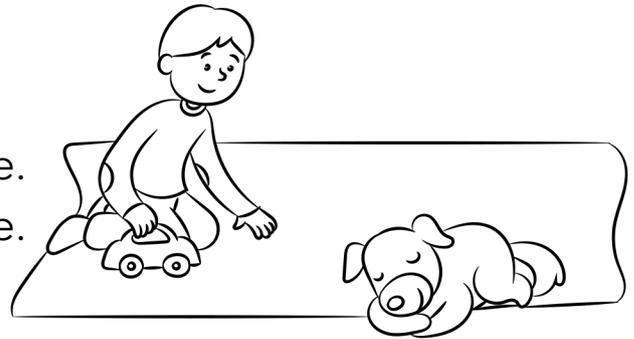
PUNTEGGIATURA

Ricorda:

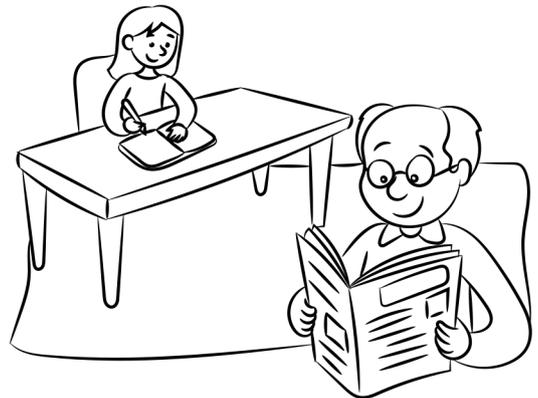
- per chiudere la frase si usa il punto;
- per fare una pausa breve si mette la virgola;
- quando si fa una domanda si mette il punto interrogativo;
- quando si fa un'esclamazione si mette il punto esclamativo.

➔ OSSERVA I DISEGNI E SEGNA CON UNA **X** LA FRASE ESATTA.

- Luca gioca, mentre Bobby dorme.
- Luca, gioca mentre Bobby dorme.

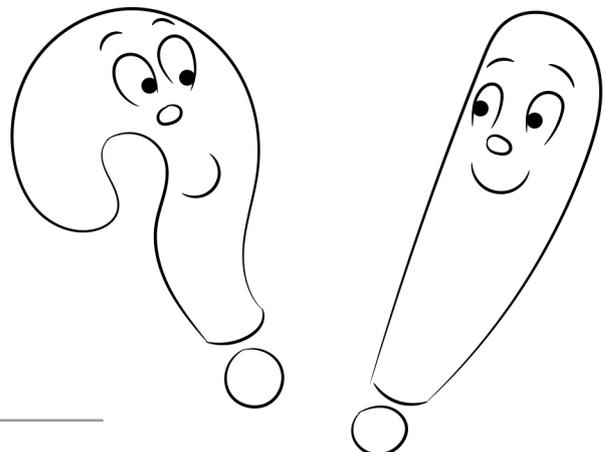


- Anna studia, mentre il nonno legge.
- Anna studia mentre, il nonno legge



➔ INSERISCI IL PUNTO INTERROGATIVO (?) O IL PUNTO ESCLAMATIVO (!).

- Quanti anni hai_____
- Aiutoooo_____
- Come ti chiami_____
- Come stai_____
- Che meraviglia_____
- Che cosa sta succedendo_____
- Hai trovato l'astuccio dei colori_____



TUTTO IN ORDINE

➔ INDICA CON UNA ✘ I GRUPPI DI PAROLE CHE NON SONO FRASI.

- Trascorreranno Gino e il fine settimana.
- La maestra prese i gessetti colorati dalla scatola.
- La mamma in giardino e in bicicletta.
- Gianni e Lucia giocano in cortile.
- Sera i cavalli nella scuderia ogni.
- I medici curano gli ammalati.
- Nel Clara i fiori raccoglie prato.

➔ RIORDINA LE PAROLE E SCRIVI CORRETTAMENTE LE FRASI IN MODO CHE ABBIANO UN SIGNIFICATO.

Vicino un delfino. alla nostra barca nuotava

I bambini onde mare. del nuotano tra le

Il a pescare di Cecilia va nonno spesso.

Il ha paura del bambino buio.

LA FRASE MINIMA

La **frase minima** è costituita da **soggetto** e **predicato**.

➔ SOTTOLINEA DI ROSSO IL SOGGETTO E DI VERDE IL PREDICATO.

- Il bambino disegna.
- Il cane abbaia.
- La mamma lavora.
- La maestra spiega.
- L'uccellino vola.
- Lo scolaro ascolta.
- Il leone ruggisce.
- I turisti viaggiano.
- Il pittore dipinge.
- L'atleta corre.
- I panettieri impastano.
- I vigili fischiano.

➔ METTI IL SOGGETTO
(DI CHI SI PARLA?).

_____ leggono.
 _____ canta.
 _____ volano.
 _____ danza.
 _____ stira.

➔ METTI IL PREDICATO
(CHE COSA SI DICE
DEL SOGGETTO?).

Il fiore _____
 Il nonno _____
 Gli invitati _____
 Il pesce _____
 Il fiume _____

➔ INDICA L'ELEMENTO MANCANTE.

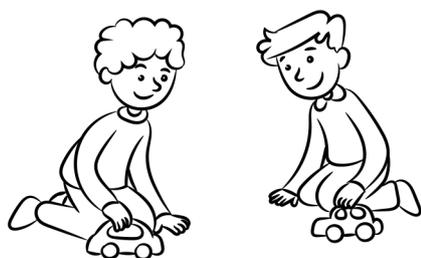
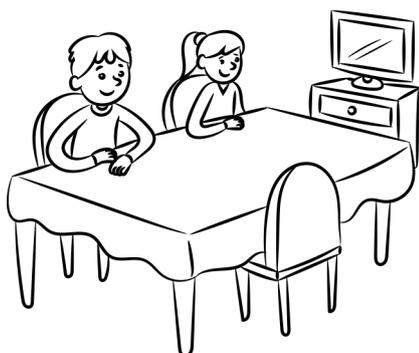
- Silvia una canzone.
- I bambini nel cortile della scuola.
- È caduta dalla bici.
- Accarezza il suo gatto.
- Il vento gelido forte.
- Manca il _____

LA FRASE MINIMA

➔ OSSERVA I DISEGNI E PER OGNUNO SCRIVI UNA FRASE.
POI SOTTOLINEA LA FRASE MINIMA.



La mamma parla al telefono.



LA FRASE RICCA

→ ALLUNGHIAMO LE FRASI MINIME.

- Claudio scrive

che cosa? _____

a chi? _____

- Il nonno legge

che cosa? _____

quando? _____

- Mara si diverte

dove? _____

con chi? _____

- La mamma ha comprato

che cosa? _____

quando? _____

- Luca guarda

che cosa? _____

dove? _____

- La maestra spiega

che cosa? _____

a chi? _____

LE ESPANSIONI

➔ LEGGI LE FRASI E SOTTOLINEA DI ROSSO LA FRASE MINIMA E DI BLU LE ESPANSIONI.

- Il giardiniere cura le piante e i fiori.
- Mia sorella legge un giornalino sotto l'ombrellone.
- Il nonno innaffia le piantine di insalata.
- Lo zio di Matteo ha pescato un pesce molto grande.
- Lo scoiattolo salta di ramo in ramo.
- L'aquilone di Alberto si è impigliato al ramo di un albero.
- La nonna mi racconta una storia.
- Le rondini sfrecciano nel cielo.
- Nel giardino sono sbocciate le rose.
- Il vigile dirige il traffico.
- La mamma di Andrea lavora in banca.

➔ ARRICCHISCI LE FRASI MINIME CON LE ESPANSIONI.

- La nonna ricama _____
- Mia sorella gioca _____
- Il sarto cuce _____
- Carlo compra _____
- Il nonno innaffia _____
- Gli uccellini cinguettano _____
- La cuoca prepara _____
- Il pasticciere guarnisce _____
- Il sole splende _____
- Matilde versa _____
- Il vento soffia _____

I NOMI

➔ SOTTOLINEA IN BLU I NOMI FEMMINILI E IN ROSSO I NOMI MASCHILI.

Una strega di nome Grunilde aveva riempito il suo castello di graziosi gattini canterini. All'alba i gattini cominciavano a cantare allegre canzoni che riempivano di gioia il cuore della strega, ma svegliavano sempre col cuore in gola dallo spavento le rane e i rospi che vivevano nello stagno. Anche i pipistrelli, che abitavano in una grotta accanto al castello, si spaventavano così tanto che per riprendersi impiegavano molte ore.



➔ SOTTOLINEA IN ROSSO I NOMI DI GENERE MASCHILE E IN BLU QUELLI DI GENERE FEMMINILE.

- | | | | |
|------------|-------------|--------------|------------|
| • scatola | • ventaglio | • nave | • cuscino |
| • quaderno | • borsa | • nuvola | • aquilone |
| • colore | • bicchiere | • bicicletta | • maglia |
| • collana | • tovaglia | • lavatrice | • tavolo |

➔ COMPLETA CON L'ARTICOLO DETERMINATIVO. ATTENZIONE ALL'APOSTROFO!

- | | | |
|-----------------|-----------------|-----------------|
| • _____albero | • _____astuccio | • _____zie |
| • _____isola | • _____nuvole | • _____elefante |
| • _____quaderno | • _____galline | • _____vento |
| • _____giardino | • _____orso | • _____orologio |

➔ METTI **UN** OPPURE **UN'**.

- | | | |
|----------------|--------------|-------------------|
| • _____indiano | • _____gatto | • _____elicottero |
| • _____oca | • _____ala | • _____idea |
| • _____alga | • _____aereo | • _____marziano |

GLI AGGETTIVI QUALIFICATIVI

➔ LEGGI LA FILASTROCCA E SOTTOLINEA GLI AGGETTIVI QUALIFICATIVI.

Le piccole nuvole candide
volano nel cielo sereno.
Ad un tratto un po' di pioggerellina
ed ecco che appare l'arcobaleno.



➔ LEGGI E FRASI E SOTTOLINEA GLI AGGETTIVI QUALIFICATIVI.

- Il vento ha abbattuto un albero robusto nel mio giardino.
- Ho raccolto tante margheritine gialle.
- La torta era dolce e gustosa.
- Ho visto un film divertente.
- Il babbo ha indossato la cravatta a righe rosse e nere.
- Nel giardino della nonna ci sono tanti alberi fioriti.

➔ COMPLETA SCRIVENDO PER OGNI NOME DUE AGGETTIVI QUALIFICATIVI.

- | | | |
|-------------|-------|-------|
| • cielo | _____ | _____ |
| • capelli | _____ | _____ |
| • zainetto | _____ | _____ |
| • occhi | _____ | _____ |
| • maglia | _____ | _____ |
| • cameretta | _____ | _____ |
| • ombrello | _____ | _____ |
| • gatto | _____ | _____ |
| • quaderno | _____ | _____ |
| • penna | _____ | _____ |

I VERBI

→ SOTTOLINEA I VERBI.

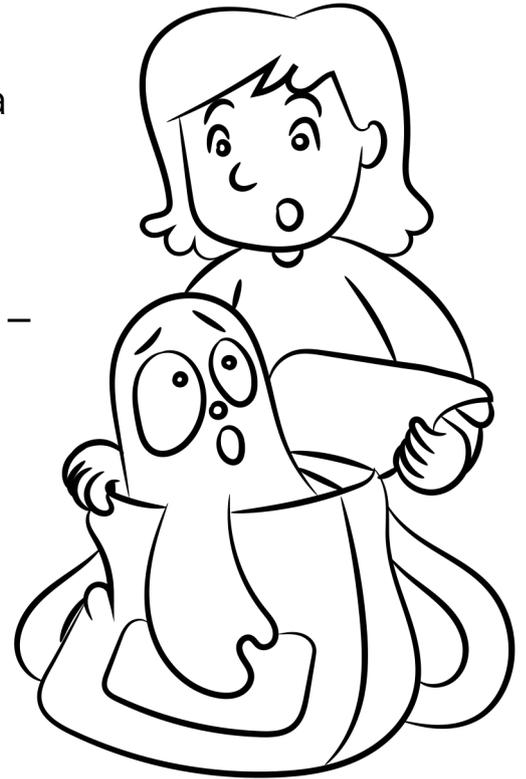
Un giorno durante la ricreazione Eleonora scopre nel suo zainetto un piccolo fantasma di nome Pippo.

Pippo è molto pallido e raffreddato.

– Se la maestra ti vede chiama le guardie – gli dice la bambina.

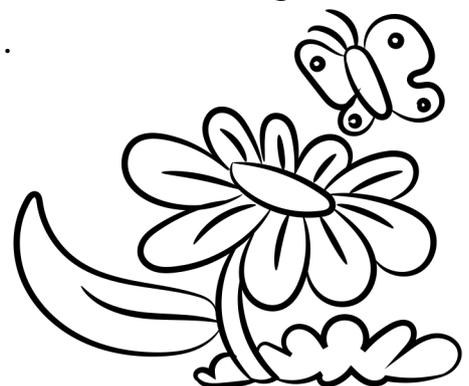
Ma Pippo la rassicura: – Sono invisibile per gli adulti, solo tu puoi vedermi – e incomincia subito a svolazzare sulla testa della maestra che continua a scrivere alla lavagna.

Eleonora lo guarda e sorride.



→ COMPLETA LE FRASI CON IL VERBO.

- Laura _____ un panino.
- Luigi _____ un disegno.
- Domani _____ per Roma.
- L'anno scorso i nonni mi _____ un bellissimo cagnolino.
- Domani _____ alla gita.
- Ieri _____ in piscina con i miei cugini.
- Zio Luca _____ una torta squisita.
- La settimana scorsa _____ allo zoo con i miei genitori.
- I pesciolini _____ nell'acquario.
- Stefano _____ il disegno.
- La farfalla _____ su un fiore.
- Luca _____ il gelato.
- Il vigile _____ il traffico.
- La rana _____ nello stagno.



I VERBI

Il verbo si può esprimere al **tempo passato (prima)**, **presente (ora)** e **futuro (dopo)**.

→ COLLEGA CON UNA FRECCIA LE AZIONI DI OGNI FRASE AL TEMPO IN CUI SI SVOLGE.

- L'anno scorso ero in prima.
- La mamma compra i miei vestiti.
- Adesso guardo i cartoni alla tivù.
- A Natale ho ricevuto un robot.
- Andrò dai miei zii in montagna.
- Un uccellino ha fatto il nido sull'albero.
- Il nonno mi porterà alle giostre.
- Il mio cane scodinzola allegramente.
- Il cigno nuota nello stagno.
- A merenda mangerò pane e marmellata.
- Da piccolo dormivo nella culla.
- Quando ero in piscina facevo i tuffi dal trampolino.
- Il vigile ha fischiato a lungo.
- Gli zii passeggiavano in giardino.
- La cuoca prepara l'arrosto.
- Luca e Francesco hanno rotto il vaso di porcellana.

PASSATO

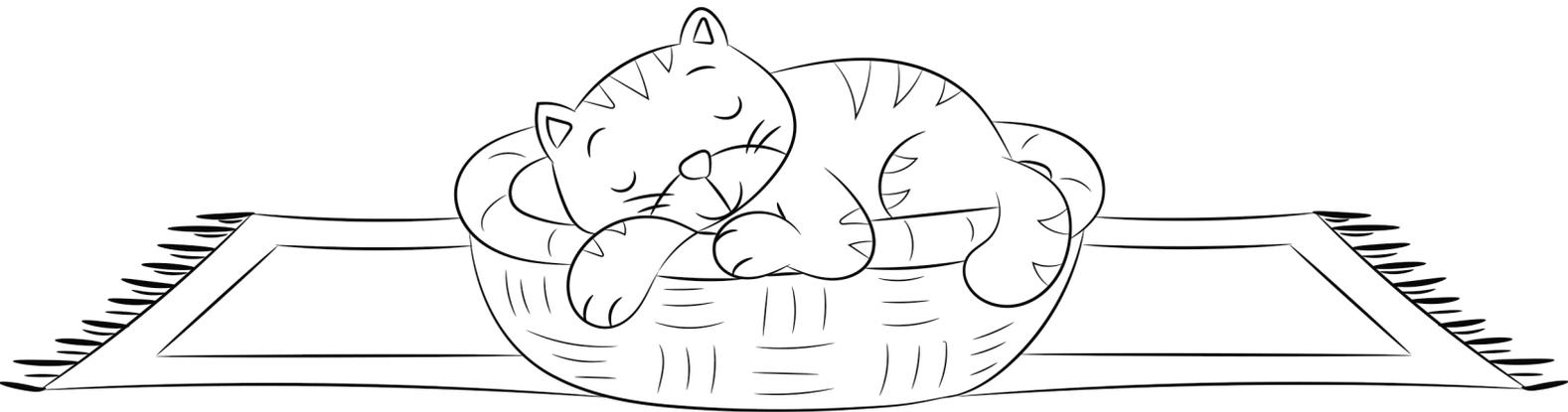
PRESENTE

FUTURO

I VERBI

➔ SCRIVI ACCANTO A CIASCUNA FRASE IL TEMPO IN CUI SI SVOLGE L'AZIONE (PRESENTE - PASSATO - FUTURO).

- Il gatto dorme nel cestone. (**tempo** _____)
- Papà ha comprato un ombrello colorato.
(**tempo** _____)
- La nonna mi porterà al cinema. (**tempo** _____)
- La nonna accarezza il mio fratellino. (**tempo** _____)
- Domani forse piovgerà. (**tempo** _____)
- Col nonno andrò al parco. (**tempo** _____)
- La mamma chiamerà il medico. (**tempo** _____)
- Andrò in pizzeria con i miei genitori. (**tempo** _____)
- Ieri piovve per molte ore. (**tempo** _____)



➔ COMPLETA LE FRASI INSERENDO IL VERBO ADATTO.

- Ieri la pioggia _____ per molte ore.
- Oggi Andrea _____ dagli zii.
- Domani Paolo _____ al mare con i nonni.
- Ieri _____ i parenti della mamma.
- Domani _____ in piscina con Giuliana.
- Oggi Luca _____ un paesaggio.

LA FATA FREDDOLINA

La fata Freddolina si divertiva a colorare di bianco con la sua bacchetta magica tutto ciò che vedeva.

Faceva scendere ghiaccioli dalle grondaie, ricamava collane di brina sugli alberi e imbiancava i tetti delle case.

Inoltre, se vedeva una porta aperta, non si lasciava certo sfuggire l'occasione di far volare il vento gelido nella casa rendendola di ghiaccio.

La cosa che le piaceva di più era rincorrere uomini, donne e bambini per colorare di rosso la punta dei loro nasi.

V.Crema

→ COMPLETA.

Fata Freddolina dipingeva _____

Faceva scendere _____

ricamava di brina gli _____

e imbiancava _____

Se vedeva una porta aperta _____

Le piaceva molto, però, _____

→ COLORA E DESCRIVI A VOCE FATA FREDDOLINA.



IL PESCIOLINO TINO

Il pesciolino Tino sta tutto il giorno nel suo vaso di vetro, e anche la notte. È la sua casa. Qualche volta però, Elena e Paolo lo mettono dentro una bacinella d'acqua. È una bacinella di plastica, piccola: a Tino non piace neanche un po'. Per fortuna ci resta poco: il tempo di pulire la sua casa di vetro.

A Tino non piace neppure quando l'acchiappano con il retino.

Non è bello per un pesce finire in una rete! Però non fa storie, perché è piacevole poi ritrovare la sua casetta pulita e splendente.

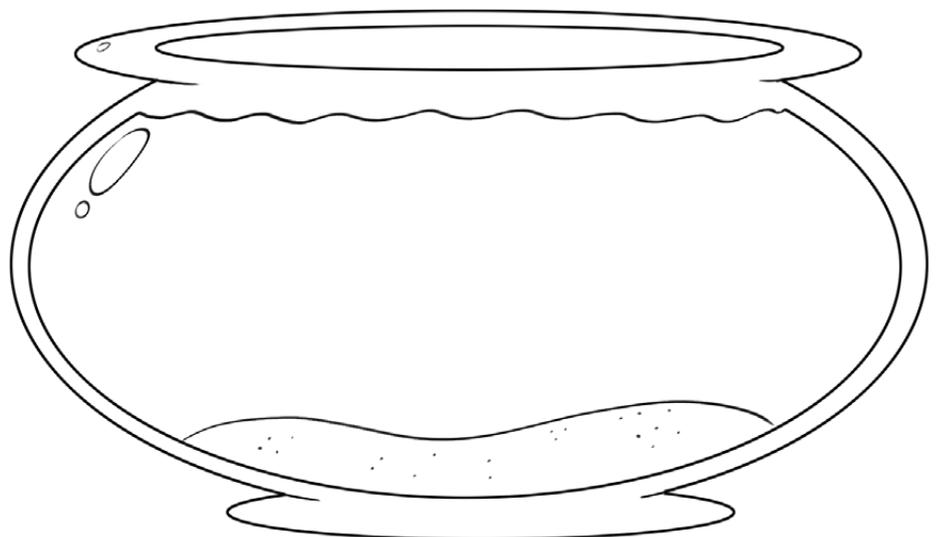
M.Vago, *Che burrasca nella vasca!*, Tascabili La Spiga Junior



→ INDICA CON UNA **X** LE AFFERMAZIONI CORRETTE.

- Tino è un piccolo pesce.
- Tino sta tutto il giorno nel suo vaso di vetro.
- Vive in una bacinella di plastica.
- Elena e Paolo sono i proprietari di Tino.
- Tino si diverte quando l'acchiappano col retino.
- Tino è felice di ritornare nella sua casetta pulita e splendente.

→ ILLUSTRIL
PESCIOLINO TINO
NEL SUO VASO DI
VETRO.



LEGGERE AL BUIO

C'era una volta una lombrichina che si chiamava Giulia e voleva essere una lucciola: voleva anche lei una lucetta da accendere e spegnere come una lampadina per leggere a letto di nascosto, la notte.

Giulia cercò un mago per farsi aiutare e, quando lo trovò, gli espresse il suo desiderio.

Il mago l'ascoltò poi disse: – Tieni la bacchetta magica, vado a prendere il libro degli incantesimi.

Giulia rimase sola. Guardò la stella sulla punta della bacchetta: era dorata e lucida come un bombolone e profumava. Così la leccò. Sapeva di bombolone! In un lampo Giulia aveva ingoiato la stella e il mago stava tornando.

Il mago non si arrabbiò affatto e disse: – Ci sono altre stelle nella dispensa. Le cuciamo due volte la settimana e mettiamo il ripieno magico il giovedì. La cosa peggiore che ti potrà succedere è che nascerà una luce dentro di te.

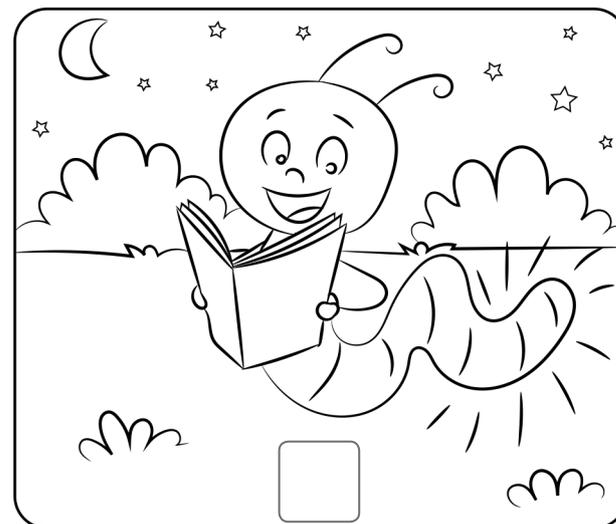
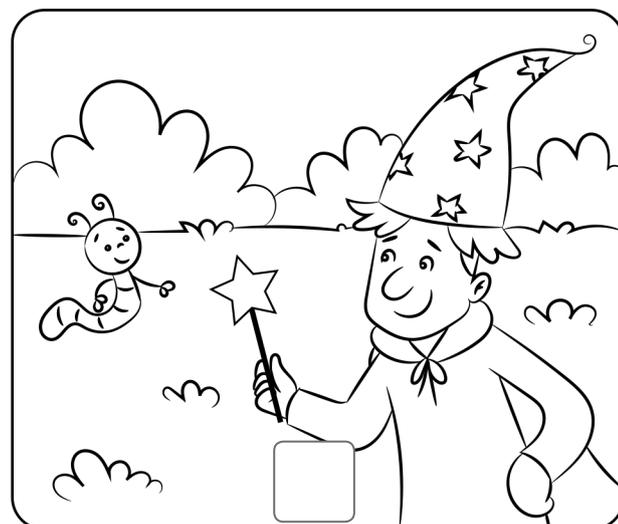
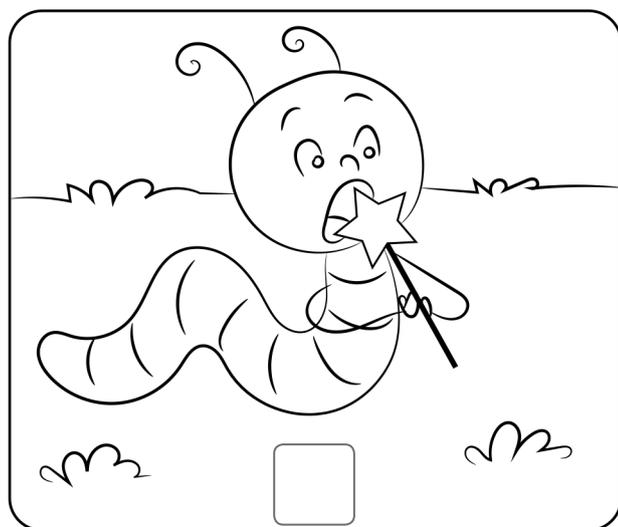
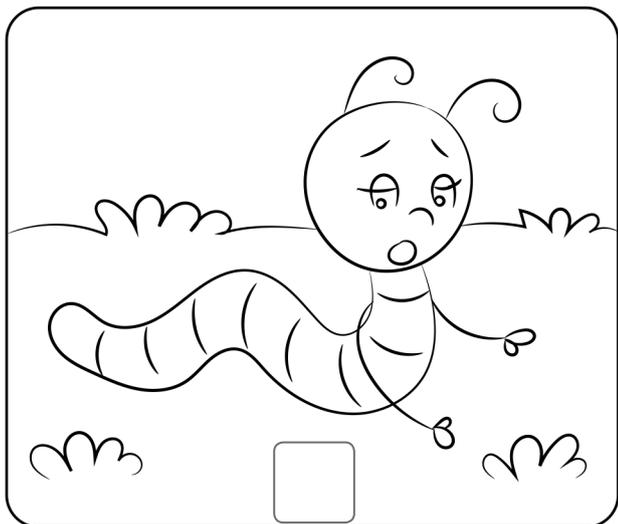
Così mentre scendeva la sera la lombrichina Giulia cominciò a brillare.

E finalmente poté leggere di nascosto!

Anne Fine, *Mi leggi una storia?*, Mondadori



→ DOPO AVER LETTO LA STORIA, OSSERVA LE SCENE E RIMETTILE IN ORDINE. POI COLORA.



GROBIO, MOSTRO FIFONE

Grobio era un mostro molto fifone. Al minimo rumore sobbalzava.

Una porta si chiudeva... SLAM! Si drizzava sul letto.

Uno sportello cigolava... KRIIC! Lui andava a nascondersi nell'armadio.

Un palloncino scoppiava... PUUM!

E lui si arrotolava dentro il tappeto e restava lì fino a quando non sentiva più il minimo rumore.

Grobio era veramente brutto: peloso, con il pancione, due enormi occhi da tartaruga e dei piccoli denti aguzzi.

Tutti, a vederlo, avrebbero avuto paura. Grobio usciva di casa la notte, quando tutti erano a letto.

In città nessuno sapeva dell'esistenza di questo mostro. Abitava tutto solo in un piccolo appartamento. Inoltre Grobio non possedeva neanche uno specchio e quindi non aveva mai visto la sua faccia.

A. Rocard, M. Degano, *Due storie di mostri*, Lito Editrice



→ COMPLETA.

Grobio era un mostro _____

Al minimo rumore _____

Grobio era così _____ che chiunque nel vederlo avrebbe _____

In città nessuno sapeva della sua _____

Grobio abitava _____ e non possedeva uno specchio perciò _____

LA MAESTRA SILVANA

La maestra Graziella non poteva più venire a insegnare: ci ha lasciati all'inizio della seconda e, almeno a me, è dispiaciuto.

Graziella era una signora giovane, coi capelli neri, gli occhi marroni ed era una maestra brava e buona.

A sostituirla è venuta Silvana. Anche lei è una maestra brava e buona. Silvana ha i capelli all'indietro biondi, gli occhi marroni, le gonne blu.

Noi la facciamo spesso arrabbiare ma buona com'è o ci dà pochi compiti da fare a casa per il giorno dopo, o ci fa stare cinque minuti a sedere in giardino.

Io con Silvana sto bene.

In: Tuttinsieme, *La Tribù aù aù aù*



→ COMPLETA.

LA MAESTRA GRAZIELLA

È una maestra _____

ha i capelli _____

LA MAESTRA SILVANA

È una maestra _____

ha i capelli _____

Indossa le _____

Quando la facciamo _____

Con lei _____

ERMINIA

Erminia Zippi ha sette anni. È molto alta e sottile come un'acciuga, ha i capelli rossi e le lentiggini.

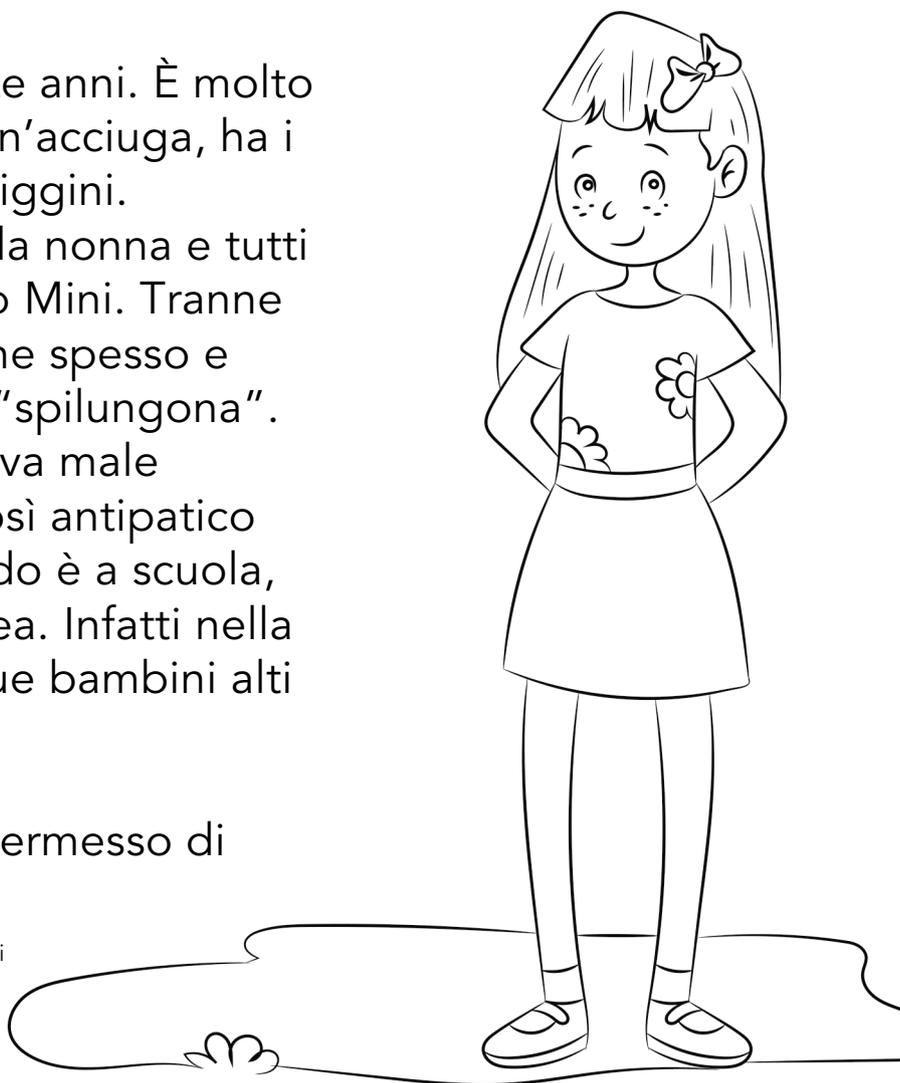
La mamma, il papà, la nonna e tutti gli amici la chiamano Mini. Tranne suo fratello Moriz, che spesso e volentieri la chiama "spilungona".

Mini prima ci rimaneva male quando Moriz era così antipatico con lei. Ma da quando è a scuola, Mini ha cambiato idea. Infatti nella sua classe ci sono due bambini alti come lei.

Anzi, Alex la supera.

E nessuno si è mai permesso di prenderla in giro.

C. Nöstlinger, *Mini va a scuola*, Panini



➔ **COMPLETA.**

ERMINIA

età	_____
aspetto fisico	_____
soprannome dato dai genitori, dalla nonna e dagli amici	_____ _____
soprannome dato dal fratello	_____

MIO NONNO

Il nonno è uno strano omone: alto alto, quasi come la porta di casa. I capelli gli cadono morbidi sul naso.

Ha mani forti e la barba che punge.

I suoi baffi sono lunghi e bianchi, pendono oltre il mento. Il nonno ne va orgoglioso; dice che non ce ne sono più di baffi come i suoi. Io più lo guardo più penso che somigli a un tricheco.

Non è un grassone, ma sbuffa sotto i baffi ad ogni movimento.

Lodovica Cima, *Nonno Tricheco*, Bruno Mondadori



➔ COMPLETA.

Il nonno è un omone molto alto.

I capelli _____,
ha le mani _____ e la barba che _____.

I suoi baffi sono _____.

Penso che assomigli ad un _____.

➔ ILLUSTRA SUL QUADERNO I TUOI NONNI E DESCRIVI IL LORO ASPETTO FISICO E IL CARATTERE DI CIASCUNO.

- STATURA (BASSO, ALTO);
- VISO (OCCHI, BOCCA, NASO, ORECCHIE, CAPELLI);
- CARATTERE (COM'È? SIMPATICO, ALLEGRO, BRONTOLONE...).

INCHIOSTRO

Inchiostro era un gattone bianco con zampe e coda nere, sembrava che le avesse calate nell'inchiostro.

Era molto discolo e faceva tutto quello che voleva.

Il musetto era bello e i due occhi rotondi e verdi erano a volte dolci. Il pelo era lungo, morbido e lucente come la seta.

Inchiostro era solito curiosare nei posti proibiti e spesso si addormentava nei posti più impensati. Una volta lo trovai in veranda acciambellato in una vecchia padella.

Quando andavamo in giardino gli piaceva inseguire le farfalle e gli uccelli, ma se vedeva il mio topolino di pezza si spaventava e rizzava il pelo tanto da sembrare un buffo porcospino.

Rosa Dattolico



➔ RISPONDI ALLE DOMANDE.

• Com'è Inchiostro?

• Cosa faceva di solito?

• Cosa gli piaceva fare in giardino?

• Cosa faceva quando si spaventava?

UN PAESE

➔ LEGGI CON ATTENZIONE IL TESTO.

Era un paese sperduto in mezzo ai boschi, un paese di montagna: poche case di pietra, una chiesa, una scuola, un bar, pochi negozi. E subito fuori dal paese, tutto intorno, c'era il bosco con qualche spazio erboso dove pascolavano le pecore.

Il silenzio profondo era rotto dalle voci della natura: il vento tra gli alberi, il belato di un agnello, il canto delle cicale.

R. Guarnieri, *Messaggi dal bosco*, Mursia



➔ COMPLETA LE FRASI.

Era un paese di montagna sperduto in mezzo ai _____
 C'erano poche _____

Fuori dal paese c'era un _____
 dove pascolavano _____

Il silenzio era rotto dal vento che soffiava tra _____,
 dal belato _____ e dal canto delle _____

AI GIARDINI

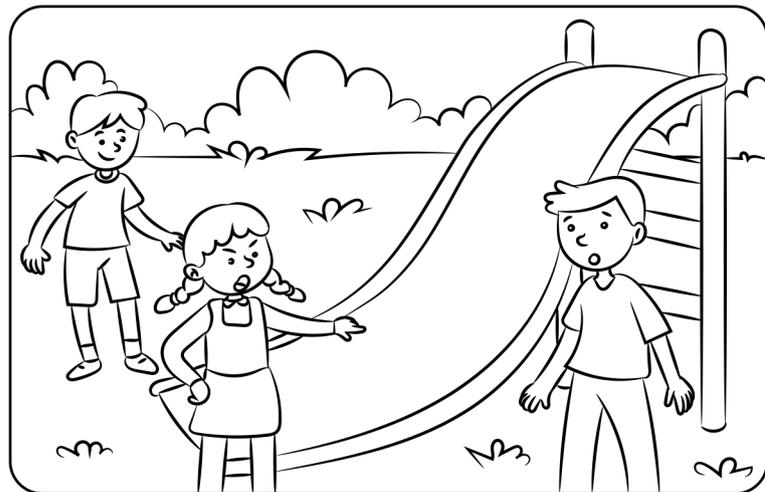
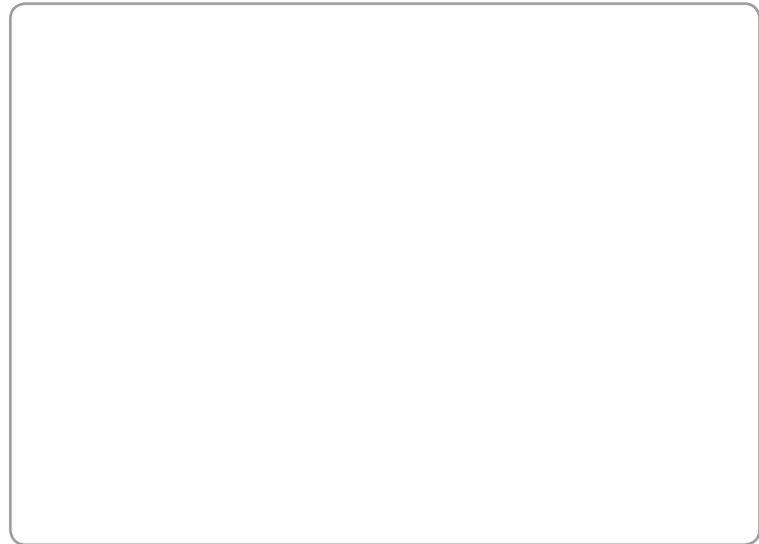
➔ LEGGI IL TESTO, COMPLETA LA STORIA E ILLUSTR LA SCENA.

Anche oggi sono andato ai giardini con il nonno, come tutti i pomeriggi dopo il suo pisolino. Vedo i miei amici, lanciao un grido di gioia e subito lascio la palla al nonno e corro verso lo scivolo. Il nonno mi guarda, mi sorride e mi saluta con la mano ed io puntualmente gli faccio gli occhietti ricci ricci.

Vicino allo scivolo c'è sempre coda, e purtroppo c'è un bambino che dà le spinte.

Ma oggi una bambina con le treccine non si fa intimidire, e dice a quel tipo:
 – Allora, hai finito di fare il prepotente? Aspetta il tuo turno! Brava! Il bambino sembra aver capito la lezione e non spinge più. C'è posto per tutti, basta avere un po' di pazienza.

Paola Parazzoli, *Un giorno ai giardini*, Fabbri



UN NUOVO AMICO

➔ OSSERVA LE SCENE E SCRIVI LA STORIA. POI COLORA.









LA FESTA DI COMPLEANNO

➔ **ARRICCHISCI LA STORIA AIUTANDOTI CON LE DOMANDE.**

Oggi è un giorno particolare per Luisa che compie sette anni.

- Dove si svolge la festa?

Il pomeriggio arrivano gli amici e i parenti con i doni.

- Quali doni riceve Luisa dagli amici? E dai parenti?
- Quale dono piace di più a Luisa?

Tutti si divertono in giardino, i grandi chiacchierano mentre i bambini inventano tanti giochi.

- Quale sorpresa ha preparato il papà?
- Cosa succede quando Luisa spegne le candeline?

Oggi per Luisa è un giorno particolare perché compie sette anni

Il pomeriggio arrivano gli amici e i parenti con i doni.

Tutti si divertano in giardino, i grandi chiacchierano mentre i bambini inventano tanti giochi.

UNA STRANA AVVENTURA

→ OSSERVA LE SCENE E SCRIVI LA STORIA. POI COLORA.





UN LUPO

→ LEGGI LA FILASTROCCA E SOTTOLINEA LE PAROLE IN RIMA.



Un vecchissimo lupo
aveva un folto pelo
col quale riparava
le sue spalle dal gelo
ed in testa portava
un berretto di lana
che teneva anche quando
restava chiuso in tana.
Detestava la neve
l'inverno e le bufere
ed amava le estati
più delle primavere;
però anche in estate
non perdeva occasione
di battere un po' i denti
e infilarsi un maglione.

G. Pontremoli



→ RISPONDI ALLE DOMANDE.

• Com'era il lupo?

• Com'era la sua pelliccia?

• Cosa portava in testa?

• Cosa detestava?

• Cosa, invece, amava?

• Cosa faceva a volte in estate?

LA SERA IN CASA

➔ COMPLETA LA FILASTROCCA SCRIVENDO CORRETTAMENTE LE PAROLE.

MIEI - SPAZZOLINO - PIÙ - DENTI

Son già le otto e venti
 bambini a letto, lavatevi i _____,
 lavatevi i denti sul lavandino
 col dentifricio e lo _____
 Lo spazzolino va su e giù
 finché di sporco non ce n'è _____
 Son già le otto e ventisei:
 su presto a nanna bambini _____

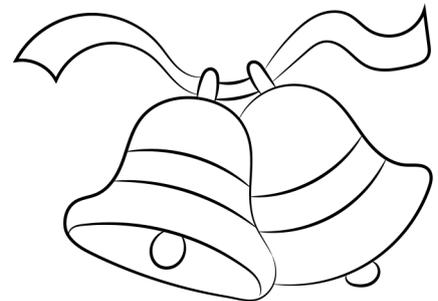
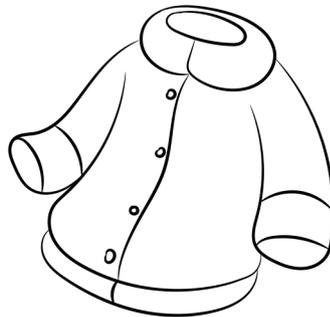
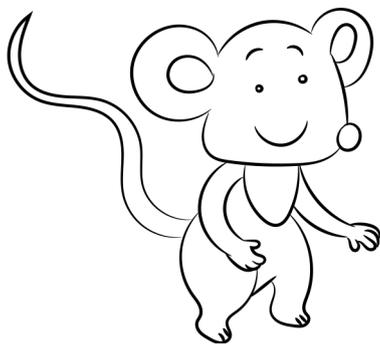
Hilarius, *I Quindici*, Field Educational Italia



➔ RISPONDI.

- Che cosa dice la mamma ai bambini prima di andare a letto?

➔ OSSERVA I DISEGNI E SCOPRI LA RIMA.



nasino ➔ fa rima con _____
 biscotto ➔ fa rima con _____
 banana ➔ fa rima con _____

SONO UN PINGUINO...

Sono un pinguino imperatore e vivo sui ghiacci che tutto l'anno ricoprono le terre del Polo Sud. Sono un uccello, ma non so volare.

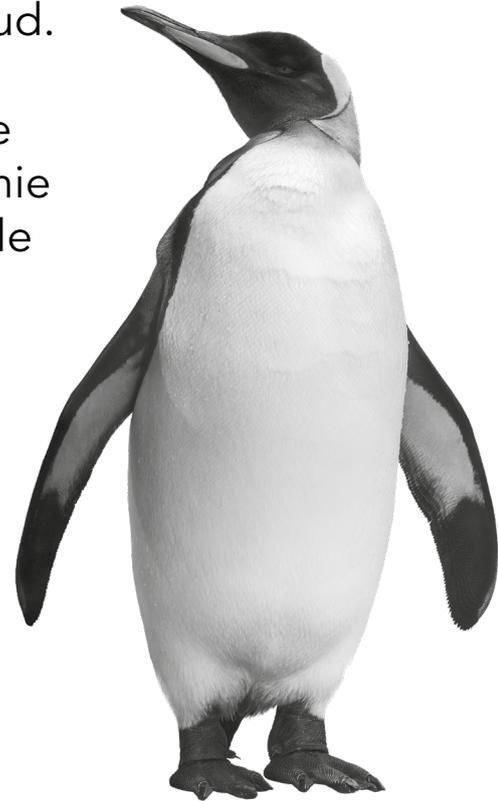
Mangio i pesci e le mie ali si sono trasformate in pinne con le quali nuoto velocemente, le mie zampe sono palmate, hanno cioè la pelle tra le dita.

Ho molto grasso sotto la pelle per trattenere il calore del corpo e sono ricoperto di fitte piume.

Io e la mia compagna ci occupiamo insieme del nostro pulcino.

Coviamo a turno l'uovo, tenendolo appoggiato sulle zampe e sotto una piega calda della pancia, perché non si raffreddi sul ghiaccio.

Quando andiamo a pescare, lasciamo il pulcino in una specie di "asilo" dove pochi adulti sorvegliano tutti i piccoli della colonia.



AA.VV., *Animali nel loro ambiente*, Dami Editore

→ COMPLETA LE FRASI.

Il pinguino imperatore vive _____

È un uccello ma non _____. Mangia i pesci ed è un abile nuotatore grazie alle _____.

Sotto la pelle c'è uno strato spesso di _____, che gli serve per _____

Il corpo è ricoperto di _____

Mamma e papà pinguino covano l'uovo a _____

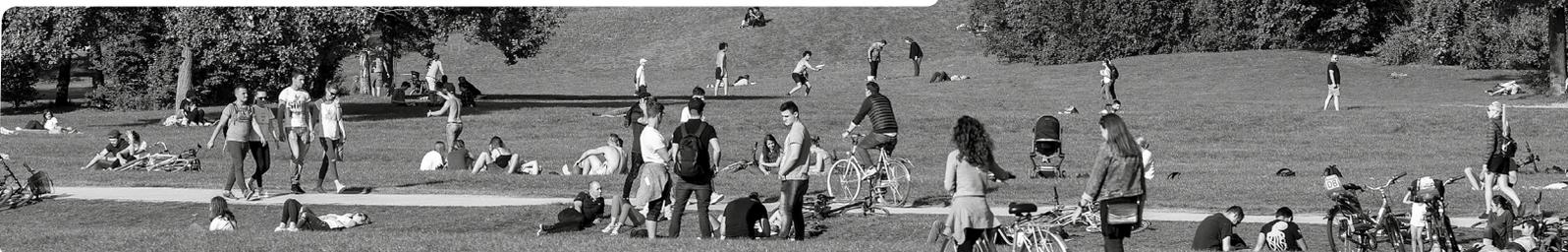
Quando vanno a pescare lasciano il pulcino _____

IL PARCO PUBBLICO

È bello che nelle città dove abitiamo, tra alti palazzi e strade piene di traffico, ci sia qualche area verde con alberi e aiuole ben curate. I parchi e i giardini pubblici servono allo svago dei cittadini: sono belli da vedere ma sono anche molto importanti perché forniscono un po' d'aria pulita.

Le persone che frequentano i parchi sono di tutti i tipi: c'è chi si allena al mattino presto o la sera dopo il lavoro; c'è chi ama passeggiare e chi porta i bambini a giocare.

Maria Paola Guarracino in "La Giostra"



➔ RISPONDI ALLE DOMANDE.

• A che cosa servono i parchi e i giardini pubblici? _____

• Perché sono importanti? _____

• Da chi vengono frequentati? _____

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

STORIA Classe seconda

NUCLEO TEMATICO - ORGANIZZARE INFORMAZIONI CON LE PAROLE DEL TEMPO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce elementi significativi del passato e del suo ambiente di vita. • Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. • Utilizza strumenti convenzionali per la misurazione del tempo. • Riconosce le tracce storiche presenti sul territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere le differenze tra tempo storico e meteorologico. • Cogliere la successione degli eventi, attraverso l'uso della linea del tempo. • Ordinare fatti in successione utilizzando le parole del tempo: ieri (passato), oggi (presente) e domani (futuro). • Comprendere il concetto di contemporaneità e durata. • Cogliere negli eventi i rapporti di causa-fatto-conseguenza. • Misurare il tempo che passa, attraverso l'uso dell'orologio. • Comprendere il concetto di ciclicità nei fenomeni naturali (parti della giornata, settimana, mesi e stagioni). • Riconoscere i cambiamenti dovuti al passare del tempo. • Comprendere l'importanza dei vari tipi di fonti per il racconto storico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le differenze tra tempo meteorologico e storico. • La successione degli eventi e la linea del tempo. • La contemporaneità degli eventi e delle azioni. • Causa-fatto-conseguenza in avvenimenti della vita quotidiana e l'uso dei connettivi logici perché e perciò. • La misurazione del tempo: l'orologio, la ruota del tempo (giornata, settimana, anno, mesi e stagioni). • Il calendario ed il suo uso. • Le trasformazioni che avvengono nel tempo su persone e animali. • Cose di ieri e di oggi. • Ordinamento in successione cronologica di eventi del proprio vissuto personale. • L'importanza dell'uso delle fonti: materiali, scritte e orali per la ricostruzione storica.

UN REGALO INASPETTATO

➔ OSSERVA LE SCENE E RACCONTA UTILIZZANDO LE PAROLE DEL TEMPO.



- Prima _____

- Poi _____

- Dopo _____

- Infine _____

L'ORDINE CRONOLOGICO

➔ CHE COSA FA LUISA? OSSERVA LE SCENE E COMPLETALE UTILIZZANDO LE PAROLE PRIMA, POI, DOPO, INFINE.



➔ LEGGI LE FRASI E NUMERALE IN ORDINE DA 1 A 4.

- Tutti infine gustano la torta.
- Mara si diverte con i compagni ed è felice.
- La bambina ha invitato i compagni di classe.
- Oggi Mara compie sei anni.

IN VACANZA

➔ LEGGI IL SEGUENTE BRANO E SOTTOLINEA LE PAROLE DEL TEMPO CHE CONOSCI.

Quando ero in vacanza a casa dei nonni mi divertivo ogni giorno con i miei cugini.

Al mattino presto i nonni ci accompagnavano sulla spiaggia.

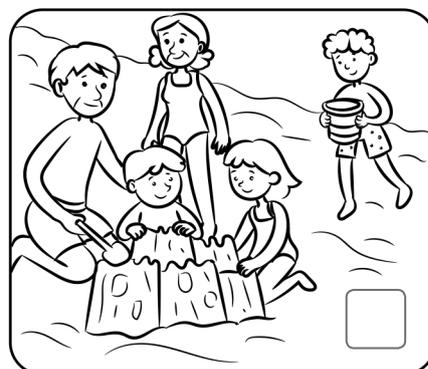
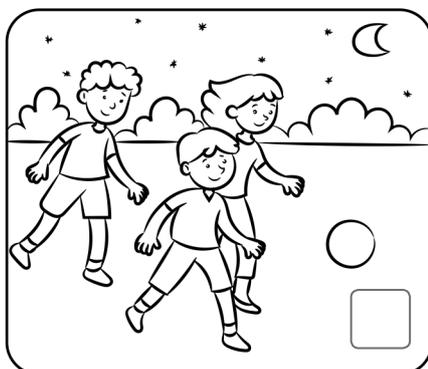
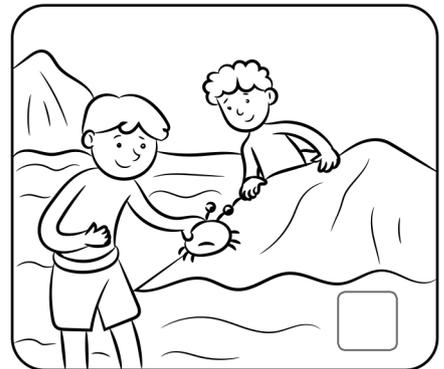
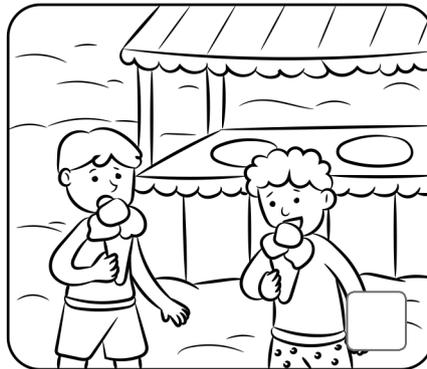
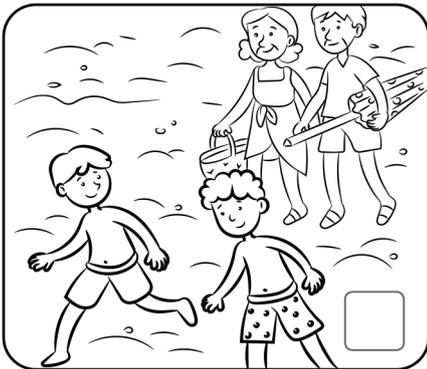
Io e mio cugino Andrea andavamo a cercare i granchi tra gli scogli.

Poi, a metà mattina, facevamo merenda al chiosco dei gelati.

Nel pomeriggio costruivamo con i nonni e mia cugina Lisetta dei castelli di sabbia, Andrea andava su e giù con il secchiello pieno d'acqua.

Alla sera, dopo cena, ci divertivamo a giocare a pallone in giardino e i nonni ci guardavano e sorridevano.

➔ RIORDINA LE SCENE NUMERANDO DA 1 A 5.



TRA PRESENTE, PASSATO E FUTURO

→ SCRIVI NELLA COLONNA CORRETTA LE DIVERSE ESPRESSIONI.

ora

domani

ieri

tempo fa

fra due anni

oggi

l'anno scorso

in questo istante

PASSATO	PRESENTE	FUTURO

→ COMPLETA ILLUSTRANDO LE SCENE MANCANTI.

PASSATO

PRESENTE

FUTURO



Anni fa

.....

Ora vado
 in bicicletta.

Quando sarò grande

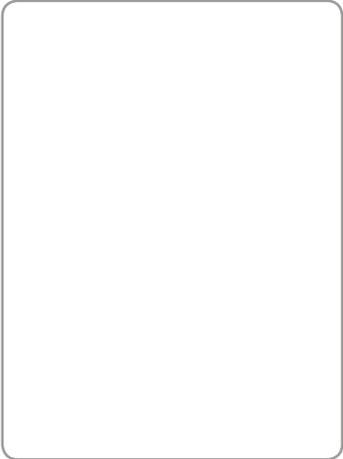
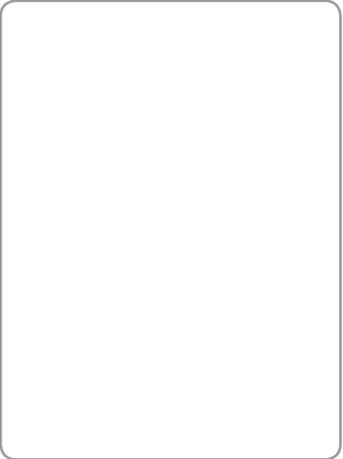
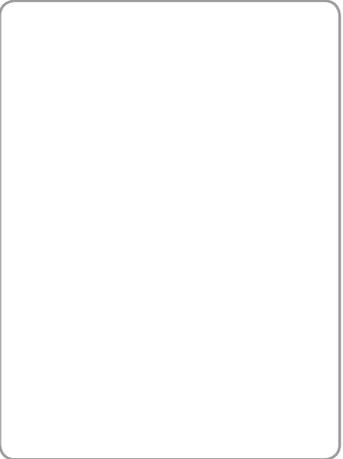
.....

LA CONTEMPORANEITÀ

→ OSSERVA LE SCENE E COMPLETA ILLUSTRANDO NEI RIQUADRI CHE COSA SUCCEDDE NELLO STESSO MOMENTO.

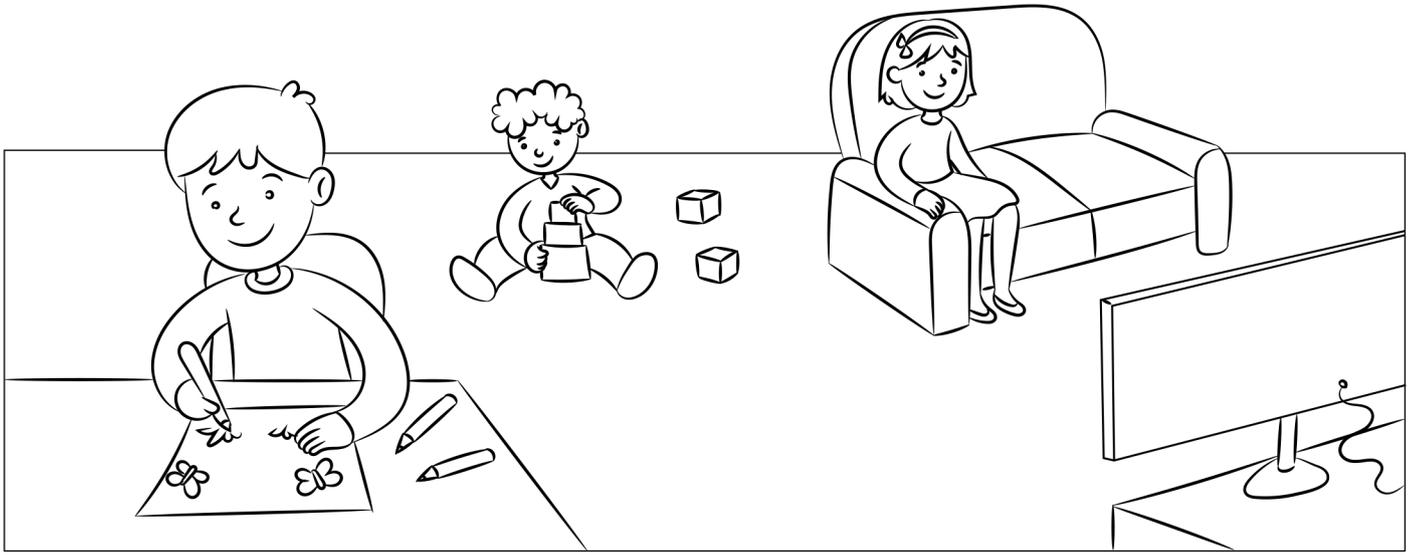
SUCCESSIONE

CONTEMPORANEITÀ

	PRIMA	POI	DOPO
			
	↕	↕	↕
	INTANTO	MENTRE	NEL FRATTEMPO
			

MENTRE, NELLO STESSO MOMENTO...

➔ OSSERVA E VERBALIZZA LA SCENA UTILIZZANDO LE PAROLE DELLA CONTEMPORANEITÀ: MENTRE, NELLO STESSO MOMENTO, INTANTO, NEL FRATTEMPO...



Mentre Marco _____, Luigi _____

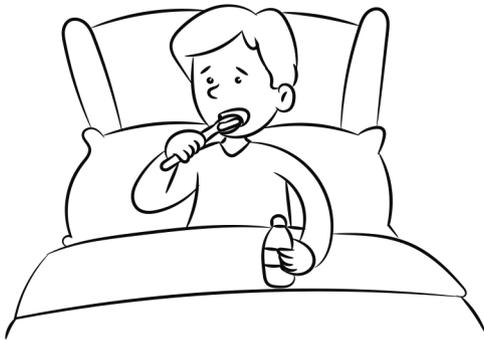
Nel frattempo Gianna _____



CAUSA – FATTO

→ OSSERVA I DISEGNI E COMPLETA LA FRASE.

FATTO



CAUSA



Nico è a letto con la febbre _____

→ COMPLETA LE FRASI USANDO CORRETTAMENTE PERCHÉ.

- Il cane dei vicini abbaia _____ ha visto un gatto.
- Dalla finestra non vedo più niente _____ la neve copre tutto.
- Ho sonno _____ sono molto stanco.
- La mamma è nervosa _____ non trova le chiavi della sua auto.
- Massimo riceve una medaglia _____ ha vinto la gara.
- Luisa ha meritato un buon voto _____ ha recitato con espressione la poesia.
- Stella non può lavare il bucato _____ la lavatrice è rotta.
- Sono arrivato a scuola in ritardo _____ non ho sentito la sveglia.
- Sono andato dal dentista _____ mi faceva male un dente.
- La scuola è chiusa _____ nevicata.
- Ho litigato con Paolo _____ mi ha pasticciato il quaderno.
- Vado in farmacia _____ devo comprare lo sciroppo.
- Faccio la spesa _____ il frigo è vuoto.
- Giovanni prepara la crostata _____ arriveranno gli ospiti.
- Bagna abbondantemente le piante del giardino _____ fa caldo.

UN FATTO PUÒ AVERE TANTE CAUSE

➔ LEGGI E COMPLETA.

- Spesso Alberto arriva a scuola in ritardo.
Quali possono essere le cause possibili?

› Perché si ferma per strada.
› Perché guarda i cartoni alla tivù.

› _____
› _____

- Giovanni piange.
Quali possono essere le cause possibili?

› _____
› _____
› _____
› _____

- Luca e Francesca sono caduti.
Perché?

› _____
› _____
› _____
› _____

- Martina e Fabiola hanno litigato.
Per quale motivo?

› _____
› _____
› _____
› _____

LE CONSEGUENZE

→ INDICA CON UNA **X** LA POSSIBILE CONSEGUENZA DI OGNI FATTO.

• **Oggi è il compleanno della nonna perciò:**

- sono andato in piscina.
- le porterò un regalo.

• **Il babbo ha dimenticato di fare il pieno all'auto perciò:**

- l'auto non riparte.
- l'auto è nuova.

• **Questa notte è caduta tanta neve perciò:**

- le scuole resteranno chiuse.
- faremo una gita.

• **Ho mangiato troppe caramelle perciò:**

- mi fa male il dente.
- non trovo il mio salvadanaio.

• **Sono stanca perciò:**

- vado a letto.
- vado a giocare.

OCCHIO ALLE PAROLE!

→ SOTTOLINEA CON COLORI DIVERSI LE PAROLE DELLA CONTEMPORANEITÀ, DELLA CAUSA E DELLA CONSEGUENZA.

Nella fattoria del nonno c'è sempre un gran fermento. Mentre il nonno va nella stalla dalle mucche Bianchina e Carolina e dà loro il fieno, la nonna entra nel pollaio per raccogliere le uova. Poi si precipita nell'orto perché deve innaffiare gli ortaggi.

Intanto zia Mariuccia prepara la minestra ma si accorge di non avere il sale perciò si arrabbia e si imporpora fin sulla punta del naso.



→ COMPLETA LE FRASI CON LE PAROLE DELLA CONTEMPORANEITÀ.

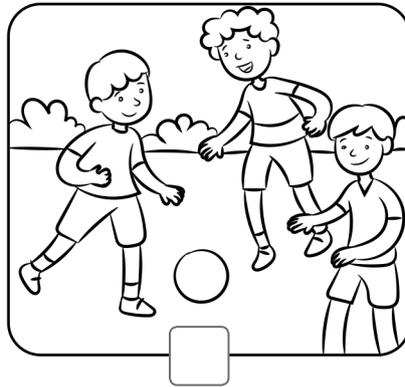
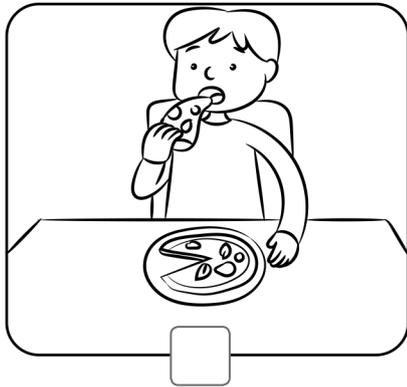
- _____ Ginetta gioca con la bambola, suo fratello legge una storia.
- Un cane rincorre la palla _____ Luciano cerca di afferrarla.
- Lucia parla al telefono con la sua amica di scuola _____ il suo gatto fa un salto dal divano.

→ COMPLETA LE FRASI CON LA CAUSA O LA CONSEGUENZA.

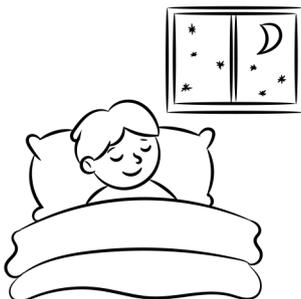
- La mamma è felice **perché** _____
- Papà arriverà tardi in ufficio **perché** _____
- Silvia ha dimenticato lo zaino **perciò** _____
- Fabio ha litigato con Luca **perciò** _____

QUANTO DURA?

→ NUMERA LE AZIONI DA 1 A 3: DA QUELLA CHE DURA DI MENO A QUELLA CHE DURA DI PIÙ.



→ OSSERVA LE IMMAGINI E INDICA CON UNA X LA DURATA DELLE AZIONI.



- Breve
 Lunga



- Breve
 Lunga



- Breve
 Lunga



- Breve
 Lunga

→ RISPONDI ALLE DOMANDE.

- Quando ti sembra che il tempo passi in fretta? _____

- Quando ti sembra che non passi mai? _____

L'OROLOGIO

➔ LEGGI E RISPONDI ALLE DOMANDE.

O vecchio orologiaio
che ascolti come un dottore
il tic-tac dei vecchi orologi
un po' deboli di cuore,
che ti dice, segretamente,
l'orologio del tuo cliente?

"Mi racconta la storia
del tempo che ha contato,
del minuto felice e
di quello sciupato.

Cosa strana, mi dice,
non ha segnato mai
un giorno senza guai.

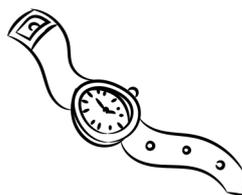
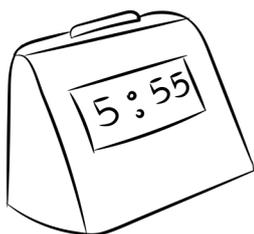
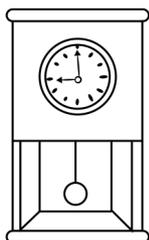
Ci dev'essere un guasto... lo lo riparerò:
e nella molla nuova
ore nuove ci metterò:
le più belle del mondo
dal primo
fino all'ultimo secondo".

G. Rodari



- A cosa serve l'orologio?
- Quali orologi si trovano in casa tua?

➔ SCRIVI IL NOME ESATTO SOTTO CIASCUN OROLOGIO.



.....

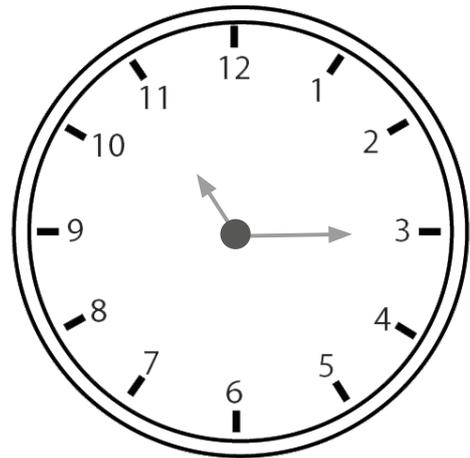
.....

.....

L'OROLOGIO

Per misurare il tempo usiamo l'orologio che segna le **ore** e i **minuti** che passano.

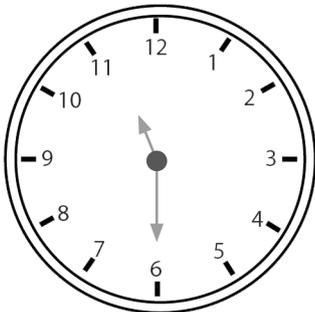
Sul quadrante ci sono **12 numeri**, per completare un giorno intero le **lancette** devono fare due giri.



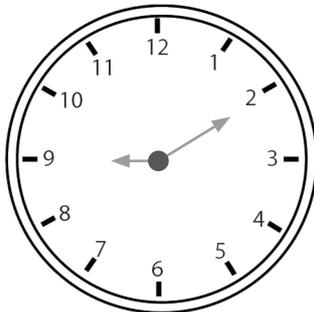
- La lancetta lunga conta i _____
- La lancetta corta conta le _____

➔ SCRIVI L'ORA INDICATA DAGLI OROLOGI.

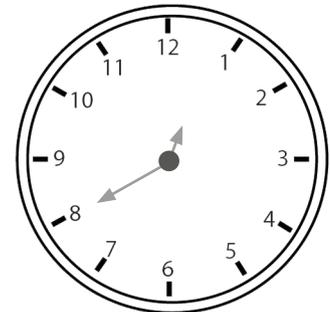
PRIMA DI MEZZOGIORNO



• Sono le _____

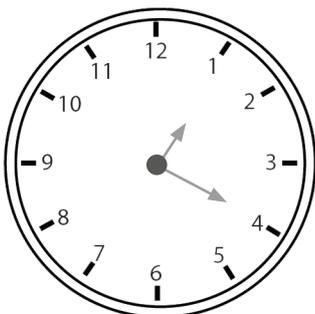


• Sono le _____

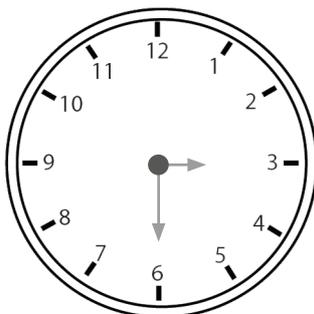


• Sono le _____

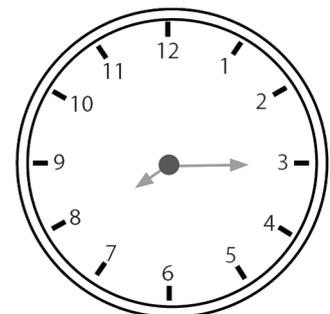
DOPO MEZZOGIORNO



• Sono le _____



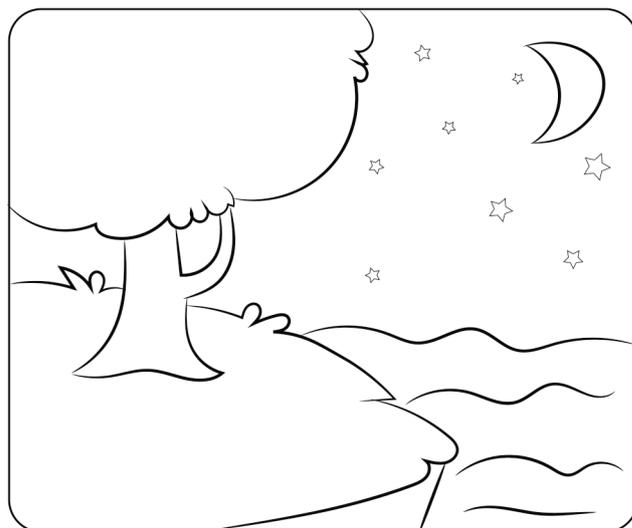
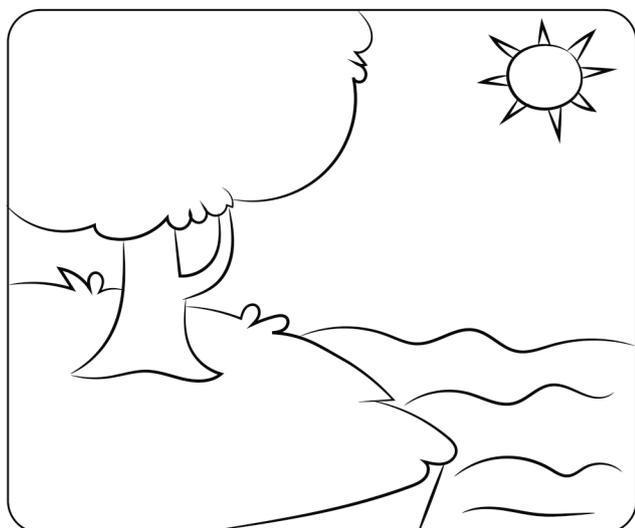
• Sono le _____



• Sono le _____

GIORNO - NOTTE

➔ COLORA CON I COLORI DEL GIORNO E DELLA NOTTE E DESCRIVI.



➔ LEGGI LE FRASI E CERCHIA IL COMPLETAMENTO CORRETTO.

- Il sole inizia a illuminare il cielo di rosa: **è mezzogiorno** ♦ **è l'alba**.
- Nel cielo azzurro splende il sole: **è mattina** ♦ **è sera**.
- Il cielo è scuro, splendono la luna e le stelle: **è sera** ♦ **è notte**.
- Il sole tinge il cielo di oro e di rosso: **è il tramonto** ♦ **è sera**.
- Le finestre delle case sono illuminate: **è notte** ♦ **è sera**.
- Dopo la scuola i bambini giocano un po': **è sera** ♦ **è pomeriggio**.

LA GIORNATA DI MARTINA

→ IN QUALI PARTI DELLA GIORNATA ACCADONO LE DIVERSE AZIONI CHE COMPIE MARTINA?
INSERISCI CORRETTAMENTE I NUMERI IN TABELLA.

- 1 Indossa il grembiule e prende lo zainetto.
- 2 Spesso fa tanti sogni.
- 3 Se è bel tempo raggiunge gli amici al parco.
- 4 Dopo la scuola va in piscina con sua sorella.
- 5 Guarda i cartoni alla tivù.
- 6 Cena con la sua famiglia.
- 7 Va a letto.
- 8 Fa colazione.
- 9 Pranza con i suoi compagni a scuola.

MATTINA	
MEZZOGIORNO	
POMERIGGIO	
SERA	
NOTTE	

→ COMPLETA SCRIVENDO NOTTE - GIORNO - CICLO - ORDINE.

- Ogni giornata è composta dal _____ e dalla _____
- Le parti della giornata si ripetono sempre nello stesso _____: questa ripetizione è detta _____

I GIORNI DELLA SETTIMANA

→ COMPLETA LE FRASI INSERENDO IL GIORNO DELLA SETTIMANA.

- Andrò a casa dei nonni il primo giorno della settimana, cioè _____
- Inizierò la cura il terzo giorno della settimana, cioè _____
- Mio fratello andrà in piscina il quarto giorno della settimana, cioè _____ mentre io andrò in palestra l'ultimo giorno della settimana cioè _____
- I miei nonni partiranno in vacanza il giorno prima di domenica, cioè _____
- L'altro ieri Giada è andata dai nonni; oggi è domenica quindi Giada è andata dai nonni _____

→ COMPLETA SCRIVENDO I GIORNI DELLA SETTIMANA MANCANTI.

La settimana è formata da sette giorni: i giorni dal lunedì al sabato sono chiamati **feriali**, mentre la domenica è un giorno **festivo**.

lunedì	mercoledì		
			sabato

→ COMPLETA.

- Dopo la domenica c'è _____
- Se domani sarà giovedì, oggi è _____
- Se oggi è lunedì, ieri era _____

I MESI DELL'ANNO

➔ AIUTANDOTI CON I DISEGNI NUMERA NELL'ORDINE CORRETTO I MESI DELL'ANNO.

..... GENNAIO GIUGNO
..... APRILE FEBBRAIO
..... LUGLIO DICEMBRE
..... MAGGIO NOVEMBRE
..... OTTOBRE MARZO
..... AGOSTO SETTEMBRE

1 GENNAIO



2 FEBBRAIO



3 MARZO



4 APRILE



5 MAGGIO



6 GIUGNO



7 LUGLIO



8 AGOSTO

9 SETTEMBRE



10 OTTOBRE



11 NOVEMBRE

12 DICEMBRE



➔ LEGGI E SEGNA CON UNA **X** VERO (V) O FALSO (F).

- Luglio ha 31 giorni. V F
- Aprile, giugno e settembre hanno 30 giorni. V F
- Febbraio ha 28 giorni. V F
- Prima di dicembre viene novembre. V F
- L'anno inizia con febbraio. V F
- La scuola inizia a settembre e finisce a maggio. V F
- In ogni mese ci sono 3 settimane. V F

➔ COMPLETA.

L'anno è formato da mesi: gennaio, febbraio,

.....

In un anno ci sono stagioni: autunno,,
....., estate.

LE FONTI

→ SCRIVI NELLA CASELLA ACCANTO A CIASCUNA IMMAGINE SE SI TRATTA DI FONTE ORALE **O**, FONTE MATERIALE **M**, FONTE VISIVA **V**, FONTE SCRITTA **S**.









→ VERO O FALSO? SEGNA CON UNA **X**.

- Le fonti orali sono i racconti fatti a voce.
- Le fonti scritte sono oggetti del passato.
- Le fonti visive sono immagini come fotografie, dipinti...
- Le fonti materiali sono testi scritti di vario genere.

V	F
---	---

V	F
---	---

V	F
---	---

V	F
---	---

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

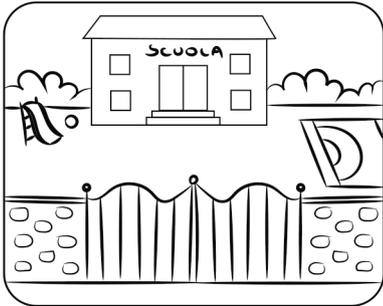
GEOGRAFIA Classe seconda

NUCLEO TEMATICO - LE PAROLE DELLO SPAZIO E L'ORIENTAMENTO

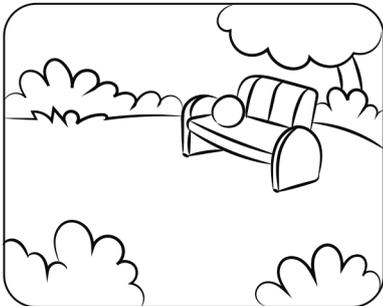
Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici. • Comprende che lo spazio geografico è un sistema costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di interdipendenza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare i concetti topologici. • Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici. • Riconoscere la propria posizione e quella di un oggetto rispetto a diversi punti di riferimento. • Orientarsi in un percorso seguendo coordinate date. • Leggere e interpretare la pianta di uno spazio conosciuto. • Comprendere che le piante sono rimpicciolite e simboliche. • Realizzare semplici rappresentazioni (griglie, percorsi, mappe e piante). • Cogliere di un ambiente le diverse funzioni, individuando gli elementi essenziali. • Individuare e descrivere gli elementi naturali ed antropici in un paesaggio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le parole dello spazio. • Riconoscimento ed identificazione di spazi aperti e chiusi, pubblici e privati. • I confini artificiali e naturali di uno spazio e gli elementi fissi e mobili che possono caratterizzarlo. • L'importanza dei punti di riferimento per orientarsi nello spazio. • La rappresentazione dall'alto, di fronte e di lato di uno spazio. • La pianta e i suoi simboli per identificarne gli elementi rappresentati. • L'importanza delle coordinate nella rappresentazione di uno spazio. • Gli elementi naturali e artificiali di un paesaggio. • Paesaggio di montagna, di collina, di pianura e i luoghi delle vacanze.

NEL CORTILE DELLA SCUOLA

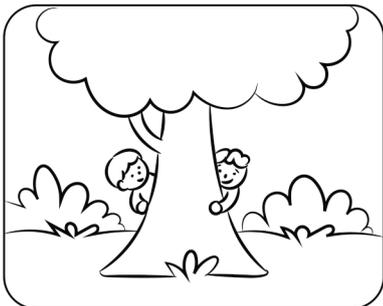
→ OSSERVA L'IMMAGINE E COLORA I CARTELLINI CORRETTI.



- Il cortile è all'interno all'esterno della scuola.



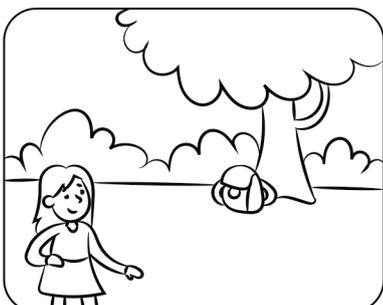
- La palla è sotto la panchina sopra la panchina



- Due bambini sono dietro l'albero davanti all'albero



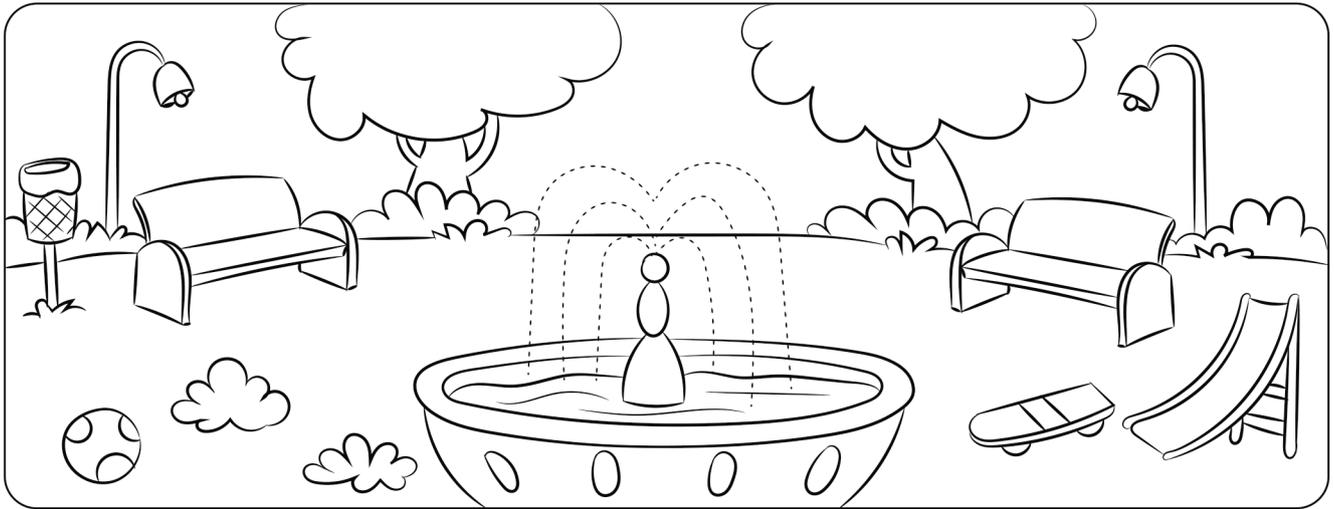
- Luca e Federico sono rimasti dentro la scuola fuori dalla scuola



- Lo zaino di Lucia è vicino all'albero lontano dall'albero

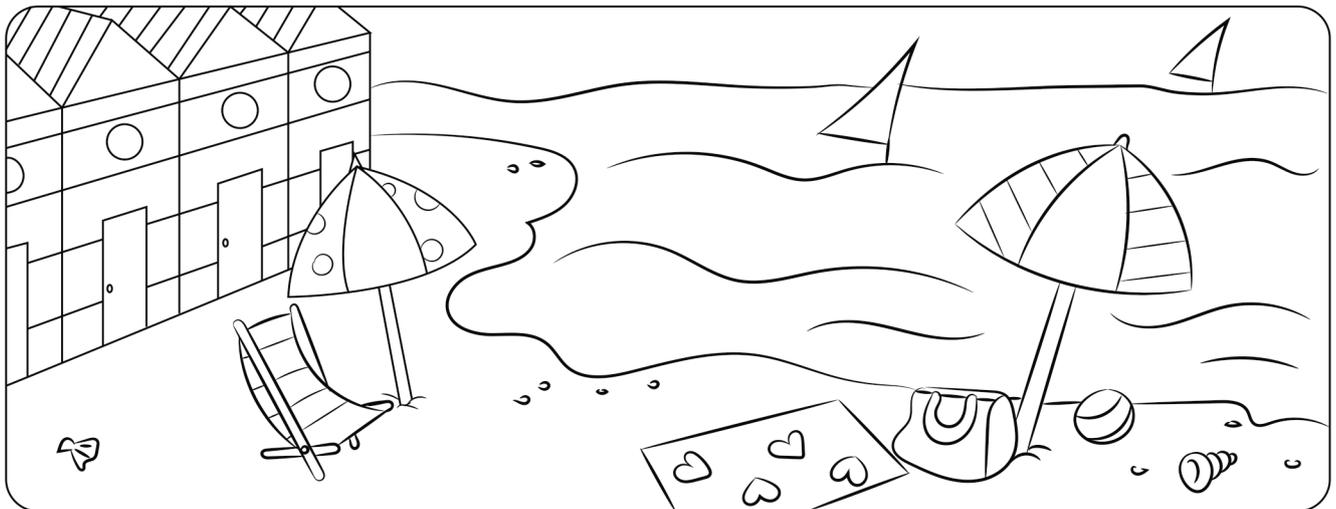
ELEMENTI FISSI E MOBILI

→ OSSERVA I DISEGNI E COMPLETA LA TABELLA.



• ELEMENTI FISSI _____

• ELEMENTI MOBILI _____

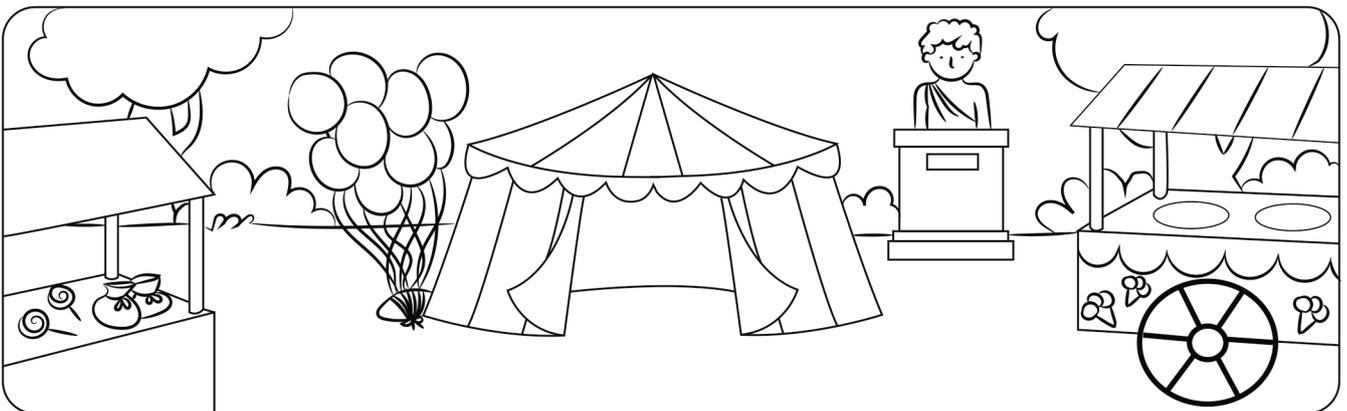
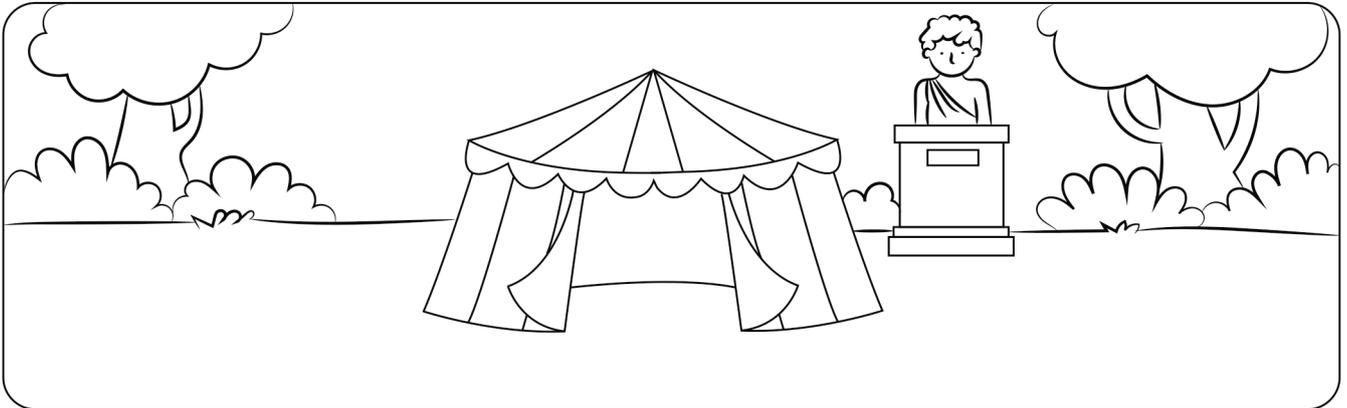


• ELEMENTI FISSI _____

• ELEMENTI MOBILI _____

COSA È CAMBIATO?

➔ OSSERVA LE DUE IMMAGINI E SCRIVI QUALI NUOVI ELEMENTI SONO PRESENTI NELLA SECONDA SCENA.



• **Gli elementi che hai indicato sono:** fissi mobili

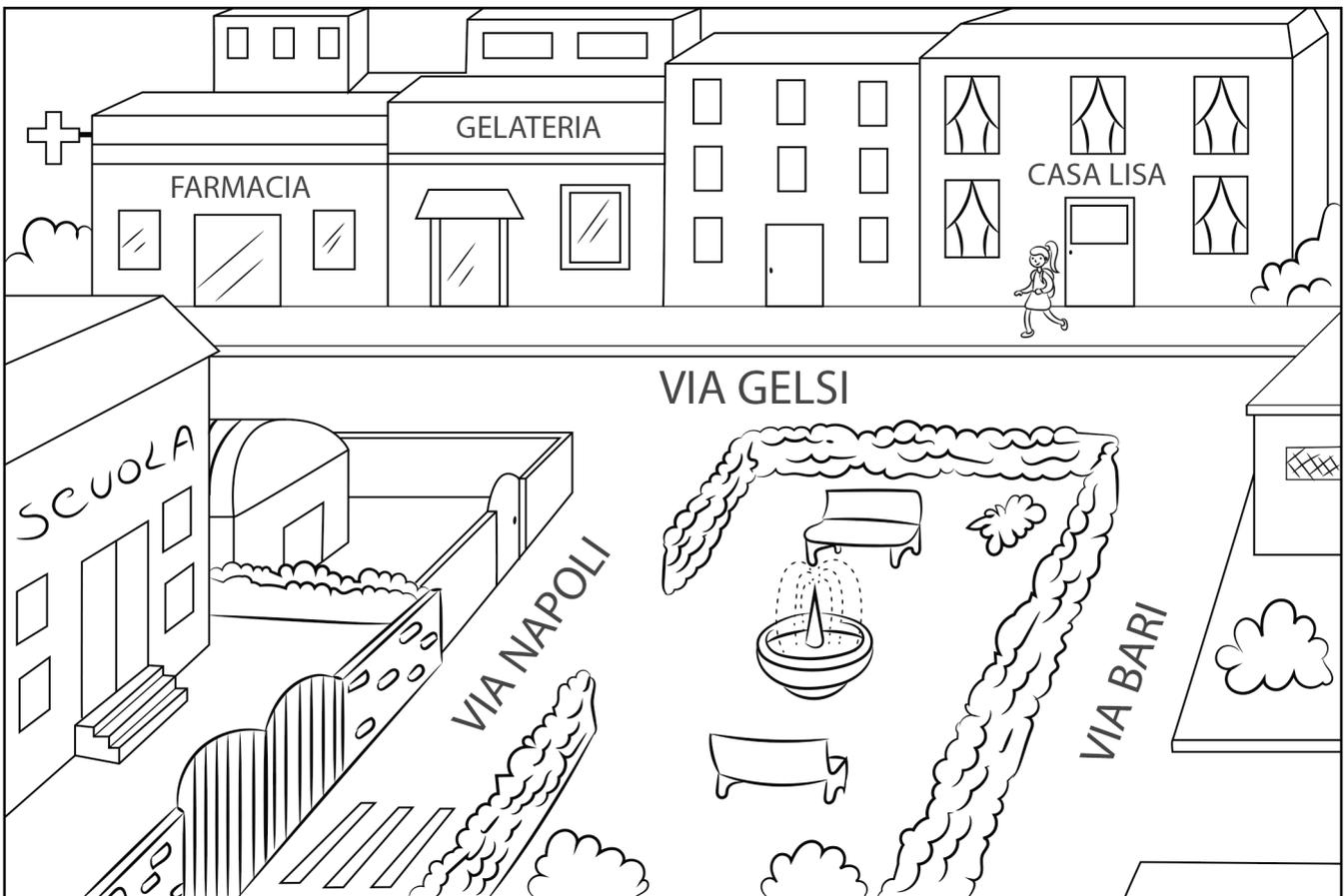
➔ OSSERVA LA TUA CAMERETTA E SCRIVI GLI ELEMENTI FISSI E GLI ELEMENTI MOBILI PRESENTI.

• **ELEMENTI FISSI** _____

• **ELEMENTI MOBILI** _____

I PUNTI DI RIFERIMENTO

- ➔ LISA OGNI GIORNO PERCORRE LA STRADA PER ANDARE A SCUOLA. IL PERCORSO È FACILE PERCHÉ HA INDIVIDUATO DEI PUNTI DI RIFERIMENTO PRECISI.
TRACCIA IL PERCORSO E SCRIVI I PUNTI DI RIFERIMENTO CHE PUÒ UTILIZZARE PER ORIENTARSI.



- ➔ SEGNA CON UNA ✕ L’AFFERMAZIONE CORRETTA.

- I punti di riferimento sono molto utili per orientarsi nello spazio.
- Non possono essere usati come punti di riferimento gli elementi fissi come piazze, strade, negozi, monumenti perché non possono essere spostati.

IL RETICOLO GEOGRAFICO

→ DISEGNA NELLE CASELLE DEL RETICOLO GLI ELEMENTI DELLA LEGENDA.

4				
3				
2				
1				
	A	B	C	D

LEGENDA



B,2



C,3



A,3



D,4



D,3

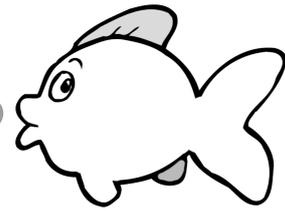
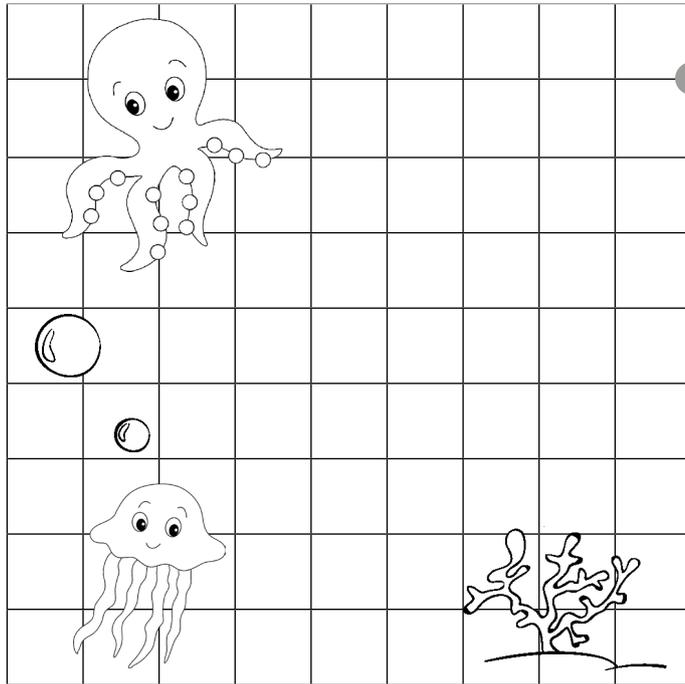
→ SEGNA CON UNA **X** L'AFFERMAZIONE CORRETTA.

- Il reticolo è composto da una rete di caselle che non sono tutte uguali.
- Le coordinate di un reticolo sono lettere e numeri che servono a individuare la posizione degli elementi.

I PERCORSI

➔ SEGNA IL PERCORSO SEGUENDO LE INDICAZIONI.

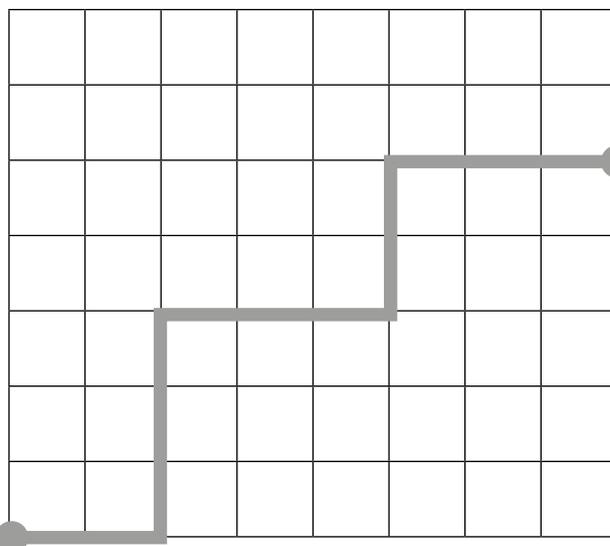
3 ← · 3 ↓ · 2 ← · 4 ↓ · 2 →



Dove finirà il pesciolino?

.....

➔ OSSERVA IL PERCORSO CHE FA LA LUMACA PER ARRIVARE AL FUNGO, SEGNA CON UN PALLINO ROSSO OGNI VOLTA CHE CAMBIA DIREZIONE E SCRIVI IL PERCORSO CON LE FRECCE.



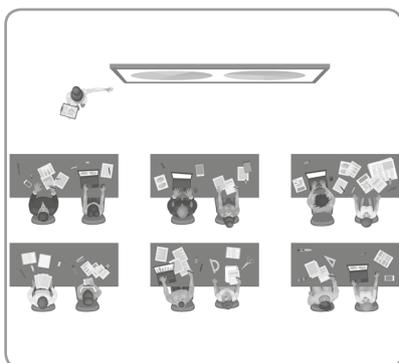
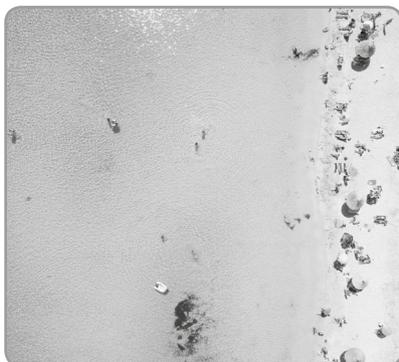
2 →

.....



OSSERVARE DALL'ALTO

➔ OSSERVA LE FOTOGRAFIE SCATTATE DALL'ALTO E SCRIVI CHE COSA RAPPRESENTANO.

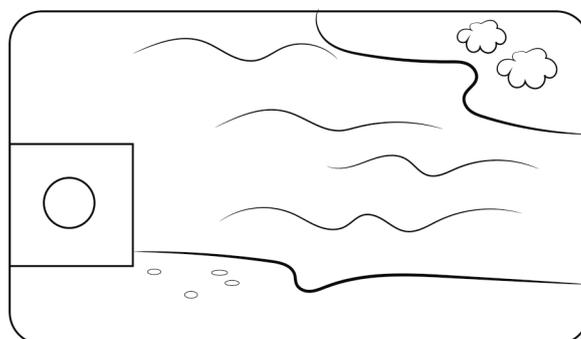
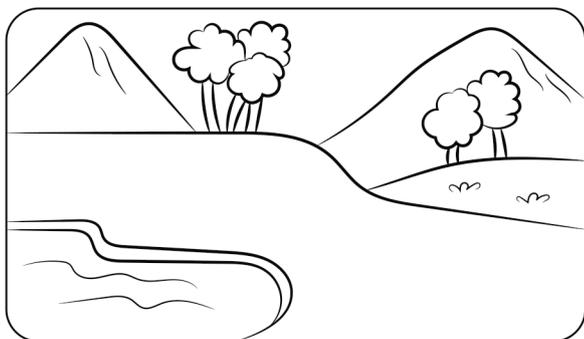
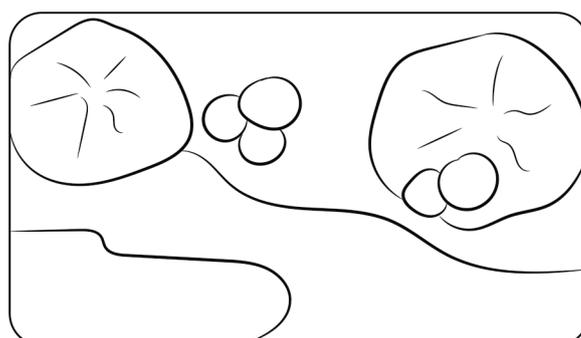
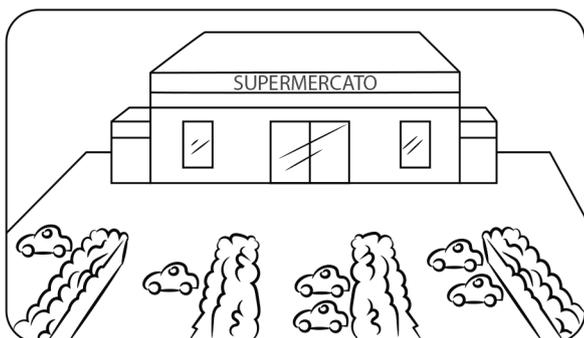
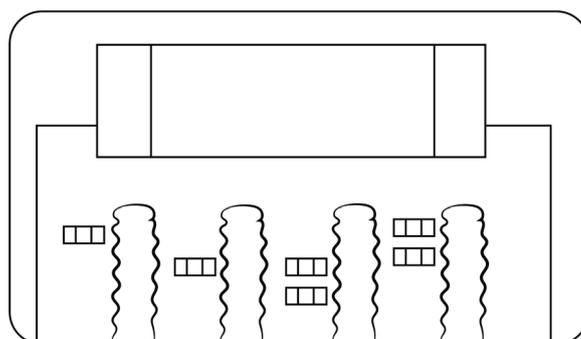
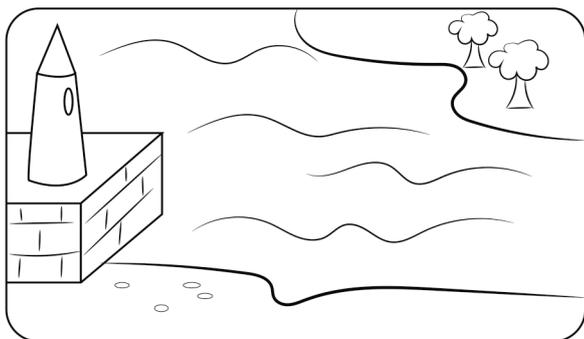


➔ COME SI VEDONO GLI OGGETTI DALL'ALTO?

- Rimpiccioliti, cioè più piccoli di come sono in realtà, ma non cambiano forma.
- Ingranditi, cioè più grandi di come sono nella realtà, ma cambiano forma.
- Bene in tutte le loro parti.
- Bene solo nella parte superiore.

LA PIANTA DI UNO SPAZIO

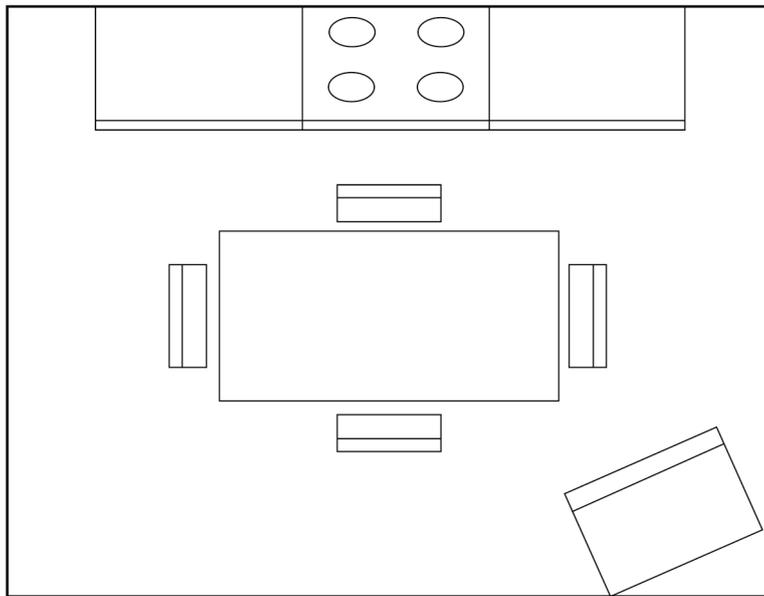
➔ COLLEGA OGNI AMBIENTE ALLA SUA PIANTA.



➔ SEGNA CON UNA X LE AFFERMAZIONI CORRETTE.

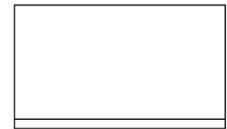
- Per rappresentare lo spazio si usa la pianta.
- La pianta mostra i luoghi e gli elementi come fossero ingranditi e visti di fronte.
- La pianta usa una legenda formata da tanti simboli, cioè da piccoli disegni che riproducono gli elementi presenti nella pianta.

LA PIANTA DI UNO SPAZIO

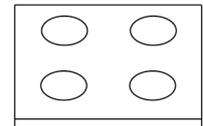


LEGENDA

MOBILE
CUCINA



PIANO
COTTURA



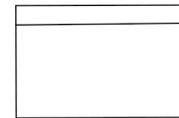
TAVOLO



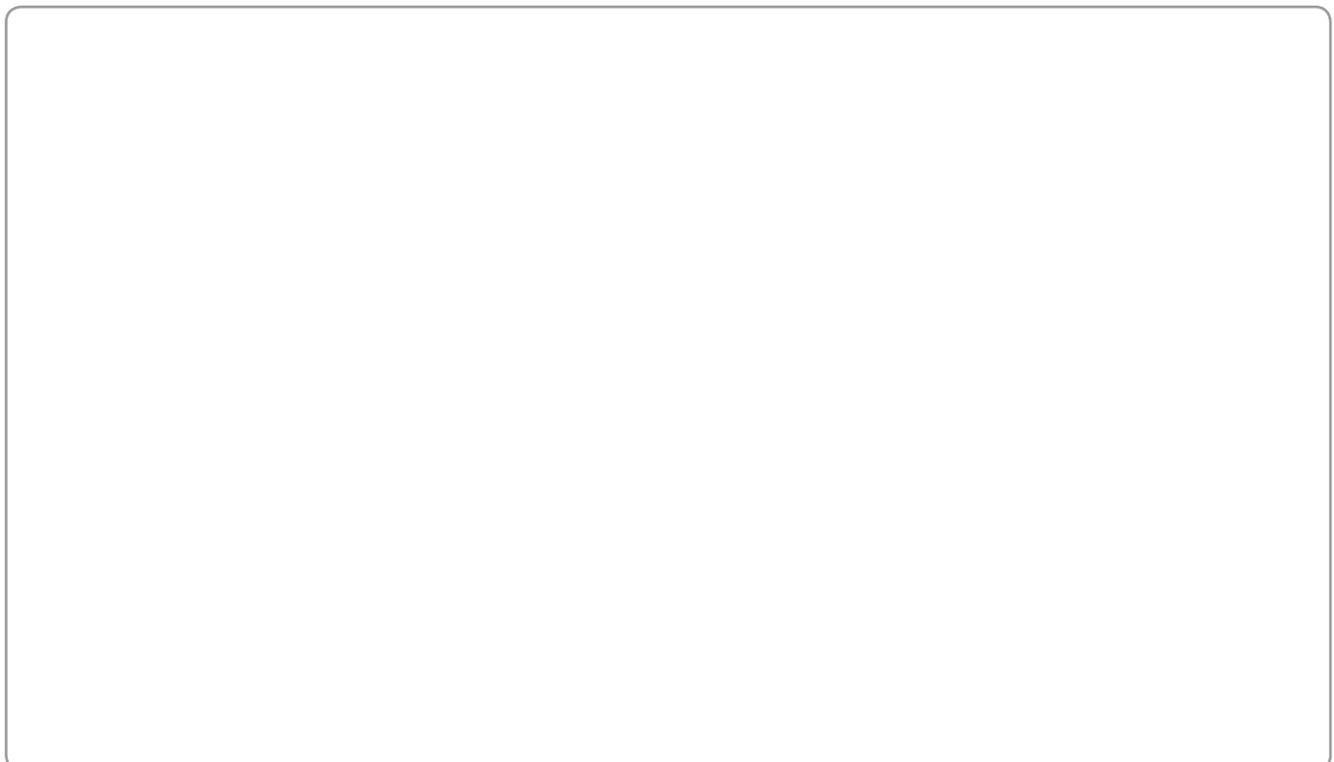
SEDIA



FRIGO

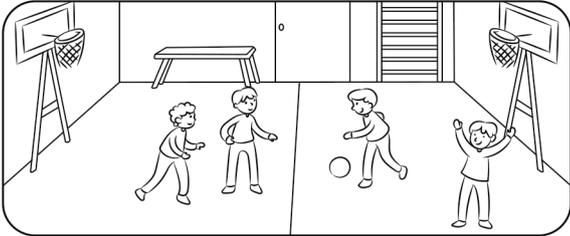


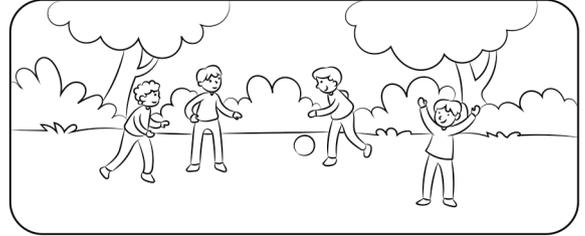
➔ DISEGNA LA PIANTA DELLA TUA CAMERETTA.

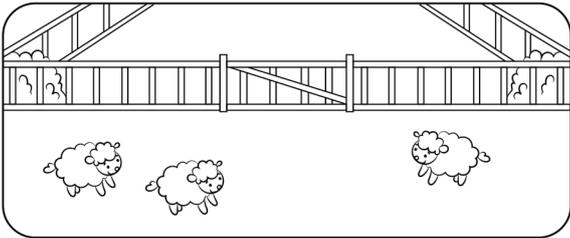


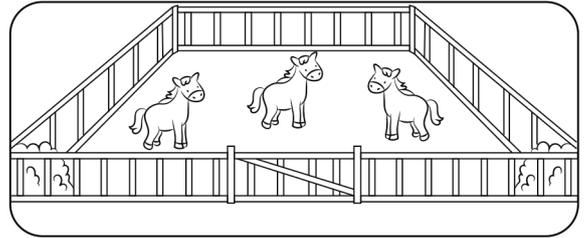
SPAZI APERTI E SPAZI CHIUSI

➔ OSSERVA E SCRIVI SOTTO A CIASCUNA IMMAGINE SPAZIO APERTO O SPAZIO CHIUSO.

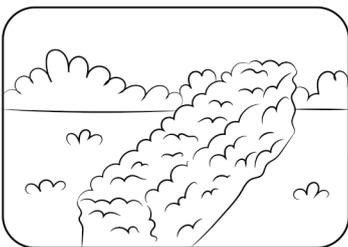


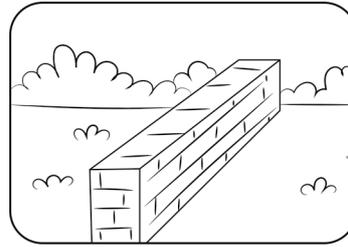






➔ OSSERVA E SCRIVI SE È UN CONFINE NATURALE O ARTIFICIALE.





➔ SEGNA CON UNA **X** LE AFFERMAZIONI CORRETTE.

- Uno spazio aperto non è delimitato da un confine.
- Un rete metallica è un confine artificiale.
- Una fila di alberi non è un confine naturale.
- Uno spazio chiuso non ha confini.
- Un confine può essere naturale, creato dalla natura o artificiale, cioè creato dall'uomo.

ELEMENTI NATURALI

➔ OSSERVA QUESTE IMMAGINI E SCRIVI IL NOME DEL PAESAGGIO CHE RAPPRESENTANO.









➔ SEGNA CON UNA **X** L’AFFERMAZIONE CORRETTA.

- Tutti gli elementi di un paesaggio creati dalla natura sono elementi naturali.
- Non sono elementi naturali le colline, le montagne, i mari, le pianure, i laghi, i fiumi.

ELEMENTI ARTIFICIALI

➔ OSSERVA LA FOTOGRAFIA, INDIVIDUA GLI ELEMENTI ARTIFICIALI E REGISTRALI IN TABELLA.



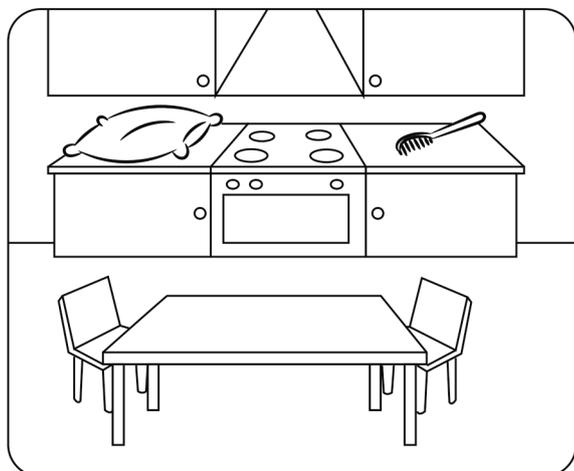
ELEMENTI ARTIFICIALI

➔ SEGNA CON UNA **X** L’AFFERMAZIONE CORRETTA.

- Nel corso degli anni l’uomo ha modificato l’aspetto dei paesaggi naturali costruendo palazzi, strade, ponti, fabbriche...
- Tutto ciò che l’uomo ha aggiunto al paesaggio naturale non è un elemento artificiale o antropico.

SPAZI DIVERSI

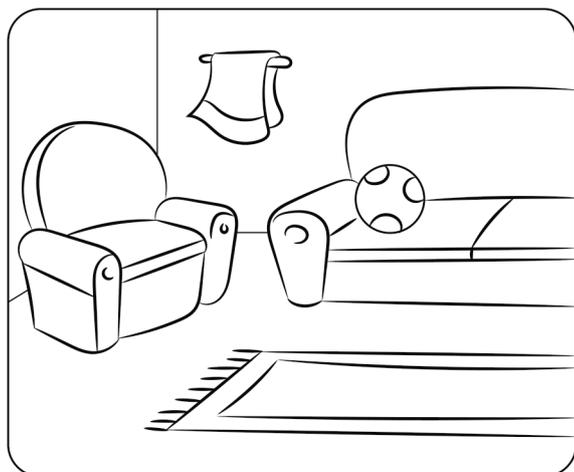
➔ OSSERVA IL DISEGNO E SCRIVI QUAL È LA LORO FUNZIONE. IN OGNUNO CI SONO DEGLI ELEMENTI INTRUSI. CANCELLALI CON UNA ✕.



Locale: _____

Arredo: _____

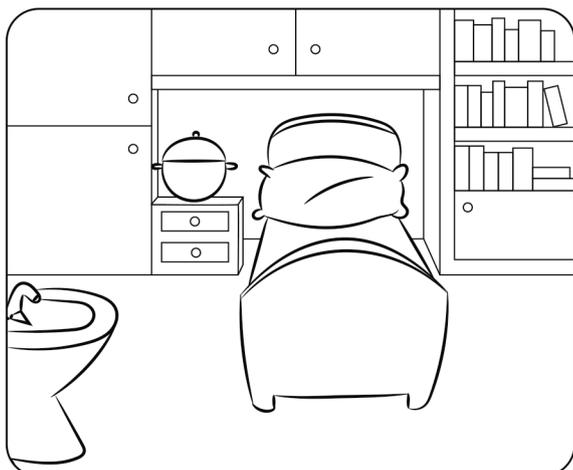
Funzione: _____



Locale: _____

Arredo: _____

Funzione: _____



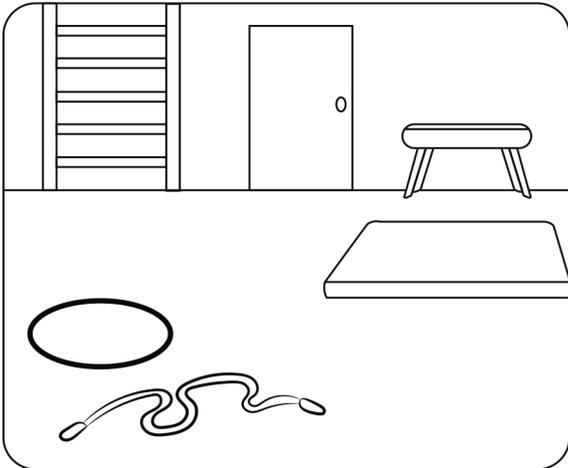
Locale: _____

Arredo: _____

Funzione: _____

SPAZI INTERNI DELLA SCUOLA

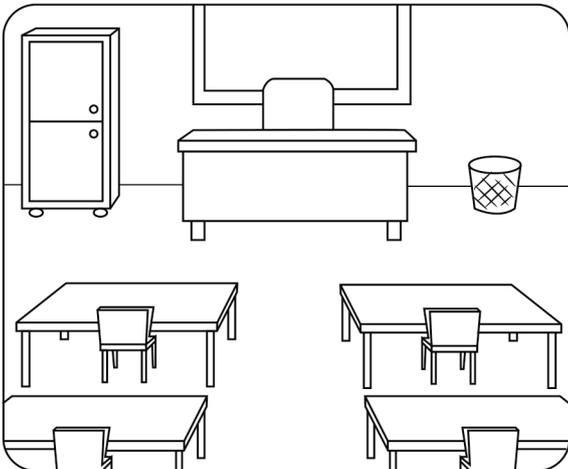
➔ NELLA SCUOLA CI SONO VARI AMBIENTI DOVE SI SVOLGONO FUNZIONI DIVERSE. SCRIVI IL NOME DI QUESTI SPAZI, DEGLI ARREDI E LA LORO FUNZIONE.



Locale: _____

Arredo: _____

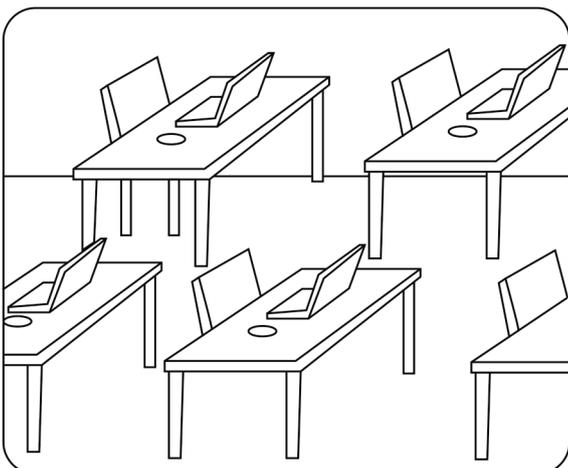
Funzione: _____



Locale: _____

Arredo: _____

Funzione: _____



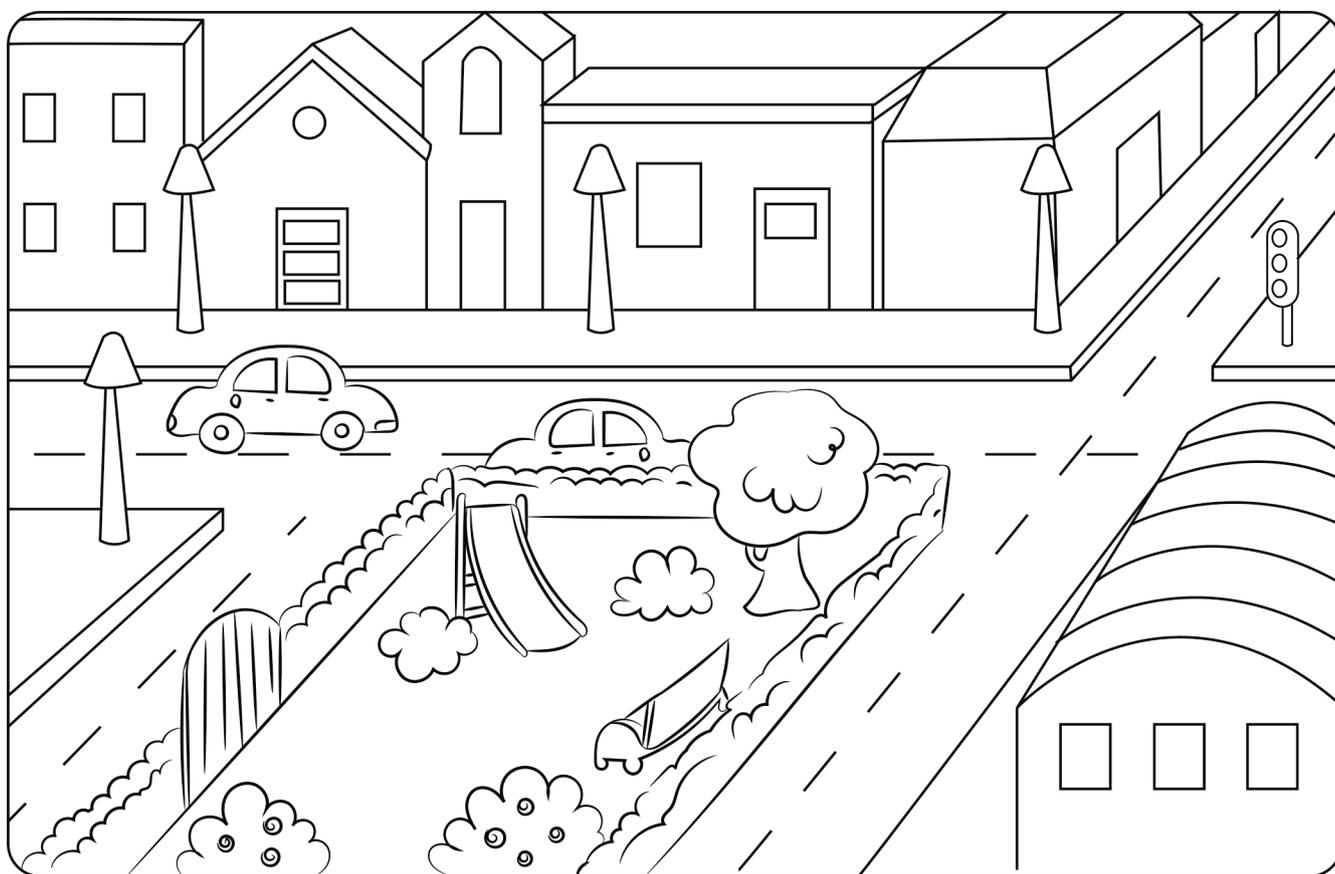
Locale: _____

Arredo: _____

Funzione: _____

LA CITTÀ

La città è un luogo molto antropizzato. Accanto alle abitazioni ci sono edifici pubblici per rispondere ai bisogni dei cittadini. Osserva l'illustrazione e rispondi alle domande.



➔ RISPONDI ALLE DOMANDE.

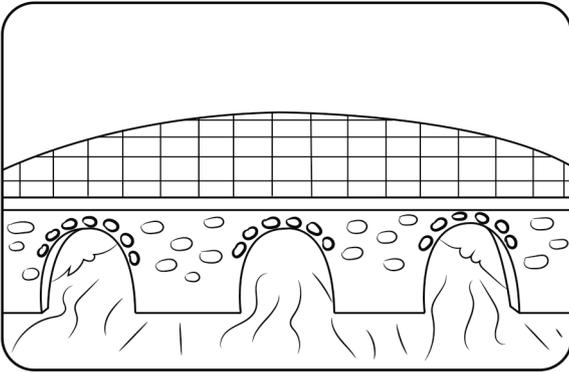
- Quali sono gli elementi artificiali?

- Quali sono gli elementi naturali?

- Sono più numerosi gli elementi naturali o quelli artificiali?

PERCHÉ L'UOMO INTERVIENE SULL'AMBIENTE?

→ SEGNA CON UN X LE RISPOSTE CORRETTE.



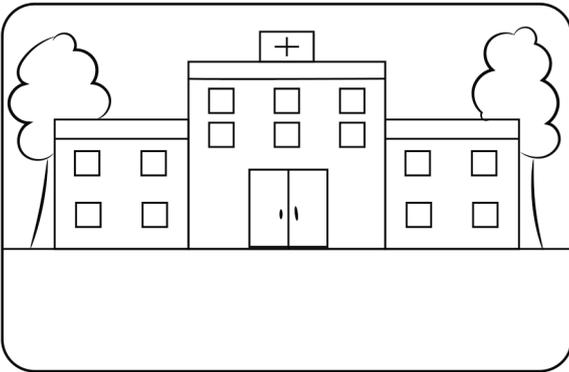
Perché l'uomo ha costruito i ponti?

- Per poter pescare su un fiume
- Per attraversare il fiume



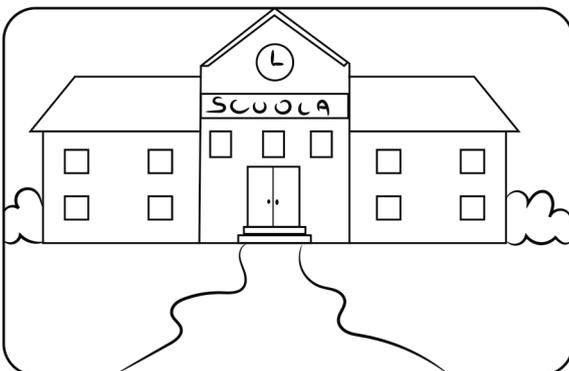
Perché l'uomo ha costruito le strade?

- Per spostarsi rapidamente da un luogo ad un altro
- Per creare delle piste solo per alcuni veicoli



Perché l'uomo ha costruito gli ospedali?

- Per permettere ai malati di curarsi
- Perché c'erano troppi dottori



Perché l'uomo ha costruito le scuole?

- Per permettere ai bambini di uscire ogni mattina
- Per permettere ai bambini di imparare

DOVE VIVI?

→ ILLUSTRATE NEL RIQUADRO IL LUOGO IN CUI VIVI E DESCRIVILO BREVEMENTE AIUTANDOTI CON LE DOMANDE.



→ DOMANDE GUIDA

- Come si chiama il luogo in cui vivi?
- Ci sono elementi naturali? Quali?
- Quali sono, invece, gli elementi artificiali presenti?
- Quali attività vi si svolgono?

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

MATEMATICA Classe seconda

NUCLEO TEMATICO - NUMERI		
Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali entro il 100. • Usa il numero per contare, confrontare e ordinare. • Identifica ed effettua operazioni in situazioni diverse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e scrivere i numeri oltre il 100. • Individuare il numero precedente e il numero successivo. • Utilizzare correttamente i termini "maggiore", "minore", "uguale". • Ordinare i numeri in ordine crescente e in ordine decrescente. • Contare, raggruppare, confrontare e registrare in tabella o sull'abaco i numeri oltre il 100. • Conoscere i numeri pari e dispari. • Conoscere il valore posizionale delle cifre: composizione e scomposizione di numeri. • Operare con l'addizione in situazioni rappresentate graficamente e sulla linea dei numeri. • Eseguire addizioni in colonna senza e con il cambio. • Operare con la sottrazione in situazioni rappresentate graficamente e sulla linea dei numeri. • Eseguire sottrazioni in colonna senza e con il cambio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrittura e lettura dei numeri naturali oltre il 100. • Concetto di precedente e successivo. • Concetto di maggiore, minore, uguale. • Ordinamento di gruppi di numeri in senso crescente e decrescente. • Raggruppamenti, confronti e registrazione in tabella e sull'abaco di numeri entro ed oltre il 100. • Il valore posizionale delle cifre. • Composizione e scomposizione di numeri. • L'operazione di addizione con la rappresentazione grafica, sulla linea ed in colonna, senza e con il cambio. • L'operazione di sottrazione con la rappresentazione grafica, sulla linea ed in colonna, senza e con il cambio. • Il concetto di addizione e sottrazione come operazioni inverse.

	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che addizioni e sottrazioni sono operazioni inverse. • La moltiplicazione come addizione ripetuta. • Operare con la moltiplicazione in situazioni rappresentate graficamente e sulla linea dei numeri. • Eseguire moltiplicazioni in colonna senza e con il cambio. • Operare la divisione di ripartizione e contenza in situazioni rappresentate graficamente. • Eseguire divisioni senza e con il resto. • Risolvere problemi usando le quattro operazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'operazione della moltiplicazione con la rappresentazione grafica, sulla linea, con gli schieramenti e gli incroci ed in colonna senza e con il cambio. • Memorizzazione delle tabelline da 1 a 10. • Problemi con e senza la rappresentazione grafica. • Le divisioni: di ripartizione e di contenza.
--	---	--

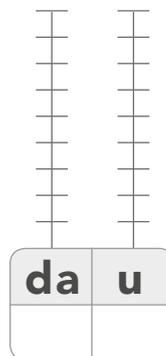
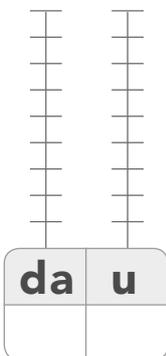
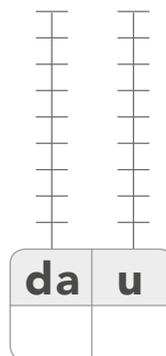
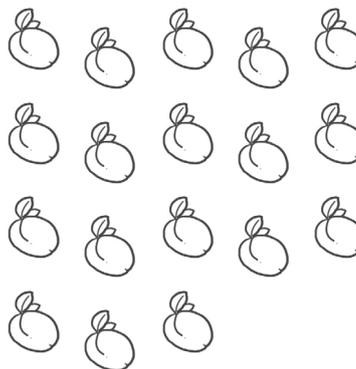
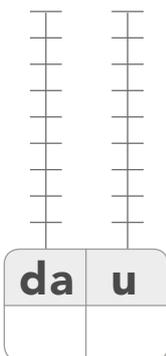
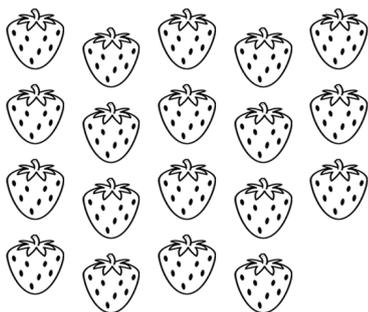
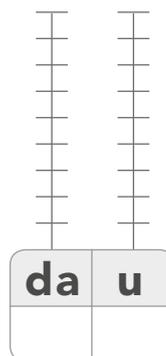
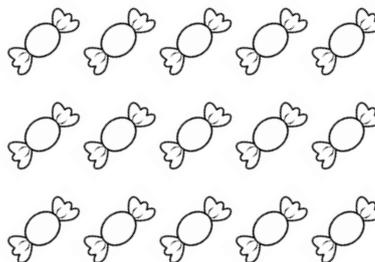
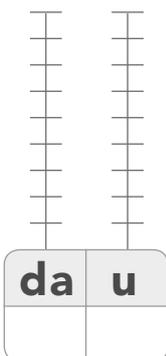
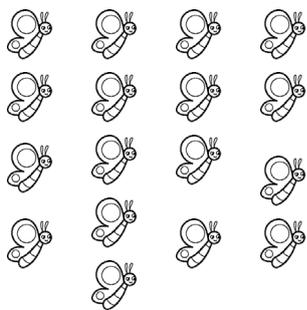
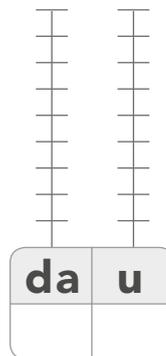
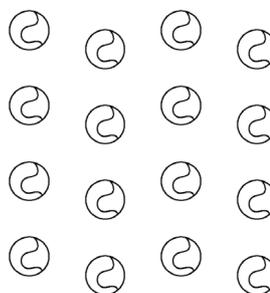
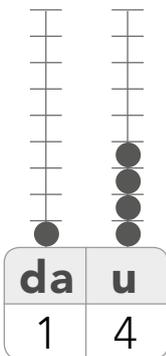
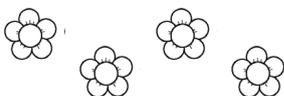
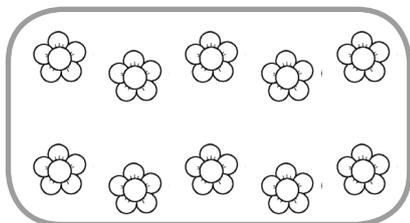
NUCLEO TEMATICO - SPAZIO E FIGURE		
Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. • Denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche. • Effettua correttamente misure con unità convenzionali e non. 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire percorsi su un reticolo. • Individuare le coordinate sul reticolo. • Discriminare linee semplici e linee intrecciate. • Classificare le linee: rette, curve e spezzate. • Avviare ai concetti di base del pensiero computazionale. • Riconoscere linee aperte e chiuse. • Riconoscere le caratteristiche dei poligoni. • Completare simmetricamente una figura data. • Riconoscere figure geometriche solide. 	<ul style="list-style-type: none"> • Spostamenti lungo percorsi assegnati. • Esecuzione e rappresentazione grafica di semplici percorsi anche mediante codici. • Individuazione di coordinate su un reticolo. • Esercizi di discriminazione tra linee semplici, linee intrecciate, rette, curve e spezzate. • Verso il coding: Pixel art. • Individuazione nel mondo circostante e nel disegno dei principali poligoni e delle loro caratteristiche. • Individuazione di simmetrie in oggetti e figure date, produzione delle stesse con il disegno. • Individuazione nel mondo circostante di solidi.

NUCLEO TEMATICO - RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

<p>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</p>	<p>Obiettivi di apprendimento</p>	<p>Contenuti e attività</p>
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno misura grandezze utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali. • Ricerca dati per ricavare informazioni e li raccoglie su tabelle e grafici. • Classifica elementi e scopre relazioni tra gli stessi. • Riflette sugli eventi usando le espressioni "certo", "probabile" e "Impossibile". 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare grandezze misurabili e effettuare confronti. • Stabilire una relazione d'ordine tra più elementi. • Misurare con unità arbitrarie. • Comprendere il concetto di misura in relazione a lunghezza, capacità, peso e tempo. • Riconoscere e denominare banconote e monete dell'euro. • Individuare elementi con una caratteristica in comune. • Riconoscere l'elemento intruso. • Riconoscere in situazioni concrete eventi possibili. • Raccogliere dati attraverso il grafico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il concetto di misura. • Confronti e misurazioni. • Esercizi sulle misure di lunghezza, capacità, peso e tempo. • L'euro: monete e banconote. • Classificazione di elementi in base ad una caratteristica comune. • Riconoscimento della relazione di appartenenza di un elemento a un insieme assegnato. • Riconoscimento dell'elemento intruso. • Gli eventi certi, probabili e impossibili. • L'indagine statistica e la raccolta dati attraverso il grafico.

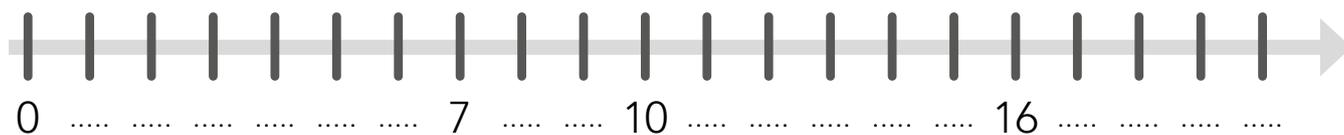
RAGGRUPPO PER 10

→ CONTA GLI OGGETTI, RAGGRUPPA IN BASE 10 E REGISTRA SULL'ABACO, COME NELL'ESEMPIO.

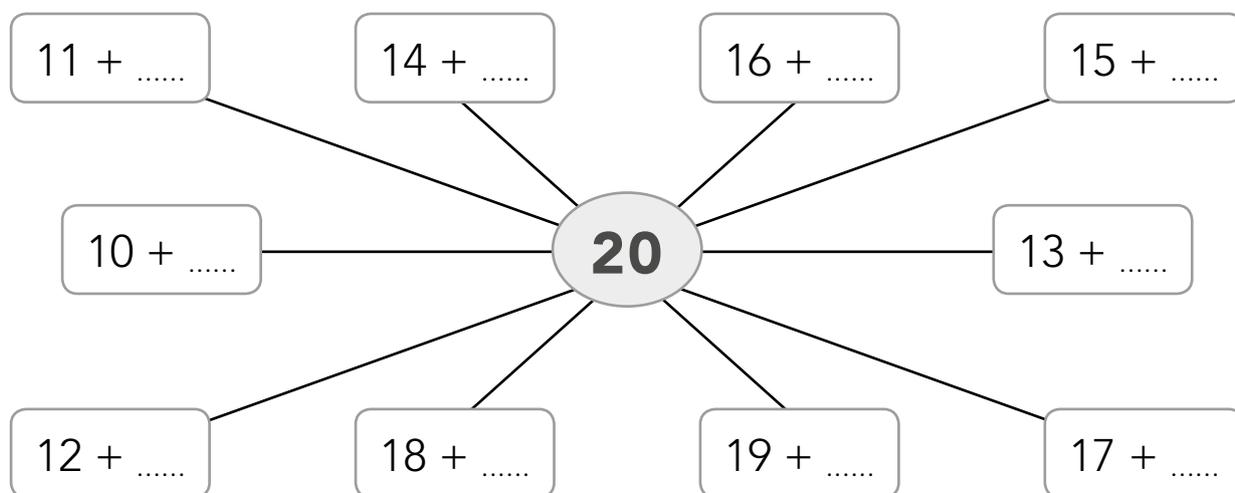


IL NUMERO 20

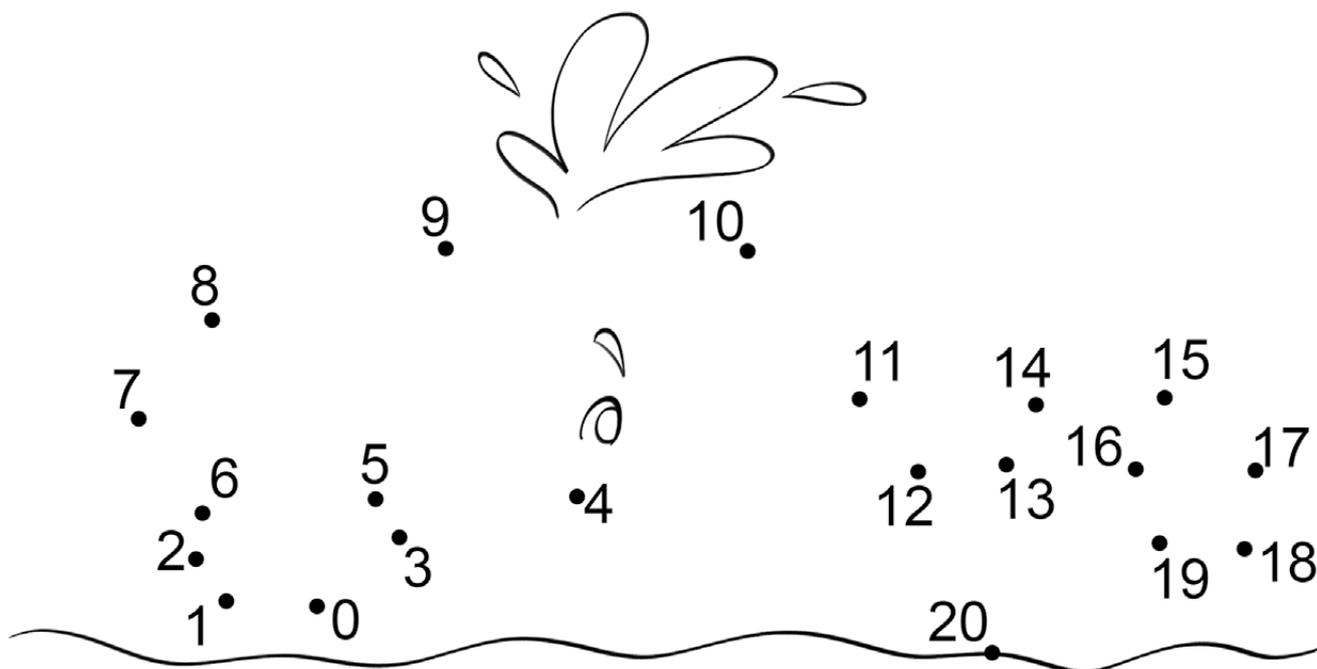
→ COMPLETA LA LINEA DEL 20.



→ QUANTO MANCA AL 20?

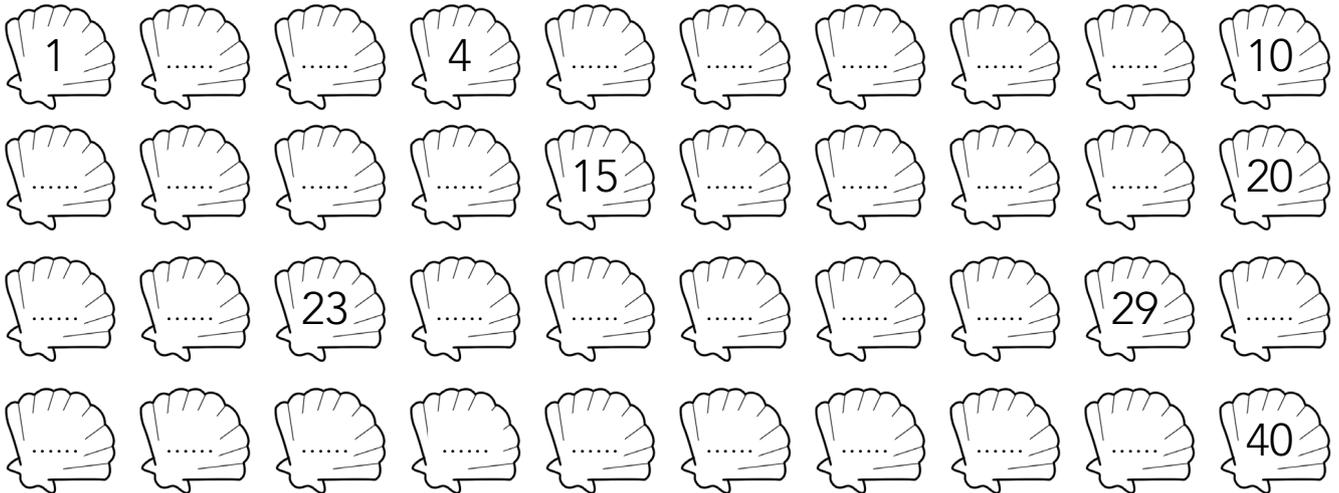


→ UNISCI I PUNTINI DA 0 A 20. CHE COSA APPARIRÀ?



I NUMERI FINO A 40

→ COMPLETA CON I NUMERI MANCANTI.



→ SCRIVI IL NUMERO PRECEDENTE E QUELLO SUCCESSIVO.

	24	
--	----	--

	37	
--	----	--

	21	
--	----	--

	28	
--	----	--

	39	
--	----	--

	29	
--	----	--

	36	
--	----	--

	19	
--	----	--

	30	
--	----	--

→ SCOMPONI I NUMERI COME NELL'ESEMPIO.

$$36 = 3 \text{ da} + 6 \text{ u}$$

$$34 = \dots\dots\dots$$

$$40 = \dots\dots\dots$$

$$27 = \dots\dots\dots$$

$$25 = \dots\dots\dots$$

$$23 = \dots\dots\dots$$

$$38 = \dots\dots\dots$$

$$30 = \dots\dots\dots$$

→ COMPONI I NUMERI COME NELL'ESEMPIO.

$$2 \text{ da} + 9 \text{ u} = 29$$

$$2 \text{ da} + 3 \text{ u} = \dots\dots\dots$$

$$3 \text{ da} = \dots\dots\dots$$

$$3 \text{ da} + 9 \text{ u} = \dots\dots\dots$$

$$4 \text{ da} = \dots\dots\dots$$

$$2 \text{ da} + 1 \text{ u} = \dots\dots\dots$$

$$2 \text{ da} + 8 \text{ u} = \dots\dots\dots$$

$$3 \text{ da} + 5 \text{ u} = \dots\dots\dots$$

I NUMERI FINO A 60

→ SCRIVI I NUMERI DA 40 A 60 NELLE NUVOLETTE.

40

50 59

→ SCRIVI IL NUMERO PRECEDENTE E QUELLO SUCCESSIVO.

<input type="text"/> 42 <input type="text"/>	<input type="text"/> 53 <input type="text"/>	<input type="text"/> 51 <input type="text"/>
<input type="text"/> 49 <input type="text"/>	<input type="text"/> 48 <input type="text"/>	<input type="text"/> 50 <input type="text"/>
<input type="text"/> 47 <input type="text"/>	<input type="text"/> 44 <input type="text"/>	<input type="text"/> 59 <input type="text"/>

→ COMPLETA L'UGUAGLIANZA PER COMPORRE IL NUMERO, COME NELL'ESEMPIO.

$$4 \text{ da} + 6 \text{ u} = 46$$

$$\dots\dots\dots + 3 \text{ u} = 43$$

$$5 \text{ da} + \dots\dots\dots = 55$$

$$5 \text{ da} + \dots\dots\dots = 52$$

$$4 \text{ da} + \dots\dots\dots = 48$$

$$\dots\dots\dots + 2 \text{ u} = 42$$

→ COLLEGA OGNI NUMERO ALLA SUA SCOMPOSIZIONE.

49 57 60 44 51

6 da 5 da + 1 u 4 da + 9 u 5 da + 7 u 4 da + 4 u

I NUMERI FINO A 80

→ COMPLETA LA LINEA DEI NUMERI.



→ FORMA IL NUMERO 70, AGGIUNGENDO LE DECINE NECESSARIE.

2 da + 5 da	→ 7 da	→ 70	 + 1 da	→	→ 70
3 da +	→	→ 70	 + 6 da	→	→ 70
4 da +	→	→ 70		5 da +	→	→ 70

→ QUANTO MANCA PER FORMARE IL NUMERO 80? COMPLETA L'UGUAGLIANZA.

75 + 5 = 80		20 + = 80
60 + = 80		80 + = 80
40 + = 80		15 + = 80
..... + 79 = 80		55 + = 80
30 + = 80	 + 45 = 80
10 + = 80	 + 50 = 80

→ IN OGNI GRUPPO CERCHIA IN ROSSO IL NUMERO MAGGIORE E IN BLU IL NUMERO MINORE.

45 ♦ 36 ♦ 74 ♦ 79 ♦ 63

66 ♦ 47 ♦ 72 ♦ 80 ♦ 18

72 ♦ 27 ♦ 56 ♦ 64 ♦ 46

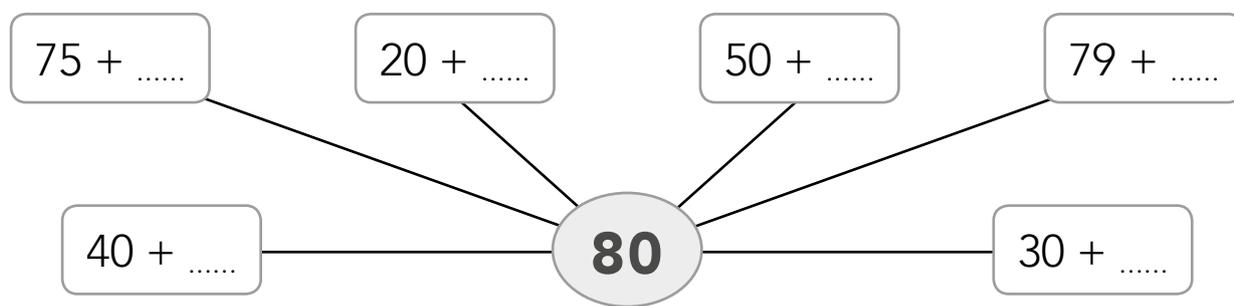
19 ♦ 75 ♦ 59 ♦ 64 ♦ 70

I NUMERI FINO A 99

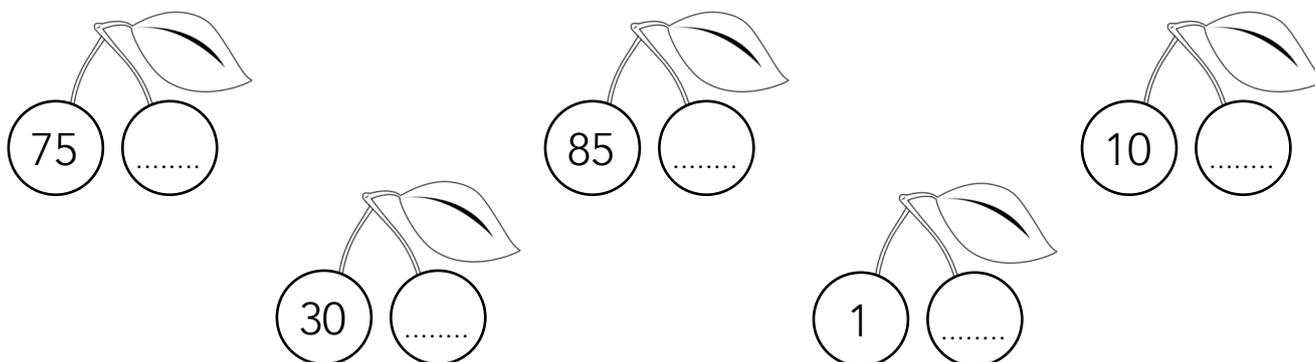
→ COMPLETA LA SERIE NUMERICA FINO A 99.

79 82 87
 90 99

→ SCRIVI IL NUMERO CHE MANCA PER FORMARE 80.



→ SCRIVI IL NUMERO CHE MANCA PER FORMARE 90.



→ IN OGNI GRUPPO CERCHIA IN ROSSO IL NUMERO MAGGIORE E IN BLU IL NUMERO MINORE.

85 ♦ 90 ♦ 95 ♦ 65 ♦ 78

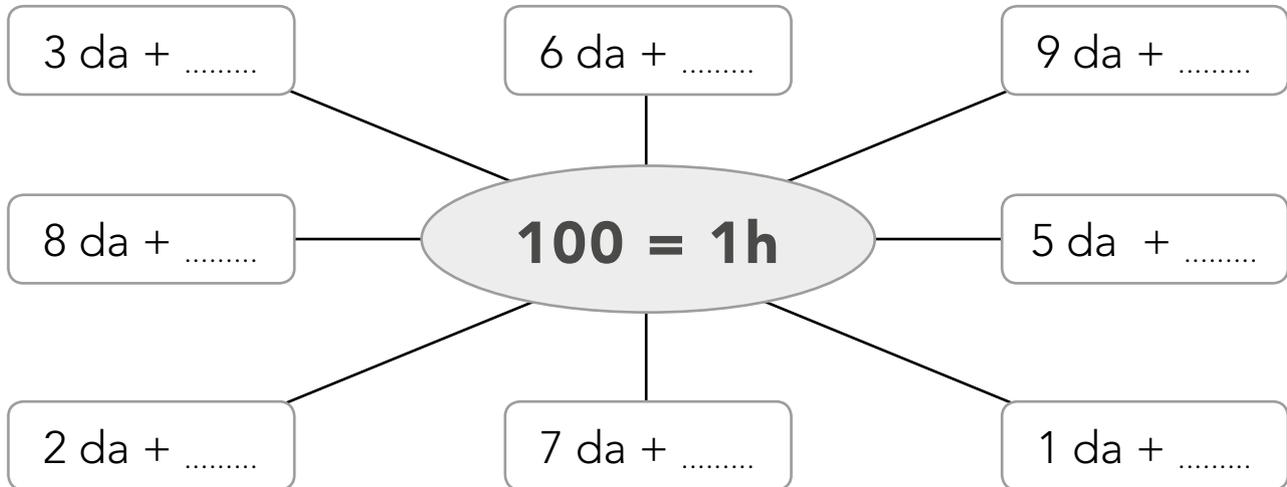
78 ♦ 87 ♦ 97 ♦ 19 ♦ 91

96 ♦ 69 ♦ 94 ♦ 77 ♦ 88

90 ♦ 88 ♦ 81 ♦ 73 ♦ 98

IL NUMERO 100

→ COMPLETA LE UGUAGLIANZE PER FORMARE CORRETTAMENTE IL 100.



→ COMPLETA CON IL NUMERO MANCANTE.

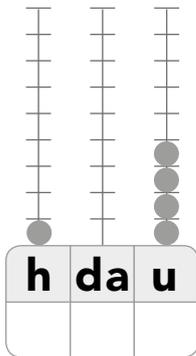
$50 + \dots = 100$	$80 + \dots = 100$	$0 + \dots = 100$
$25 + \dots = 100$	$\dots + 10 = 100$	$2 + \dots = 100$
$\dots + 99 = 100$	$\dots + 40 = 100$	$\dots + 5 = 100$

→ VERO (V) O FALSO (F)? INDICA CON UNA ✕.

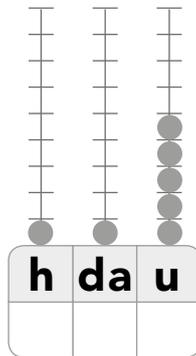
- 100 unità (u) formano 1 centinaio (h) (V) (F)
- 10 decine (da) formano 1 centinaio (h) (V) (F)
- 100 unità (u) sono 10 decine (da) (V) (F)
- 1 centinaio (h) è formato da 100 decine (da) (V) (F)

I NUMERI OLTRE IL 100 SULL'ABACO

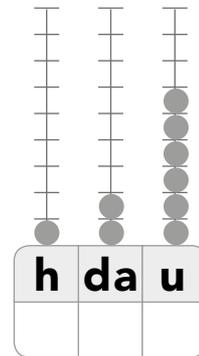
→ SCRIVI IN CIFRE E IN PAROLA IL NUMERO RAPPRESENTATO SU OGNI ABACO.



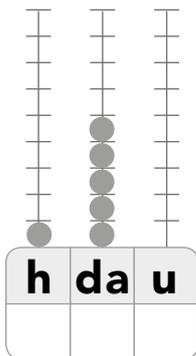
.....



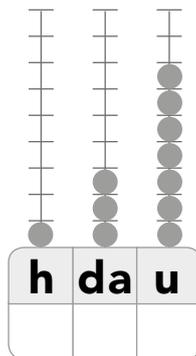
.....



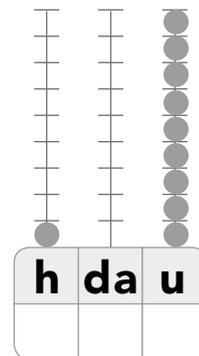
.....



.....

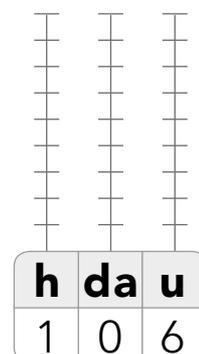
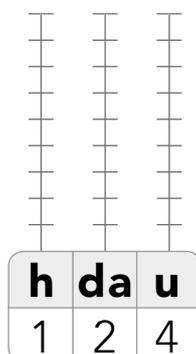
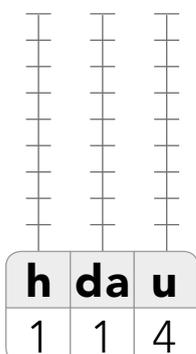


.....



.....

→ RAPPRESENTA SULL'ABACO I SEGUENTI NUMERI.



NUMERI SEMPRE PIÙ GRANDI

→ COMPLETA LA TABELLA COME NELL'ESEMPIO.

in cifre	h	da	u	in parola
126	1	2	6	centoventisei
115				
	1	3	9	
				centoquarantuno
174				
108				
	1	8	0	
	1	5	2	
				centotrentasei

→ LEGGI E SCOMPONI I NUMERI, INDICANDO IL VALORE DI OGNI CIFRA.

124 =	100 + 20 + 4	=	1 h, 2 da, 4 u
119 =	=
137 =	=
190 =	=
151 =	=
162 =	=

→ COMPONI I NUMERI.

1 h, 4 da, 2 u =	100 + 40 + 2 = 142
1 h, 3 da, 2 u =
1 h, 6 da, 1 u =
1 h, 5 da, 8 u =
1 h, 2 da, 9 u =
1 h, 7 da, 3 u =

ADDIZIONI SENZA CAMBIO

→ ESEGUI LE ADDIZIONI.

da	u	
1	5	+
3	3	=
<hr/>		

da	u	
2	4	+
6	1	=
<hr/>		

da	u	
8	1	+
1	0	=
<hr/>		

da	u	
4	5	+
4	2	=
<hr/>		

da	u	
7	1	+
1	8	=
<hr/>		

da	u	
3	3	+
4	2	=
<hr/>		

da	u	
2	7	+
1	2	=
<hr/>		

da	u	
1	9	+
4	0	=
<hr/>		

→ ESEGUI LE ADDIZIONI.

+	10	15	25	50
0				
10				
20				
30				
40				

+	10	5	7	9
50				
60				
70				
80				
90				

→ ESEGUI LE ADDIZIONI IN COLONNA SUL QUADERNO.

$15 + 34 =$

$47 + 11 =$

$22 + 36 =$

$85 + 13 =$

$44 + 12 =$

$37 + 21 =$

$11 + 88 =$

$64 + 35 =$

$55 + 22 =$

ADDIZIONI CON IL CAMBIO

→ ESEGUI LE ADDIZIONI.

da	u	
4	8	+
3	3	=
<hr/>		

da	u	
2	4	+
3	9	=
<hr/>		

da	u	
7	8	+
1	2	=
<hr/>		

da	u	
2	5	+
4	9	=
<hr/>		

da	u	
7	3	+
1	9	=
<hr/>		

da	u	
3	6	+
4	4	=
<hr/>		

da	u	
2	7	+
1	6	=
<hr/>		

da	u	
3	4	+
4	8	=
<hr/>		

→ IL RISULTATO DELLE SEGUENTI ADDIZIONI È SBAGLIATO.
TROVA L'ERRORE E RISCRIVILE CORRETTAMENTE.

da	u	
1	5	+
2	5	=
<hr/>		
3	0	

da	u	
1	4	+
3	9	=
<hr/>		
4	3	

da	u	
2	8	+
2	7	=
<hr/>		
5	6	

da	u	
8	4	+
	6	=
<hr/>		
9	2	

da	u	
<hr/>		

da	u	
<hr/>		

da	u	
<hr/>		

da	u	
<hr/>		

PROBLEMI CON L'ADDIZIONE

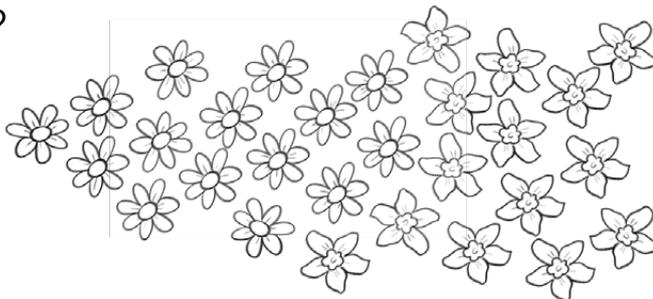
→ RISOLVI I PROBLEMI.

Maria nel prato ha raccolto 15 margherite e 14 narcisi.
Quanti fiori in tutto?

DATI

Margherite =

Narcisi =



da	u	
<hr/>		

OPERAZIONE

..... ○ =

RISPOSTA

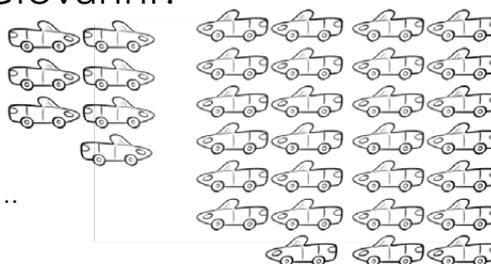
.....

Giovanni ha 27 automobili. Il nonno gliene regala altre 7.
Quante automobili avrà Giovanni?

DATI

Automobili =

Automobili nuove =



da	u	
<hr/>		

OPERAZIONE

..... ○ =

RISPOSTA

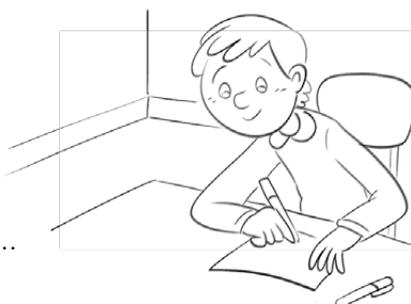
.....

La maestra ha assegnato 12 operazioni in riga e 12 in colonna.
Quante operazioni in tutto?

DATI

Operazioni in riga =

Operazioni in colonna =



da	u	
<hr/>		

OPERAZIONE

..... ○ =

RISPOSTA

.....

SOTTRAZIONI SENZA CAMBIO

→ ESEGUI LE SOTTRAZIONI.

da	u	
9	4	-
1	3	=

da	u	
5	6	-
1	2	=

da	u	
7	5	-
1	4	=

da	u	
6	9	-
2	8	=

da	u	
4	6	-
1	5	=

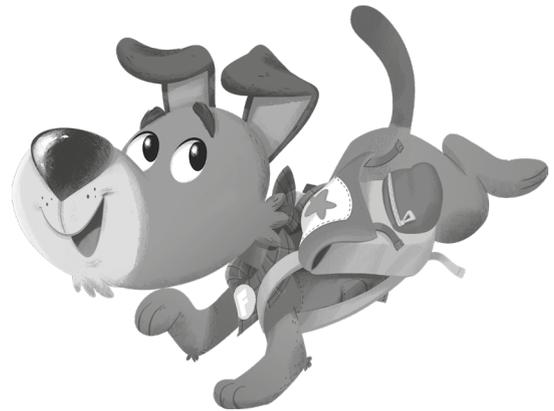
da	u	
7	7	-
3	5	=

da	u	
9	8	-
5	6	=

da	u	
4	3	-
1	3	=

→ COMPLETA LA TABELLA.

	5	9	10	15
89				
99				
59				
79				



→ ESEGUI LE SOTTRAZIONI IN COLONNA SUL QUADERNO.

$84 - 72 =$

$26 - 14 =$

$58 - 16 =$

$86 - 16 =$

$35 - 25 =$

$43 - 3 =$

$70 - 50 =$

$48 - 26 =$

$79 - 18 =$

$47 - 14 =$

$19 - 15 =$

$34 - 32 =$

SOTTRAZIONI CON IL CAMBIO

→ ESEGUI LE SOTTRAZIONI.

da	u	
6	2	-
1	3	=
<hr/>		

da	u	
5	0	-
1	6	=
<hr/>		

da	u	
7	1	-
5	4	=
<hr/>		

da	u	
6	0	-
2	5	=
<hr/>		

da	u	
4	2	-
1	9	=
<hr/>		

da	u	
6	3	-
3	5	=
<hr/>		

da	u	
4	8	-
1	9	=
<hr/>		

da	u	
2	3	-
	8	=
<hr/>		

→ IL RISULTATO DELLE SEGUENTI SOTTRAZIONI È SBAGLIATO. TROVA L'ERRORE E RISCRIVILE CORRETTAMENTE.

da	u	
8	2	-
1	4	=
<hr/>		
7	8	

da	u	
4	5	-
1	6	=
<hr/>		
3	9	

da	u	
8	1	-
1	2	=
<hr/>		
7	1	

da	u	
2	4	-
	8	=
<hr/>		
1	4	

da	u	
<hr/>		

da	u	
<hr/>		

da	u	
<hr/>		

da	u	
<hr/>		

→ ESEGUI LE SOTTRAZIONI IN COLONNA SUL QUADERNO.

$80 - 15 =$

$20 - 8 =$

$70 - 18 =$

$42 - 25 =$

$23 - 12 =$

$45 - 16 =$

PROBLEMI CON LA SOTTRAZIONE

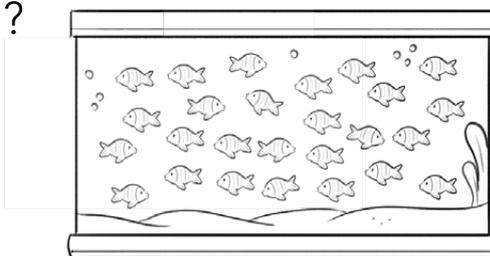
→ RISOLVI I PROBLEMI.

Nell'acquario ci sono 26 pesci. Di questi 14 sono gialli. Quanti sono i pesci di altri colori?

DATI

Pesci in totale =

Pesci gialli =



da	u	
<hr/>		

OPERAZIONE

..... ○ =

RISPOSTA

.....

Al mare Flavio ha raccolto 40 conchiglie rosa. Al rientro a casa si accorge che 11 conchiglie sono rotte. Quante conchiglie gli restano?

DATI

Conchiglie in totale =

Conchiglie rotte =



da	u	
<hr/>		

OPERAZIONE

..... ○ =

RISPOSTA

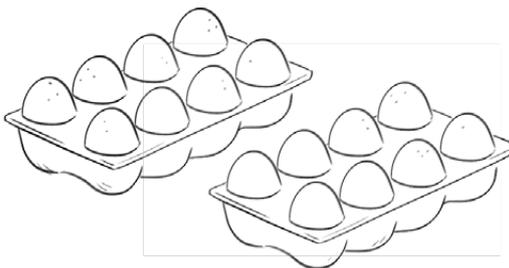
.....

Per preparare la torta Luisa acquista 16 uova, ma ne usa solo 8. Quante uova le restano?

DATI

Uova acquistate =

Uova usate =



da	u	
<hr/>		

OPERAZIONE

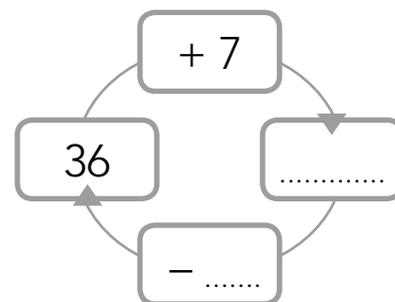
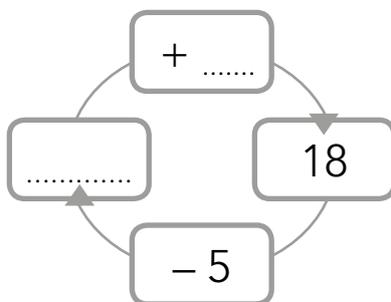
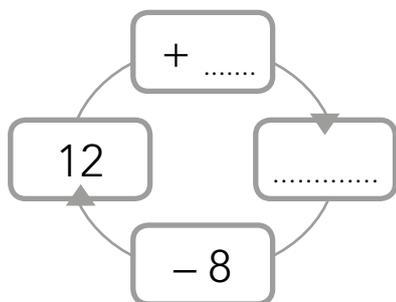
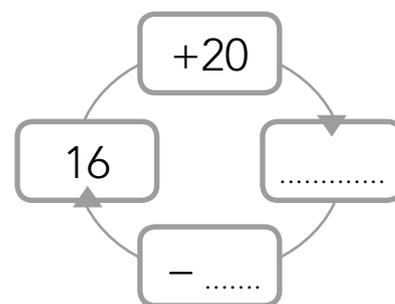
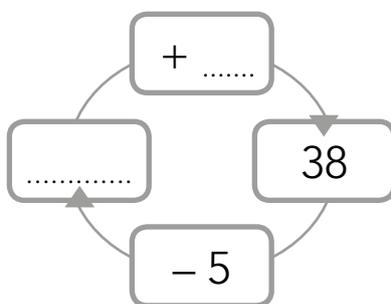
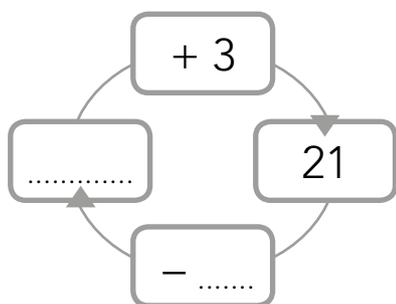
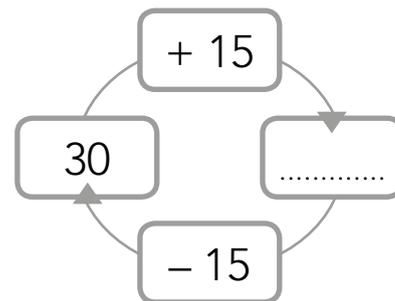
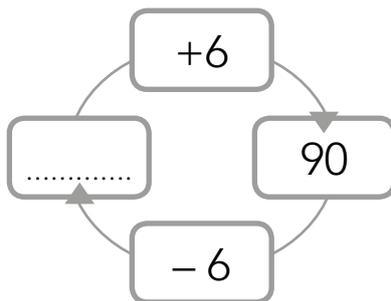
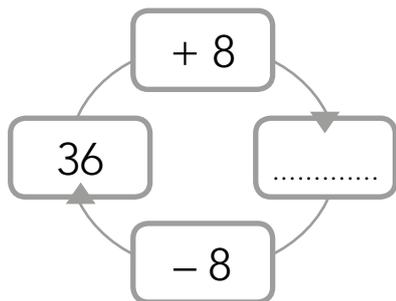
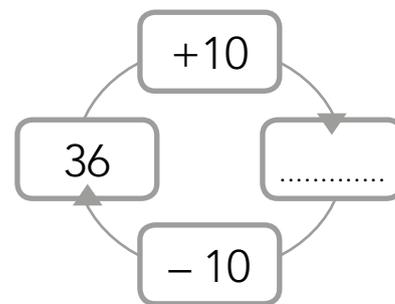
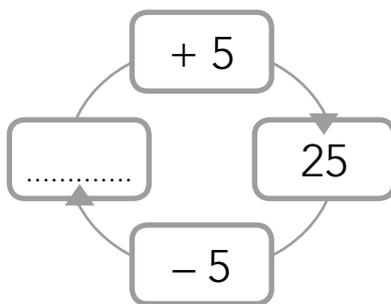
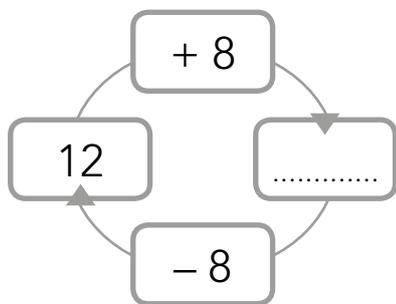
..... ○ =

RISPOSTA

.....

ADDIZIONE E SOTTRAZIONE: OPERAZIONI INVERSE

→ COMPLETA GLI SCHEMI.



LA TABELLA DELLA MOLTIPLICAZIONE

→ COMPLETA LA TAVOLA PITAGORICA.

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

→ COMPLETA LE TABELLE, AIUTANDOTI CON LA TAVOLA PITAGORICA.

X	2	3	9	7
4				
5				
8				
10				
6				

X	6	4	10	3
1				
4				
7				
2				
6				

MOLTIPLICAZIONI IN COLONNA SENZA CAMBIO

→ ESEGUI LE MOLTIPLICAZIONI.

da	u	
1	4	x
	2	=
<hr/>		

da	u	
2	2	x
	3	=
<hr/>		

da	u	
3	2	x
	3	=
<hr/>		

da	u	
4	0	x
	2	=
<hr/>		

da	u	
3	4	x
	2	=
<hr/>		

da	u	
1	1	x
	8	=
<hr/>		

da	u	
3	3	x
	2	=
<hr/>		

da	u	
8	9	x
	1	=
<hr/>		

da	u	
4	2	x
	2	=
<hr/>		

da	u	
2	4	x
	2	=
<hr/>		

da	u	
4	5	x
	1	=
<hr/>		

da	u	
1	2	x
	2	=
<hr/>		

→ ESEGUI LE MOLTIPLICAZIONI IN COLONNA SUL QUADERNO.

$30 \times 3 =$

$40 \times 1 =$

$12 \times 4 =$

$10 \times 9 =$

$25 \times 1 =$

$44 \times 2 =$

$33 \times 3 =$

$60 \times 1 =$

$31 \times 2 =$

$67 \times 1 =$

$13 \times 3 =$

$11 \times 6 =$

MOLTIPLICAZIONI IN COLONNA CON IL CAMBIO

→ ESEGUI LE MOLTIPLICAZIONI.

da	u	
1	4	x
	6	=
<hr/>		

da	u	
2	5	x
	3	=
<hr/>		

da	u	
1	2	x
	5	=
<hr/>		

da	u	
1	3	x
	7	=
<hr/>		

da	u	
2	4	x
	3	=
<hr/>		

da	u	
1	2	x
	8	=
<hr/>		

da	u	
3	9	x
	2	=
<hr/>		

da	u	
1	9	x
	5	=
<hr/>		

da	u	
2	7	x
	2	=
<hr/>		

da	u	
1	9	x
	3	=
<hr/>		

da	u	
1	5	x
	2	=
<hr/>		

da	u	
1	4	x
	5	=
<hr/>		

→ ESEGUI LE MOLTIPLICAZIONI IN COLONNA SUL QUADERNO.

$12 \times 9 =$

$17 \times 4 =$

$24 \times 4 =$

$15 \times 6 =$

$28 \times 2 =$

$45 \times 2 =$

$13 \times 5 =$

$16 \times 5 =$

$35 \times 2 =$

$17 \times 3 =$

$16 \times 3 =$

$13 \times 6 =$

PROBLEMI CON LA MOLTIPLICAZIONE

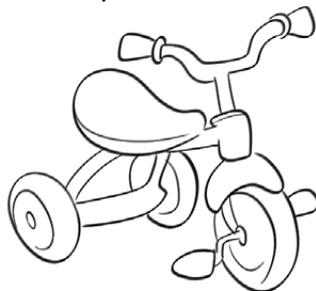
→ RISOLVI I PROBLEMI.

Un triciclo ha 3 ruote. Quante ruote potrai contare guardando 12 tricicli?

DATI

Ruote di un triciclo =

Tricicli =



da	u	
<hr/>		

OPERAZIONE

..... ○ =

RISPOSTA

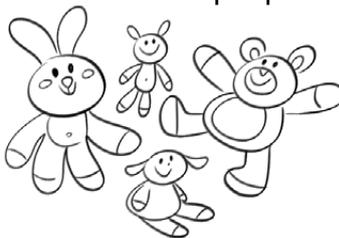
.....

Nella cameretta di Francesca ci sono 4 scaffali. Su ciascuno di essi Francesca ha disposto 11 pupazzetti. Quanti pupazzetti in tutto?

DATI

Scaffali =

Pupazzetti per scaffale =



da	u	
<hr/>		

OPERAZIONE

..... ○ =

RISPOSTA

.....

Ludovico colleziona monete antiche. Nel suo raccoglitore conserva 8 monete per pagina. Se le pagine sono 12, quante monete ha conservato Ludovico?

DATI

Monete per pagina =

Numero pagine =



da	u	
<hr/>		

OPERAZIONE

..... ○ =

RISPOSTA

.....

DIVISIONE DI RIPARTIZIONE

→ DISTRIBUISCI IN PARTI UGUALI **12** CAMELLE A **3** BAMBINI.



$$12 : 3 = \dots\dots\dots$$

→ DISTRIBUISCI IN PARTI UGUALI **15** FIORI IN **5** VASI.



$$\dots\dots\dots : \dots\dots\dots = \dots\dots\dots$$

→ DISTRIBUISCI IN PARTI UGUALI **10** DOLCI IN **2** PIATTINI.

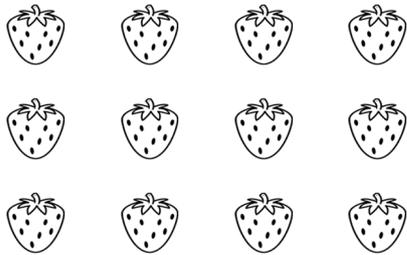


$$\dots\dots\dots : \dots\dots\dots = \dots\dots\dots$$

DIVISIONE DI CONTENENZA

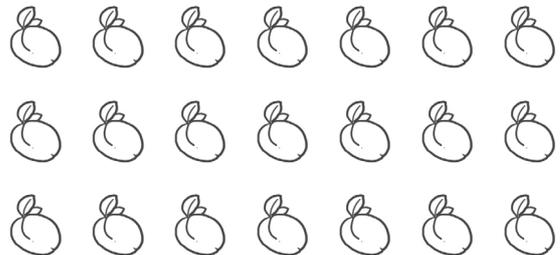
→ CONTA GLI ELEMENTI, RAGGRUPPA SECONDO L'INDICAZIONE E REGISTRA LA DIVISIONE.

RAGGRUPPA PER 2



$$12 : 2 = 6$$

RAGGRUPPA PER 3



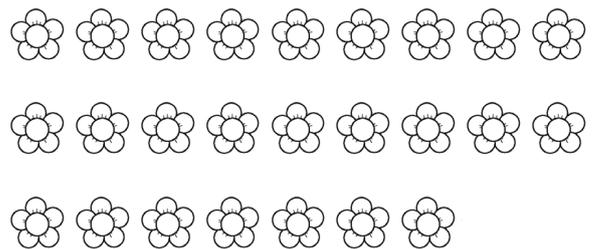
$$\dots : \dots = \dots$$

RAGGRUPPA PER 4



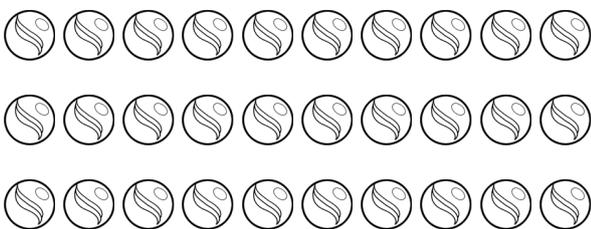
$$\dots : \dots = \dots$$

RAGGRUPPA PER 5



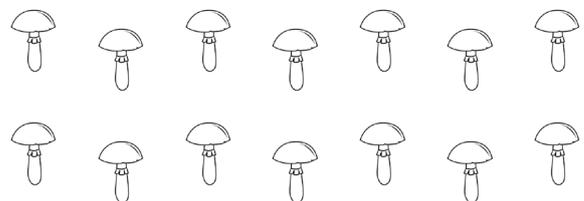
$$\dots : \dots = \dots$$

RAGGRUPPA PER 6



$$\dots : \dots = \dots$$

RAGGRUPPA PER 7

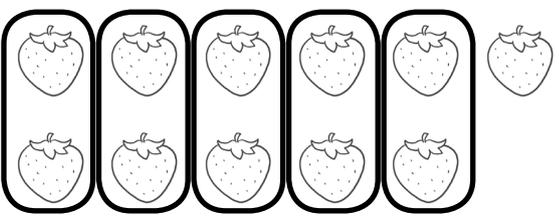


$$\dots : \dots = \dots$$

DIVISIONI CON IL RESTO

→ CONTA GLI ELEMENTI, RAGGRUPPA SECONDO L'INDICAZIONE, REGISTRA LA DIVISIONE E RISPONDI ALLA DOMANDA.

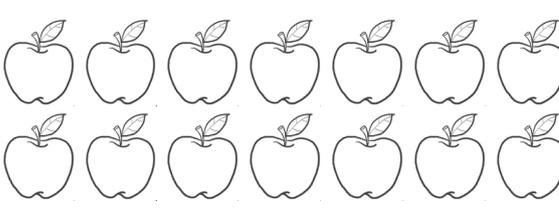
RAGGRUPPA PER 2



$11 : 2 = 5$

Quante ne avanzano? **1**

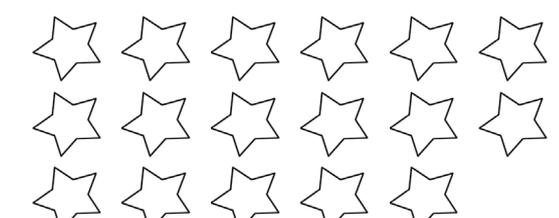
RAGGRUPPA PER 3



..... : =

Quante ne avanzano?

RAGGRUPPA PER 4



..... : =

Quante ne avanzano?

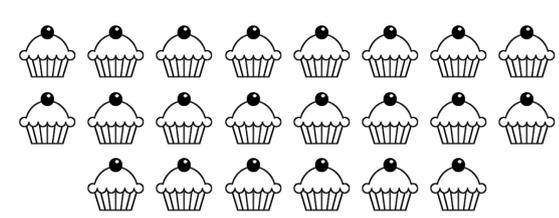
RAGGRUPPA PER 5



..... : =

Quanti ne avanzano?

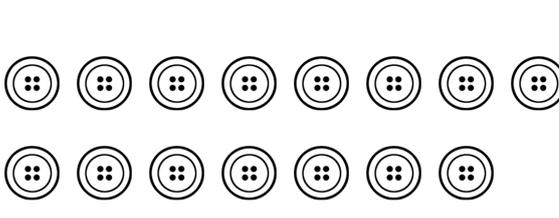
RAGGRUPPA PER 6



..... : =

Quanti ne avanzano?

RAGGRUPPA PER 7



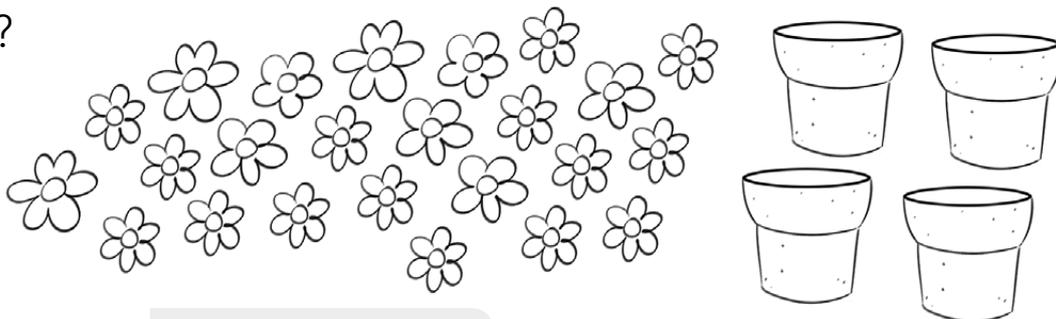
..... : =

Quanti ne avanzano?

PROBLEMI CON LA DIVISIONE

→ RISOLVI I PROBLEMI.

Bianca raccoglie 24 fiori e li distribuisce in 4 vasi sul tavolo. Quanti fiori in ogni vaso?



DATI

Fiori =

Vasi =

OPERAZIONE

..... ○ =

RISPOSTA

.....

Il pizzaiolo distribuisce in parti uguali 32 pezzetti di mozzarella su 4 pizze. Quanti pezzetti di mozzarella su ogni pizza?



DATI

Pezzetti di mozzarella =

Pizze =

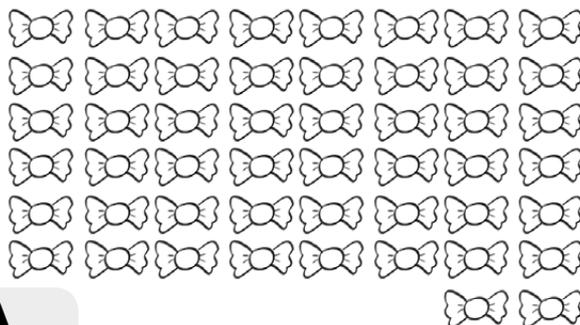
OPERAZIONE

..... ○ =

RISPOSTA

.....

Toni ha 50 caramelle e vuole metterle in 5 bustine. Quante caramelle metterà in ogni bustina?



DATI

Caramelle =

Bustine =

OPERAZIONE

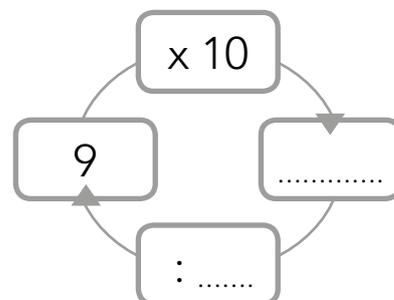
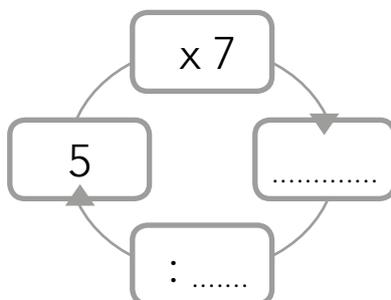
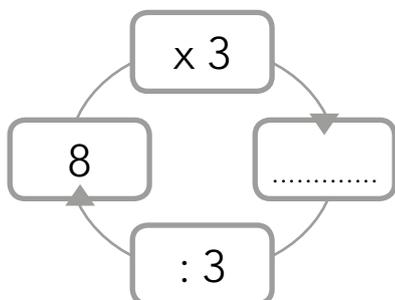
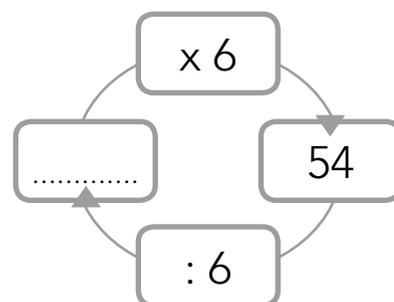
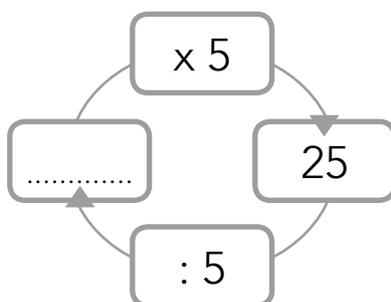
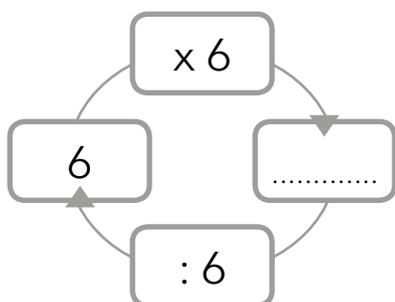
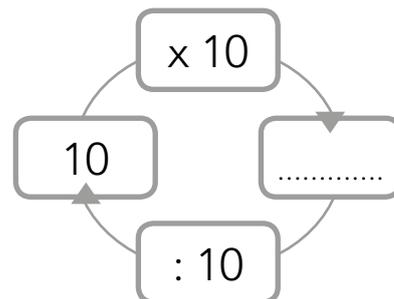
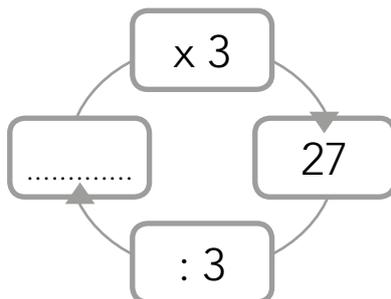
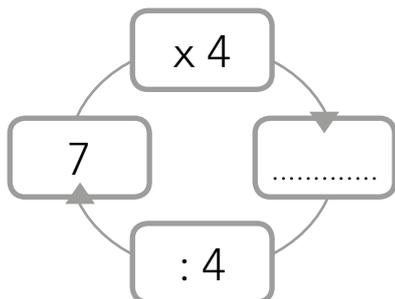
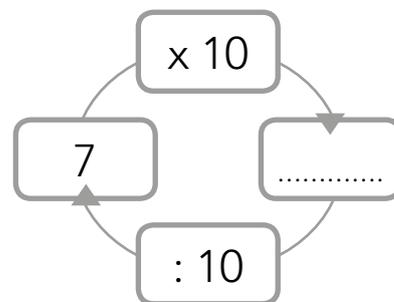
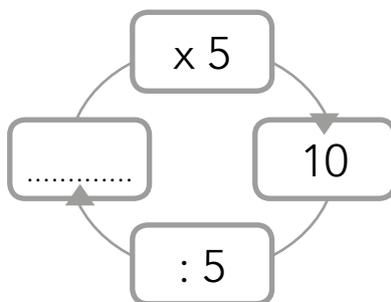
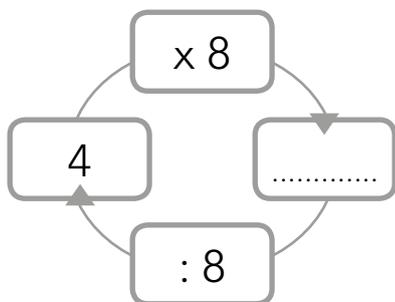
..... ○ =

RISPOSTA

.....

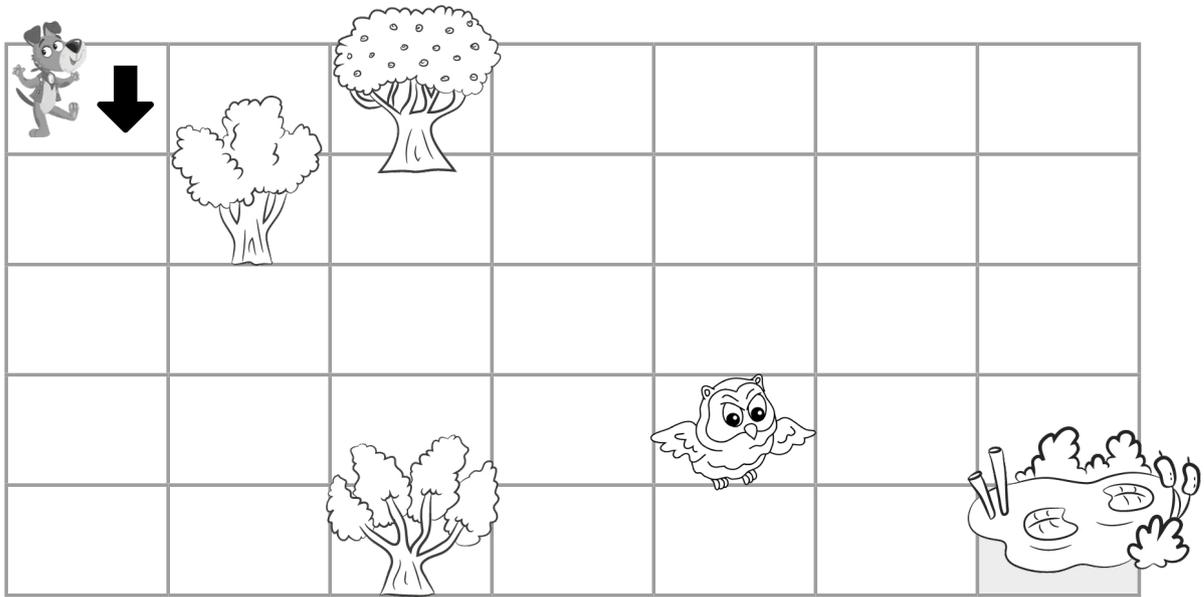
MOLTIPLICAZIONE E DIVISIONE: OPERAZIONI INVERSE

→ COMPLETA GLI SCHEMI.

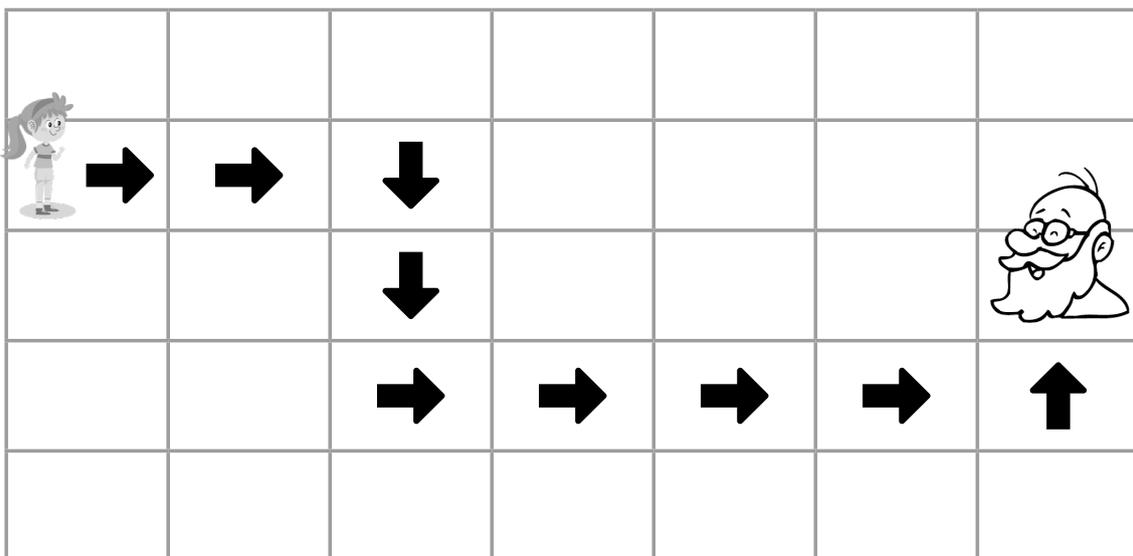


PERCORSI SUL RETICOLO

- TRACCIA IL PERCORSO PIÙ BREVE CHE FRED PUÒ COMPIERE PER RAGGIUNGERE LO STAGNO. POI SCRIVILO NEL RIQUADRO, USANDO I NUMERI E LE FRECCE.



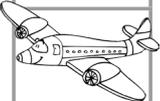
- DESCRIVI CON I NUMERI E LE FRECCE IL PERCORSO CHE HA COMPIUTO OLGA PER ANDARE DAL NONNO.



2 →

GIOCHIAMO CON LE COORDINATE

➔ FRED DEVE RECUPERARE I SUOI GIOCATTOLI.
AIUTALO A RITROVARLI SCRIVENDO LE COORDINATE.

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						





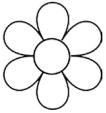






➔ PROVA A DISEGNARE GLI OGGETTI SEGUENDO LE COORDINATE.

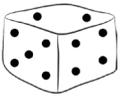
	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						





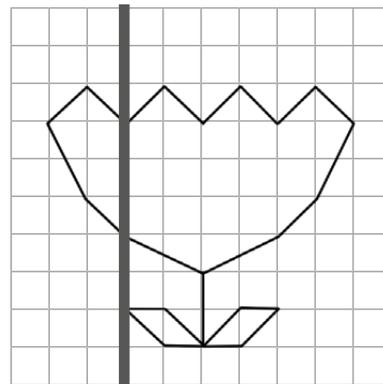
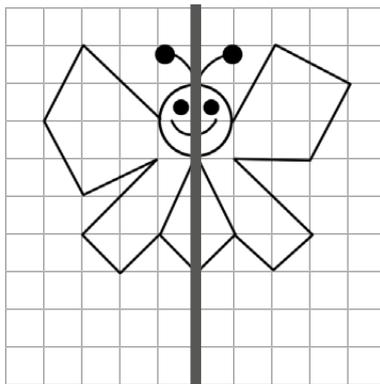
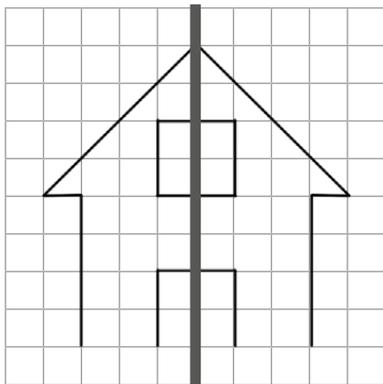




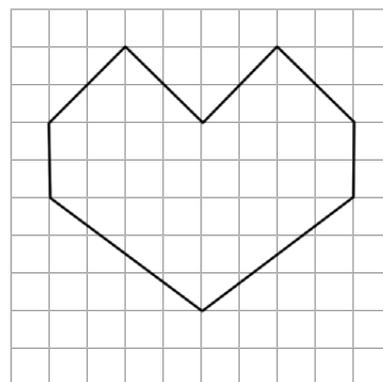
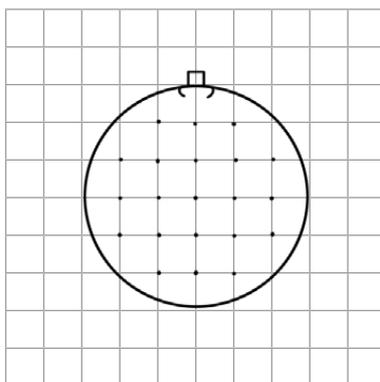
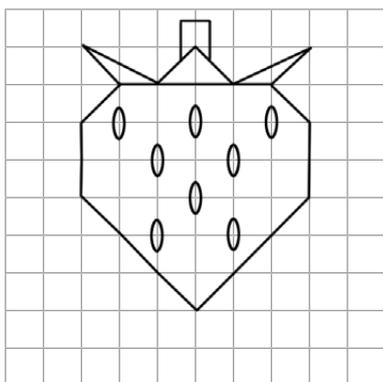


LA SIMMETRIA

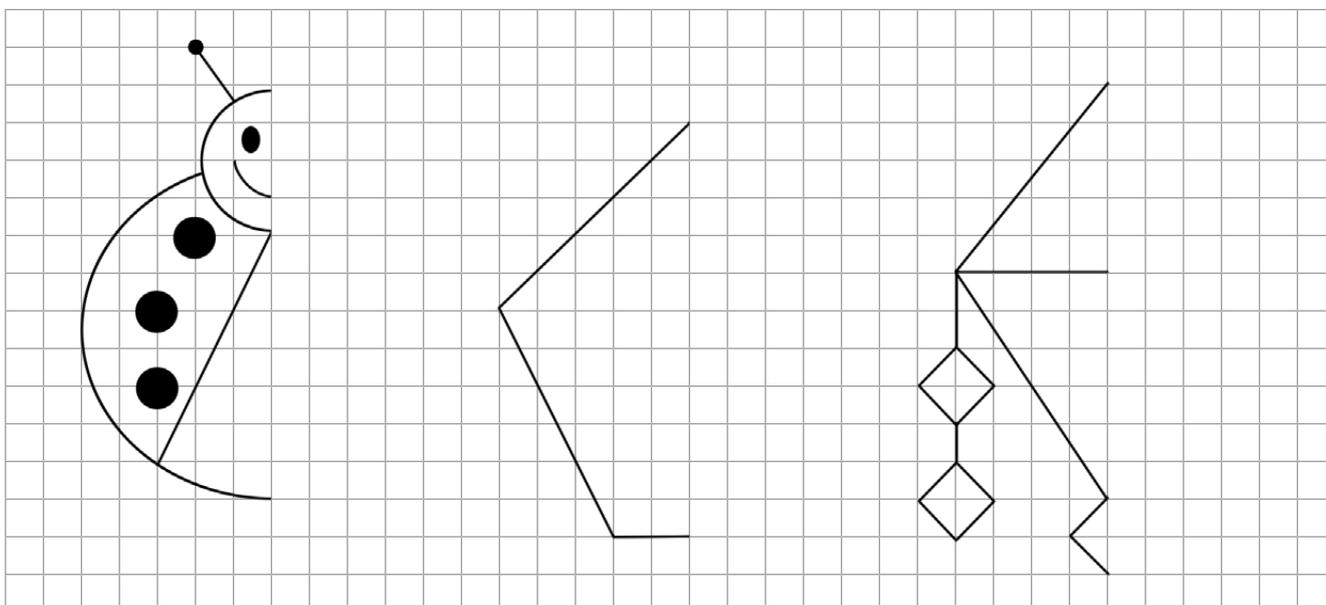
→ COLORA SOLO LE FIGURE DIVISE SIMMETRICAMENTE.



→ TRACCIA IN ROSSO L'ASSE DI SIMMETRIA SU OGNI FIGURA.

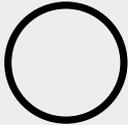
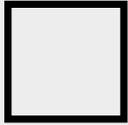


→ COMPLETA LE FIGURE, DISEGNANDO LA PARTE SIMMETRICA MANCANTE.



LE COMBINAZIONI

→ OSSERVA E COMPLETA LA TABELLA, IN MODO DA STABILIRE TUTTE LE POSSIBILI COMBINAZIONI.

		COLORI		
		ROSSO	BLU	VERDE
FORME				
				
				

→ QUANTE COMBINAZIONI? COMPLETA LA TABELLA E RISPONDI ALLA DOMANDA.

		DECORAZIONI		
		CAPPELLI		
				
				

Quante
combinazioni
hai ottenuto?

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

SCIENZE - TECNOLOGIA **Classe seconda**

NUCLEO TEMATICO - ESPORARE E DESCRIVERE LA MATERIA E I MATERIALI

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno analizza e descrive la materia e le sue caratteristiche. • Classifica i diversi materiali in base alle loro proprietà fisiche. • Individua le funzioni di un artefatto 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare e descrivere le peculiarità di solidi, liquidi, gas e polveri. • Osservare e riconoscere la presenza di acqua nei suoi diversi stati sia in base alla temperatura che in relazione al suo ciclo naturale. • Conoscere le strategie più corrette per il risparmio dell'acqua. • Individuare e descrivere le caratteristiche principali dei diversi materiali: naturali e artificiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • La materia e le sue caratteristiche: i solidi, i liquidi, i gas. • Esperimento sulle peculiarità di alcuni tipi di solidi: le polveri. • Esperimenti per scoprire le caratteristiche ed il comportamento fisico di gas e liquidi. • Il ciclo dell'acqua. • L'acqua e i suoi passaggi di stato in base alla temperatura. • L'acqua un bene prezioso. • I materiali: naturali e artificiali.

NUCLEO TEMATICO - OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno osserva, classifica e descrive le caratteristiche di vegetali ed animali. • Coglie le relazioni esistenti tra i viventi e i diversi ambienti naturali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare gli aspetti significativi nella vita delle piante e degli animali. • Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di crescita di vegetali ed animali. • Riconoscere e descrivere le caratteristiche degli ambienti naturali, intuendo la relazione e lo scambio che esiste tra essi e i diversi organismi viventi. 	<ul style="list-style-type: none"> • I vegetali: le piante e le sue parti, foglie, fiori, frutti e semi. • Come nasce e si sviluppa una pianta. • Gli animali: la riproduzione, il nutrimento e il movimento. • Gli animali e l'adattamento all'ambiente. • Dove vivono gli animali: tane, nidi, scogliere, grotte, tronchi d'albero.

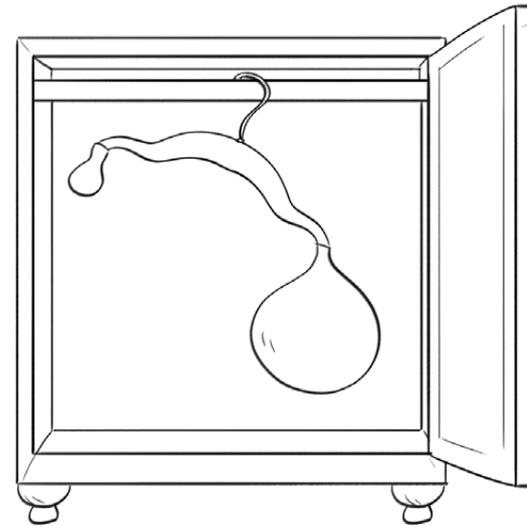
FACCIAMO ESPERIMENTI CON L'ARIA

APPENDI IL PALLONCINO

- 1 Appendere a ciascuna delle estremità della gruccia un palloncino sgonfio.
- 2 Appendere la gruccia ad un gancio: le estremità saranno in equilibrio.
- 3 Gonfiare uno solo dei palloncini.
- 4 Far osservare che la gruccia pende dalla parte del palloncino gonfio d'aria.
- 5 Ripetere l'esperimento con due palloncini più e meno gonfi e poi con due palloncini gonfi.

OCCORRENTE

- Una gruccia per abiti
- Palloncini



Abbiamo dimostrato che **l'aria ha un peso.**

LA CARTOLINA

- 1 Riempire d'acqua un bicchiere di plastica fino all'orlo.
- 2 Poggiare la cartolina sul bicchiere.
- 3 Tenendo ben ferma la cartolina, capovolgere velocemente il bicchiere.
- 4 Togliere la mano da sotto la cartolina.
- 5 Osservare che la cartolina rimarrà attaccata al bicchiere e l'acqua non cadrà!

OCCORRENTE

- Una cartolina
- Un bicchiere di plastica rigida
- Acqua



Abbiamo dimostrato che **la pressione dell'aria dal basso schiaccia la cartolina** contro il bordo del bicchiere e tiene l'acqua dentro il bicchiere. L'aria non può entrare e l'acqua non può uscire.

FACCIAMO ESPERIMENTI CON L'ACQUA

IL CICLO DELL'ACQUA

- 1 Versare dell'acqua nella bottiglia di plastica fino a riempirne metà.
- 2 Chiudere la bottiglia con il tappo, segnare con un pennarello il livello dell'acqua e lasciarla esposta alla luce del Sole.
- 3 Osservare che poco dopo l'acqua sul fondo evaporerà fino a formare delle gocce sulle pareti della parte alta della bottiglia.

OCCORRENTE

- Una bottiglia di plastica trasparente
- Acqua
- Pennarelli



L'esperimento ci aiuta a spiegare come, grazie al calore del Sole, l'acqua del mare forma le nuvole con la condensa nel **ciclo dell'acqua**. Per rendere più accattivante e divertente la presentazione, si possono disegnare il Sole e le nuvole sulla parte esterna della bottiglia.

GOCCE DI COLORE

- 1 Versare acqua nelle tazzine e aggiungere poi i coloranti. Maggiore sarà il numero dei colori, migliore sarà l'effetto.
- 2 Riempire il barattolo con l'olio, poi con il contagocce lasciarvi cadere dentro gocce di acqua colorata.
- 3 Osservare che le gocce di acqua cadranno sotto l'olio creando bellissimi giochi di colore.

OCCORRENTE

- Un barattolo di vetro
- Acqua
- Olio d'oliva
- Coloranti
- Un contagocce
- Tazzine da caffè



L'esperimento ci aiuta a dimostrare che **non tutti i liquidi si miscelano** e che l'acqua è più pesante dell'olio.

LE POLVERI

→ INDICA CON UNA **X** LA RISPOSTA CORRETTA.

• **La polvere è...**

- A. un solido
 B. un liquido
 C. un gas

• **Le polveri si ottengono...**

- A. trasformando un liquido
 B. macinando un solido
 C. scongelando un solido

• **La farina è...**

- A. un liquido
 B. un solido in polvere
 C. un gas

• **Se verso la farina sul tavolo...**

- A. cade sul pavimento
 B. forma un mucchietto
 C. si sparge dappertutto

→ COLLEGA OGNI POLVERE ALLA SUA DEFINIZIONE CON UNA FRECCIA.

CAFFÈ

FARINA

SEGATURA

SABBIA

SALE

Polvere bianca usata per insaporire il cibo

Polvere chiara o scura che si trova nei pressi del mare

Polvere bianca usata per impastare il pane

Polvere marroncina ricavata dalla lavorazione del legno

Polvere scura da cui si ottiene una bevanda

LE CARATTERISTICHE DEI MATERIALI

→ COLORA OGNI CARATTERISTICA DEI MATERIALI CON LO STESSO COLORE DEL SUO CONTRARIO.

OPACO

ELASTICO

MORBIDO

DURO

FRAGILE

RIGIDO

PERMEABILE

IMPERMEABILE

INFRANGIBILE

TRASPARENTE

→ DI QUALE MATERIALE SI PARLA? COMPLETA LE DEFINIZIONI SCEGLIENDO TRA I SEGUENTI MATERIALI. POI DISEGNA UN OGGETTO FATTO CON CIASCUNO DI ESSI.

LEGNO ♦ VETRO ♦ PLASTICA ♦ GOMMA ♦ FERRO

- A. È trasparente e fragile: è
- B. È morbida ed elastica: è
- C. È resistente e impermeabile: è
- D. È duro e opaco: è
- E. È infrangibile e duro: è

A.

B.

C.

D.

E.

LE PARTI DELLA PIANTA

→ LEGGI IL TESTO E INDICA CON UNA **X** SE L’AFFERMAZIONE È VERA (V) O FALSA (F).

Una pianta è formata da diverse parti. Le piante assorbono l’acqua e i sali minerali dal terreno attraverso le radici, che servono anche a tenere la pianta ben salda nel suolo. Gli alberi hanno un fusto legnoso che si chiama tronco e sostiene la pianta, lasciando passare anche il nutrimento che arriva fino ai rami. Ai rami, grazie al picciolo, sono attaccate le foglie, che permettono alla pianta di respirare e nutrirsi. Per fare ciò la pianta ha bisogno della luce del Sole.

Il fiore è la parte della pianta che serve alla riproduzione, cioè a far nascere altre piante. Dal fiore nasce il frutto che contiene i semi.

Quando un seme cade nella terra, potrà germogliare e far nascere nuove piantine, simili a quella da cui è nato.



	V	F
Le piante sono formate da parti diverse.		
Le radici contengono i semi.		
Per crescere la pianta ha bisogno di acqua, sali minerali e luce.		
Il picciolo è una parte della foglia.		
Il tronco sostiene la pianta e fa passare il nutrimento.		
Il fiore nasce dal frutto.		
Il fiore serve alla riproduzione.		
Il frutto contiene i semi.		
Dai semi nascono piantine diverse da quelle da cui sono nate.		

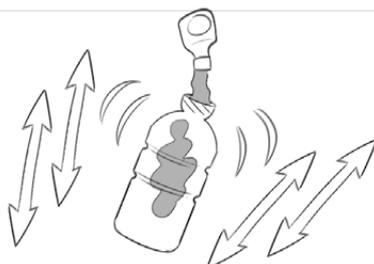
ESPERIMENTI CON LE PIANTE

LE PIANTE SI NUTRONO

1 Riempire la bottiglia di acqua.



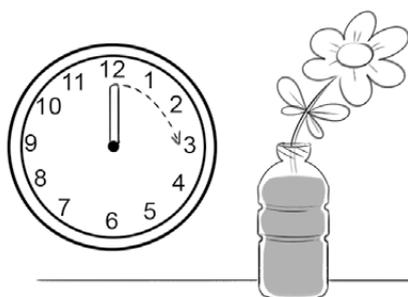
2 Versare il colorante rosso ed agitare la bottiglia.



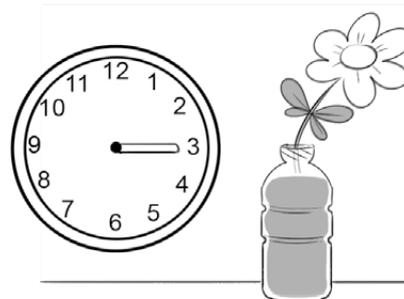
OCCORRENTE

- Una bottiglia di plastica trasparente
- Acqua
- Una rosa bianca con foglie lungo lo stelo
- Colorante rosso

3 Immergere la rosa nell'acqua e lasciarla per almeno tre ore.



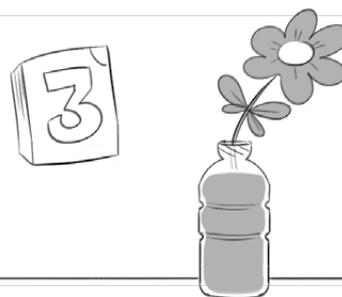
4 Trascorso il tempo, osservare che le foglie si sono tinte di rosso.



5 Lasciare la rosa nell'acqua per qualche giorno.



6 Osservare che il colore rosso ha raggiunto i petali che ora sono screziati.

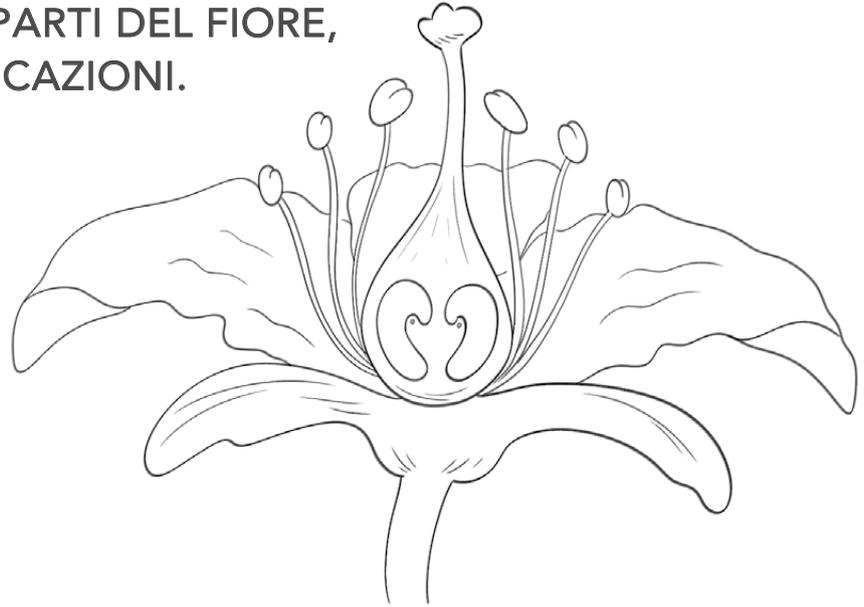


L'esperimento ci aiuta a dimostrare come **le piante assorbono il nutrimento** e come questo raggiunga tutte le parti della pianta.

FIORE E FRUTTO

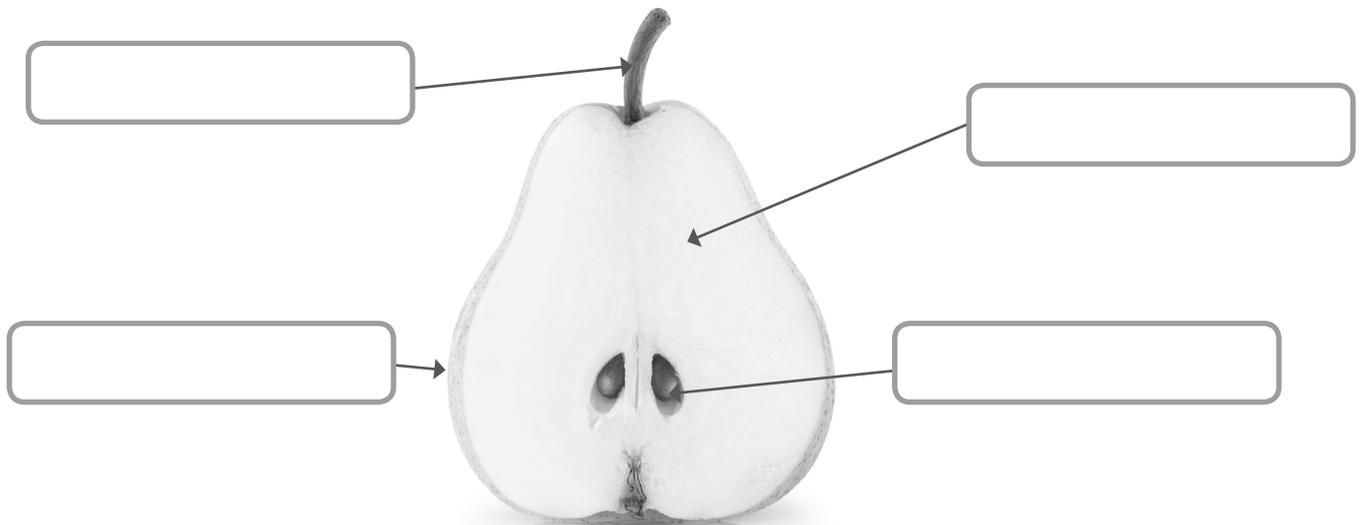
→ COLORA LE VARIE PARTI DEL FIORE, SEGUENDO LE INDICAZIONI.

IN ROSA I PETALI,
IN VERDE SEPALI,
STELO, OVARIO
E PISTILLO, IN
GIALLO GLI STAMI.



→ SCRIVI AL POSTO GIUSTO I NOMI DELLE PARTI DEL FRUTTO. POI COLORA ALLO STESSO MODO IL RIQUADRO DEL NOME E LA SUA FUNZIONE.

PICCIOLO ♦ BUCCIA ♦ SEMI ♦ POLPA



Unisce il frutto al
ramo.

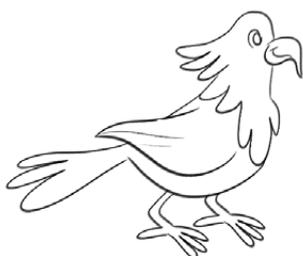
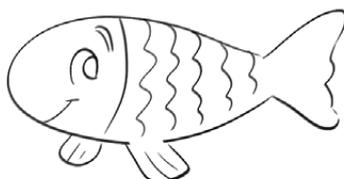
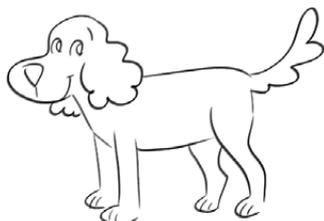
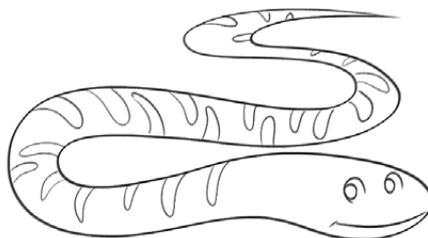
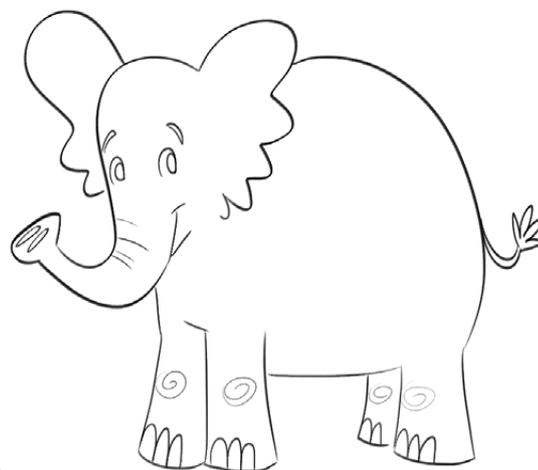
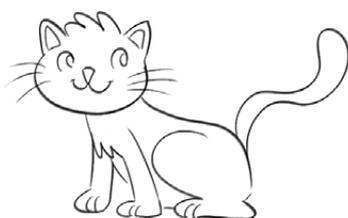
Protegge
il frutto.

Servono a far nascere
nuove piante.

Dà nutrimento agli esseri
viventi e al seme germogliato.

COME NASCONO GLI ANIMALI?

→ OSSERVA LE IMMAGINI, POI SCRIVI IL NOME DI OGNI ANIMALE NELLA TABELLA GIUSTA.



DEPONE LE UOVA	NON DEPONE LE UOVA

CHE COSA MANGIANO GLI ANIMALI?

→ COMPLETA IL TESTO, INSERENDO LE SEGUENTI PAROLE AL POSTO GIUSTO:

ONNIVORI ♦ NUTRIMENTO ♦ ERBIVORI ♦ ESSERI VIVENTI
CARNIVORI ♦ ENERGIA ♦ ANIMALI ♦ PIANTE.

Gli hanno bisogno di perché il cibo fornisce loro l'..... necessaria per vivere. Gli non si nutrono tutti allo stesso modo. Gli animali che mangiano solo carne, come il leone o lo squalo, si chiamano ; gli animali, come la capra o il panda, che mangiano solo erba, frutti, sono detti Ci sono poi animali come l'orso che mangiano animali e vegetali e sono classificati come

→ **CRUCIPUZZLE!** CANCELLA LE PAROLE IN ELENCO E CON LE LETTERE RIMANENTI TROVERAI IL CIBO PREFERITO DAL PANDA.

- ♦ GIRAFFA
- ♦ ERBA
- ♦ AQUILA
- ♦ ANIMALI
- ♦ CARNIVORO
- ♦ KOALA
- ♦ CARNE
- ♦ FRUTTA
- ♦ FIORI
- ♦ PESCE

Il panda mangia

--	--	--	--	--

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

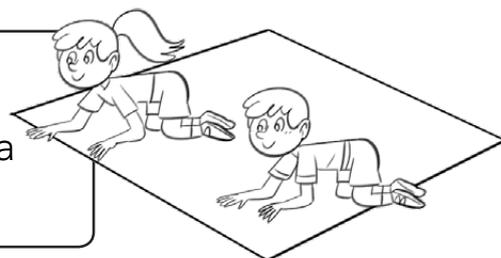
COME SI MUOVONO GLI ANIMALI?

→ INDICA CON UNA **X** IL MOVIMENTO CHE OGNI ANIMALE COMPIE PER SPOSTARSI.

animale	vola	cammina	nuota	salta	striscia
Canguro					
Coccinella					
Lombrico					
Lumaca					
Delfino					
Leopardo					
Orso					
Rana					
Rondine					
Zebra					

IN PALESTRA

Giocando in gruppo divertitevi ad imitare il movimento degli animali che di volta in volta l'insegnante nominerà.

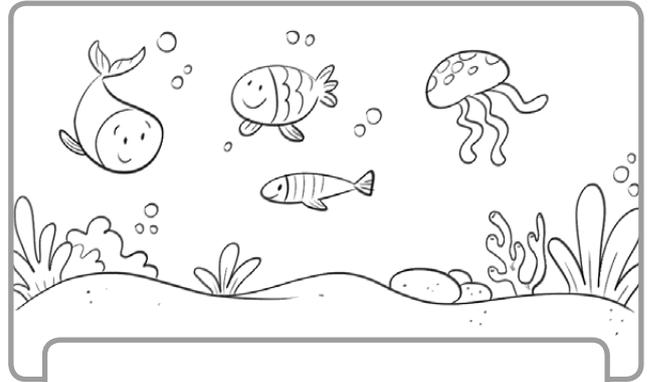


LE CASE DEGLI ANIMALI

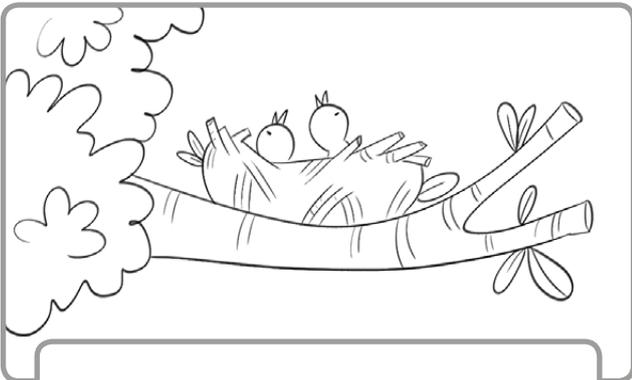
➔ OSSERVA LE IMMAGINI E SOTTO OGNI "CASA" SCRIVI I NOMI DI ALMENO TRE ANIMALI CHE POSSONO ABITARVI.



.....



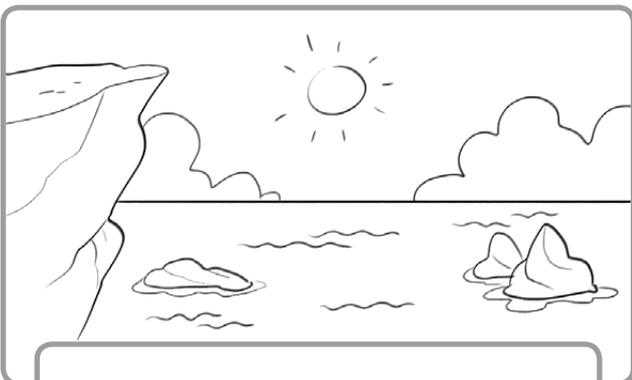
.....



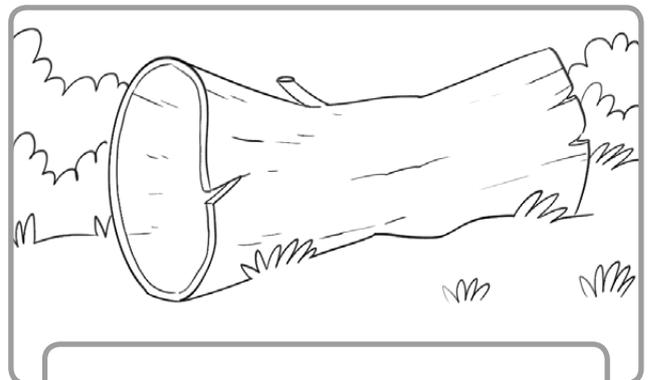
.....



.....



.....



.....

I linguaggi espressivi

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

ARTE E IMMAGINE Classe seconda

NUCLEO TEMATICO - COMPRENDERE ED UTILIZZARE GLI ELEMENTI ESSENZIALI DEL LINGUAGGIO VISIVO PER LEGGERE DIVERSI TIPI DI IMMAGINI

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno comprende gli elementi di base del linguaggio visivo per leggere, osservare e descrivere. • Utilizza le conoscenze del linguaggio iconico per rielaborare e produrre in modo creativo le immagini attraverso varie tecniche e materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere un'immagine cogliendone gli elementi significativi che la caratterizzano. • Produrre immagini e realizzare manufatti a fini espressivi. • Riconoscere i colori (primari, secondari, caldi, freddi) e le diverse tonalità ed utilizzarli in modo realistico e creativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura e produzioni di immagini. • I colori delle stagioni. • I colori primari, secondari, caldi, freddi e le tonalità. • Laboratori della creatività. • Uso di materiali a fini espressivi.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

MUSICA Classe seconda

NUCLEO TEMATICO - I SUONI DI AMBIENTI ED OGGETTI NATURALI E NON E L'ESPRESSIONE VOCALE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno esplora diverse possibilità della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri. • Esegue in gruppo semplici brani vocali o musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i suoni e i rumori che ci circondano, naturali e non. • Riprodurre con la voce, con il corpo o con oggetti sonori e strumenti i suoni e rumori di fenomeni naturali e degli ambienti di vita quotidiana. • Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esecuzione di partiture musicali. • I suoni delle stagioni. • Sonorizzazione di un testo poetico. • Giochi vocali e canzoncine di gruppo.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

EDUCAZIONE FISICA Classe seconda

NUCLEO TEMATICO - IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno acquisisce consapevolezza di sé e padroneggia gli schemi motori e posturali, adattandosi alle variabili spaziali e temporali. • Utilizza il linguaggio corporeo per esprimersi e comunica i propri stati d'animo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e valutare direzioni e ritmi esecutivi delle azioni motorie, organizzando i movimenti del proprio corpo nello spazio in relazione agli altri e agli oggetti. • Utilizzare il movimento per esprimere emozioni e stati d'animo. • Rispettare regole di giochi organizzati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazioni col corpo di situazioni fantastiche. • Giochi in palestra. • Esecuzione di percorsi. • Le regole del gioco.

DIDATTICA INCLUSIVA

L'inclusione rappresenta il processo per cui la scuola prova a rispondere alle esigenze specifiche degli alunni come persone, nel pieno rispetto dei tempi e degli stili di apprendimento di ciascuno. Oggi le classi rappresentano dei microcosmi sempre più variegati e complessi e pongono i docenti di fronte a nuove sfide rispetto all'organizzazione ed alla progettazione dell'offerta formativa la cui finalità prioritaria è il riconoscimento delle diversità individuali e la valorizzazione delle potenzialità. Le diverse problematiche fanno parte, come noto, dell'area dei Bisogni Educativi Speciali in cui sono comprese tre sottocategorie:

- **La disabilità, certificata con la legge 104/92**
- **I Disturbi evolutivi specifici, tra cui rientrano i Disturbi Specifici dell'Apprendimento (legge 170/2010)**
- **Lo svantaggio socioeconomico, linguistico e culturale**

Sono alunni bisognosi di attenzioni specifiche che rendono necessaria l'elaborazione di Piani didattici mirati e calibrati sulle loro esigenze che definiscano i livelli minimi attesi per le competenze in uscita (C.M. n.8 del 6 marzo 2013). L'attivazione di un percorso individualizzato o personalizzato, che è prescrittivo per le prime due sottocategorie di B.E.S., mentre per la terza la sua formulazione o meno è affidata alla valutazione soggettiva degli insegnanti di classe, va strutturato collegialmente da tutti i componenti del team docenti e condiviso con le famiglie in sede di GLH per gli alunni con disabilità o in sede di GLI per gli alunni con D.S.A. o con svantaggio.

► IL PIANO DIDATTICO PERSONALIZZATO (PDP)

La didattica individualizzata e la didattica personalizzata non sono sinonimi. La differenza tra esse è sottolineata dalle *Linee guida per il diritto allo studio degli alunni e degli studenti con disturbi specifici di apprendimento*, allegate al Decreto Ministeriale del 12 luglio 2011.

La **didattica individualizzata** consiste nelle attività di recupero individuale che può svolgere l'alunno per potenziare determinate abilità o per acquisire specifiche competenze, anche nell'ambito delle strategie compensative e del metodo di studio.

Le attività possono essere svolte in classe, durante momenti di lavoro individuale o collettivo, o in momenti dedicati, in un'ottica di flessibilità che tenga conto delle esigenze dello studente.

La **didattica personalizzata** calibra l'offerta didattica e le modalità relazionali, sulla specificità e unicità a livello personale dei bisogni educativi. Questo tipo di didattica mira a favorire l'accrescimento dei punti di forza di ciascun alunno e lo sviluppo consapevole delle sue preferenze e del suo talento, in chiave metacognitiva. Per promuovere le potenzialità, il successo formativo e un apprendimento significativo in ogni alunno, la didattica personalizzata si avvale di una varietà di metodologie e strategie didattiche.

La definizione di un Piano Didattico Personalizzato deve essere necessariamente preceduta da **un'attenta e sistematica osservazione dell'alunno**, dei suoi atteggiamenti e dei suoi modi di essere nel contesto classe sia sul piano affettivo e relazionale, con i pari e con gli adulti di riferimento, sia sul piano cognitivo.

Una buona osservazione diventa pertanto cruciale perché essa produce conoscenza, evita di scivolare in giudizi affrettati e permette di rivedere le aspettative nei confronti dell'alunno osservato a partire da quello che è realmente. Le misure didattiche personalizzate, tuttavia, hanno senso ed efficacia se vanno ad inserirsi in una revisione complessiva della pratica didattica che deve essere utile per tutti e che, nella sua declinazione, non deve far sentire nessun alunno sganciato dal contesto classe durante lo svolgimento quotidiano delle attività scolastiche.

L'obiettivo è perciò quello di una didattica inclusiva che provi a mettere tutti, nessuno escluso, in condizioni di seguire una programmazione comune ed evitare ciò che frequentemente può accadere nelle classi e cioè il proliferare di tanti e diversi piani personalizzati paralleli, spesso tra loro divergenti, dove i pochi punti di contatto rendono più difficile il lavorare insieme per crescere come singoli e come gruppo. Fondamentale sarà l'attivazione di **diverse strategie e metodologie** che non devono mai prescindere dal principio che lo scambio comunicativo e le relazioni tra pari rappresentano una risorsa che può contribuire ad un apprendimento significativo per tutti, ciascuno con le sue peculiarità. In quest'ottica l'**apprendimento cooperativo** offre la possibilità di ricevere e dare potenziando le abilità e riducendo le difficoltà specifiche, così come il **tutoring** permette al docente di fruire della capacità che i compagni hanno di stimolarsi vicendevolmente nella motivazione e curiosità, in chi riceve il supporto, e nell'autostima e nella solidarietà, in chi svolge la funzione di tutor.

Un percorso programmatico comune deve anche prevedere, da parte dei docenti, l'**adattamento e la semplificazione dei contenuti proposti** attraverso l'uso di mappe concettuali, schemi, supporti iconici efficaci, diagrammi e materiali già predisposti (esercizi, appunti ecc.) e una **didattica** sempre più **laboratoriale** che permetta agli alunni di imparare facendo. A questo proposito la costruzione di **lapbook**, mappe concettuali tridimensionali, può rappresentare una scelta didattica molto interessante sotto diversi profili: il lapbook può infatti essere adoperato per introdurre un nuovo argomento, per approfondirne uno già affrontato o essere utilizzato al termine di un percorso, come strumento di verifica personale delle conoscenze individuali o di gruppo.

► STRUMENTI COMPENSATIVI E MISURE DISPENSATIVE

La legge 170/2010 (art.5 lettera b) richiama le Istituzioni scolastiche all'obbligo di garantire "l'introduzione di strumenti compensativi, compresi i mezzi di apprendimento alternativi e le tecnologie informatiche, nonché misure dispensative da alcune prestazioni non essenziali ai fini della qualità dei concetti da apprendere".

Gli strumenti dispensativi e compensativi sono **misure e strumenti** che aiutano l'alunno con Bisogni Speciali a ridurre gli effetti del suo disturbo, predisponendo una **modalità di apprendimento più adatta alle sue caratteristiche**, senza peraltro facilitarli il compito dal punto di vista cognitivo.

Gli **strumenti compensativi** consentono all'alunno di controbilanciare le carenze funzionali determinate dal disturbo. Non incidono sul contenuto, ma possono avere importanti ripercussioni sulla velocità e/o sulla correttezza dell'esecuzione della prestazione richiesta dall'insegnante. Sono strumenti compensativi: la tavola pitagorica, la tabella delle misure e delle formule, la calcolatrice, il PC, i dizionari di lingua straniera computerizzati, le tabelle, i traduttori ecc.

Le **misure dispensative** riguardano la dispensa da alcune prestazioni (lettura ad alta voce, prendere appunti...), i tempi personalizzati di realizzazione delle attività, le interrogazioni programmate, la valutazione non della forma ma del contenuto nelle prove scritte ecc.

► PROGRAMMAZIONE ANNUALE PER OBIETTIVI MINIMI - ALUNNI BES

È nell'ottica quindi di una didattica inclusiva che si propone, qui di seguito, una **programmazione semplificata per obiettivi minimi** in tutti gli ambiti disciplinari: un percorso didattico all'interno del quale ogni alunno possa trovare il proprio personale spazio di crescita relazionale e cognitiva. Una proposta progettuale che possa rappresentare un denominatore comune per tutti gli alunni, come si auspica nella Direttiva Ministeriale del 27/12/2012 che ha introdotto il **P.A.I., Piano Annuale d'Inclusione**, le cui funzioni sono proprio quelle di garantire l'unitarietà dell'approccio educativo e didattico, la continuità dell'azione educativa ed una riflessione collegiale sulle metodologie di insegnamento.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

ITALIANO Classe seconda - per obiettivi minimi

Traguardi per lo sviluppo di competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
Ascoltare e parlare		
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno esegue le consegne dell'insegnante. • Riferisce, su domande-stimolo, gli elementi essenziali di un testo ascoltato, rispettando l'ordine logico e cronologico. • Amplia il lessico con nuovi vocaboli di uso comune. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare ed eseguire semplici consegne durante le attività. • Ascoltare e riferire, con l'ausilio di domande-stimolo, gli aspetti essenziali di semplici testi narrativi rispettando l'ordine logico e cronologico. • Arricchire il linguaggio con più vocaboli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura e spiegazione delle consegne per lo svolgimento di una attività. • Testi narrativi, storie di fantasia e filastrocche. • Testi narrativi con vignette in sequenza o da riordinare.
Leggere		
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno legge semplici e brevi storie con il supporto iconico e ne comprende gli elementi principali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere brevi testi accompagnati da immagini, cogliendone le informazioni più importanti. • Leggere brevi testi rispettando i principali segni di punteggiatura: virgola, punto e punto interrogativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura di semplici testi supportati da immagini in sequenza. • Lettura di brevi storie rispettando, con l'intonazione, i principali segni di punteggiatura.
Scrivere		
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno scrive sotto dettatura o autonomamente frasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere sotto dettatura brevi frasi, rispettando le principali convenzioni ortografiche. • Comunicare per iscritto con semplici frasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dettati di semplici frasi. • Completamento di frasi con il supporto iconografico. • Scrittura di brevi frasi per raccontarsi.
Riflettere sulla lingua		
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno utilizza in modo consapevole la lingua per scopi comunicativi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e rispettare le principali regole ortografiche. • Riordinare parole per formare semplici frasi di senso compiuto. • Distinguere nelle parole uno/tanti, maschile/femminile. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso corretto delle più comuni convenzioni ortografiche. • Frasi in disordine. • Il numero ed il genere dei nomi di persone, animali e cose.

MATEMATICA

Traguardi per lo sviluppo di competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
Numero		
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno opera con i numeri in modo consapevole sia con materiale concreto che per iscritto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare il numero per contare, confrontare e ordinare raggruppamenti di oggetti. • Leggere e scrivere i numeri naturali in base dieci sia in cifre che in lettere. • Rappresentare sull'abaco i numeri rispettando il valore posizionale delle cifre. • Contare in ordine progressivo e regressivo. • Eseguire addizioni e sottrazioni in colonna, con il supporto dell'abaco o della linea dei numeri. • Acquisire il concetto di moltiplicazione come addizione ripetuta. • Eseguire moltiplicazioni sulla linea dei numeri o con gli schieramenti. • Acquisire il concetto di divisione come ripartizione di elementi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Confronti di quantità. • Lettura e scrittura di numeri naturali in cifre e in lettere entro il 100. • L'abaco e il valore posizionale delle cifre. • Ordinamento di numeri in senso progressivo e regressivo. • Addizioni e sottrazioni in colonna, sull'abaco e sulla linea dei numeri. • Gli schieramenti. • Moltiplicazioni sulla linea dei numeri o con la rappresentazione grafica. • La divisione sulla linea dei numeri o con la rappresentazione grafica.
Spazio, figure e misura		
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno individua i principali tipi di linee. • Distingue regione interna, esterna e confine. • Esegue percorsi rappresentati rispettando le indicazioni. • Riconosce e denomina le principali figure geometriche. • Effettua semplici confronti tra grandezze. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i principali tipi di linee. • Acquisire il concetto di regione interna, esterna e di confine. • Eseguire un semplice percorso seguendo le indicazioni date. • Riconoscere e denominare le principali figure geometriche piane. • Confrontare grandezze. • Misurare con strumenti elementari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le linee orizzontali, verticali, spezzate, curve, chiuse e aperte. • Esercizi di ripasso con colori diversi di regioni e confini. • I percorsi. • Il quadrato, il rettangolo, il triangolo e il cerchio. • Confronti tra grandezze e loro misurazioni.

Relazioni, dati e previsioni		
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno descrive in modi diversi, verbali ed iconici, dati ed informazioni relativi a contesti della vita di tutti i giorni o a situazioni rappresentate. 	<ul style="list-style-type: none"> Classificare e raggruppare oggetti e figure secondo uno o due attributi dati. Riconoscere, in base alle informazioni, se una situazione è possibile, impossibile o certa. 	<ul style="list-style-type: none"> Classificazione di oggetti in base ad uno o due attributi. Giochi ed esercizi sulla probabilità.
Problemi		
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno risolve una situazione problematica individuando la giusta operazione per la sua risoluzione. 	<ul style="list-style-type: none"> Risolvere semplici situazioni problematiche della vita quotidiana. Applicare il concetto di addizione o di sottrazione per risolvere semplici problemi con il supporto di materiale concreto o di rappresentazioni grafiche. Applicare il concetto di moltiplicazione e divisione con il supporto di materiale concreto o di rappresentazioni grafiche. 	<ul style="list-style-type: none"> Individuazione e risoluzione di situazioni problematiche quotidiane con l'ausilio di immagini. Problemi illustrati che richiedono per la loro risoluzione una delle quattro operazioni.

STORIA

Traguardi per lo sviluppo di competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno colloca nel tempo e rappresenta fatti ed esperienze vissute. Riconosce la successione e la contemporaneità delle azioni. Individua le varie parti di una giornata e vi colloca fatti ed azioni. Individua in un fatto cause e conseguenze. Ricostruisce la propria storia personale utilizzando le fonti in modo contestuale. 	<ul style="list-style-type: none"> Acquisire il concetto di successione e di contemporaneità utilizzando in modo appropriato i relativi indicatori temporali. Ordinare sulla linea del tempo fatti ed azioni personali e non in successione. Cogliere il nesso di causalità tra fatti e situazioni. Utilizzare le fonti per ricostruire la propria storia personale. Riconoscere cause e conseguenze in relazione ad avvenimenti legati al proprio vissuto personale. Ordinare le azioni di una giornata in uno schema orario. Descrivere e rappresentare con immagini fatti di una giornata rispettando l'ordine cronologico. 	<ul style="list-style-type: none"> Le parole del tempo. La successione. La contemporaneità. La linea del tempo. La causalità: cause e conseguenze. I momenti di una giornata. Le fonti per ricostruire la storia personale.

GEOGRAFIA

Traguardi per lo sviluppo di competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno descrive la posizione di oggetti o persone utilizzando correttamente gli indicatori topologici. • Rappresenta graficamente in pianta uno spazio noto. • Distingue gli elementi naturali e quelli antropici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed utilizzare in modo appropriato gli indicatori topologici. • Leggere e rappresentare la pianta di uno spazio noto. • Riconoscere in un paesaggio gli elementi naturali ed antropici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli indicatori topologici. • Rappresentazione grafica dell'aula e della propria cameretta. • Osservazione e descrizione di vari paesaggi con la discriminazione degli elementi naturali ed antropici.

LINGUA INGLESE

Traguardi per lo sviluppo di competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce e utilizza parole di uso comune. • Riproduce in modo guidato semplici funzioni comunicative. • Memorizza parole, poesie e canzoncine. 	<p>Listening and speaking</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere saluti. • Comprendere ed eseguire in un gioco semplici comandi o istruzioni. • Partecipare ad una canzone attraverso il mimo. • Ripetere e memorizzare parole con l'ausilio di immagini. <p>Reading</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere parole con il supporto iconico. • Eseguire filastrocche e canzoncine. <p>Writing</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere parole familiari ed associarle all'immagine corrispondente. • Copiare parole. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto ed esecuzione di saluti e semplici istruzioni. • Canzoncine associate alla gestualità. • Ripetizione e memorizzazione di semplici poesie o filastrocche. • Esercizi di ripetizione di parole associate a immagini. • Esercizi di abbinamento di parole ad immagini. • Esercizi di copiatura di parole.

SCIENZE E TECNOLOGIA

Traguardi per lo sviluppo di competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno osserva e comprende semplici fenomeni. • Riconosce le caratteristiche principali dei principali fenomeni fisici. • Osserva e fa riflessioni su un reperto. • Coglie e descrive differenze e somiglianze nelle piante e negli animali. • Individua gli elementi essenziali degli ambienti naturali e comprende la ciclicità dei fenomeni naturali. • Descrive le caratteristiche dei viventi e non viventi. • Spiega perché è importante proteggere e rispettare l'ambiente. • Descrive gli elementi essenziali di piante e animali. • Individua le funzioni degli strumenti più comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e comprendere semplici fenomeni sperimentati in classe. • Riconoscere i principali fenomeni fisici: aria, acqua e la terra. • Fare osservazioni e riflessioni su semplici reperti che si possono raccogliere nell'esperienza quotidiana. • Individuare differenze e somiglianze tra il mondo delle piante e quello degli animali. • Osservare e descrivere gli ambienti naturali e i cicli della natura. • Riconoscere le caratteristiche di viventi e non viventi. • Comprendere l'importanza del rispetto e della cura dell'ambiente. • Individuare gli elementi essenziali delle piante. • Riconoscere le principali caratteristiche di alcuni animali. • Osservare e denominare le caratteristiche essenziali di oggetti di uso comune 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici esperimenti in classe. • Le caratteristiche principali dei fenomeni fisici: aria, acqua e la Terra. • Osservazione di reperti. • Le piante e gli animali: somiglianze e differenze. • Gli ambienti naturali e i cicli della natura. • Viventi e non viventi. • L'ambiente e il suo rispetto. • Gli elementi principali di piante e animali. • Uso di oggetti e loro funzioni.

ARTE E IMMAGINE

Traguardi per lo sviluppo di competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno utilizza il disegno per esprimersi. • Si serve dei colori in modo appropriato. • Legge e descrive semplici immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Raccontare con il disegno un contenuto prestabilito o un proprio vissuto. • Identificare i colori nello spazio reale e in quello rappresentato. • Riconoscere in un'immagine gli elementi della realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disegni di vario tipo. • I colori nella realtà e nelle immagini. • Lettura di immagini di diverso tipo.

MUSICA

Traguardi per lo sviluppo di competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno utilizza la voce per espressioni parlate, cantate o recitate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare brani di vario tipo. • Eseguire semplici canti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Brani di genere diverso. • Canzoncine.

EDUCAZIONE FISICA

Traguardi per lo sviluppo di competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno padroneggia il proprio corpo sia in forma globale che segmentaria. • Utilizza il corpo in situazioni comunicative. • Partecipa attivamente a giochi motori rispettando le regole. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e denominare le principali parti del corpo. • Utilizzare il corpo per esprimersi. • Controllare semplici schemi motori e posturali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le parti del corpo. • Il linguaggio dei gesti e del corpo. • Giochi di movimento.

IN VACANZA CON ROGER

PERSONAGGI



D'ESTATE, IL SABATO E LA DOMENICA, VADO IN CAMPAGNA CON LA MIA FAMIGLIA.



FACCIAMO COLAZIONE IN GIARDINO E DOPO CON ROGER, IL MIO CANE, USCIAMO A ESPLORARE INSIEME IL MONDO.

ROGER È DAVVERO BUFFO, CON LE ORECCHIE

DRITTE AGITA LA CODA E

ALZA UN ANGOLO DELLA BOCCA MOSTRANDO I DENTI BIANCHI IN UNA SPECIE DI SORRISO. È

IL SUO MODO DI DIRMI CHE È PRONTO A NUOVE AVVENTURE.



QUANDO APRO IL CANCELLO ROGER SI LANCIÀ FELICE TRA GLI ALBERI, SALUTANDO IL NUOVO GIORNO CON LATRATI DI GIOIA.



Adatt. G.Durrell, *La mia famiglia e altri animali*, Bompiani

➔ **RISPONDI ALLE DOMANDE SEGNANDO CON UNA X LA RISPOSTA GIUSTA.**

• **IN CHE STAGIONE SI SVOLGE LA STORIA?**

IN PRIMAVERA

IN ESTATE

• **IN QUALE LUOGO I PROTAGONISTI VANNO IL SABATO E LA DOMENICA?**

IN CAMPAGNA

IN MONTAGNA

• **COME SI CHIAMA IL CANE?**

ROGER

ROCKY

• **COSA FANNO ROGER E IL BAMBINO DOPO COLAZIONE?**

VANNO A RIPOSARE SOTTO UN ALBERO

VANNO A ESPLORARE INSIEME IL MONDO

• **PERCHÉ ROGER È BUFFO?**

PERCHÉ FA UNA SPECIE DI SORRISO

PERCHÉ ROTOLA COME UNA PALLA

• **COSA FA ROGER QUANDO IL BAMBINO APRE IL CANCELLO?**

SALTA E ABBAIA

SI LANCIÀ FELICE TRA GLI ALBERI

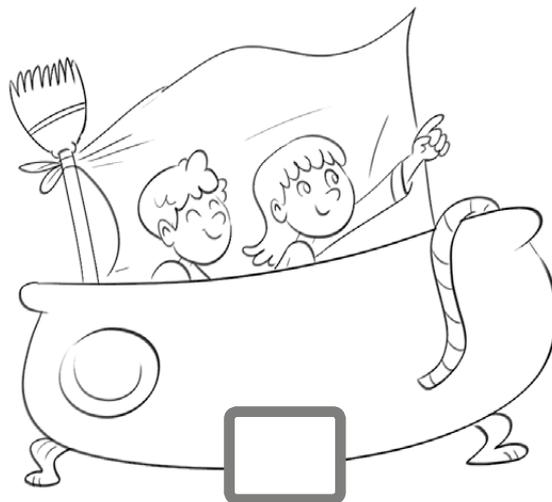
NONNO TOMMASO

PERSONAGGI



➔ **LEGGI LA STORIA E NUMERA LE SCENE NEL GIUSTO ORDINE.**

NONNO TOMMASO AMA STARE CON I NIPOTI, PER I QUALI COSTRUISCE GIOCATTOLI E INVENTA GIOCHI.



LA SUA STANZA, PIENA DI PIANTE, SEMBRA UNA GIUNGLA, TUTTA DA ESPLORARE, DOVE PERSINO IL GATTO SI CREDE UNA TIGRE. NONNO TOMMASO CON LA FANTASIA TRASFORMA OGNI COSA. IL PESCIOLINO NELL'ACQUARIO DIVENTA UN DRAGO ALATO SPUTA-FUOCO, LA VASCA DA BAGNO DIVENTA UNA NAVE E I BAMBINI ATTRAVERSANO CON CAPITAN TOMMASO MARI TEMPESTOSI.



OGNI SERA ATTORNO A NONNO TOMMASO SI RADUNANO I BAMBINI PER ASCOLTARE LE SUE STORIE DI STREGHE, MAGHI E GNOMI DEI BOSCHI. CON LUI IL TEMPO VOLA VELOCE E SCORRE FELICE PER TUTTI.



Adatt. S. Zavrel – C. Kadmon, *Nonno Tommaso*, Arka

➔ **RISPONDI ALLE DOMANDE SEGNANDO CON UNA X LA RISPOSTA GIUSTA.**

• **CON CHI AMA STARE NONNO TOMMASO?**

- CON I NIPOTI CON I BAMBINI

• **COSA AMA FARE PER I BAMBINI?**

- COSTRUIRE GIOCATTOLE E INVENTARE GIOCHI
 FARE GIOCHI DI MAGIA

• **LA STANZA DI NONNO TOMMASO COSA SEMBRA?**

- UN PARCO GIOCHI UNA GIUNGLA

• **IL PESCIOLINO COSA DIVENTA CON LA FANTASIA?**

- UN UNICORNO UN DRAGO ALATO SPUTA-FUOCO

• **LA VASCA DA BAGNO COSA DIVENTA?**

- UNA NAVE UN RAZZO

• **COSA RACCONTA NONNO TOMMASO OGNI SERA AI BAMBINI?**

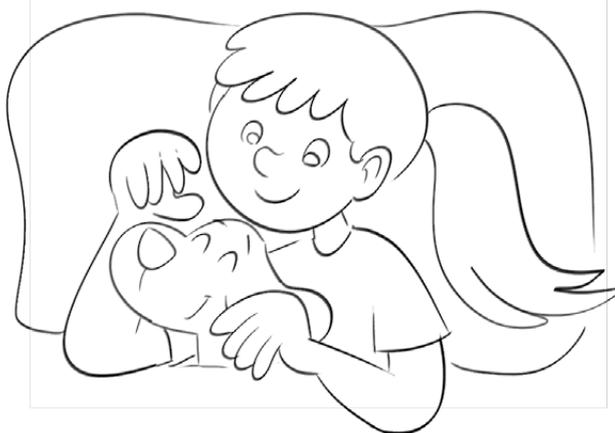
- RACCONTA STORIE DI EROI E CAVALIERI
 RACCONTA STORIE DI STREGHE, MAGHI E GNOMI

PALLA DI PELO

PERSONAGGI



SONO TRE GIORNI CHE HO TROVATO PALLA DI PELO E QUANDO TORNO DA SCUOLA SONO CONTENTA DI ABBRACCIARLO E DI FARGLI TANTE COCCOLE.



LA SERA, PRIMA DI ANDARE A LETTO, LO METTO IN UNO SCATOLONE IMBOTTITO CON STRACCI DI LANA, VICINO AL TERMOSIFONE DELLA CUCINA.

PALLA DI PELO È UN CAGNOLINO INTELLIGENTE E QUANDO TUTTI DORMONO, ZITTO ZITTO, VIENE NELLA MIA CAMERA E SALTA SUL MIO LETTO.



OGGI LA MAESTRA HA DETTO ALLA MIA MAMMA CHE HO SCRITTO UN TEMA BELLISSIMO SU PALLA DI PELO E LA MAMMA È STATA DAVVERO FELICE.

Adatt. N. Resegotti, *Ritorna...Palla di Pelo*, EMP



➔ **COMPLETA LE FRASI CHE RACCONTANO LA STORIA.**

SONO TRE GIORNI CHE HO TROVATO

QUANDO TORNO DA SCUOLA SONO CONTENTA DI ABBRACCIARLO E DI FARGLI

LA SERA, PRIMA DI ANDARE A LETTO, LO METTO IN

PALLA DI PELO, QUANDO TUTTI DORMONO,

OGGI LA MAESTRA HA DETTO ALLA MIA MAMMA CHE HO SCRITTO

LA MAMMA

➔ **RISPONDI A VOCE ALLE DOMANDE.**

- HAI UN ANIMALE DOMESTICO? SÌ NO
- SE HAI RISPOSTO NO, QUALE ANIMALE TI PIACEREBBE AVERE?

➔ **SE HAI RISPOSTO SÌ RISPONDI ALLE DOMANDE-GUIDA.**

- CHE ANIMALE HAI?
- COME SI CHIAMA?
- COSA FAI CON LUI?

PIMPO PANTELLO

PERSONAGGIO

PIMPO PANTELLO ERA UN
PITTORE UN PO' MATTO.
UN BEL GIORNO DI
PRIMAVERA USCÌ DI CASA
COL SUO PENNELLO.



– NON MI PIACE IL COLORE DI QUESTI FIORELLINI
GIALLI E DI QUESTI FILI D'ERBA VERDI – DISSE. –
ORA LI DIPINGO D'AZZURRO.
QUANDO FINÌ DI COLORARE
I FIORELLINI, I FILI D'ERBA,
I TRONCHI DEGLI ALBERI,
LE FOGLIE E ANCHE UNO
SCOIATTOLO CHE PASSAVA
DI LÌ PER CASO, ALZÒ
LO SGUARDO AL CIELO E
VIDE CHE ANCHE LUI ERA
AZZURRO.

– OH, NO! – DISSE PIMPO
PANTELLO. – C'È TROPPO
AZZURRO ORA! CREDO CHE
DIPINGERÒ IL CIELO DI
VERDE.

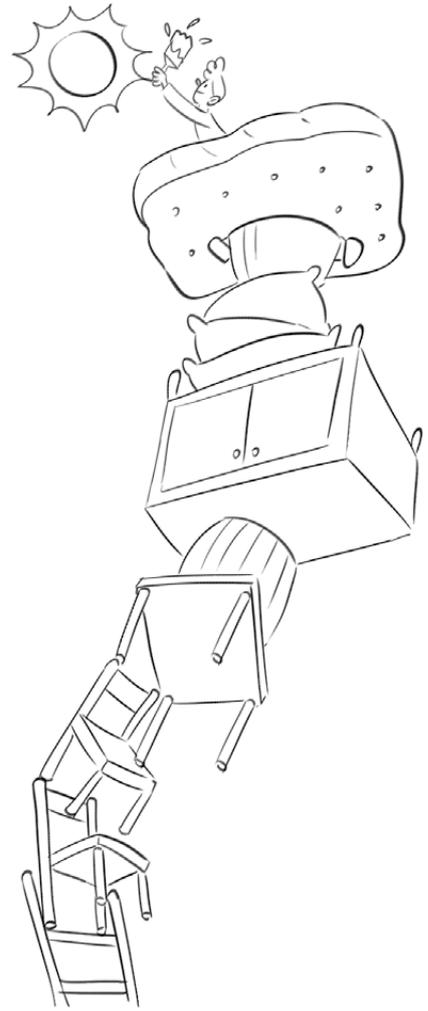


IL CIELO PERÒ ERA TROPPO ALTO, COSÌ PIMPO PANTELLO MISE UNA SEDIA SULLA SCALA E POI ANCORA UN'ALTRA SEDIA, UN TAVOLO, UNA BOTTE, UN ARMADIO, TRE CUSCINI, UN PENTOLONE E UN MATERASSO. IN QUESTO MODO SI AVVICINÒ AL SOLE.

– COSA VUOI FARE PIMPO PANTELLO? – GLI CHIESE IL SOLE.

– VOGLIO DIPINGERE IL CIELO DI VERDE – SPIEGÒ PIMPO PANTELLO.

– TU NON DIPINGERAI UN BEL NIENTE – DISSE IL SOLE. E CHIAMÒ IN AIUTO IL VENTO CHE SOFFIÒ E SOFFIÒ.



PIMPO PANTELLO PERSE L'EQUILIBRIO E... PATAPUMFETE! RUZZOLÒ PER TERRA SEGUIDO DAL MATERASSO, DAL PENTOLONE, DAI CUSCINI, DALL'ARMADIO, DALLE SEDIE E DALLA SCALA!



Adatt. Alberto Melis, "Fiabe per tutto l'anno" in " Il Librone delle Fiabe", De Agostini

➔ **RISPONDI ALLE DOMANDE SEGNANDO CON UNA X LA RISPOSTA GIUSTA.**

• **COME SI CHIAMA IL PROTAGONISTA DELLA FIABA?**

PIMPO MONELLO

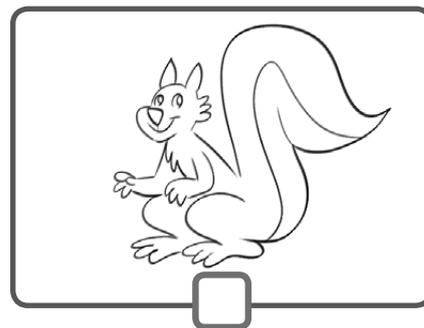
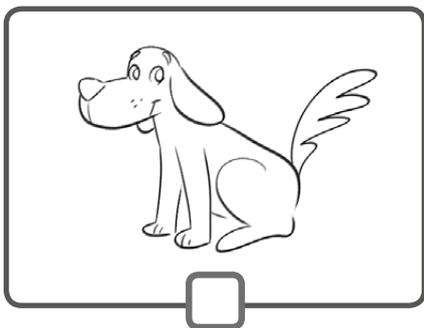
PIMPO PANTELLO

• **DI QUALE COLORE DIPINGE I FIORELLINI, I FILI D'ERBA, I TRONCHI DEGLI ALBERI E LE FOGLIE?**

DI AZZURRO

DI VERDE

➔ **QUALE ANIMALE DIPINGE ANCHE DI AZZURRO? SEGNA CON UNA X.**

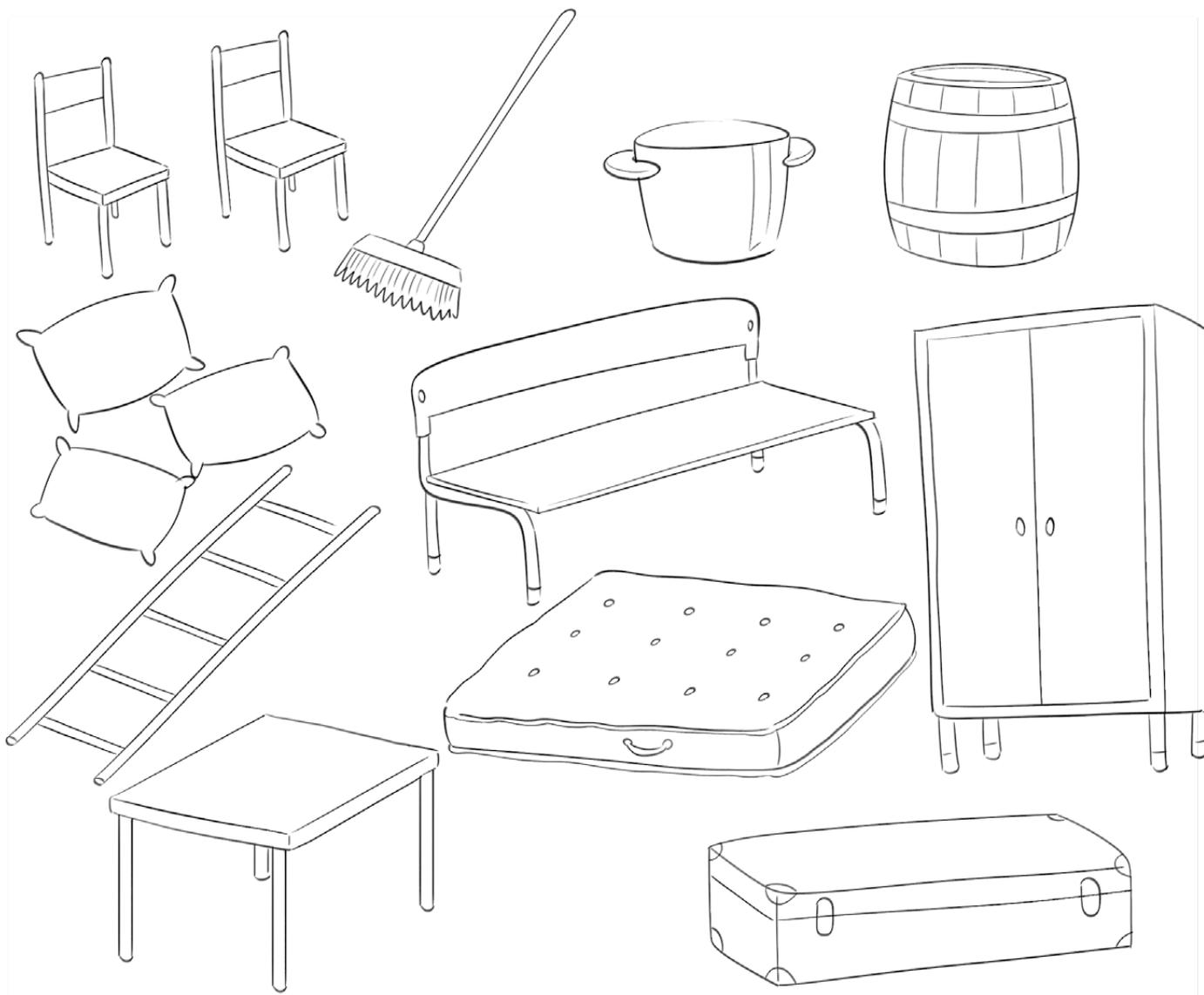


• **COME VUOLE DIPINGERE IL CIELO?**

DI GIALLO

DI VERDE

➔ **SEGNA CON UNA X SOLO GLI OGGETTI CHE PIMPO PANTELLO HA USATO PER RAGGIUNGERE IL CIELO.**



• **COME SI CONCLUDE LA FIABA?**

- IL SOLE CHIAMÒ IL VENTO CHE SOFFIÒ E FECE CADERE PIMPO PANTELLO
- IL SOLE BRUCIÒ IL MATERASSO E PIMPO PANTELLO CADDE A TERRA

IL PIFFERAIO MAGICO

PERSONAGGI



UN BRUTTO GIORNO, UN PICCOLO E TRANQUILLO REGNO FU INVASO DA TANTISSIMI TOPI E GLI ABITANTI ERANO DISPERATI.



IL RE ALLORA ANNUNCIÒ AL POPOLO CHE, SE QUALCUNO AVESSE TROVATO IL MODO DI ALLONTANARE I TOPI DAL REGNO, GLI AVREBBE FATTO SPOSARE SUA FIGLIA. SI PRESENTÒ ALLA REGGIA UN RAGAZZO MOLTO POVERO CON UN PIFFERO TRA LE MANI E PROMISE AL RE CHE AVREBBE FATTO ANDAR VIA I TOPI.

IL RE ACCONSENTÌ E IL GIOVANE PIFFERAIO INIZIÒ A SUONARE PER LE STRADE.

I TOPI INCANTATI DAL MAGICO SUONO SEGUIRONO IL GIOVANE CHE LI PORTÒ FUORI DAL REGNO.



IL REGNO COSÌ FU LIBERATO DAI TOPI E IL RE DIEDE SUA FIGLIA IN SPOSA AL GIOVANE PIFFERAIO.



Adatt. Fratelli Grimm, *Il pifferaio di Hamelin, Una fiaba in tasca*, Edizioni El

➔ **RISPONDI ALLE DOMANDE SEGNANDO CON UNA X LA RISPOSTA GIUSTA.**

• **DOVE SI SVOLGE LA FIABA?**

- IN UNA GRANDE CITTÀ
- IN UN PICCOLO E TRANQUILLO REGNO

• **DA CHI ERA STATO INVASO IL REGNO?**

- DALLE CAVALLETTE
- DAI TOPI

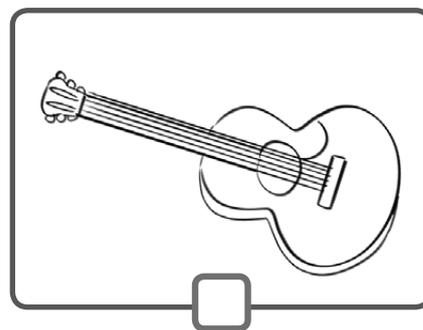
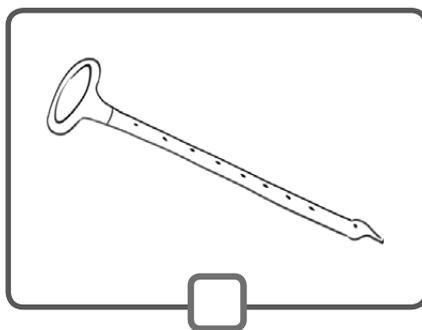
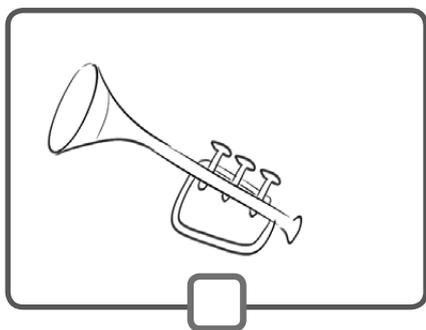
• **COSA PROMETTE IL RE A CHI AVREBBE SALVATO IL REGNO?**

- PROMETTE IN SPOSA SUA FIGLIA
- PROMETTE UN SACCO PIENO DI MONETE D'ORO

• **CHI SI PRESENTA AL RE PER SALVARE IL REGNO?**

- UN GIOVANE CAVALIERE
- UN GIOVANE E POVERO PIFFERAIO

➔ **CON QUALE OGGETTO IL GIOVANE PIFFERAIO PORTA VIA I TOPI? SEGNALO CON UNA X.**



UN MAESTRO SENZA PAZIENZA

PERSONAGGIO



IL MAESTRO **TERENZIO** È UN **OMONE ALTO E GROSSO**, CON **POCHI CAPELLI**. HA SEMPRE LA MANI SPORCHE DI GESSO, UNA MATITA ROSSA IN UNA MANO E GLI **OCCHIALI** APPOGGIATI SUL NASO. È UN MAESTRO DIVERSO DAGLI ALTRI, PERCHÉ HA PERSO LA PAZIENZA E NON RIESCE A TROVARLA. L'HA CERCATA OVUNQUE: **NELLE TASCHE, TRA I LIBRI, NEI CASSETTI E SOTTO I BANCHI**. NIENTE, NON LA TROVA PIÙ! PER LA RABBIA SALTA FINO AL SOFFITTO, DIVENTA **TUTTO ROSSO** E GONFIO COME UN PALLONCINO E **URLA** FACENDO TREMARE LA LAVAGNA.

Adatt. M. Moschini, *I rapatori di teste*, Raffaello Editrice

➔ **COLORA IL MAESTRO TERENZIO.**

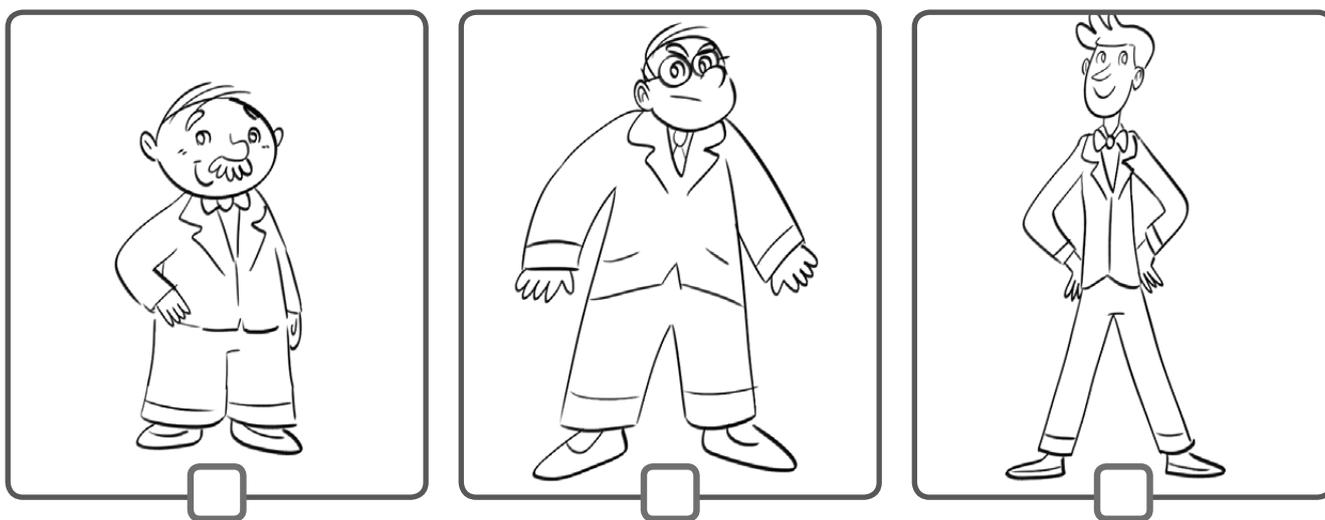


➔ **RISPONDI ALLE DOMANDE SEGNANDO CON UNA X LA RISPOSTA GIUSTA.**

• **COME SI CHIAMA IL MAESTRO DELLA STORIA?**

- VINCENZO
 TERENCEIO

➔ **OSSERVA LE IMMAGINI E SEGNA CON UNA X IL MAESTRO TERENCEIO.**



• **COSA HA PERSO IL MAESTRO TERENCEIO?**

- IL REGISTRO
 LA PAZIENZA

• **DOVE CERCA IL MAESTRO TERENCEIO QUELLO CHE HA PERSO?**

- NEL CESTINO, SOTTO LA CATTEDRA, NELLA SUA BORSA, TRA I QUADERNI
 NELLE TASCHE, TRA I LIBRI, NEI CASSETTI, SOTTO I BANCHI

• **COSA FA PER LA RABBIA IL MAESTRO TERENCEIO?**

- DIVENTA TUTTO ROSSO E GONFIO E URLA
 SBATTE LA PORTA E SPEZZA LA MATITA

LA STREGA BETEGA

PERSONAGGIO



OCCHI DI GHIACCIO, NASO ARRICCIATO
LINGUA A SERPENTE, ***GHIGNO** ARRABBIATO.
QUESTO È IL RITRATTO DI UNA TIPICA STREGA,
DA ALCUNI È DETTA STREGA BETEGA!

HA MOLTE AMICHE TUTTE BRUTTINE
CHE FANNO FESTE SULLE COLLINE,
CANTANO E BALLANO SOTTO LA LUNA
PER AUGURARE AGLI ALTRI SFORTUNA.

LE STREGHE VEDI, SON MOLTO STRANE,
SEMBRANO ACIDE VECCHIE BEFANE,
MA ESSENDO MOLTO MOLTO GOLOSE
DIVENTANO ***DOCILI**, QUASI AFFETTUOSE
SE TU GLI OFFRI PANNA MONTATA:
SI SCIOLGON COME... NEVE SCALDATA.

P. Parazzoli, *Aiuto che paura!*, Fabbri Editori

***GHIGNO**: SORRISO MALVAGIO.

***DOCILI**: MITI E TRANQUILLE.



➔ **SOTTOLINEA CON UN COLORE LE PAROLE IN RIMA.**

➔ **RISPONDI ALLE DOMANDE SEGNANDO CON UNA X LA RISPOSTA GIUSTA.**

• **COME SI CHIAMA LA STREGA DELLA FILASTROCCA?**

- MALAGÀ
- BETEGA

• **COSA FANNO LE SUE AMICHE ALLE FESTE?**

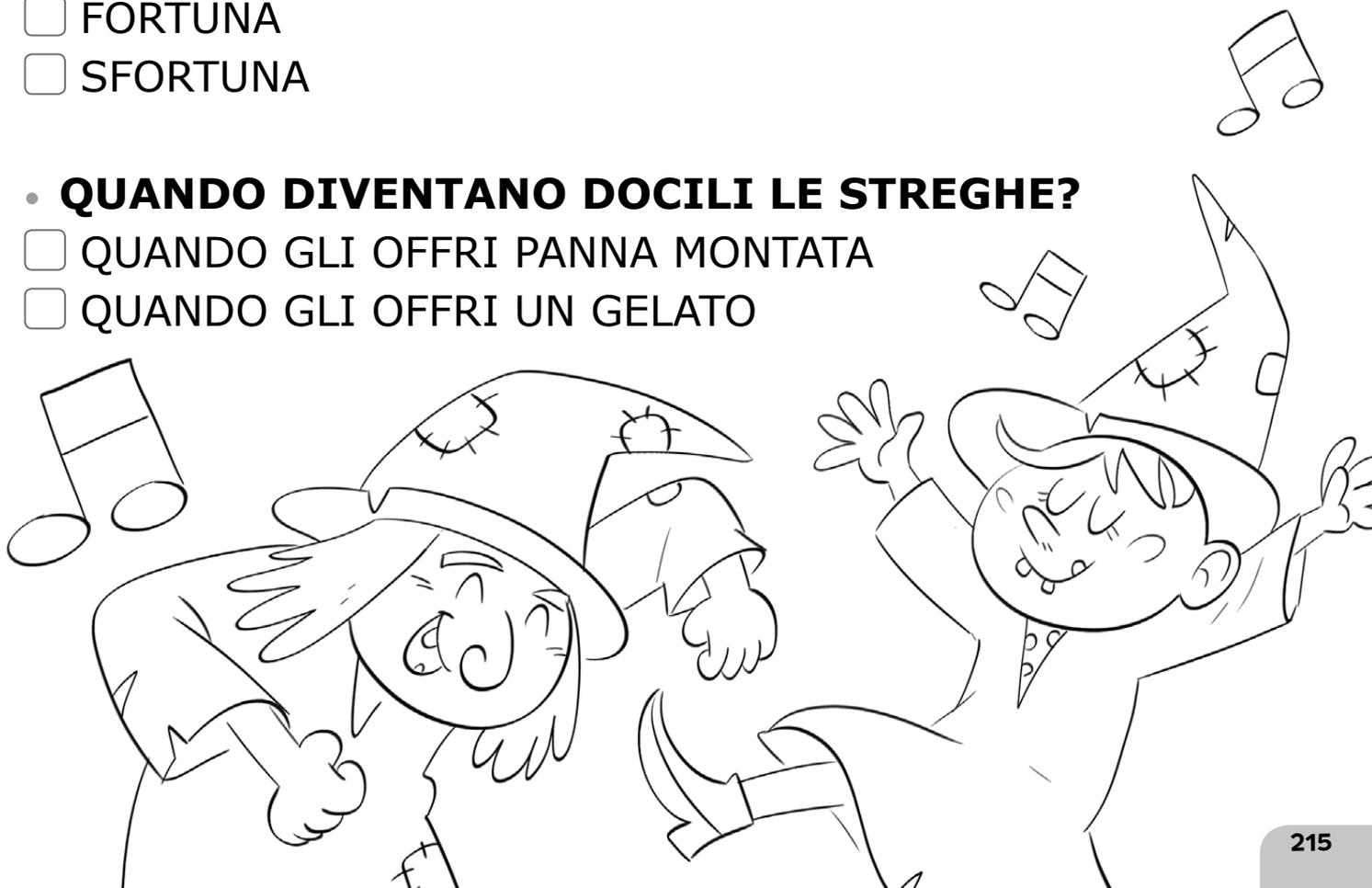
- PREPARANO POZIONI MAGICHE
- CANTANO E BALLANO SOTTO LA LUNA

• **DURANTE LE FESTE COSA AUGURANO LE STREGHE AGLI ALTRI?**

- FORTUNA
- SFORTUNA

• **QUANDO DIVENTANO DOCILI LE STREGHE?**

- QUANDO GLI OFFRI PANNA MONTATA
- QUANDO GLI OFFRI UN GELATO



SERAFINO MAICONTENTO

IL CAMELLO SERAFINO
HA IL COLOR DELLA POLENTA

E DI QUESTO IL POVERINO
MOLTO SPESSO SI LAMENTA.

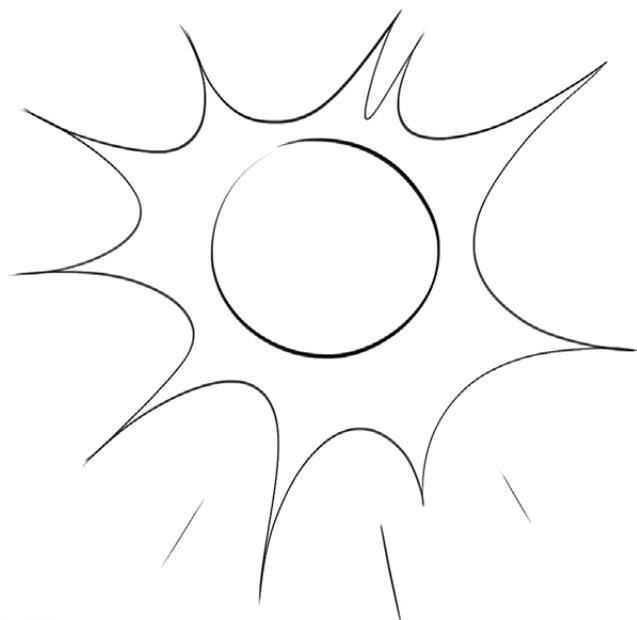
NON GLI PIACE QUEL COLORE,
PER CAMBIARLO CHE FARÀ?

SOTTO IL SOL VENTIQUATTRORE
FERMO IMMOBILE STARÀ.

IL COLOR DELLA POLENTA
È SPARITO AL SOLLEONE...

SERAFINO OR SI LAMENTA
DI SEMBRARE UN PEPERONE.

Attilio Cassinelli, Una dopo l'altra, Giunti



➔ **RISPONDI ALLE DOMANDE SEGNANDO CON UNA X LA RISPOSTA GIUSTA.**

• **DI CHE COLORE È SERAFINO?**

- COLOR POMODORO
- COLOR DELLA POLENTA

• **A SERAFINO PIACE IL COLORE DEL SUO PELO?**

- NO
- SÌ

• **COSA DECIDE DI FARE?**

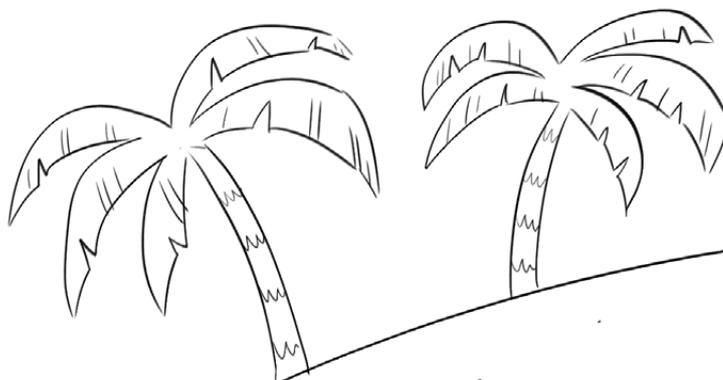
- DI FARSI FARE UNA TINTA DAL PARRUCCHIERE
- DI STARE FERMO SOTTO IL SOLE

• **DI CHE COLORE DIVENTA IL SUO PELO?**

- COLOR PEPERONE
- COLOR CAROTA

• **A SERAFINO PIACE IL COLOR PEPERONE?**

- SÌ
- NO

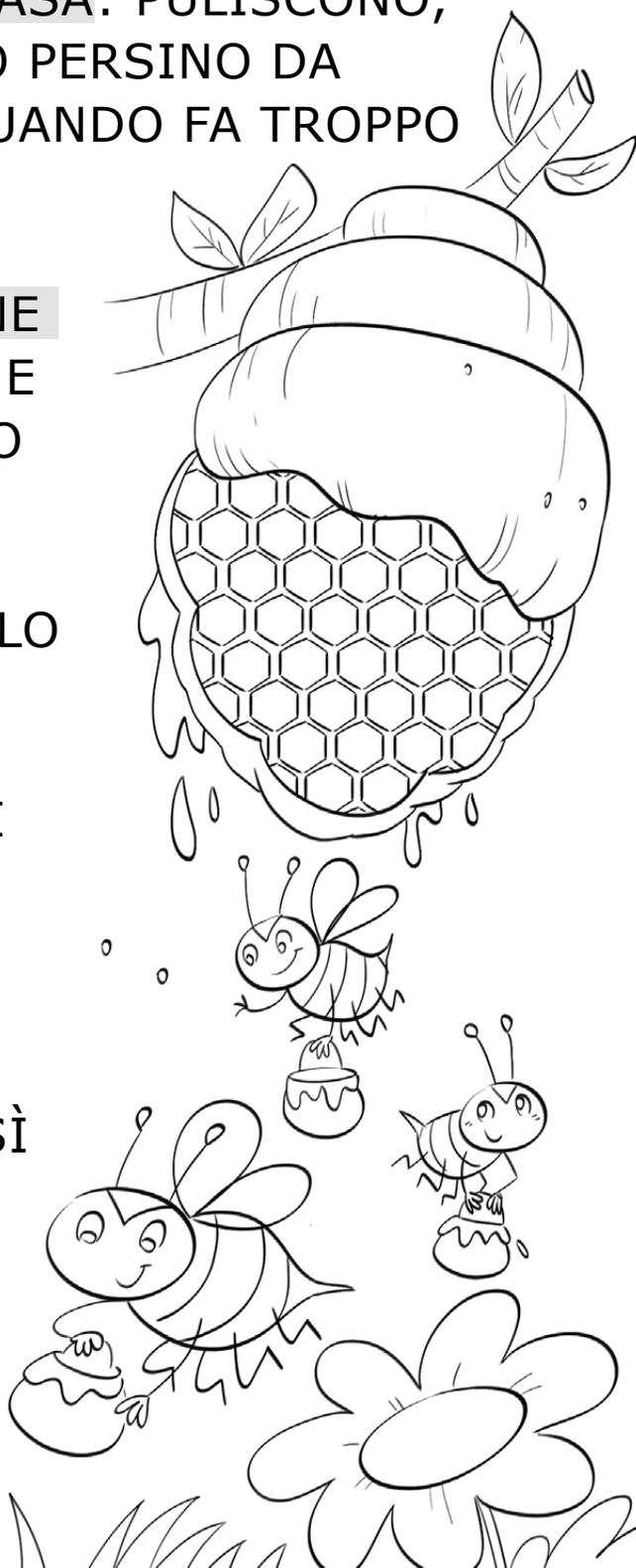


LE API

LE API VIVONO IN CASE DI CERA, GLI ALVEARI, CON TANTE STANZE ESAGONALI. LA PIÙ IMPORTANTE È L'APE REGINA, POI CI SONO LE API OPERAIE, LE ESPLORATRICI E LE RACCOGLITRICI. LE OPERAIE LAVORANO IN CASA: PULISCONO, ALLEVANO I PICCOLI, FANNO PERSINO DA VENTILATORE CON LE ALI QUANDO FA TROPPO CALDO.

LE ESPLORATRICI VANNO FUORI A CACCIA DEL POLLINE DEI FIORI, LO ASSAGGIANO E LO SCELGONO. POI GUIDANO SUL POSTO LE SQUADRE DI RACCOGLITRICI CHE RACCOLGONO IL POLLINE E LO PORTANO NELL'ALVEARE. LE ESPLORATRICI PER GUIDARE LE RACCOGLITRICI NON GRIDANO, NON RONZANO, MA DANZANO. È UNA DANZA DIFFICILE CHE DEVE ESSERE MOLTO PRECISA, PERCHÉ SOLO COSÌ LA SQUADRA SAPRÀ DA CHE PARTE ANDARE.

Adatt. T. Buongiorno, *Storie di Gaia*, Mondadori



➔ **RISPONDI ALLE DOMANDE SEGNANDO CON UNA X LA RISPOSTA GIUSTA.**

• **DOVE VIVONO LE API?**

- IN CASE DI FANGO
 IN CASE DI CERA

• **COME SI CHIAMA L'APE PIÙ IMPORTANTE?**

- APE REGINA
 APE CAPITANO

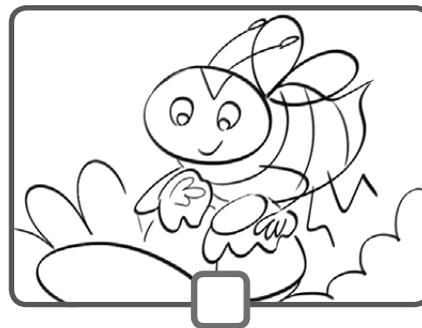
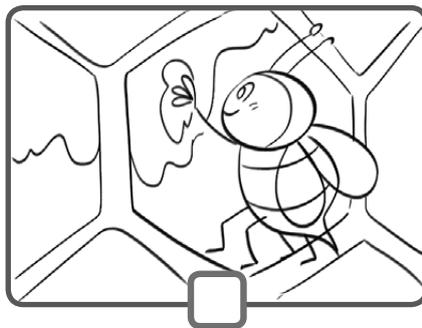
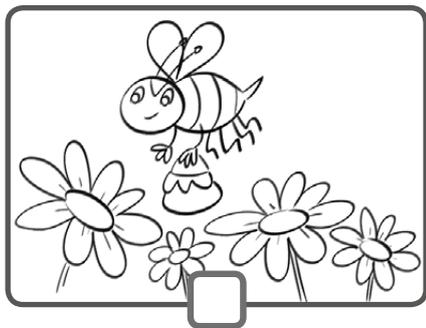
• **COSA FANNO LE API OPERAIE?**

- LAVORANO FUORI CASA
 LAVORANO IN CASA

• **COSA FANNO LE API ESPLORATRICI?**

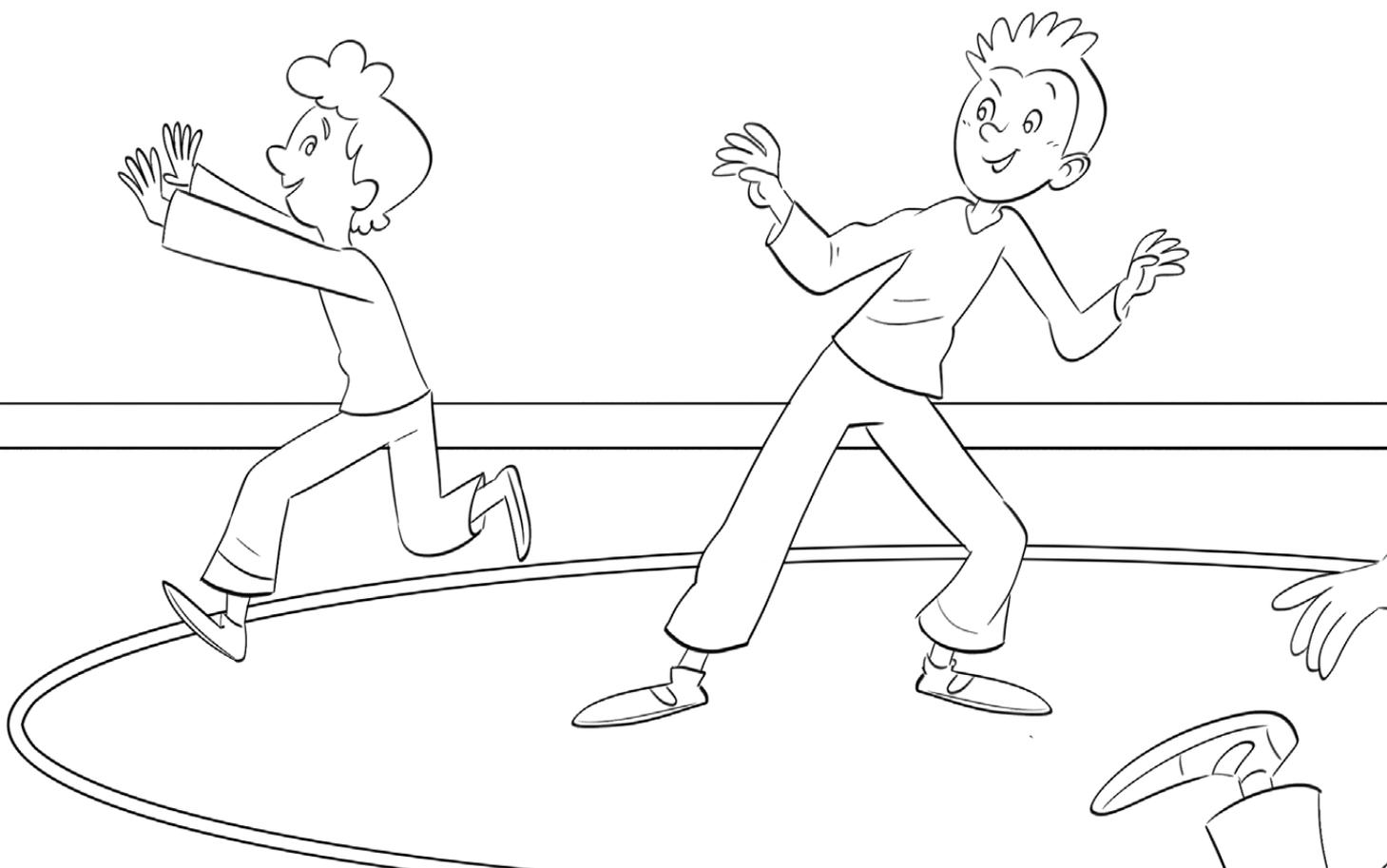
- VANNO A CACCIA DI ACQUA
 VANNO A CACCIA DI POLLINE

➔ **INDICA CON UNA X L'APE RACCOGLITRICE.**



UN GIOCO DIVERTENTE

- 1 CON UN GESSETTO BIANCO TRACCIA UN CERCHIO A TERRA.
- 2 CON I TUOI COMPAGNI STABILISCI CHI DOVRÀ STARE NEL CERCHIO: SARÀ IL PRIGIONIERO.
- 3 I GIOCATORI LIBERI DOVRANNO ATTRAVERSARE IL CERCHIO SENZA FARSI ACCHIAPPARE DAL PRIGIONIERO.
- 4 CHI VIENE CATTURATO DIVENTA PRIGIONIERO. E IL GIOCO RICOMINCIA.
- 5 VINCE LA GARA CHI RIMANE ANCORA LIBERO.



➔ **RISPONDI ALLE DOMANDE SEGNANDO CON UNA X LA RISPOSTA GIUSTA.**

• **COSA SERVE PER FARE QUESTO GIOCO?**

- UN GESSETTO BIANCO
- UNA CORDA

• **IL BAMBINO/A CHE STA NEL CERCHIO È IL...**

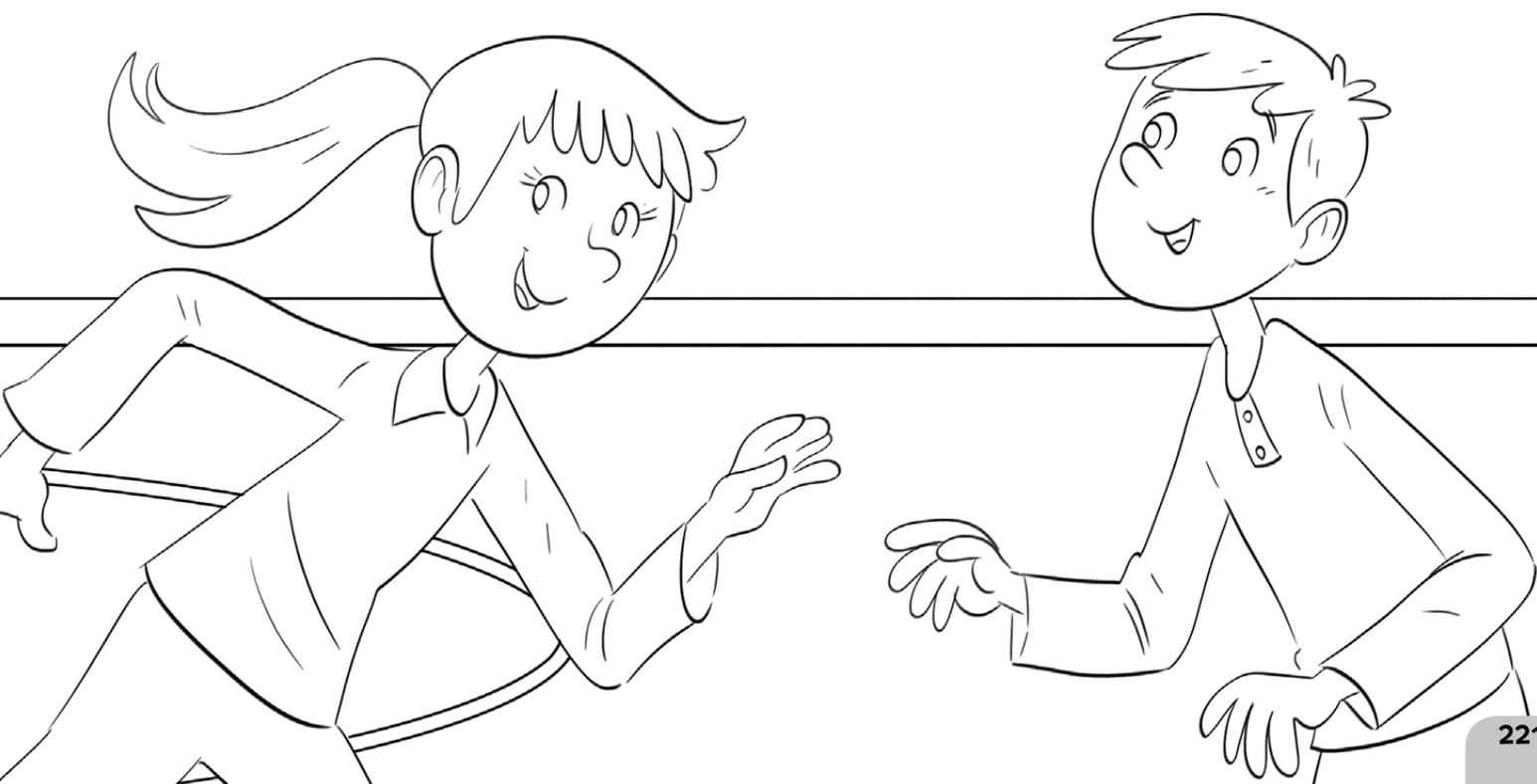
- CAPOSQUADRA
- PRIGIONIERO

• **COSA DEVONO FARE I GIOCATORI LIBERI?**

- DEVONO ATTRAVERSARE IL CERCHIO SENZA FARSI PRENDERE
- NON DEVONO ENTRARE NEL CERCHIO

• **CHI VINCE IL GIOCO?**

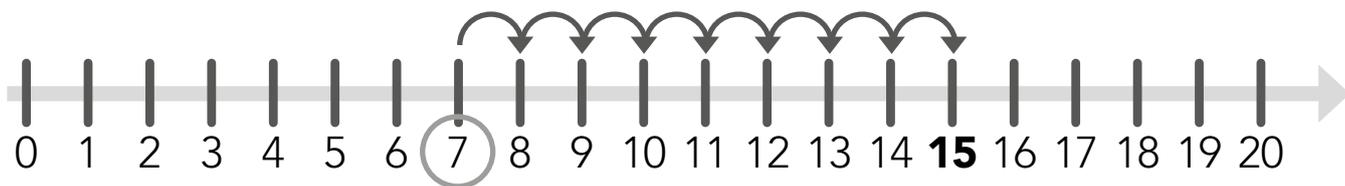
- CHI NON ENTRA MAI NEL CERCHIO
- CHI RIMANE ANCORA LIBERO



ADDIZIONI SULLA LINEA DEI NUMERI

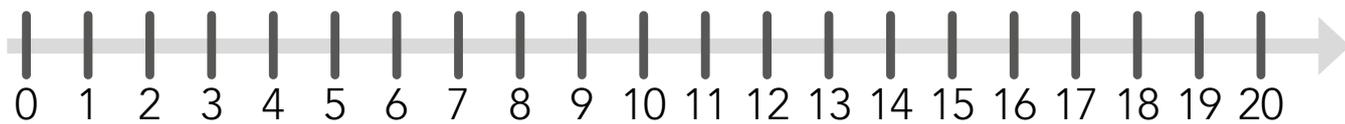
➔ ESEGUI LE ADDIZIONI SULLA LINEA DEI NUMERI COME NELL'ESEMPIO.

$$7 + 8 = 15$$

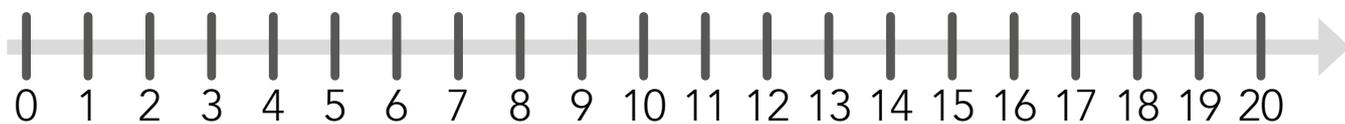


RICORDA: PARTI SULLA LINEA DAL PRIMO NUMERO (ADDENDO) INDICATO NELL'ADDIZIONE E FAI TANTI PASSI AVANTI QUANTI INDICATI DAL SECONDO NUMERO (ADDENDO). ARRIVERAI AL RISULTATO!

$$12 + 6 = \dots\dots\dots$$



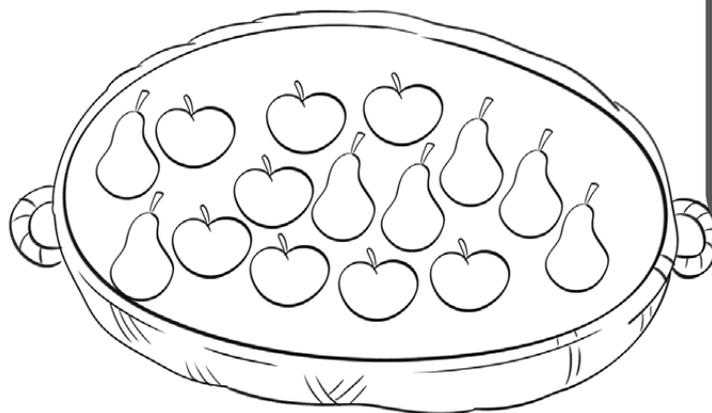
$$13 + 5 = \dots\dots\dots$$



PROBLEMI UN PO' SCRITTI E UN PO' DISEGNATI

➔ RISOLVI I SEGUENTI PROBLEMI.

IN UN CESTO CI SONO **8 MELE** E **7 PERE**. QUANTI FRUTTI **IN TUTTO**?



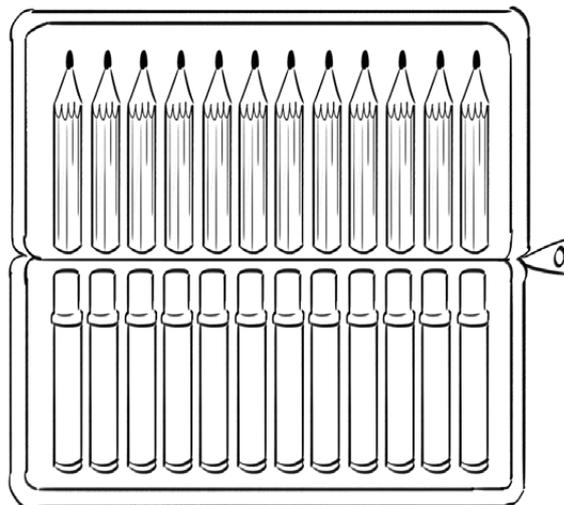
OPERAZIONE

..... + =

RISPOSTA

IN TUTTO I FRUTTI SONO

NEL PORTAPASTELLI DI LUCA CI SONO **12 PASTELLI** E **12 PENNARELLI**. QUANTI OGGETTI PER COLORARE CI SONO **IN TUTTO**?



OPERAZIONE

..... + =

RISPOSTA

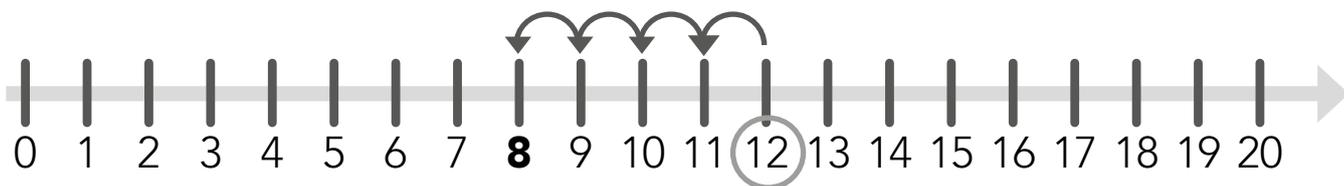
IN TUTTO GLI OGGETTI PER COLORARE SONO

.....

SOTTRAZIONI SULLA LINEA DEI NUMERI

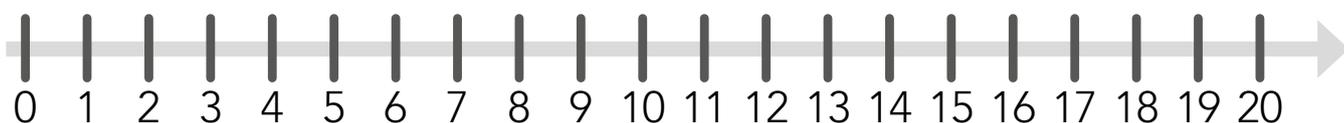
➔ ESEGUI LE SOTTRAZIONI SULLA LINEA DEI NUMERI COME NELL'ESEMPIO.

$$12 - 4 = 8$$

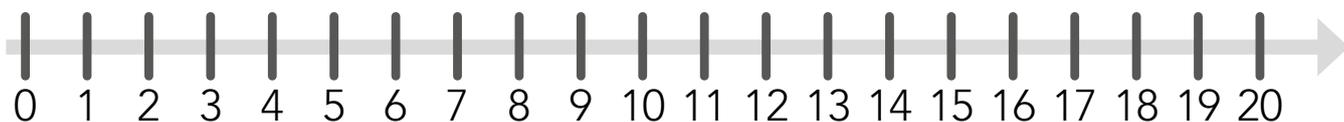


RICORDA: PARTI SULLA LINEA DAL PRIMO NUMERO (MINUENDO) INDICATO NELLA SOTTRAZIONE E TORNA INDIETRO DI TANTI PASSI QUANTI INDICATI DAL SECONDO NUMERO (SOTTRAENDO). ARRIVERAI AL RISULTATO!

$$18 - 6 = \dots\dots\dots$$



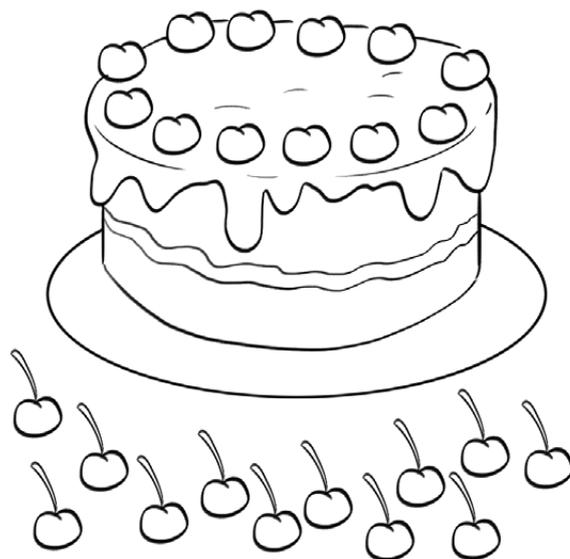
$$20 - 7 = \dots\dots\dots$$



PROBLEMI UN PO' SCRITTI E UN PO' DISEGNATI

➔ RISOLVI I SEGUENTI PROBLEMI.

LO ZIO DI LUCA HA
COMPRATO **24 CILIEGIE
CANDITE**. NE UTILIZZA
12 PER DECORARE UNA
TORTA. QUANTE CILIEGIE
CANDITE **RESTANO** ALLO
ZIO?



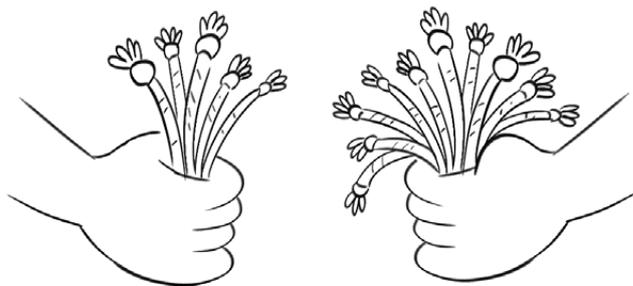
OPERAZIONE

..... - =

RISPOSTA

ALLO ZIO RESTANO

LAURA HA **15 CODINI
COLORATI**.
NE REGALA **5** ALLA SUA
AMICA.
QUANTI CODINI LE
RESTANO?



OPERAZIONE

..... - =

RISPOSTA

A LAURA RESTANO

PROBLEMI DI DIRITTO E DI ROVESCIO

DIRITTO

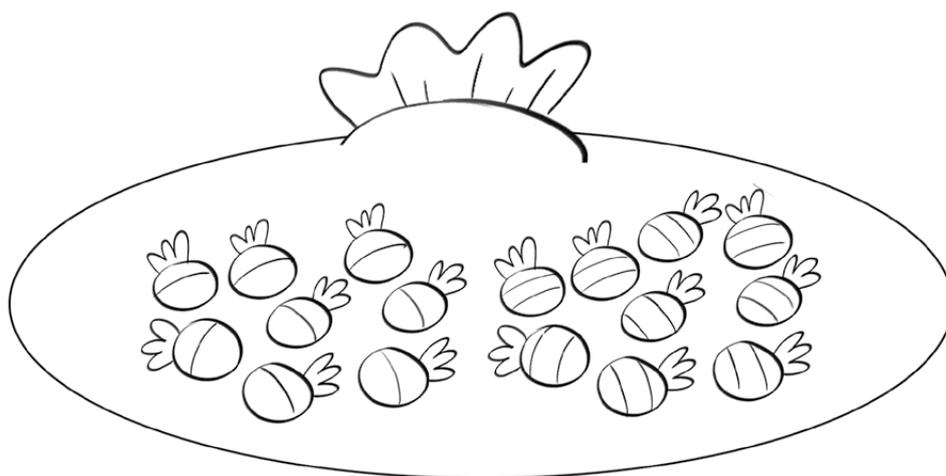
IN UN SACCHETTO CI SONO **8 CARMELLE**
AL LIMONE E **9 ALL'ARANCIA**.
QUANTE CARMELLE **IN TUTTO**?

OPERAZIONE

..... + =

RISPOSTA

LE CARMELLE IN TUTTO SONO



ROVESCIO

IN UN SACCHETTO CI SONO **17 CARMELLE**.
SE **8 SONO AL LIMONE**, QUANTE SONO QUELLE
ALL'ARANCIA?

OPERAZIONE

..... - =

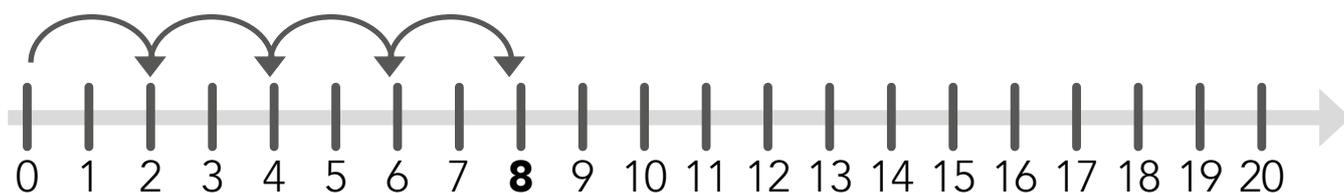
RISPOSTA

LE CARMELLE ALL'ARANCIA SONO

MOLTIPLICAZIONI SULLA LINEA DEI NUMERI

➔ ESEGUI LE MOLTIPLICAZIONI SULLA LINEA DEI NUMERI COME NELL'ESEMPIO.

$$2 \times 4 = 8$$

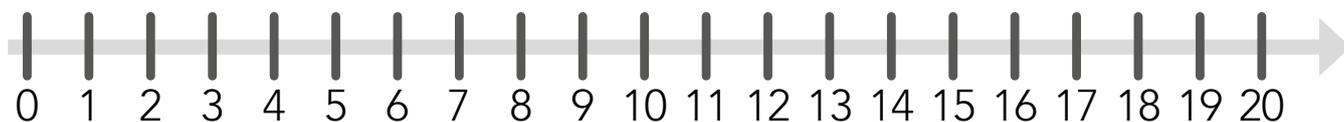


RICORDA: PARTI DALLO 0. OGNI SALTO DOVRÀ ESSERE GRANDE QUANTO IL PRIMO NUMERO (MOLTIPLICANDO) INDICATO DALLA MOLTIPLICAZIONE E RIPETUTO PER LE VOLTE INDICATE DAL SECONDO NUMERO (MOLTIPLICATORE). ARRIVERAI AL RISULTATO!

$$3 \times 5 = \dots\dots\dots$$



$$6 \times 3 = \dots\dots\dots$$



PROBLEMI UN PO' SCRITTI E UN PO' DISEGNATI

➔ RISOLVI I SEGUENTI PROBLEMI.

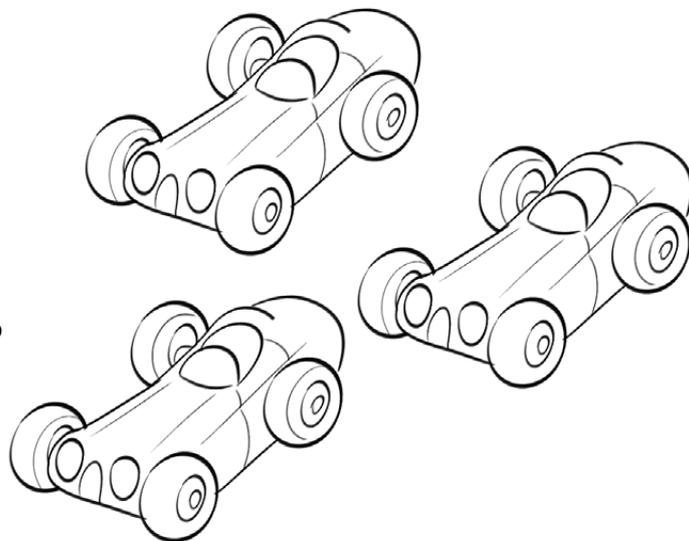
MARCO HA **3**
AUTOMOBILINE.
OGNI AUTOMOBILINA HA **4**
RUOTE.
QUANTE RUOTE **IN TUTTO?**

OPERAZIONE

..... X =

RISPOSTA

LE RUOTE IN TUTTO SONO



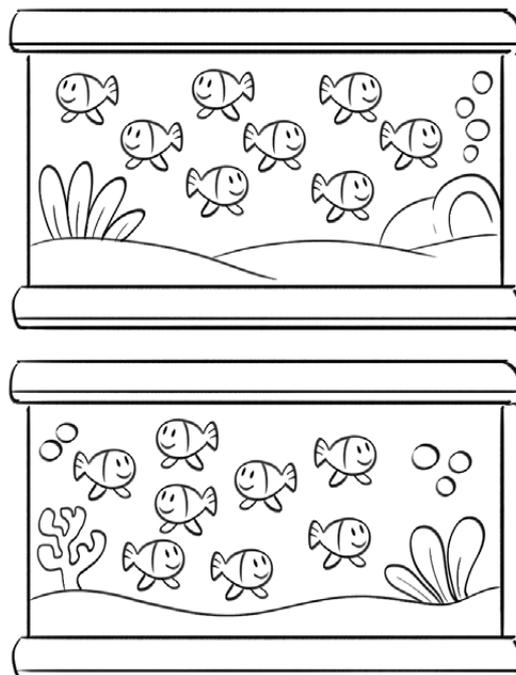
IN UN NEGOZIO DI ANIMALI
CI SONO **2 PICCOLI**
ACQUARI.
IN OGNUNO CI SONO **8**
PESCI ROSSI.
QUANTI PESCIOLINI **IN**
TUTTO?

OPERAZIONE

..... X =

RISPOSTA

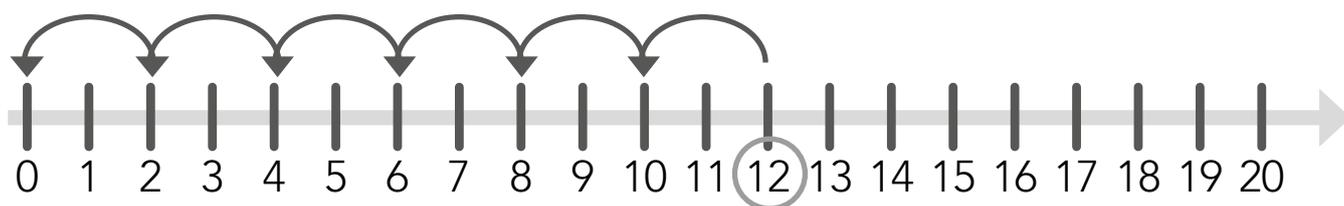
I PESCIOLINI IN TUTTO SONO



DIVISIONI SULLA LINEA DEI NUMERI DEI NUMERI

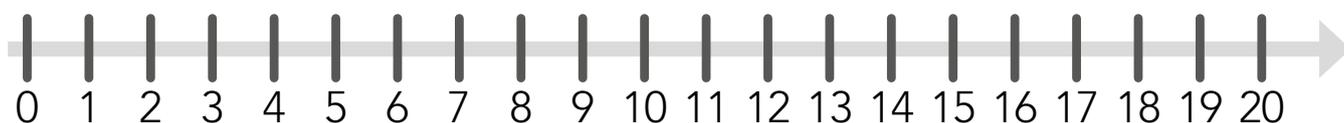
➔ ESEGUI LE DIVISIONI SULLA LINEA DEI NUMERI
COME NELL'ESEMPIO.

$$12 : 2 = 6$$

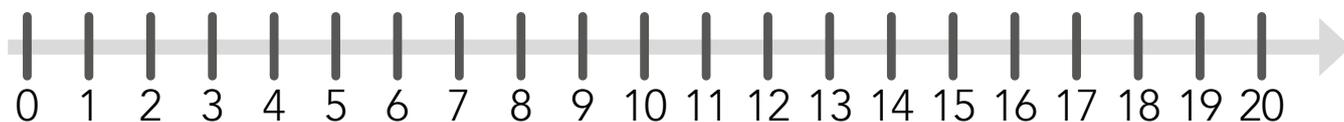


RICORDA: PARTI SULLA LINEA DAL PRIMO NUMERO (DIVIDENDO) DELLA DIVISIONE E FAI SALTII GRANDI QUANTO INDICATI DAL SECONDO NUMERO (DIVISORE). TORNA INDIETRO SULLA LINEA FINO AD ARRIVARE ALLO ZERO. CONTA I SALTII FATTI E OTTERRAI IL RISULTATO!

$$20 : 4 = \dots\dots\dots$$



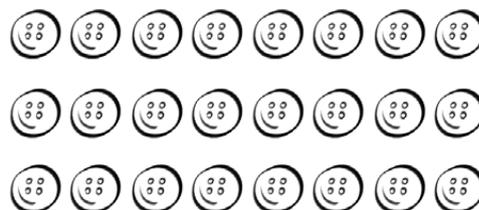
$$15 : 3 = \dots\dots\dots$$



PROBLEMI UN PO' SCRITTI E UN PO' DISEGNATI

➔ **RISOLVI I SEGUENTI PROBLEMI.**

UNA SARTA HA 24 **BOTTONI**.
DEVE CUCIRLI SU **3 CAMICIE**.
QUANTI BOTTONI CUCIRÀ SU
OGNI CAMICIA?



OPERAZIONE

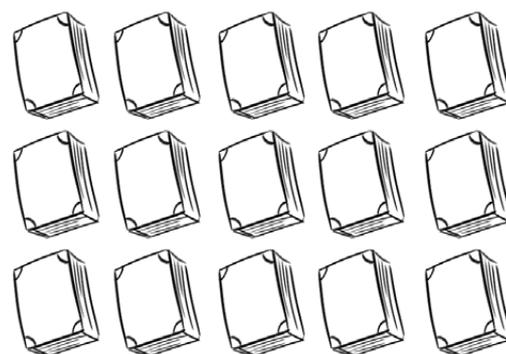
..... : =



RISPOSTA

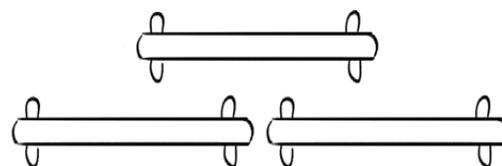
LA SARTA CUCIRÀ SU OGNI CAMICIA

SARA HA **15 LIBRI** CHE DEVE
DISTRIBUIRE SU **3 MENSOLE**.
QUANTI LIBRI METTERÀ SU
OGNI MENSOLA?



OPERAZIONE

..... : =



RISPOSTA

SARA METTERÀ SU OGNI MENSOLA

PROBLEMI DI DIRITTO E DI ROVESCIO

DIRITTO

SULLA SCRIVANIA DI GIORGIO CI SONO **3 PORTAPENNE**. IN OGNI PORTAPENNE CI SONO **6 PENNE**.

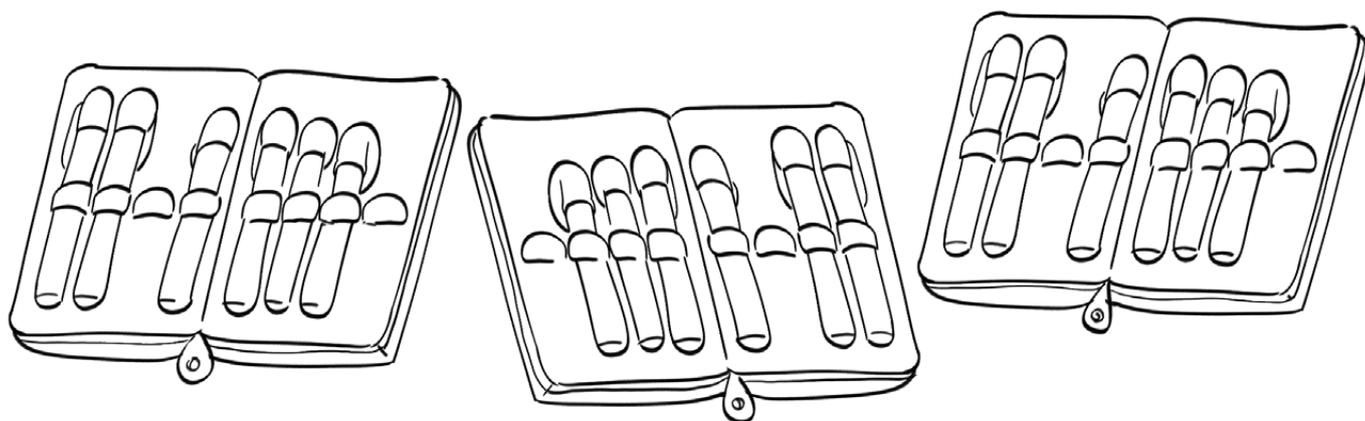
QUANTE PENNE CI SONO **IN TUTTO**?

OPERAZIONE

..... X =

RISPOSTA

IN TUTTO CI SONO



ROVESCIO

SULLA SCRIVANIA CI SONO **18 PENNE** DIVISI IN **3 PORTAPENNE**.

QUANTE PENNE IN **OGNI** PORTAPENNE?

OPERAZIONE

..... : =

RISPOSTA

IN OGNI PORTAPENNE CI SONO

Metodologie per un apprendimento attivo

La scuola oggi, con l'avvento di internet e delle nuove tecnologie, si deve sempre più confrontare con una nuova platea di alunni: i cosiddetti **"nativi digitali"** che, costantemente esposti a stimoli velocissimi ed iconografici, in classe spesso appaiono, ad una prima osservazione, scarsamente capaci di mantenere un'adeguata concentrazione durante le attività didattiche.

In realtà sono alunni che necessitano di un approccio diverso da quello tradizionale come la lezione frontale, che va perciò sempre più affiancata da strategie che sollecitano la loro attenzione, trasformandoli da spettatori passivi a protagonisti attivi nella costruzione del proprio processo di apprendimento.

Le nuove **metodologie per un apprendimento attivo** risultano quanto mai efficaci per rispondere a questi nuovi e diversi bisogni formativi.

Esse infatti permettono all'alunno di essere al centro del proprio percorso personale di apprendimento, promuovendo interesse, motivazione, creatività, spirito di iniziativa e partecipazione attiva, senza mai tralasciare i nuclei fondanti dei diversi contenuti curricolari.

Nelle Indicazioni nazionali del 2012 si promuove la **consapevolezza del proprio modo di apprendere**, al fine di "imparare ad apprendere". Vi si legge infatti che "occorre che l'alunno sia attivamente impegnato nella costruzione del suo sapere e di un suo metodo di studio, sia sollecitato a riflettere su come e quanto impara, sia incoraggiato a esplicitare i suoi modi di comprendere e a comunicare ad altri i traguardi raggiunti."

Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio favorisce l'operatività e allo stesso tempo il dialogo e la riflessione su quello che si fa. Il laboratorio non deve essere solo un luogo fisico ma anche e soprattutto una forma mentis. "Se ben organizzato, è la modalità di lavoro che meglio incoraggia la ricerca e la progettualità, coinvolge gli alunni nel pensare, realizzare, valutare attività vissute in modo condiviso e partecipato con altri, e può essere attivata sia nei diversi spazi e occasioni interni alla scuola sia valorizzando il territorio come risorsa per l'apprendimento".

Fondamentale sarà il **ruolo del docente** come organizzatore, facilitatore, motivatore e mediatore in modo da sviluppare al massimo le potenzialità di ciascuno.

In quest'ottica il docente, da **abile costruttore dell'ambiente di apprendimento e regista dell'azione educativa**, dovrà porre lo studente al centro del processo educativo, puntando sulle sue potenzialità, usando lo strumento delle conoscenze per condurlo a "scoprire se stesso". Deve promuovere l'insegnamento educativo, che per Edgar Morin è "... trasmettere non del puro sapere, ma una cultura che permetta di comprendere la nostra condizione e di aiutarci a vivere; essa è nello stesso tempo una maniera di pensare in modo aperto e libero."

IL TUTORING

Il **tutoring**, ossia tutoraggio o aiuto reciproco, è una tecnica di insegnamento che si basa sulla cooperazione tra alunni, in un rapporto "one to one", in cui un alunno più fragile viene affiancato da un alunno più forte, a cui vengono affidate responsabilità educative e didattiche, ovvero un **ruolo da tutor**.

Questa modalità di lavoro ha il duplice scopo di accrescere la motivazione e l'interesse nel tutorato da una parte e quello di rafforzare lo spirito solidale nel tutor dall'altra, annullando nel contempo quello scarto di codice comunicazionale che si può determinare tra alunno e docente, laddove invece l'interazione tra pari è più immediata ed incisiva. È un metodo che, proprio per queste sue peculiarità, risulta particolarmente funzionale per **gli alunni B.E.S., D.S.A. o in situazione di disabilità**.

Naturalmente le attività in coppia necessitano di una fase preparatoria che può essere suddivisa in tre momenti:

- Preparazione del Tutor con delle simulazioni in situazioni guidate dal docente, in modo che apprenda a non saltare passaggi importanti e ad utilizzare un linguaggio chiaro e preciso che non crei confusione o incomprensione nel tutorato.
- Messa in atto dell'esperienza, senza la guida del docente. Il tutor può poi fissare i momenti salienti di questa esperienza per fornire un feedback all'insegnante.
- Individuazione di eventuali modifiche in relazione ai punti di criticità che possono essere emersi durante l'esperienza.

Per evitare la chiusura in forme fisse e rigide che, a lungo andare, potrebbero far perdere la capacità di progredire sia nel tutor che nel tutorato è opportuno che tutti, ciascuno mettendo al servizio di altri le proprie capacità di tutoraggio, a **turno svolgano tale ruolo**.

L'insegnante è chiamato a curare la scelta degli obiettivi, che devono essere alla portata delle **reali potenzialità degli alunni**, stimolando l'interesse e la motivazione ad un percorso di crescita reciproco. Pur restando mediatore, l'insegnante non deve interferire nel lavoro del tutor, ma può richiamarlo alle sue responsabilità. Deve invece intervenire nei momenti di crisi, incoraggiando, motivando, dando feedback positivi e gratificazioni ad entrambi i membri della coppia.

I vantaggi che ne possono derivare sono svariati perché consentono al tutor di migliorarsi (**insegnando si impara!**), di rafforzare la propria autostima, acquisire un maggior senso di responsabilità e di sicurezza ed essere più partecipe nel contesto scolastico. Agli alunni tutorati si offre l'opportunità di una lezione individualizzata focalizzata sui loro bisogni, nel rispetto dei tempi e dei ritmi di apprendimento, si garantisce una maggiore interazione sociale, elemento prezioso, soprattutto nei casi di alunni con disabilità. Al docente si consente di usufruire di un supporto nelle attività di recupero, a favore degli alunni stessi. Il tutoring pertanto rappresenta una metodologia efficace perché ottimizza i risultati cognitivi e socio-affettivi, rafforzando la collaborazione tra alunni, in un sereno clima di apprendimento attivo.



COOPERATIVE LEARNING

Il **cooperative learning** è una metodologia didattica attiva attraverso la quale gli alunni imparano lavorando in piccoli gruppi, dove ciascuno è corresponsabile del proprio contributo e operato e lo condivide col resto del gruppo nel quale è inserito.

Vygotsky afferma che lo sviluppo cognitivo è un processo sociale e la capacità di ragionare aumenta nell'interazione con i propri pari e con persone maggiormente esperte. Il risultato, come chiarisce Kaye, è un apprendimento individuale che è frutto però di un percorso collettivo e ha pertanto un alto valore sociale basato sullo spirito di gruppo e sulla cooperazione.

L'idea di fondo è un capovolgimento di principi dal modello competitivo a quello collaborativo in cui il successo o l'insuccesso individuale è direttamente proporzionale al successo o all'insuccesso del gruppo.

Tutti imparano da tutti perché insieme coinvolti in un **progetto comune** all'interno del quale ciascuno si assume le proprie responsabilità e mette al servizio degli altri le proprie conoscenze, così come beneficia del contributo altrui.

Il cooperative learning può essere considerato una strategia didattica ottimale, per creare un ambiente inclusivo solido, poiché consente di rispondere concretamente ai bisogni sociali e formativi di molti alunni con bisogni educativi speciali. "Questo perché il principio è quello per cui ciascun componente di un gruppo, con le sue caratteristiche peculiari e speciali, può contribuire all'apprendimento di tutti e ognuno può divenire risorsa (e strumento compensativo) per gli altri".¹

Confrontarsi con gli altri, ciascuno con le sue peculiarità, le sue caratteristiche, il suo bagaglio di conoscenze, abilità e competenze, permette all'alunno di conoscere se stesso e gli altri, di percepire l'altro, il diverso da sé come strumento per crescere e maturare la propria identità. Le Indicazioni nazionali del 2012, sottolineano che "la finalità generale della scuola è lo sviluppo armonico e integrale della persona, nella promozione della conoscenza e nel rispetto e nella valorizzazione delle diversità individuali, con il coinvolgimento attivo degli studenti"..

Alla luce di questi orientamenti e principi educativi generali, il Cooperative learning fornisce una risposta valida e appropriata, in quanto finalizzato alla costruzione di un processo di apprendimento attivo attraverso lo sviluppo di abilità sociali.

¹ (lanes, Cramerotti, 2013, p.272).

Gli elementi su cui si fonda il cooperative learning sono:

- la **leadership distribuita**, cioè **tutti sono leader** perché tutti contribuiscono al successo del gruppo;
- **gruppi eterogenei**, in cui **ognuno è responsabile** del compito che gli è stato assegnato;
- l'**interdipendenza positiva**, basata sullo **scambio** e la **compartecipazione**;
- l'**acquisizione di competenze sociali**, come abilità di comprendere le opinioni dell'altro e trovare un punto di mediazione;
- l'**autonomia del gruppo**, che presuppone consegne chiare nei compiti e nelle diverse fasi dell'attività proposta.

L'**insegnante**, in quest'ottica, assume il ruolo di **mediatore** e di **facilitatore** oltre che di **organizzatore** delle attività, strutturando un ambiente di apprendimento che favorisca il clima di relazione positiva tra gli alunni e pianificando le diverse fasi del lavoro alla base della produttività dei diversi gruppi che sono:

- **Coinvolgimento** attraverso la proposta di un argomento, motivando l'importanza dello stesso o la scelta di un argomento condiviso col gruppo classe;
- **Assegnazione dei ruoli**, in cui a ciascuno viene assegnato un compito ben preciso che lo responsabilizzi e che gli permetta di valorizzare le proprie potenzialità (ad esempio: relatore, disegnatore, lettore, mediatore, controllore del tempo ecc.);
- **Esplorazione**, in cui il docente fornisce dei materiali di studio o di approfondimento;
- **Trasformazione**, la parte attiva del processo, in cui l'insegnante chiede al gruppo un'attività da sviluppare sul contenuto proposto che può essere una mappa, un cartellone, un maxilapbook, ecc.;
- **Presentazione**, ossia l'esposizione del lavoro svolto;
- **Riflessione**, come momento metacognitivo, di autoriflessione sul processo cognitivo di apprendimento, sui suoi punti di forza e sulle eventuali criticità da superare.

Per costruire contesti cooperativi di apprendimento l'insegnante è chiamato ad acquisire e a potenziare abilità che lo aiutino a pensare per obiettivi, a gestire le dinamiche dei gruppi, a sviluppare competenze comunicative.

Dovrà pensare alla classe dimenticando la lezione frontale e realizzare una didattica che ruoti intorno al fulcro dell'allievo protagonista e che esalti i processi di co-costruzione della conoscenza e delle competenze individuali.

LEARNING BY DOING

Il **learning by doing** vede l'apprendimento come un processo che si attiva attraverso il fare, attraverso l'operare, attraverso le azioni.

In base a tale metodologia, gli obiettivi di apprendimento vengono ridefiniti come un "sapere come fare a", piuttosto che un "conoscere che"; in questo modo il soggetto prende coscienza del perché sia necessario conoscere qualcosa e come una certa conoscenza possa essere utilizzata.

La finalità è quella di migliorare la strategia per imparare, dove l'imparare non è il memorizzare, ma anche e soprattutto il comprendere e l'interiorizzare le conoscenze. Il learning by doing si integra in modo ottimale con la didattica per concetti che presuppone la produzione di schemi o mappe concettuali, con la consapevolezza che si apprende per concetti e relazione di concetti.

Lapbook

Il **lapbook** è una cartelletta tridimensionale al cui interno si inseriscono dei **minibook** di diverso formato o **template**.

Può essere adoperato a scuola al posto delle mappe concettuali o come strumento di verifica in relazione ad un dato argomento o anche realizzato a casa, come compito creativo di rielaborazione personale. Può essere inoltre realizzato individualmente o in gruppo, creando così dei **maxi-lapbook** da tenere alla parete dell'aula.

Utilizzare i Lapbook è **economico** perché i materiali che vengono usati (cartoncini, forbici, colla e colori) costano poco, **creativo**, perché ciascun alunno lo potrà personalizzare secondo il proprio gusto, e **facile**, perché si possono utilizzare modelli già predisposti, facilmente reperibili in internet o nelle guide, sia per la cartelletta sia per i diversi minibook o templates.

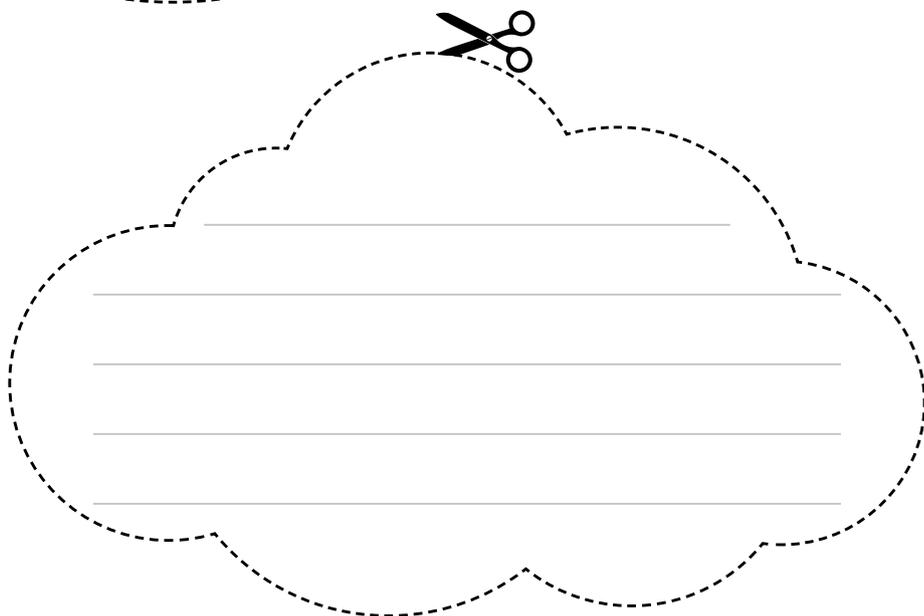
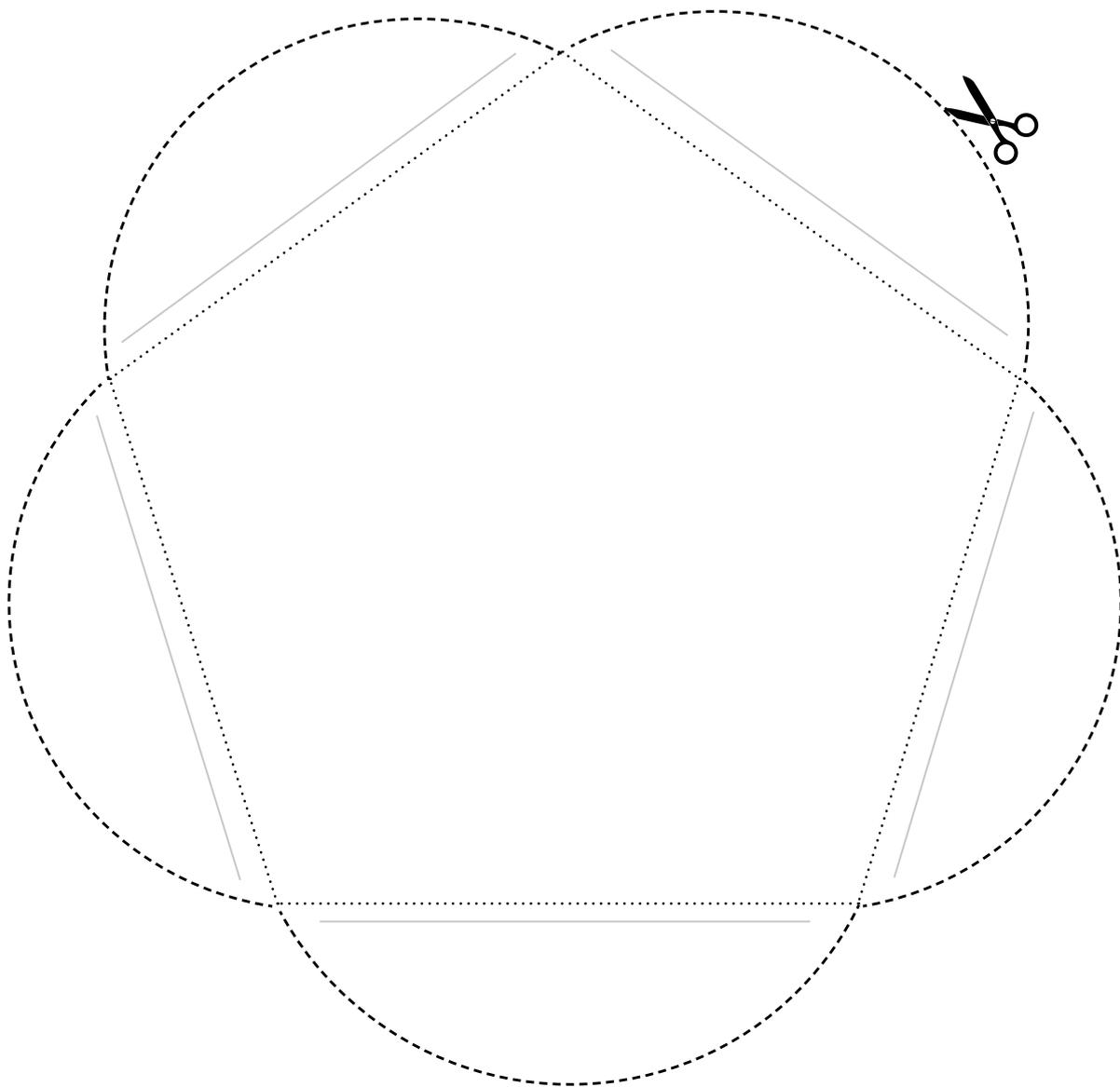
È inoltre un ottimo **strumento** che, rientrando nella sfera dell'**imparare facendo (learning by doing)**, facilita l'apprendimento per quegli alunni che hanno necessità di avere un supporto iconico e testi brevi e semplici con parole-chiave. Lavorando alla creazione del lapbook, l'alunno è infatti attore protagonista del proprio processo di apprendimento, ha un **approccio attivo** con i contenuti disciplinari ed è necessariamente portato a riflettere, ad analizzare, a creare per progettare il suo lavoro, sviluppando senso critico e rafforzando allo stesso tempo competenze metacognitive. È chiaro dunque che la realizzazione del lapbook aiuta nella **motivazione all'apprendimento**, facendo leva su aspetti emotivi ed affettivi, coadiuva la costruzione di un metodo di studio personale, secondo i differenti stili di apprendimento, e attraverso la cooperazione favorisce l'inclusione.

Per costruire il lapbook serve un **cartoncino A3**, meglio se **colorato**, che verrà ripiegato dai due lati esterni verso il centro in modo che le parti ripiegate si incontrino al centro. All'interno poi verranno inseriti i vari template che potranno essere preparati con fogli di **cartoncino colorato A4**. Per la decorazione della copertina e dei minibook basteranno pennarelli, pastelli e fantasia, mentre per fissarli servirà la colla. Sulla copertina si indicherà l'argomento che verrà poi precisato nei minibook posti all'interno.

Esempi di template

----- tagliare

..... piegare



IL METODO CLIL

Il **CLIL** (Content and Language Integrated Learning) è una pratica educativa che consiste nel trasmettere contenuti disciplinari in una lingua straniera. Non è il semplice insegnamento di una lingua straniera, quanto piuttosto un percorso integrato di **apprendimento delle discipline in lingua straniera**.

Attraverso il CLIL, dunque non si apprende semplicemente una lingua, ma si **usa una lingua per apprendere**.

Una didattica CLIL non rimanda ad un'unica metodologia specifica, ma punta sull'interazione, sulla gestione cooperativa della classe e su diversi tipi di comunicazione: linguistica, visiva e cinestetica. È una **metodologia laboratoriale** che ben si coniuga con un apprendimento di tipo cooperativo e con l'utilizzo della tecnologia.

La sinergia è forse uno degli aspetti più importanti e caratterizzanti delle esperienze CLIL: il contatto fra mondi disciplinari solitamente disgiunti, come sono le discipline nell'impostazione tradizionale, ha conseguenze qualitativamente rilevanti sull'intera esperienza didattica favorendo l'integrazione curricolare.

Per applicare il CLIL bisogna proporre **attività interdisciplinari**, in cui linguaggio e contenuti si integrino facilmente, ponendo attenzione a selezionare, all'interno di un ambito disciplinare, contenuti significativi da presentare o approfondire in LS.

È fondamentale che il modo di presentazione della disciplina non sia astratto e sia decontestualizzato, ma sia laboratoriale, cioè fondato su esperienze concrete, sia motivante e coinvolgente. Gli elementi visivi e l'esperienza concreta rendono lo stimolo comprensibile: gli alunni associano il significato linguistico all'esperienza effettuata.

Bisogna, inoltre, che il linguaggio sia adatto all'età dei bambini e si utilizzino per le varie presentazioni mezzi visivi, audio-visivi, mimica gestuale e modalità di **code-switching**, cioè il passare da un codice linguistico a un altro, ogni volta che sia necessario.

Inizialmente i bambini saranno coinvolti in attività di produzione che non richiedano verbalizzazione, come ad esempio:

- ascolto e comprensione con gesti e mimica facciale;
- costruzione di schemi;
- grafici;
- piccoli poster;
- attività di TPR (Total physical response);
- chants, games, role playing.

Nei volumi **Lecture** e **Discipline**, di tanto in tanto, appare un box con la scritta **CLIL**, in cui il cagnolino Fred indossa la tipica bombetta con la bandiera inglese. Dice semplici paroline in inglese, inerenti l'argomento dell'unità di apprendimento, mirate a stimolare la curiosità dei bambini per la lingua inglese, ad arricchire il loro vocabolario e utili all'insegnante come spunti per attività CLIL.

Di seguito proponiamo alcune attività.

TELLING THE TIME

Per insegnare a leggere l'orologio è necessario che i bambini conoscano:

- i numeri
- il concetto di tempo
- il presente di to be
- il pronome personale it

Introduciamo l'orologio, partendo dalla ripetizione dei numeri con la simpatica canzoncina "**Follow Me Around the Clock**".

<https://www.youtube.com/watch?v=7GmQgA-0DBg>

Scansiona il QR Code per aprire il video



► TESTO

Follow me around the clock Tick tock, tick tock
 Follow me around the clock Tick tock tick
 Count with me From 1 to 12 Tick tock, tick tock
 Count with me From 1 to 12 Tick tock tick
 1 – 2 – 3 – 4 Tick tock, tick tock
 5 – 6 – 7 – 8 Tick tock tick
 9 – 10 – 11 – 12 Tick tock, tick tock
 Follow me around the clock Tick tock tick



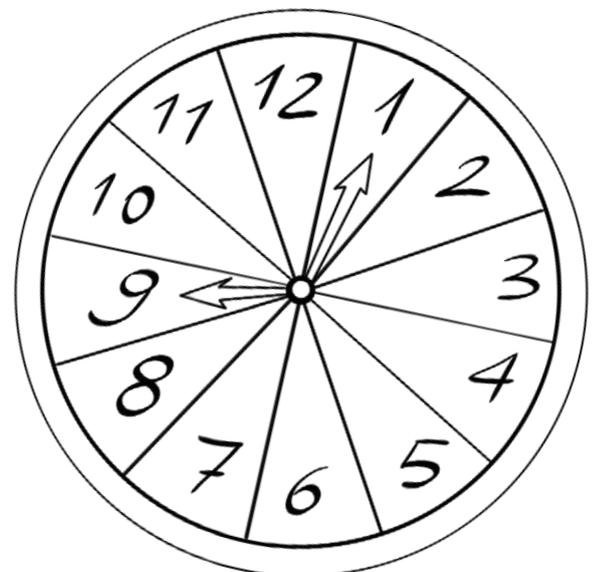
► COSTRUIAMO UN OROLOGIO

→ COSA SERVE:

- un sotto torta di carta piuttosto grande
- un fermacampione
- ritagli di cartoncino
- matita, righello, pastelli
- forbici dalla punta arrotondata

→ COSA SERVE:

- 1 Con l'aiuto del righello e della matita, i bambini in coppia divideranno il cerchio in 12 spicchi uguali.
- 2 Coloreranno ogni spicchio con un colore diverso.
- 3 Con le forbici sagomeranno i due ritagli di cartoncino per creare la lancetta delle ore e quella dei minuti.
- 4 Scriveranno i numeri da 1 a 12 negli spicchi..
- 5 Fisseranno le lancette al centro del piatto con il fermacampione.



WHAT TIME IS IT?

Una volta costruito l'orologio, prima che i bambini comincino a giocare chiedendosi l'un l'altro "What time is it?", si può proporre un video molto divertente, basato sul Total Physical Response, grazie al quale i bambini potranno imparare a usare l'orologio usando le mani come lancette per riprodurre le ore.

https://www.youtube.com/watch?v=0Yq_rztquuU

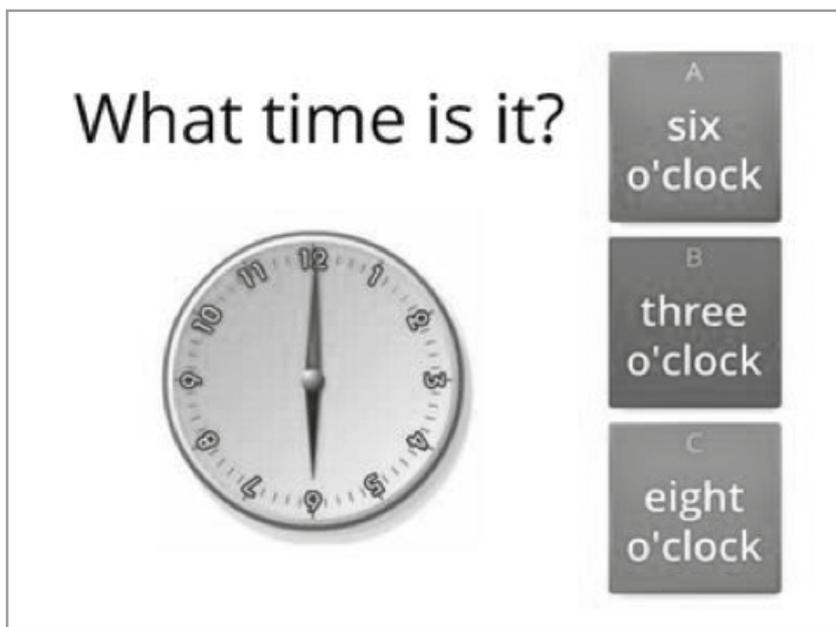
Perché la verifica sia divertente e coinvolgente, organizziamo attività di drammatizzazione basate sulla richiesta dell'orario.

Un altro strumento utile e molto gradito ai bambini sono i giochi online. Sugeriamo di visitare il sito:

<https://wordwall.net/it-it/community/inglese/lingua>

Troverete numerose attività già pronte ma potrete anche creare le vostre, per calibrarle rispetto ai vostri alunni.

Scansiona il
QR Code per
aprire il video



Collegamenti interdisciplinari:

Matematica: Create l'orologio della tabellina del 5, mettendo al posto dei numero 5x1, 5x2, 5x3... e così via. Spostate la lancetta e i minuti e chiedete ai bambini di leggere le ore facendo le operazioni.

Geografia: Utilizzate la posizione e il movimento delle lancette per ripetere concetti topologici.

Arte: Durante le fasi di costruzione dell'orologio, ripetete i colori primari e secondari.

Storia: Riprendete il concetto dello scorrere del tempo e collegatelo alle azioni nella Daily Routine e alle parti della giornata.

Educazione fisica: partendo dal video in cui si muovono le mani come lancette, ripetete le parti del corpo.

FACCIAMO MATEMATICA IN PALESTRA

Il gioco per i bambini rimane il catalizzatore dell'attività didattica. Nelle Indicazioni nazionali del 2012, leggiamo che "In matematica, come nelle altre discipline scientifiche, è elemento fondamentale il laboratorio, inteso sia come luogo fisico sia come momento in cui l'alunno è attivo ...

Nella scuola primaria si potrà utilizzare il gioco, che ha un ruolo cruciale nella comunicazione, nell'educazione al rispetto di regole condivise, nell'elaborazione di strategie adatte a contesti diversi."

Il gioco in matematica può motivare l'alunno che si sente sconfitto in partenza, poiché vede la matematica come qualcosa di astratto, fine a se stesso, lontano dalla realtà, e la considera noiosa e difficile. Dal punto di vista cognitivo, con il gioco si affinano le capacità logiche e le abilità di astrazione e simbolizzazione.

Altrettanto importante è la componente affettiva ed emotiva, perché nel gioco il bambino interagisce con i suoi pari, apprende il rispetto delle regole e dei ruoli. Infine, mette in atto competenze nel movimento, nella motricità fine, nella coordinazione.

Perché dunque non **"fare matematica" in palestra**, attraverso giochi in piccolo e grande gruppo? In palestra **il pensiero logico diventa concreto**, l'esercizio si trasferisce dal quaderno al gioco e la soluzione dei problemi, l'individuazione di strategie avviene con immediatezza. Il bambino è motivato ad "allenarsi" in matematica perché si diverte e si sente libero da sovrastrutture.

Ne consegue una **libertà di pensiero** che lo porterà a pensare che la matematica non sia poi così noiosa e difficile come credeva.

Al contempo imparerà a **"fare squadra"**, attuando forme spontanee di **apprendimento cooperativo** in un percorso di costante ricerca e sperimentazione.

Giocare con la matematica in palestra ha dunque numerosi vantaggi anche in chiave inclusiva, perché è una metodologia più coinvolgente per alunni poco motivati, consente di organizzare percorsi che coinvolgano in prima persona alunni con disturbi dell'apprendimento o con disabilità, attraverso **attività ludiche** finalizzate al recupero o al consolidamento, poiché muovendosi si rende concreto il concetto astratto.

Spieghiamo ora le attività proposte nel volume delle discipline. Sono tutte attività da svolgere in coppia o in gruppo.

Sono proposte che l'insegnante potrà variare nei modi e nei tempi che riterrà opportuni, assecondando le esigenze e, perché no, le proposte dei bambini.

Ricordiamo anche che qualsiasi spazio, sgombro da suppellettili, può diventare una "palestra" e un oggetto di uso comune può essere usato come attrezzo ginnico. Bastano fantasia e creatività per giocare con il corpo e con la matematica.

► MATEQUIZ **VOLUME DISCIPLINE, PAG. 12**

L'insegnante divide i bambini in squadre da 3 o 4 elementi e chiede loro di inventare quiz di matematica da proporre ai compagni. Può proporre qualche esempio per incoraggiare i più timidi. A turno ogni squadra si dispone, insieme all'insegnante, di fronte alle altre squadre e legge la domanda. Al segnale stabilito un membro per ciascuna delle altre squadre deve correre verso l'insegnante. Chi tocca per primo la mano dell'insegnante ha diritto di rispondere. Se la risposta è giusta, la sua squadra potrà prendere il posto della precedente e sfidare le altre; se la risposta è sbagliata, la squadra che ha proposto il quiz continuerà a condurre il gioco. Vince la squadra che ha fatto più domande.

► **IL BARATTO** **VOLUME DISCIPLINE, PAG. 18**

L'insegnante avrà preparato in palestra contenitori con palle di due dimensioni e colori diversi. Le palle più piccole rappresenteranno le unità, quelle più grandi la decina. Il contenitore con le palle-decina sarà vicino all'insegnante, quelli delle palle-unità saranno sparpagliati. I bambini divisi a coppie o in piccolo gruppo dovranno raccogliere 10 palle-unità e consegnarle all'insegnante che darà loro in cambio una palla-decina. Vince la squadra che ha raccolto più palle-decina.

► **IL GIOCO DEI TRE CERCHI** **VOLUME DISCIPLINE, PAG. 20**

L'insegnante divide i bambini in tre gruppi su tre file lungo una linea di partenza e dalla parte opposta dispone sul pavimento tre cerchi, uno verde, uno rosso, uno blu. Il cerchio verde, a sinistra, rappresenta le centinaia, il cerchio rosso al centro le decine, il cerchio blu, a destra, le unità. I tre gruppi di bambini sono a loro volta divisi in centinaia, decine, unità. Si decidono tre posizioni ginniche da assumere all'interno dei cerchi al proprio turno. L'insegnante fa partire la musica, chiama poi un numero e i bambini vanno a disporsi di corsa nei cerchi. Ci sono numerose varianti da applicare dopo aver composto i primi numeri. L'insegnante ad esempio invece di dire il numero può battere le mani, distanziando il numero delle battute per distinguere centinaia, decine e unità, e i bambini dovranno capire di quale numero si tratta. Chi sbaglia paga pegno.

► **MUSICA MAESTRO** **VOLUME DISCIPLINE, PAG. 21**

L'insegnante divide i bambini in due gruppi, i pari e i dispari. L'insegnante farà degli indovinelli il cui risultato sarà sempre un numero (**esempio**: quanti sono i nani di Biancaneve? 7). Se il numero sarà pari, il gruppo dei pari dovrà scappare inseguito dal gruppo dei dispari. Chi viene catturato cambia gruppo. I bambini scapperanno seguendo la musica in sottofondo. Quando la musica terminerà chi non è stato preso è salvo. Vince alla fine il gruppo più numeroso.

► **LANCIATAPPO** **VOLUME DISCIPLINE, PAG. 25**

L'insegnante farà trovare ai bambini una serie di tappi colorati e dei pannelli di cartoncino sui quali avrà fatto diversi buchi. Accanto ad ogni buco scriverà un numero. I pannelli saranno stesi sul pavimento ma sollevati da terra quanto basta perché i tappi possano cadere nei buchi. Divisi in squadra e seguendo un percorso creato dall'insegnante, ogni volta che incontreranno un pannello i bambini dovranno lanciare un tappo e, se faranno centro, dovranno scrivere il numero del buco su di un foglio. Al termine del percorso ogni squadra farà la somma dei punti realizzati. Vince la squadra che somma più punti!

► **BOWLING** **VOLUME DISCIPLINE, PAG. 29**

L'insegnante farà trovare ai bambini una palla e dei birilli già posizionati. Il numero dei birilli può variare a discrezione dell'insegnante. Si può anche stabilire che ogni birillo valga 10 punti o altro ancora.

I bambini giocheranno in squadra. Prima di lanciare la palla, si scriverà il numero totale dei punti rappresentati dai birilli. Una volta effettuato il lancio, si conteranno i birilli abbattuti e quanti punti sono rappresentati dai birilli rimasti in piedi. La squadra che fa strike ha diritto ad un nuovo tiro.

► **TUTTI IN FILA** **VOLUME DISCIPLINE, PAG. 38**

L'insegnante darà indicazioni su come disporsi in righe e colonne poi indicazioni precise a qualche bambino per occupare una data posizione. Dirà ad esempio che Gino deve trovarsi nella terza colonna alla quarta riga e così via. Una volta creato lo schieramento si potranno proporre movimenti del corpo da eseguire tutti insieme oppure si potrà chiedere ad alcuni bambini di scambiarsi il posto, dando loro le coordinate.

► SI SALVI CHI PUÒ **VOLUME DISCIPLINE, PAG. 54**

L'insegnante dispone sul pavimento tanti cerchi, che rappresenteranno le scialuppe. I bambini, seguendo il battito delle mani dell'insegnante, si muovono come se stessero nuotando nel mare, lentamente o più velocemente, in base al ritmo. Quando l'insegnante ordina "sulle scialuppe... x 2"! tutti dovranno occupare correttamente i cerchi/scialuppe. Chi non trova posto, resta in mare e conta quanti gruppi di 2 (scialuppe occupate) si sono formati. Ad esempio 19 naufraghi suddivisi in gruppi di 2 = 9 gruppi con resto di 1 (il resto è l'uomo in mare). Se i naufraghi eseguono correttamente il calcolo torneranno a giocare, altrimenti si fermano per un turno.

Il gioco riprende e ogni volta l'insegnante dà un diverso comando per riempire le scialuppe.

► BATTAGLIA NAVALE **VOLUME DISCIPLINE, PAG. 69**

L'insegnante potrà dividere il campo di battaglia in due parti con la rete da pallavolo. Se non fosse possibile, basterà tendere una corda per dividere l'area di gioco in due parti. Con lo scotch carta si realizzeranno i due campi sul pavimento e saranno indicate lettere e numeri lungo i bordi di righe e colonne. I bambini divisi in due squadre disporranno nel loro campo birilli che fungeranno da navi. Gli avversari dovranno dire le coordinate della nave che vogliono abbattere e poi lanciare la palla per farla cadere. Otterranno il punto e il diritto ad un nuovo lancio solo se diranno le coordinate corrette e colpiranno la nave indicata. Se dovessero colpire un'altra nave o sbagliare le coordinate, il tiro sarà nullo e il lancio passerà all'altra squadra.

CODING

Coding significa “programmazione informatica”. È il processo che ci permette di interagire con il computer, dando indicazioni su che cosa fare, utilizzando comandi in modo molto semplice.

Nell’ambito didattico, il coding ha un respiro più ampio, poiché mira allo **sviluppo del pensiero computazionale**, ovvero “un processo mentale che consente di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici pianificando una strategia. È un processo logico creativo che, più o meno consapevolmente, viene messo in atto nella vita quotidiana per affrontare e risolvere problemi.

L’educazione ad **agire consapevolmente** tale strategia consente di apprendere ad affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee”.

Nella didattica è possibile “fare coding” anche senza macchine, robot o computer, poiché si stimola la capacità di problem solving ogni volta che si propone al bambino un problema da risolvere attraverso sequenze e procedure, un labirinto dal quale uscire, una sequenza da interpretare e decodificare. Tutto ciò avrà valenza se accompagnato da riflessione, ricostruzione metacognitiva, esplicitazione e giustificazione delle scelte operate.

I bambini sono abituati a seguire sequenze e procedure, sono **nativi digitali**, ma spesso usano tablet, smartphone, videogiochi meccanicamente, da semplici fruitori. Sarà allora opportuno proporre loro attività di coding in **chiave ludica**, per suscitare interesse e curiosità e, perché no, per **imparare divertendosi**.

Tutte le attività favoriscono il lavoro in coppia o in gruppo, per avvicinarsi al coding e al contempo favorire l’**apprendimento cooperativo**.

Molto affascinante è la **pixel art**, che permette di creare immagini con i colori dei disegni, interpretando indicazioni in codice. Nel volume delle discipline c’è un’attività in cui il bambino deve ricavare il codice dall’immagine, ma potrete proporre anche codici da trasformare in immagini, utilizzando fogli a quadretti e realizzando un reticolo con numeri e lettere, come il piano della battaglia navale.

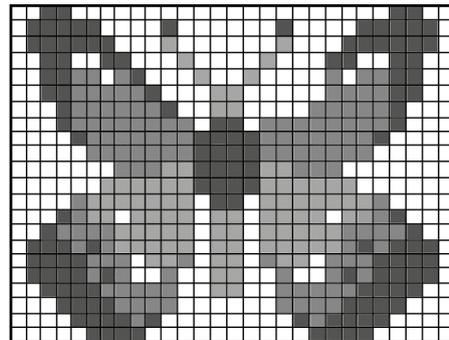
Ogni quadretto è un pixel e corrisponderà ad un colore.

Altrettanto divertente è il gioco dei labirinti su reticolo, da realizzare sia su carta che sul pavimento. Si tratta di dare o ricavare indicazioni per **arrivare ad una meta**, trovando la via più breve o superando ostacoli, come nei labirinti di Fred, sempre nel volume delle discipline.

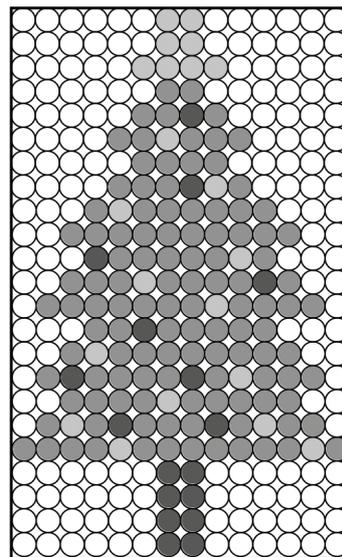
► PIXEL ART

Per cominciare, proponete ai bambini di lavorare in squadre. Ogni squadra riceverà un’immagine in pixel art e, senza mostrarla all’altro gruppo, dovrà ricavare i codici dei colori. Le squadre si scambieranno i codici e sul foglio quadrettato bianco dovranno riprodurre l’immagine dell’altra squadra.

Alla fine c'è la fase di controllo ed eventualmente la correzione del codice, chiamata in gergo informatico **debugging**. Ogni squadra confronta il proprio disegno con l'originale della squadra avversaria. Se il disegno non coincide, la squadra riflette per capire dove sta l'errore, se nel codice trovato dall'altra squadra o nella realizzazione.



Un'altra attività di pixel art, molto gratificante per i bambini, è la realizzazione di **lavori murali**, magari in occasione di festività come Halloween, Natale, ecc. È possibile realizzare il fondo da attaccare al muro usando materiale da riciclare come cartoni di uova incollati tra loro, bicchieri di plastica, contenitori delle sorprese delle uova di cioccolato. Sempre seguendo il codice, stavolta dato dall'insegnante, i bambini dovranno riempire i buchi con carta crepa appallottolata, facendo attenzione al codice dei colori. Più semplicemente si può realizzare un grande reticolo su carta bianca e colorare le caselle con pennarelli o colori a dita oppure ricoprirle con quadrati di carta colorata.

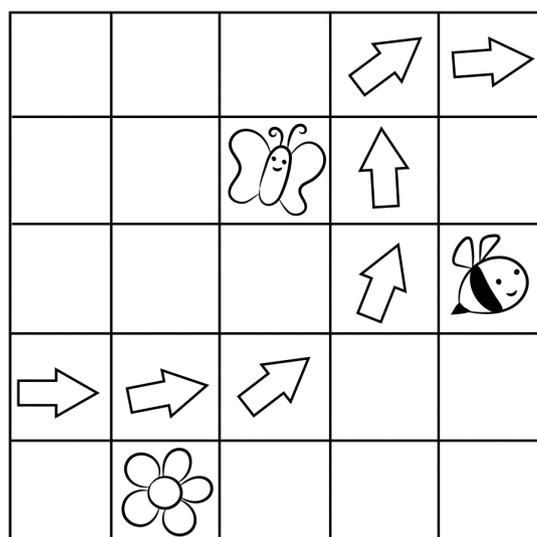


► RETICOLI

I giochi sui reticoli consentono al bambino di imparare ad orientarsi nello spazio, stimolano la sua curiosità e al contempo lo inducono a individuare strategie risolutive.

Il lavoro in coppia o in gruppo è auspicabile, per mettere in moto competenze sociali, ma anche per favorire il confronto tra possibili soluzioni ed indurre i bambini ad accettare l'errore come risorsa.

Di seguito proponiamo alcune schede.



IL LABIRINTO

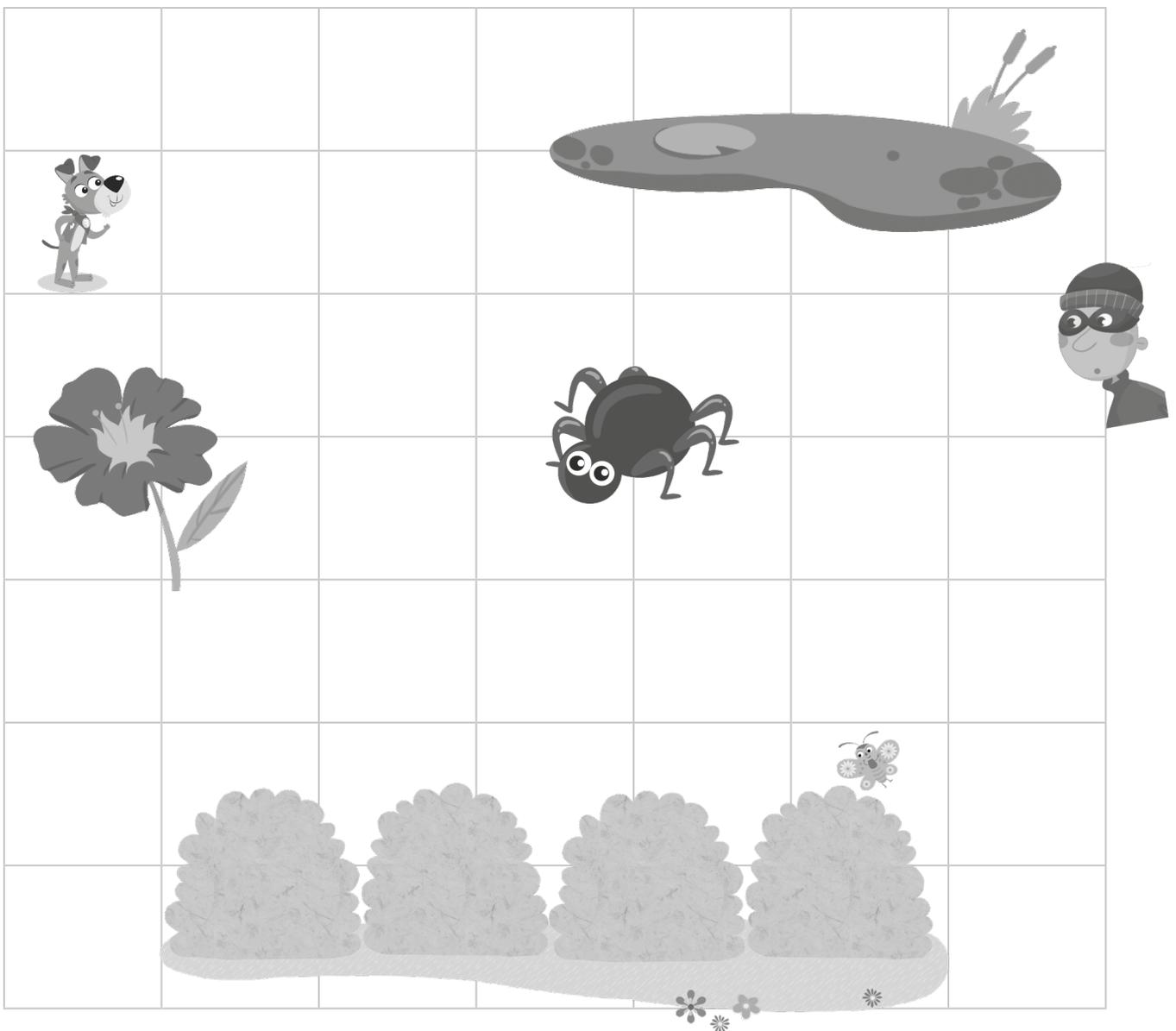
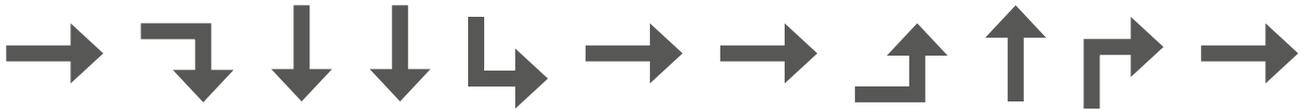
➔ AIUTA FRED AD USCIRE DAL LABIRINTO DELLE OPERAZIONI. COLORA LE CASELLE IN CUI L'OPERAZIONE HA COME RISULTATO 10. INFINE SCRIVI LE FRECCHE NEL RIQUADRO RISPETTANDO IL VERSO.

7×9	$6 + 9$		$85 - 55$	$32 : 4$	$36 : 9$
3×5	$8 + 9$	$7 + 3$	8×8	$24 : 4$	10×10
$9 + 8$	$12 : 6$	$15 - 5$	2×5	$60 + 2$	$41 - 32$
$23 - 13$	$15 : 3$	3×9	$10 + 0$	0×10	8×10
$5 + 5$	$12 - 2$	$1 + 9$	$7 + 3$	$8 + 10$	13×2
$20 : 2$	6×3	5×9	$20 + 20$	$32 - 30$	$81 - 80$
$2 + 8$	$19 - 9$	$0 + 10$	$14 - 12$	$36 : 6$	3×8
0×0	$1 + 5$	$10 - 0$	$40 : 4$	$17 - 7$	 USCITA

Il reticolo può essere predisposto anche sul pavimento per proporre l'attività a squadre, variando la posizione delle operazioni.

CACCIA AL LADRO!

➔ FRED HA VISTO UN LADRO DI POLPETTE INTRUFOLARSI NELLA SUA CUCCIA. AIUTALO A CATTURARLO, TRACCIANDO IL PERCORSO INDICATO DALLE FRECCE. ATTENTO AGLI OSTACOLI!



PIXEL ART: DALL'IMMAGINE AL CODICE

➔ OSSERVA L'IMMAGINE E RICAVA IL CODICE, INDICANDO LE COORDINATE DELLE CASELLE COLORATE.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A	■	■	■																	
B	■	■																		
C	■						■	■	■											
D							■	■	■	■	■									
E				■	■	■	■	■	■	●	■	■								
F				■	■	■	■	■	■	■										
G						■	■	■	■	■										
H						■	■	■	■	■			■							
I							■	■	■	■										
L							■	■	■	■					■					
M								■	■	■										
N			■					■	■	■			■					■		
O	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
P	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Q	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
R	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
S	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
T	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
U	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Da STEM a STEAM, per progettare con creatività

Già nelle Indicazioni nazionali del 2012 si parlava dell'importanza della **didattica laboratoriale**, perché "il laboratorio, se ben organizzato, è la modalità di lavoro che meglio incoraggia la ricerca e la progettualità, coinvolge gli alunni nel pensare, realizzare, valutare attività vissute in modo condiviso e partecipato con altri."

Con il documento "Indicazioni nazionali e nuovi scenari" del 2018 si è ribadita l'importanza di una didattica fondata sulla **ricerca** e sulla **sperimentazione**, per rafforzare nei ragazzi, sin da piccoli, la fiducia nelle proprie capacità di pensiero e per stimolarne lo spirito di iniziativa.

STEM è un acronimo derivato dall'inglese (**Science, Technology, Engineering, Math**) e si riferisce a quattro discipline: Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica.

Che cosa rende particolare le STEM? Che cosa le differenzia dalle discipline tradizionali? In fondo abbiamo sempre insegnato queste discipline. Dov'è dunque la novità? Il cambiamento sta nell'approccio educativo, basato su applicazioni reali ed autentiche. Insegnare in modo accattivante e concreto le materie scientifiche, realizzare il laboratorio in classe guiderà i ragazzi ad acquisire il rigore del metodo scientifico e li stimolerà ad attivare competenze di problem solving.

Recentemente all'acronimo è stata aggiunta la **A** di **Art (arte)** e la sigla comunemente usata oggi è diventata **STEAM**. Quale nesso può esserci tra l'arte e le discipline scientifiche? L'arte è la capacità di costruire, progettare, ideare grazie alla propria creatività, di trovare l'idea brillante, la soluzione laddove sembrava non ci fosse. Non dimentichiamo che il termine greco "**techne**" era equivalente a quello latino "**ars**".

Bisogna dunque superare lo stereotipato dualismo che da sempre contrappone materie scientifiche ed umanistiche e guardare alle discipline nell'ottica dell'unitarietà del sapere.

Le attività STEAM spesso richiedono un lavoro in coppia e in gruppo per rispondere a quesiti, trovare soluzioni, ricercare materiali e informazioni. Sono dunque un'utile opportunità di **apprendimento cooperativo**. Inoltre si focalizzano su un approccio integrato ai processi di apprendimento e consentono a tutti, nel rispetto del proprio stile di apprendimento, di essere protagonista dell'esperienza proposta. Possiamo dunque dire che hanno una **valenza fortemente inclusiva**.

Non è detto inoltre che tutte le discipline presenti nell'acronimo STEAM debbano necessariamente essere coinvolte in una stessa attività. Bisogna infatti ricordare che l'obiettivo non è solo insegnare le discipline, ma anche e soprattutto incoraggiare gli studenti ad essere risolutori innovativi di problemi attraverso una vasta gamma di opportunità.

► STEAM ALLA SCUOLA PRIMARIA

Perché proporre queste attività a bambini così piccoli? Potrebbero mai occuparsi di ingegneria? La risposta è assolutamente sì!

I bambini sono curiosi di natura e le attività STEAM ne alimentano ulteriormente la curiosità, spingendoli a domandare, a esplorare, a meravigliarsi di come un oggetto possa trasformarsi grazie alle loro idee creative. Non è necessario avere a disposizione strumentazioni elettronica o robot per realizzare le attività STEAM. Occorre piuttosto avere la voglia di scoprire e costruire, attraverso un approccio ludico che aiuterà sicuramente i bambini a vivere queste esperienze in modo divertente e gratificante.

Nel volume delle **Discipline**, troverete alcune proposte di attività, attraverso le quali i bambini potranno costruire, divertirsi e imparare facendo. Potete prendere spunto per realizzarne altre, partendo magari da idee e proposte che verranno dai bambini, che non finiscono mai di stupirci per la loro voglia di scoprire il mondo e di meravigliarsi.

► LA BOCCA DI FRED

L'attività consiste nella costruzione della bocca di Fred, da utilizzare per confrontare i numeri simulando i simboli maggiore, minore e uguale. È utile a sviluppare le competenze logico-matematiche e a mettere in moto semplici processi di problem solving. La finalità ludica e l'associazione al cagnolino Fred motivano i bambini, suscitando il loro interesse, e ne stimolano la creatività.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: L'alunno riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio.

Obiettivi di apprendimento:

- Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.
- Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.

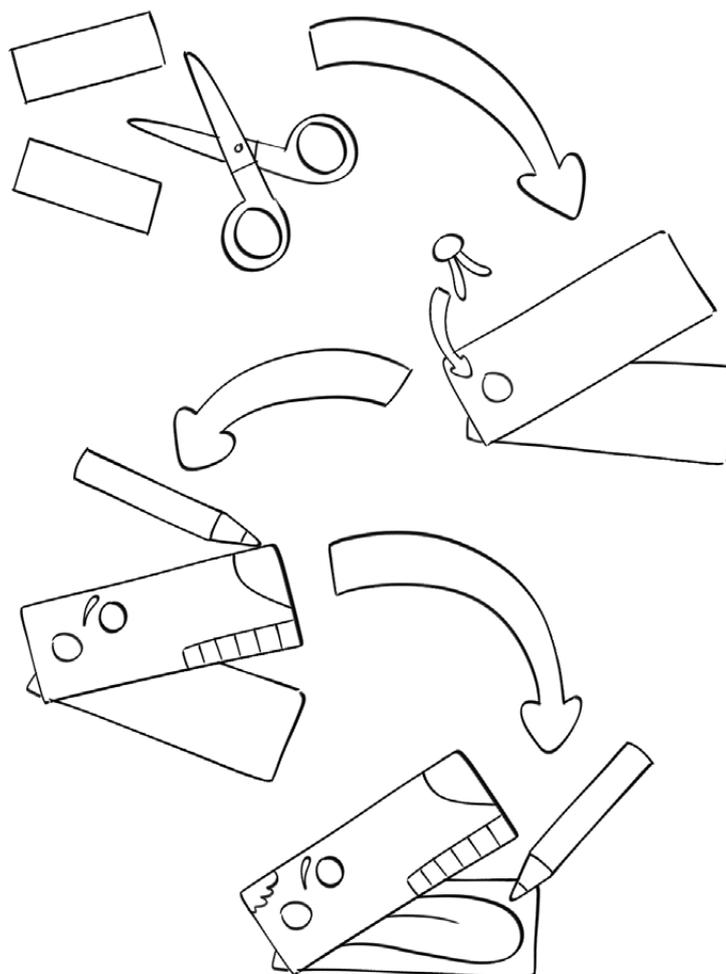
Collegamenti interdisciplinari: tecnologia, arte.

→ COSA SERVE:

- Cartoncino
- Fermacampione
- Forbici dalla punta arrotondata
- Pennarelli

→ COSA FARE:

- 1 Disegnare due piccoli rettangoli di cartoncino di uguali dimensioni.
- 2 Unire ad un'estremità i due rettangoli con un fermacampione.
- 3 Con i pennarelli disegnare gli occhi, il naso e la bocca di Fred.
- 4 Personalizzare la bocca a piacimento, disegnando ad esempio la lingua sul rettangolo interno o ciuffetti di pelo intorno agli occhi.



► LA MANGIATOIA PER GLI UCCELLI

I bambini devono costruire una mangiatoia per gli uccelli, in modo che possano trovare cibo durante l'inverno. L'attività è finalizzata a stimolare competenze di progettazione e lo spirito di iniziativa. Trasversalmente si attivano competenze di cittadinanza, poiché gli strumenti utilizzati nascono da materiale da riciclare e lo scopo della mangiatoia è aiutare gli animali in difficoltà.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali.

Obiettivi di apprendimento:

- Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso.
- Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali.
- Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.

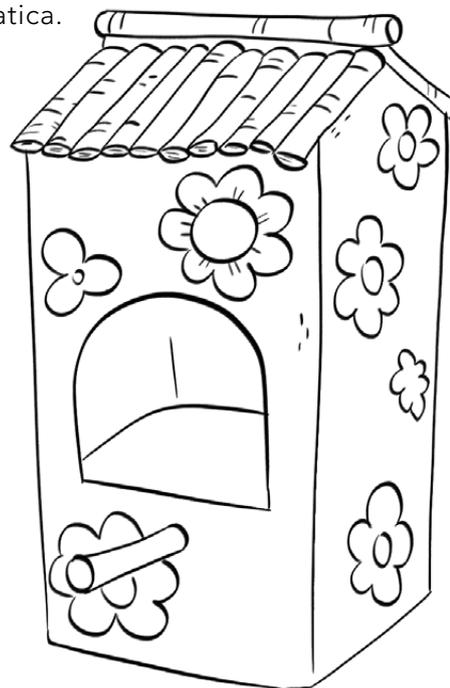
Collegamenti interdisciplinari: tecnologia, arte, matematica.

→ COSA SERVE:

- Cartoni in tetrapak da riciclare
- Forbici
- Nastrino o spago
- Pennarelli
- Materiale di risulta: bottoni, nastri, legnetti...
- Colla vinilica
- Semi per uccelli

→ COSA FARE:

- 1 Lavare accuratamente il contenitore ed asciugarlo bene sia all'interno che all'esterno.
- 2 Con l'aiuto di un adulto ritagliare la forma di una porticina nel contenitore, grande abbastanza perché possa entrarvi un uccellino.
- 3 Fare un buco sotto la porticina e infilarvi un legnetto su cui potrà poggiarsi l'uccellino.
- 4 Decorare l'esterno del contenitore in modo che ricordi una casetta. Si potranno incollare oggetti come legnetti o bottoni e/o decorare l'esterno usando i pennarelli.
- 5 Legare in cima alla casetta un nastrino o uno spago con cui appenderla ad un ramo.
- 6 Versare i semi sul fondo della casetta e appenderla ad un albero.



► LA CLESSIDRA AD ACQUA

L'attività consiste nel costruire una clessidra utilizzando bottiglie di plastica da riciclare. È mirata a stimolare capacità di progettazione, senza dimenticare la creatività, a favorire lo sviluppo di una coscienza ecosostenibile partendo da piccoli gesti. In ambito strettamente disciplinare il prodotto finito servirà a far comprendere ai bambini la funzione di strumenti convenzionali e non convenzionali per misurare il tempo.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

Individua successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.

Obiettivi di apprendimento:

- Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali e non convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo.
- Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.

Collegamenti interdisciplinari: tecnologia, arte.

→ COSA SERVE:

- Due bottiglie uguali vuote trasparenti da 500 ml
- Cannucce di plastica
- Sassolini (tipo ghiaia)
- Nastro isolante
- Acqua

→ COSA FARE:

- 1 Tagliare le cannucce e infilare sassi e cannucce in una delle due bottiglie.
- 2 Riempire la bottiglia per metà con acqua.
- 3 Sovrapporre la bottiglia vuota alla piena in modo che combacino.
- 4 Fissare le due bottiglie con vari strati di nastro adesivo.



► GEOBOARD

L'attività consiste nel costruire una geoboard con materiali semplici. Già la progettazione e la realizzazione del reticolo stimolerà nel bambino la capacità di orientarsi nello spazio. Sarebbe opportuno favorire attività ludiche con la geoboard in coppia o in piccolo gruppo, sia nella realizzazione di forme geometriche o di animali, oggetti, sia nella sfida ai compagni nell'indovinare le coordinate degli oggetti disposti sul piano di lavoro.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.

Obiettivi di apprendimento:

- Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento.

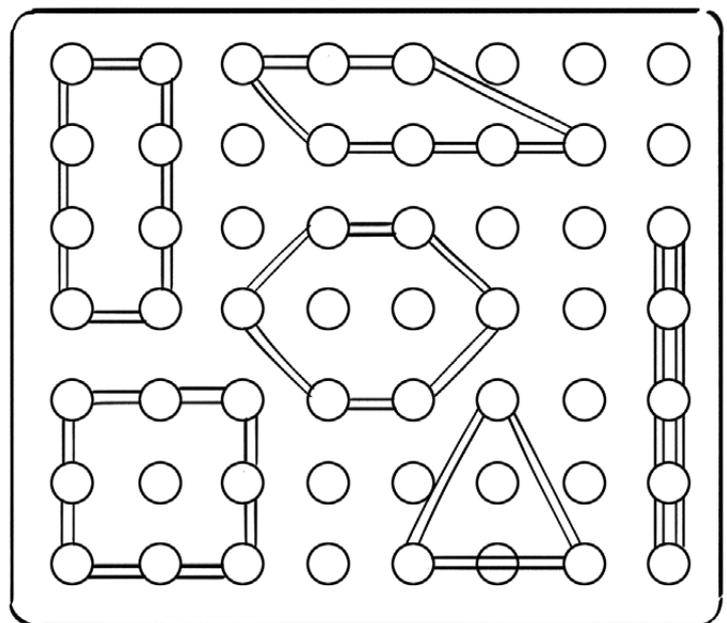
Collegamenti interdisciplinari: matematica, tecnologia.

→ COSA SERVE:

- Un foglio di carton mousse o di cartoncino ad alto spessore
- Segnalini a spillo
- Elastici di vari colori
- Righello e matita

→ COSA FARE:

- 1 Disegnare un reticolo con matita e righello sul foglio o cartoncino.
- 2 Ad ogni incrocio di righe e colonne inserire un segnalino a spillo.
- 3 Inserendo gli elastici intorno ai segnalini, creare varie forme.



EDUCAZIONE CIVICA

OBIETTIVO FORMATIVO: Cogliere il valore delle regole che permettono a tutti di relazionarsi collaborando, nel rispetto delle peculiarità di ciascuno.

Obiettivi di apprendimento	Finalità	Contenuti e attività
Nucleo tematico: Dignità umana		
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno acquisisce consapevolezza di sé. • Riconosce su di sé e sugli altri emozioni e bisogni. • Sviluppa un atteggiamento solidale ed empatico. 	<p>Rafforzare il sé come persona in grado di esprimere e, nello stesso tempo, controllare bisogni ed emozioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Narrazioni. • Conversazioni guidate. • Giochi di gruppo. • Verbalizzazione di vissuti personali.
Nucleo tematico: Identità ed appartenenza		
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce su di sé le proprie capacità e difficoltà. • Conosce le norme igieniche di cura di sé e dell'ambiente circostante. • Comprende che ogni ambiente di vita quotidiana è regolato da norme. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere su di sé bisogni ed emozioni e comprendere che nell'altro ve ne sono altrettanti simili o diversi. • Rispettare ed aver cura di sé, degli altri e degli ambienti di vita quotidiana. • Acquisire fiducia nelle proprie capacità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di ruolo. • Verbalizzazione di vissuti (so fare, non so fare, provo a fare...). • Elaborazione di regole per stare bene insieme in classe. • Attività di educazione motoria.
Nucleo tematico: Alterità e relazione		
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno esprime le proprie emozioni e i propri bisogni. • Utilizza parole e comportamenti adeguati agli altri e agli ambienti di vita quotidiana. • Impara ad accettare e a rispettare tutti i compagni di classe. • Rispetta il proprio turno nelle conversazioni e nelle diverse attività quotidiane. • Condivide con gli altri materiali e giochi. • Collabora nei lavori di gruppo. 	<p>Comprendere che nella relazione con gli altri è essenziale l'assunzione di regole (diritti e doveri) condivise che permettano ad ognuno di dispiegarsi come persona nel rispetto dei diritti dell'altro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Verbalizzazione dei propri stati d'animo e dei propri atteggiamenti con relativa conversazione di gruppo o individuale. • Riflettere sui motivi e sulle conseguenze che hanno generato un conflitto e individuazione delle possibili condotte da mettere in atto per la sua risoluzione. • Giochi e attività di gruppo.

<p>Nucleo tematico: Partecipazione</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno interiorizza le regole della scuola, della classe e delle diverse attività sia di gioco che didattiche. • Si comporta correttamente con gli altri ed ha cura degli oggetti propri, altrui e comuni e degli arredi scolastici. • Partecipa ad attività solidali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interiorizzare regole condivise e sviluppare comportamenti collaborativi e di cura dell'altro da sé. • Assumere comportamenti autonomi ed autoregolativi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esecuzione di attività scolastiche e compiti. • Portare a termine incarichi in classe. • Giochi e lavori di gruppo.

DIVERSAMENTE SPECIALI

Il documento "Indicazioni nazionali e nuovi scenari", riguardante il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione, esalta il ruolo centrale della Cittadinanza, che diventa il punto di riferimento di tutte le discipline **per la formazione globale dell'alunno**.

Il documento sottolinea infatti che, alla base dell'esercizio della cittadinanza, devono necessariamente esserci **strumenti culturali**, mirati allo sviluppo di **competenze metacognitive, metodologiche e sociali**. In tutto il documento, che coniuga il modello integrato e trasversale, viene ben delineato l'apporto delle singole discipline allo sviluppo delle competenze di cittadinanza.

Già la L.169/2008 art. 1 "Cittadinanza e Costituzione", la successiva legge 23/11/2012 n° 222 e la C.M 27/10/2010 n° 86, affermavano che "l'insegnamento/apprendimento di Cittadinanza e Costituzione è un Obiettivo irrinunciabile di tutte le scuole, è un insegnamento con propri contenuti, che devono trovare un tempo dedicato per essere conosciuti e gradualmente approfonditi", e che tale insegnamento implica sia una dimensione integrata, ossia interna alle discipline dell'area storico-geografico-sociale, sia una **dimensione trasversale**, che riguarda tutte le discipline.

Nel documento "Indicazioni nazionali e nuovi scenari" del 22/02/2018 si fa esplicito riferimento al ruolo che la scuola e l'educazione alla legalità hanno nell'attuazione dei 17 Obiettivi (Goal) enunciati dall'ONU nell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile. In particolare si legge che "Gli Obiettivi dell'Agenda riguardano, a livello sistemico, gli Stati e le organizzazioni politiche nazionali e sovranazionali. L'Obiettivo che più direttamente coinvolge la scuola è il n. 4 ("Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti"), nel quale la scuola italiana è da sempre attivamente impegnata e per il quale però si richiede un impegno supplementare proprio alla luce delle nuove emergenze.

L'istruzione, tuttavia, può fare molto per tutti gli Obiettivi enunciati nell'Agenda, fornendo competenze culturali, metodologiche, sociali per la costruzione di una **consapevole cittadinanza globale** e per dotare i giovani cittadini di strumenti per agire nella società del futuro in modo da migliorarne gli assetti.

Queste linee di indirizzo hanno portato all'emanazione della Legge 20 agosto 2019, n° 92, con la quale è stato introdotto l'insegnamento dell'**educazione civica, trasversale a tutti gli ambiti disciplinari**. Nel Decreto n° 35 del 22 giugno 2020 sono state pubblicate le Linee Guida alla luce delle quali, tenendo presenti le Indicazioni nazionali per il curricolo delle scuole dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione, nonché il documento "Indicazioni nazionali e nuovi scenari", le scuole dovranno definire, in prima attuazione, il curricolo di educazione civica. Lo studio dell'educazione civica verterà su tre assi: **la Costituzione, lo sviluppo sostenibile, la cittadinanza digitale**.

Nel progetto "Diversamente speciali", di seguito proposto, il focus è sull'**accettazione dell'altro, nella sua diversità**, tenendo presente uno dei traguardi per lo sviluppo delle competenze previsti nell'Allegato B delle suddette Linee Guida: "L'alunno è consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile".

NON SONO UN MICROBO!

Dopo aver letto il brano “Non sono un microbo!” a pag. 18 del volume Letture, l’insegnante raccoglie i bambini in circle time e avvia una discussione, partendo dalle domande di stimolo della rubrica “Parliamone” di pag. 19 dello stesso volume.

Lasciando i bambini liberi di esprimersi, interviene solo per stimolare quelli più restii a parlare e modera la conversazione, in modo che tutti abbiano la parola.

Al termine del circle time chiede ai bambini di immaginare di essere “Microbo” e di disegnare nella scheda l’espressione del suo volto.

Al posto del microbo

- ➔ IMMAGINA DI ESSERE MICROBO. COME TI SARESTI SENTITO AL POSTO SUO? SCRIVILO NELLA SCHEDA E DISEGNA L’ESPRESSIONE DEL TUO VOLTO.

Al posto di Microbo io _____

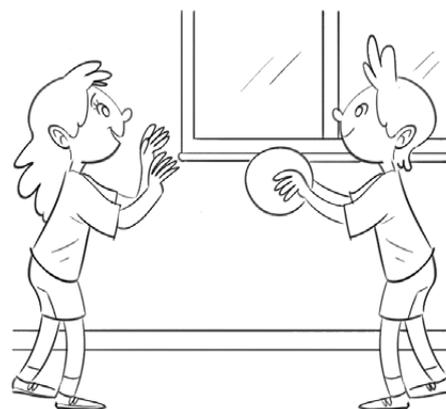
UGUALI MA DIVERSI:

giochi per conoscersi e per conoscere

L'insegnante spiega ai bambini che per conoscere davvero i propri amici è necessario conoscere i loro interessi, i loro gusti e propone loro dei giochi.

Nel gioco "**A me piace e a te?**" i bambini si dispongono in cerchio ed ognuno a turno dice, ad alta voce, cosa gli piace senza mai ripetere quello che hanno detto i compagni.

Quando tutti avranno parlato, l'insegnante dà ad un bambino una palla. Il bambino lancerà la palla ad un altro compagno e questi, afferrandola, dovrà dire cosa piace al compagno che gliel'ha tirata. Se avrà ricordato bene potrà lanciare a sua volta la palla, altrimenti dovrà restituirla a chi gliel'ha lanciata e così via.



Sulla scia del primo gioco si potrà proporre anche il gioco "**Il grande vento soffia**".

I bambini si dispongono sulle sedie in cerchio. L'insegnante chiede ad uno di loro di mettersi al centro e dire: "Il grande vento soffia su quelli che come me ... (hanno gli occhi azzurri, hanno un cane, sono figli unici...)".

Tutti i bambini che hanno la caratteristica indicata devono cambiare rapidamente posto. Il bambino al centro cercherà di andare ad occupare una sedia libera. Chi rimane fuori va al centro e ricomincia il gioco.



Si può inoltre proporre "**Il gioco delle appartenenze**". L'insegnante comincia con il dividere i bambini in due gruppi, i maschi e le femmine, posti in piedi, gli uni di fronte alle altre. L'obiettivo del gioco è quello di spostarsi il più rapidamente possibile da un gruppo all'altro, seguendo le indicazioni dell'insegnante che potrà ad esempio dire "Chi porta gli occhiali va a sinistra, chi non li porta a destra"; "Va verso la porta chi è nato in Italia, verso la finestra chi è nato all'estero"; "Chi ha un animale venga alla cattedra, chi non ce l'ha vada verso l'armadio" e così via.

Al termine del gioco tutti i bambini avranno cambiato gruppo almeno una volta e questo consentirà all'insegnante di invitare tutti a riflettere, nel debriefing, su quante cose ci accomunano agli altri, pur essendo tutti unici e diversi: "Come sarebbe la classe se tutti avessimo gli stessi gusti, lo stesso fisico, le stesse abitudini? Durante il gioco è stato a volte difficile capire in quale gruppo spostarsi? Perché?"

I giochi sono una valida base di partenza per introdurre un brainstorming sulla diversità e assicurarsi che il termine sia compreso da tutti.
 “Che cosa significa per te diversità? Chi è diverso? Perché?”

Per fermare i pensieri che emergeranno dalla condivisione, l’insegnante scrive **DIVERSITÀ** in verticale alla lavagna e ogni bambino può scrivere un termine ad esso collegato, incrociando le nuove parole con le lettere già presenti nella griglia.

			D						
			I						
			V	A	R	I	E	T	À
			E				M		
C	U	O	R	E			P		
			S			P	A	C	E
			I				T		
			T				I		
			À				A		

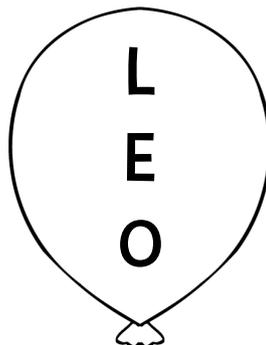
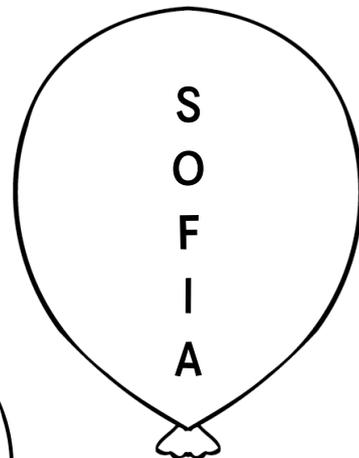
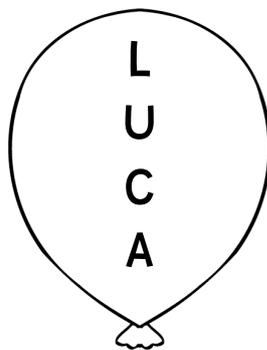
In alternativa, si può proporre ai bambini, divisi in piccoli gruppi, la stessa griglia su di un foglio e chiedere poi ad ogni gruppo di condividere con gli altri le parole emerse dalle loro riflessioni. Questo consentirà di far capire loro come da una stessa parola possano nascere tante considerazioni diverse ma ugualmente importanti.

LA DIVERSITÀ COME RICCHEZZA

Dopo aver letto la **Filastrocca delle differenze** a pag. 19 del volume di letture, l'insegnante invita i bambini a raccogliersi in circle time e a condividere le loro riflessioni sul messaggio che vuole darci la filastrocca. Al termine della condivisione l'insegnante chiede ai bambini di spiegare, a modo loro, che cosa significano rispetto, conoscenza dell'altro e anche conoscenza di sé e delle proprie caratteristiche. Alla lavagna poi l'insegnante scrive il proprio nome e ne ricava un acrostico, come nell'esempio.

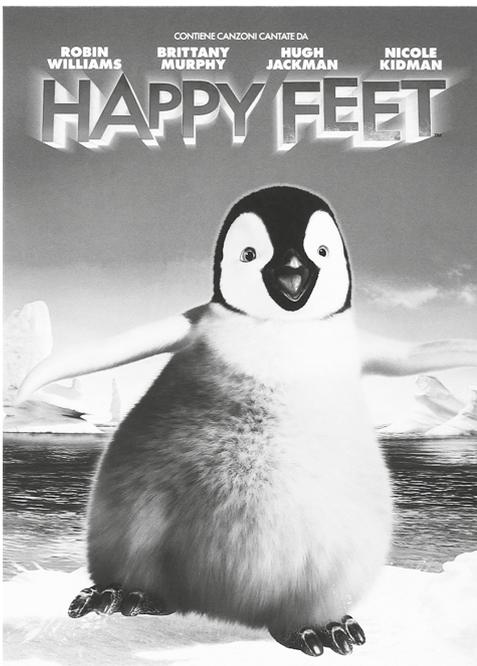
Maestra
Allegra
Rispettosa
Imprevedibile
Amichevole

Chiede poi ai bambini di fare lo stesso, ciascuno con il proprio nome, all'interno della sagoma di un palloncino. Al termine del lavoro ciascuno leggerà il proprio acrostico e il palloncino, magari colorato, sarà attaccato al muro insieme a quello dei compagni, per giungere insieme alla conclusione che tutti siamo diversi l'uno dall'altro ma questo non deve spaventarci, perché la diversità è ricchezza.



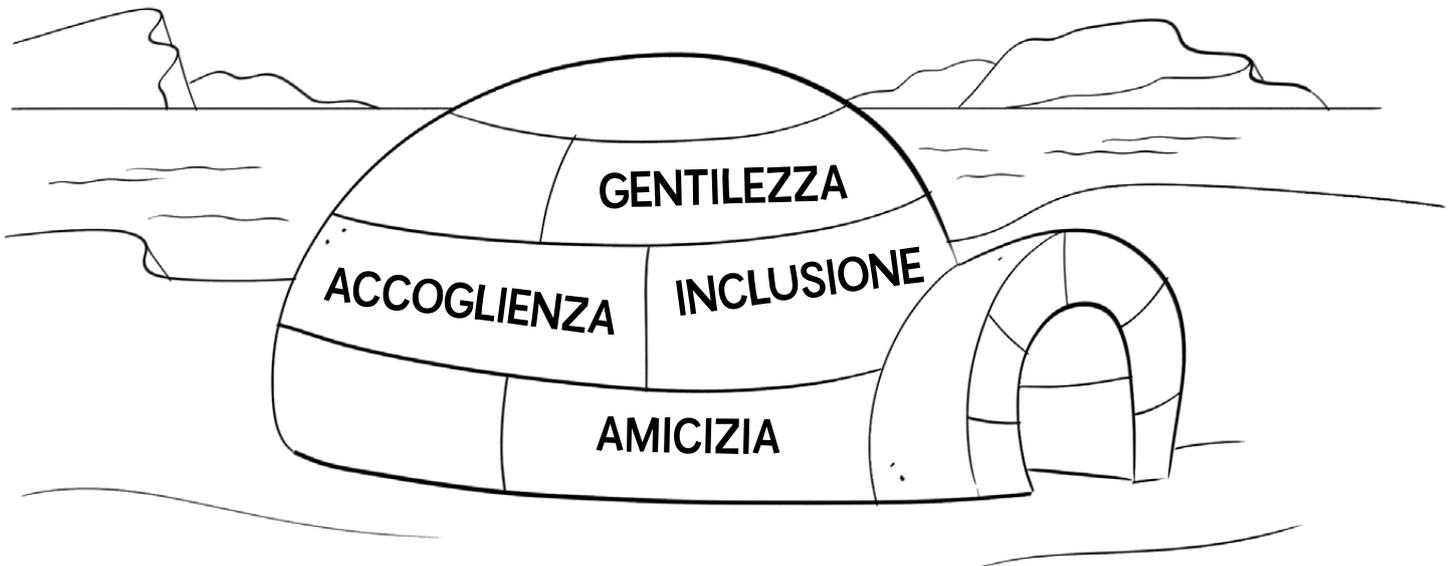
HAPPY FEET: UNA STORIA DI INCLUSIONE

Ai bambini viene proposta la visione del film **“Happy Feet”**. Durante la stagione degli amori, in Antartide, i pinguini conquistano i propri compagni con il canto. Ma fra tutti i pinguini ce n'è uno, Mambo, che non sa cantare e, per questo non può trovare il suo posto nella società. Gli anziani, indispettiti da questa diversità, durante un periodo di carestia allontanano Mambo dal gruppo. Dopo un lungo viaggio, il pinguino scoprirà cosa sta causando la carestia e al suo ritorno aiuterà gli altri compagni, riconquistando il suo posto in società ed il cuore della sua amata, non con il canto ma sfruttando la sua più grande dote: il ballo.



Dopo la visione del film, l'insegnante invita i bambini a condividere le loro impressioni ed emozioni, suggerendo magari spunti di riflessione con domande come "Come ti saresti sentito al posto di Mambo? Perché gli anziani lo hanno allontanato? Che cosa avresti fatto al posto loro?" e così via.

Le riflessioni dei bambini saranno trascritte alla lavagna e poi ognuno di loro scriverà, su di un rettangolo di cartoncino bianco, una parola che gli viene in mente pensando a Mambo. Tutti i cartoncini saranno assemblati a parete in modo da formare un igloo.



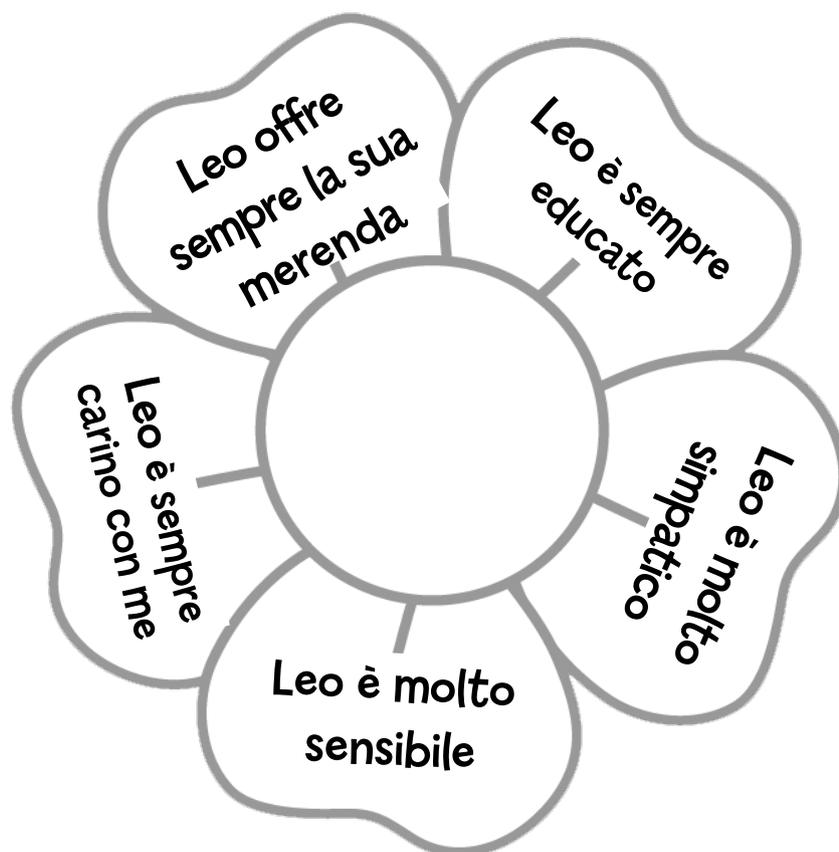
I TALENTI

Partendo sempre dalla storia di Mambo, l'insegnante avvierà un brainstorming chiedendo ai bambini che cosa sono i **talenti**. La conversazione potrà essere guidata in modo che ciascuno possa spontaneamente parlare dei propri talenti.

L'insegnante sulla parete dell'aula avrà preparato un prato di carta crespata sul quale incollerà tanti semi quanti sono gli alunni. Su ogni seme avrà scritto il nome di un bambino. Dai semi partiranno fiori di cartoncino senza petali. I petali saranno raccolti in un contenitore sulla cattedra e saranno a disposizione dei bambini.

I bambini saranno invitati ad osservare i compagni in un periodo di tempo che varierà, a discrezione dell'insegnante, da due settimane a un mese. Sarà spiegato ai bambini che ogni volta che scopriranno un aspetto positivo di qualche compagno, in seguito ad un comportamento, una frase, un episodio, dovranno chiedere un petalo all'insegnante, scrivere la caratteristica osservata ed attaccare il petalo al fiore di quel compagno, senza scrivere il proprio nome.

È importante che i bambini capiscano che mentre osservano saranno osservati.



Al termine del periodo di osservazione, il prato sarà fiorito e ogni bambino leggerà tutti i petali che ha ricevuto. Verbalizzando e condividendo i propri talenti e quelli degli altri, gli alunni scoprono che tutti hanno dei talenti, chi più, chi meno, ma tutti ne hanno.

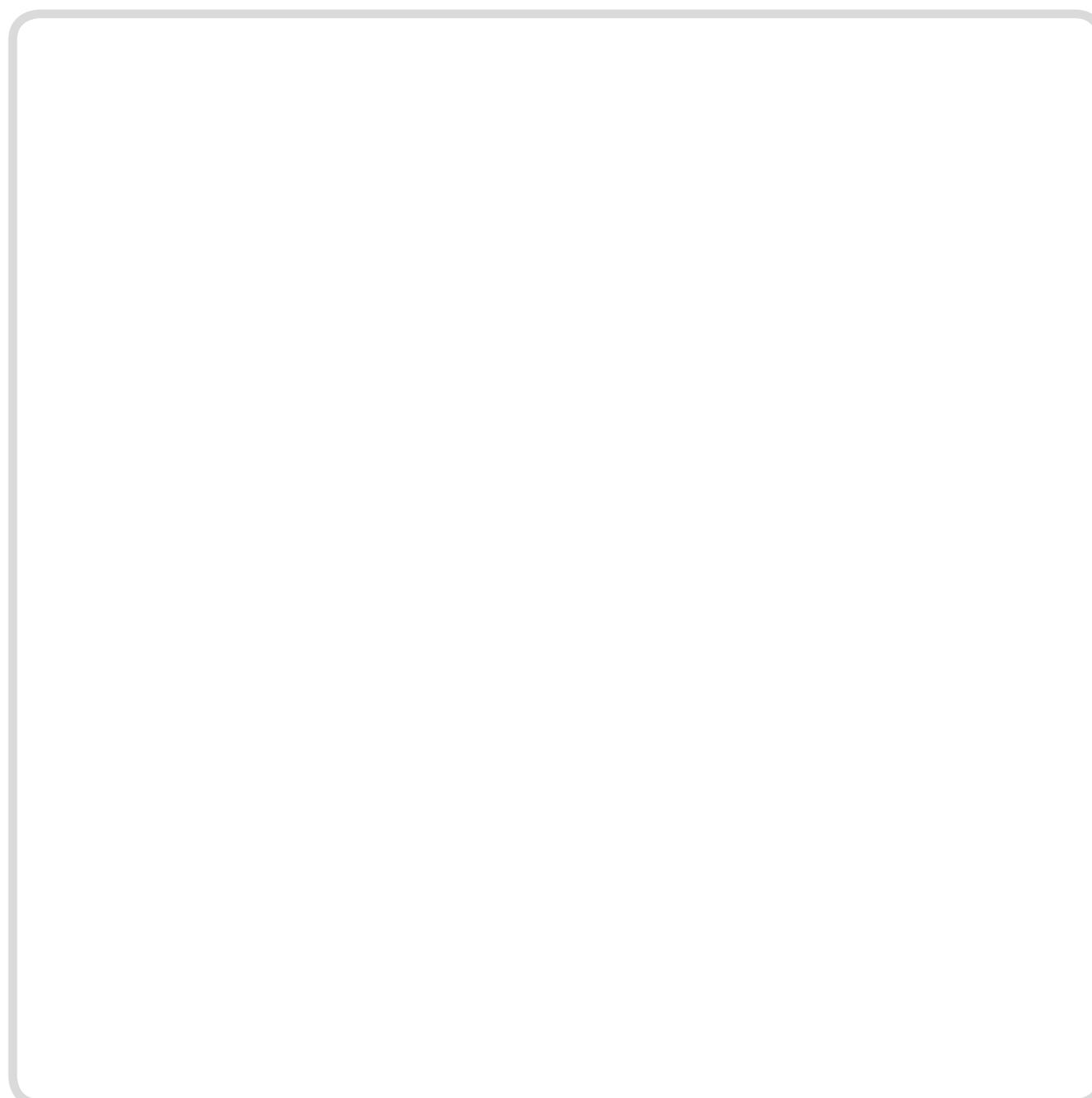
L'insegnante inviterà ogni bambino a scegliere due petali tra i vari che sono stati attaccati al suo fiore e chiederà di ricordare per ciascun talento la volta che ha dimostrato di averlo. Il ricordo sarà verbalizzato e illustrato nella **CARTA DEL TALENTO** di pagina 263.

CARTA DEL TALENTO

→ COMPLETA LE FRASI, POI ILLUSTRRA CON LA TECNICA CHE PREFERISCI.

Il mio talento è _____

L'ho dimostrato quando _____



METTI AVANTI IL CUORE!

Proponiamo questa canzone dello Zecchino d'oro, dal testo semplice, ma motivante, per dare voce alle emozioni e trovare il coraggio di affrontare le **difficoltà dello stare insieme**.

Cosa si fa
Cosa si fa
Quando c'è confusione?
Come si fa
Come si fa
Quando vai nel pallone?
Sai mi sono accorta di una cosa molto strana
Non sono tutti uguali i giorni della settimana
Ci sono le mattine in cui mi sento un leone
Ed altre invece che mi sveglia lenta
Un lumacone!
Cambio come cambia il mare
È facile, ma non lo so spiegare
Qui ci vuole nonna Adele
Ha un metodo e mi dice che
"È proprio quello che fa per te"
Metti sempre avanti il cuore

Non scordarlo mai
Vivi con passione e amore
Tutto quello che fai
Metti sempre avanti il cuore
Ogni giorno sembra migliore
Corri incontro a un'emozione
Vedrai che ce la fai
Dai!
Cosa si fa, cosa si fa
Quando c'è confusione?
Certe volte invece di studiare chiudo gli occhi
E intanto la mia testa vola alta, alta, alta
Ma poi regolarmente la maestra se ne accorge
E dice: "Guarda guarda abbiamo in classe un astronauta!"

Compositori: Andrea Vaschetti / Gianfranco Grottoli / Giuseppe De Rosa

Scansiona il
QR Code per
aprire il video



COMPITO DI REALTÀ

- L'insegnante, dopo aver riproposto ai bambini la lettura "Non sono un microbo!", chiederà loro di lavorare in coppia e di **inventare un fumetto** che riporti un dialogo tra Microbo e Giacomo, immaginando cosa potrebbero dirsi dopo l'intervento di Bernardo.
Al termine del lavoro, i bambini lo presenteranno ai compagni e da tutti i lavori, con l'aiuto dell'insegnante, si ricaverà **una semplice sceneggiatura** che potrà essere drammatizzata tutti insieme.