

GUIDA

per l'insegnante

3

A
Scuola
con
Fred



- LA SCUOLA DELLE COMPETENZE
- NUOVI SCENARI
- LA NUOVA VALUTAZIONE
- 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 Risorse digitali
- 15 La scuola delle competenze
- 17 Le soft skills
- 18 Nuovi scenari
- 22 Il nuovo documento di valutazione nella scuola primaria
- 26 Obiettivi disciplinari
- 31 Compiti di realtà e rubriche di valutazione
- 43 Scheda di osservazione
- 44 Scheda di autovalutazione
- 45 Le prove strutturate
- 46 Griglie prove strutturate
- 54 Impariamo ad ascoltare
- 56 Brani - Verifiche per un anno
- 59 **SCHEDE** Impariamo ad ascoltare
- 61 Griglia di valutazione

ITALIANO

- 62 **PROGRAMMAZIONE ANNUALE**
- 65 Dettati ortografici
- 67 **SCHEDE** Ortografia
- 88 **SCHEDE** Sintassi
- 96 **SCHEDE** Morfologia
- 111 **SCHEDE** Lettura e comprensione

STORIA

- 132 **PROGRAMMAZIONE ANNUALE**
- 134 **SCHEDE** Storia

GEOGRAFIA

- 154 **PROGRAMMAZIONE ANNUALE**
- 156 **SCHEDE** Geografia

MATEMATICA

- 173 **PROGRAMMAZIONE ANNUALE**
- 176 **SCHEDE** Matematica

SCIENZE E TECNOLOGIA

- 225 **PROGRAMMAZIONE ANNUALE**
Scienze e Tecnologia
- 226 **SCHEDE** Scienze e Tecnologia

LINGUAGGI ESPRESSIVI

- 249 **PROGRAMMAZIONE ANNUALE** -
Arte e Immagine
- 250 **PROGRAMMAZIONE ANNUALE** -
Musica
- 251 **PROGRAMMAZIONE ANNUALE** -
Educazione fisica

DIDATTICA INCLUSIVA

- 253 Didattica inclusiva
- PROGRAMMAZIONI ANNUALI PER OBIETTIVI MINIMI**
- 255 ITALIANO
- 256 MATEMATICA
- 257 STORIA
- 258 GEOGRAFIA
SCIENZE E TECNOLOGIA
- 259 ARTE E IMMAGINE - MUSICA
- 260 EDUCAZIONE FISICA
- 261 **SCHEDE** Italiano
- 282 **SCHEDE** Matematica

- 297 Cooperative learning
- 299 Coding
- 301 STEAM
- 302 **SCHEDE** STEAM

EDUCAZIONE CIVICA

- 309 Un mondo di diritti e... di doveri
PROGRAMMAZIONE ANNUALE -
Educazione civica
- 310 Progetto di educazione civica
- 322 Compito di realtà
- 323 Compito di realtà e rubriche di
valutazione

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.

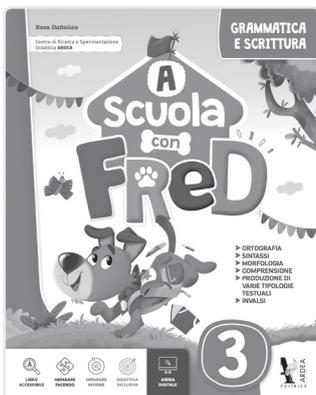


Esse hanno un ruolo specifico all'interno di un **Progetto unitario** che l'insegnante potrà di volta in volta adeguare in base ai bisogni e alla realtà dei propri alunni, favorendo un apprendimento attivo, collaborativo e consapevole del **"fare"** attraverso la didattica laboratoriale, in cui trovano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

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 **Lecture** le attività di comprensione, analisi e produzione di diverse **tipologie testuali** sono organizzate in modo da attivare conoscenze significative e competenze essenziali.



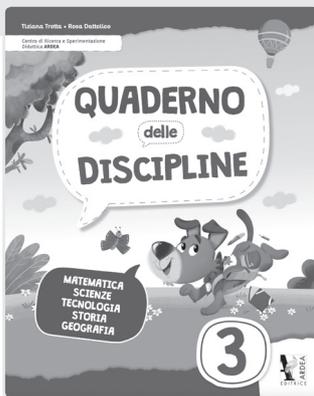
I volumi di **Grammatica** sono strutturati per consolidare le competenze ortografiche, morfosintattiche, lessicali e di **Scrittura**, per guidare l'alunno nella stesura coerente e strutturata di varie tipologie testuali, accompagnandolo verso elaborazioni creative e personali.

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.**

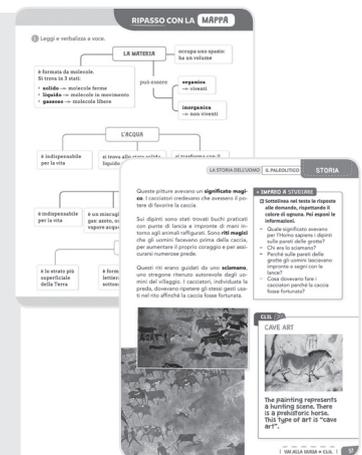


I Volumi delle **Discipline** presentano gli argomenti in modo rigoroso e graduato, con un linguaggio semplice che guida l'alunno ad acquisire un metodo di studio e **competenze specifiche** in storia, geografia, matematica, scienze e tecnologia.

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



Nei Volumi del Progetto sono presenti **laboratori, verifiche, mappe e schemi, pagine di Cittadinanza, rubriche, compiti di realtà, CLIL, STEAM, coding, lapbook, flipped classroom.**



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.





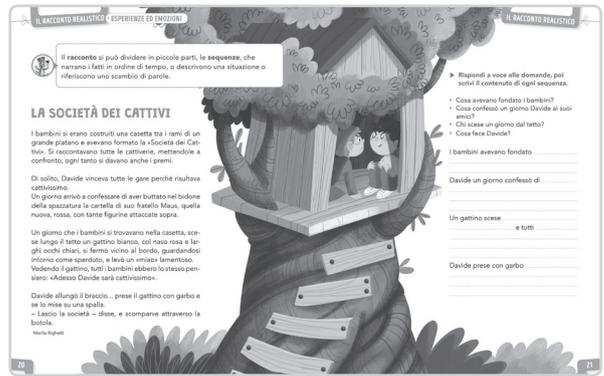
► **LETTURE**

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**.

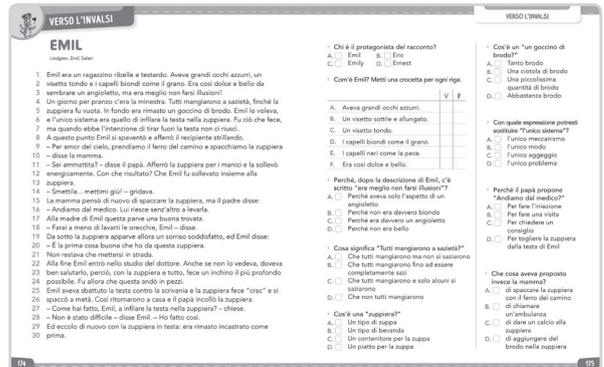
I testi sono presentati in modo chiaro ed adeguato alle capacità di comprensione dei bambini di classe terza. Ogni brano è accompagnato da **attività didattiche** di lettura e di comprensione che permettono di riflettere sul testo, sui propri sentimenti e sulle proprie emozioni, ma anche da varie e graduali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

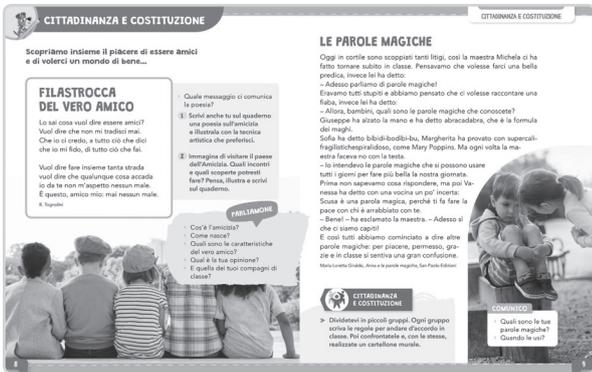


Nel Volume sono presenti **laboratori linguistici** e di **ascolto**, strumenti didattici adeguati e mirati all'acquisizione delle **competenze di base necessarie** per esprimersi correttamente nella lingua scritta e orale.



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**.

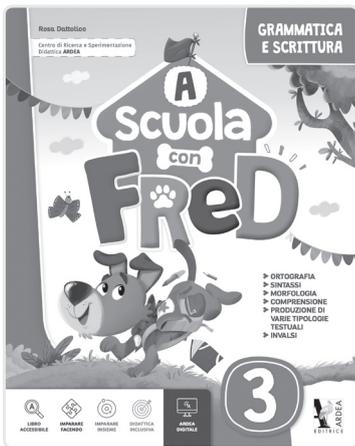




Non mancano pagine con intrecci disciplinari e rimandi alla **Educazione Civica** per rafforzare la **trasversalità dell'insegnamento** e degli **apprendimenti** e invitare gli alunni a riflettere sul proprio comportamento, sull'importanza degli altri e dell'ambiente, ponendo così le basi per lo sviluppo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

Nel Volume sono presenti:

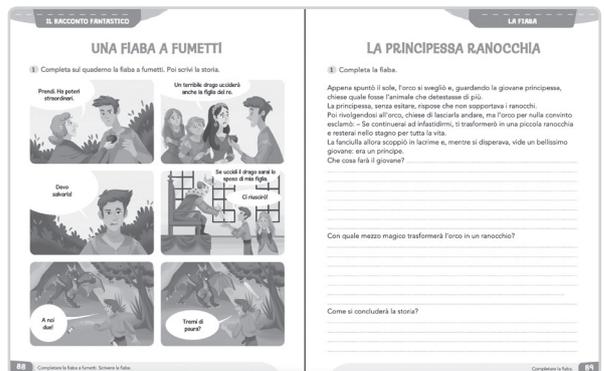
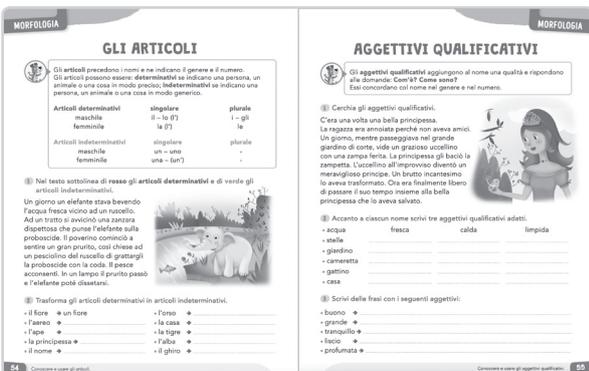
- **compiti di realtà**, per consentire al bambino di affrontare situazioni reali, mettendo in gioco le competenze acquisite;
- **lapbook**, una mappa concettuale 3D da costruire per **imparare a studiare e per valutare** una vasta gamma di abilità di ricerca, di progettazione, di sintesi;
- attività **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 libri delle discipline sviluppano in **modo graduale** gli aspetti specifici di ciascuna di esse con proposte operative che favoriscono la costruzione di una **solida rete concettuale**, su cui potranno fondarsi i futuri apprendimenti disciplinari. Inoltre sono pensati in modo da garantire agli alunni la costruzione di un **metodo di studio** personale.

I **concetti** proposti, dapprima **semplificati**, vengono **affrontati successivamente in maniera più complessa** con vocaboli specifici della disciplina in oggetto.

La **conoscenza storica** riguarda la storia della **vita sulla Terra e l'evoluzione del cammino dell'uomo**, a partire dalle testimonianze e dai resti che egli ha lasciato lungo il suo percorso.

Gli alunni vengono guidati così alla scoperta dell'uomo come essere pensante e sociale, alle sue conquiste nel tempo e ai suoi modi di vivere.

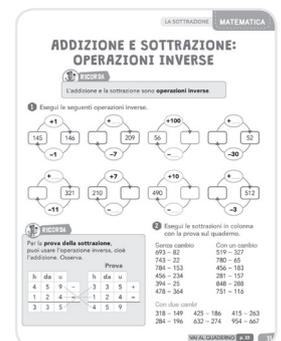
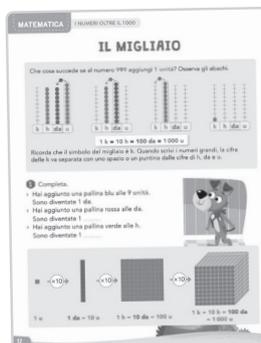
La **conoscenza geografica**, invece, approfondisce e studia in particolare modo **l'ambiente naturale** e le trasformazioni avvenute ad opera dell'uomo. Vengono affrontati in modo approfondito i **paesaggi di terra** (montagna, collina, pianura) e i **paesaggi di acqua** (fiume, lago, mare); per ciascuno di essi vengono descritti gli elementi che li caratterizzano e i processi che hanno portato alla loro formazione, la flora e la fauna e il rapporto uomo e territorio.

Inoltre viene dato grande risalto ai **temi ambientali** in modo che gli alunni possano acquisire la consapevolezza di convivere con l'ambiente, di modificarlo secondo i propri bisogni ma tutelandolo.



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 1 000, a consolidare il meccanismo operativo 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 concetti di geometria e dei sistemi di misura 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 attività di didattica laboratoriale, da svolgere **"Tutti insieme"**.

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 della materia e dei suoi stati, del mondo degli animali e dei vegetali, attraverso le classificazioni in base alle principali funzioni vitali, con numerosi spunti di **educazione ambientale**.

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

VERSO IL CODING

ALGORITMI

Per compiere molte azioni, ogni giorno, senza rendercene conto, seguiamo una sequenza di istruzioni.

Questa sequenza di istruzioni si chiama **algoritmo**. Per rappresentare un algoritmo, puoi usare un **diagramma di flusso** (o un **grafo**) con simboli e frecce che aiuta a rappresentare l'ordine da seguire nella sequenza di istruzioni.

1 Osserva l'algoritmo "Sbuccia la mela".

SCIENZE **TALMATEKA**

CHE COS'È LA MATERIA?

La materia è tutto ciò che ha massa e occupa spazio. È tutto ciò che ci circonda: l'aria, l'acqua, la terra, gli animali, le piante, gli uomini.

1 Osserva le immagini e prova a sperimentare anche tu.

2 Prova a mettere un libro su uno scaffale già completamente occupato da altri libri.

3 Versa dell'acqua in un bicchiere già pieno.

4 Immergi una bottiglia vuota e capovolta in una bacinella piena d'acqua.

MATEMATICA **L'addizione**

LE PROPRIETÀ DELL'ADDIZIONE

Ricorda! **Proprietà commutativa**: cambiando l'ordine degli addendi, il risultato non cambia. La proprietà commutativa si usa per fare la prova dell'addizione.

1 Esegui la prova delle addizioni, applicando la proprietà commutativa.

2 Esegui le addizioni in colonna con la prova sul quaderno.

Ricorda! **Proprietà associativa**: in un'addizione con tre o più addendi, se sostituisce due addendi con la loro somma il risultato non cambia.

3 Applica la proprietà associativa, come nell'esempio e calcola a mente.

► 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 bambini.

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.

VERIFICA

1 Completa le tabelle.

2 Osserva il grafico e completa la tabella.

3 Osserva il seguente sacchetto contenente il biglie. Lucia estrae una biglia senza guardare.

4 Che probabilità ha di pescare una biglia nera?

5 Che probabilità ha di pescare una biglia bianca?

6 Che probabilità ha di pescare una biglia colorata?

7 Il più probabile che Lucia pesci:

IL LAVORO DELLO SCIENZIATO

1 Illustra le fasi del metodo sperimentale nel diagramma di flusso, inserendo le seguenti parole al posto giusto: esperimento - ipotesi - fenomeno - legge.

INIZIO

FASE 1 Lo scienziato osserva _____ che vuole studiare.

FASE 2 Formula un' _____ per spiegare il fenomeno.

FASE 3 Cerca di verificare la sua ipotesi con un _____

Esperimento conferma l'ipotesi?

NO

SI

FASE 4 Confermata l'ipotesi dall'esperimento, lo scienziato formula una _____ o una teoria.

FINE

STORIA **La storia della Terra**

I DINOSAURI

1 Leggi le informazioni relative ai dinosauri e verbalizza per iscritto.

2 Segna con una X le affermazioni corrette.

3 Connetti la parola sbagliata.

4 Segna con una X le frasi corrette.

5 La posizione eretta permette agli ominidi:

6 La posizione eretta permette agli ominidi:

LA STORIA DELLA TERRA **STORIA**

I PRIMI OMINDI

1 Segna con una X le affermazioni corrette.

2 Connetti la parola sbagliata.

3 Segna con una X le frasi corrette.

4 La posizione eretta permette agli ominidi:

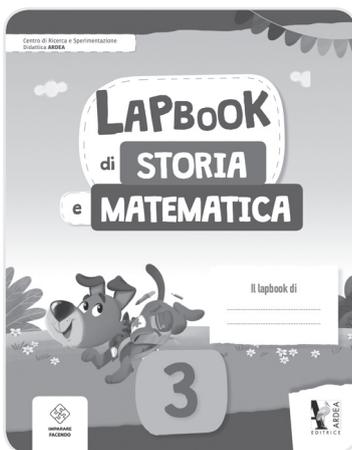
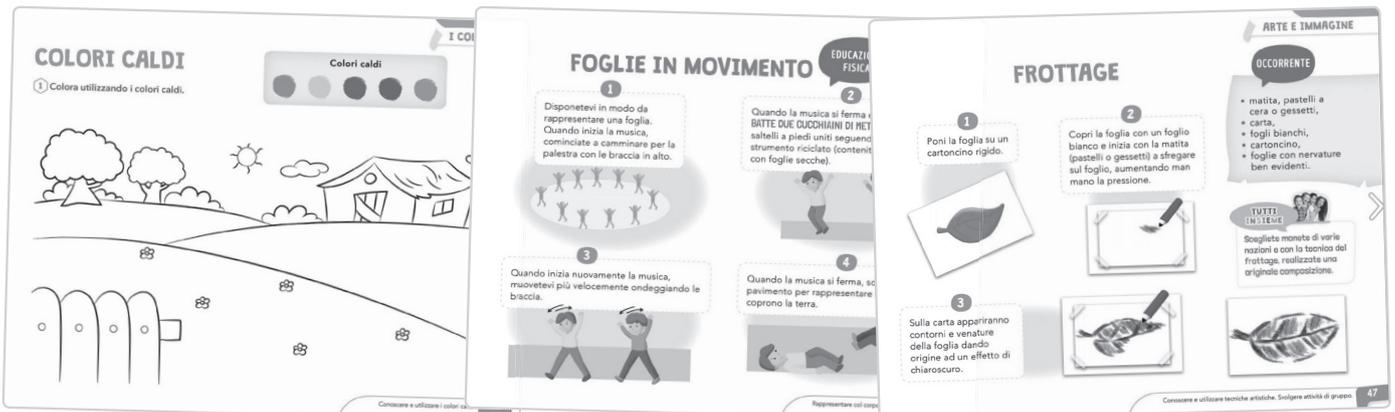
5 La posizione eretta permette agli ominidi:



► 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. Sono pertanto un utile strumento per valutare l'intero **percorso formativo per l'apprendimento** di ogni alunno.

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). Le programmazioni, con la declinazione degli obiettivi di apprendimento, saranno uno strumento utile anche all'elaborazione del documento di valutazione della classe e degli alunni con Bisogni Educativi Speciali.

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.

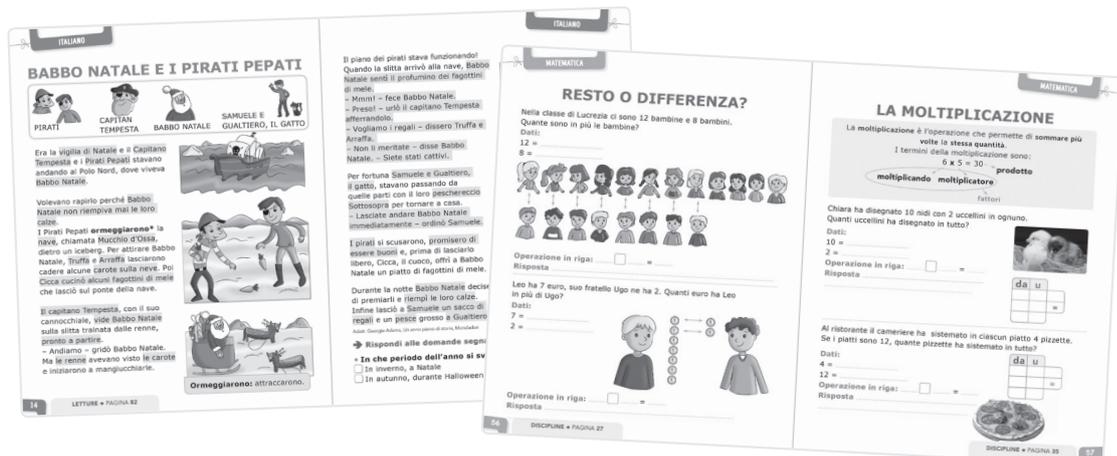


LIBRO
DIGITALE



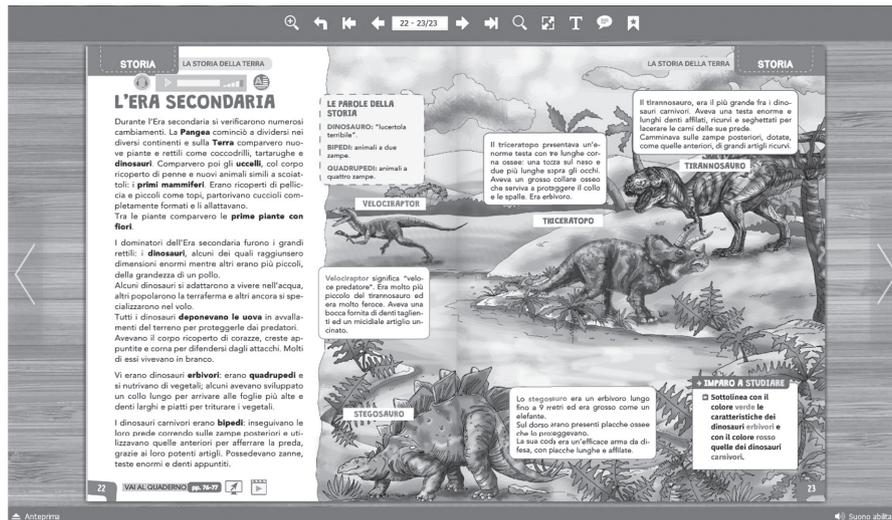
Scaricabile su
www.ardeadigitale.it

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;



audioreture, 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;
- rendere gli alunni consapevoli delle proprie capacità e difficoltà attivando processi di riflessione metacognitiva, con dialoghi e discussioni critiche.

VIAGGIANDO NEI TESTI

Testi espressivi per conoscere sensazioni ed emozioni. Per esprimere l'immaginario.

NARRARE
L'altra notte mi sono svegliata di soprassalto in pantofole, ho sbattuto la manina...
Ho fatto un brutto sogno - le ho detto tra i singhiozzi...
Una vecchia strega ridotta in cenere a fuoco lento in un pentolone dove c'erano gli oraggi...

DESCRIVERE
Stefania è una bambina che frequenta la mia classe. Porta le tuniche che le pendono larghe la schiena. I suoi occhi azzurri sembrano laghetti di montagna.

FAI POESIA
Il vento soffia forte spalanca finestre e porte, scompiglia i miei capelli biondi, lunghi e ribelli.

I DIRITTI DEGLI ANIMALI

1. Ogni animale deve essere rispettato.
2. Luotino, in quanto essere animale, non deve sterminare gli animali.
3. Ogni animale ha il diritto di essere protetto e curato dall'uomo.
4. Nessun animale deve essere sottoposto a maltrattamenti e ad atti di crudeltà.
5. Gli animali selvatici hanno il diritto di vivere liberi nel proprio ambiente naturale e di riprodursi.
6. La caccia, l'inquinamento e la distruzione dell'ambiente possono causare un genocidio di animali.
7. Ogni animale ha il diritto di essere curato e protetto.

• Riteni che questo documento sia importante? Perché?
• Quali punti della Carta dei diritti degli animali ti ha maggiormente colpito?
• Aggireresti qualche sua espressione? Quale?

RELAZIONI

La relazione è un legame logico che unisce gli elementi di due insiemi.
Osserva l'insieme degli animali e dei loro ambienti naturali. Il legame è stato rappresentato con la freccia. Come si chiama un **diagramma sigmatle**?

La relazione può anche essere rappresentata con una **tabella a doppia entrata**.

1. Trovando presenta **Vive** in mare, in montagna, nella senna di un fiume.
Il diagramma sigmatle, completa la tabella, come nell'esempio.
Cerca.

	Vive in mare	Vive in montagna	Vive nella senna di un fiume
Delfino	X		
Orso polare			
Cervo			

2. Indica con una X quale relazione indica la freccia.

3. Sul quaderno trasforma il diagramma sigmatle sui frutti in una tabella a doppia entrata.

LA PRODUZIONE DI UN TESTO

COME SI SCRIVE UN TESTO

Prima di scrivere un racconto realistico o fantastico devi:

1. Leggere attentamente il titolo che indica l'argomento da sviluppare.
2. Raccontare la idea che il titolo ti suggerisce, aiutandoti con alcune domande:
CHI? Presenta il protagonista o i personaggi principali della storia e indica la loro caratteristica se ritieni siano importanti per la storia.
Dove? Descrivi il luogo nel quale si svolge la vicenda.
Quando? Calcola il racconto nel tempo.
Che cosa? Racconta i fatti in ordine di tempo, collegandoli tra loro, utilizzando i connettivi temporali (un giorno, stamattina, mentre, durante, dopo, infine, in seguito...) e i connettivi logici (perché, perché, ma, quindi, di conseguenza, infatti...) per indicare le cause e le conseguenze.
3. Usare la punteggiatura e il lessico in modo appropriato.
4. Quando hai terminato di scrivere il testo rileggi per verificare che il contenuto sia coerente col titolo; verifica l'ordine logico e cronologico delle idee espresse; correggere gli eventuali errori di ortografia.

LE FRAZIONI

Fred, Olga e il nonno vogliono dividere la focaccia in parti uguali, in modo da avere la stessa quantità.

1. Osserva l'immagine e completa, indicando con una X la risposta.
• La focaccia è divisa in parti uguali? sì no
• In quante parti è stata divisa la focaccia? 1 2 3
• Quante parti saranno ciascuna di loro? 1 2 3

La focaccia è stata divisa in parti uguali, cioè è stata frazionata.
Ogni parte in cui è stata divisa si chiama **unità frazionaria**.
Ognuno ha avuto 1 fetta su 3, cioè $\frac{1}{3}$ si legge **un terzo**.

2. Osserva le immagini e indica con una X le pizze che sono state frazionate correttamente.

3. Osserva e scrivi in quante parti è stato frazionato l'elemento.

PERCORSI

1. Seguendo il codice, traccia a matita il percorso che Olga compie ogni mattina per andare a scuola.

A	B	C	D	E	F	G	H
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							

2. Trova il percorso che l'orso deve seguire per arrivare al miele. Usa la freccia, per scrivere il codice.

A	B	C	D	E	F	G	H
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							

PIXEL ART

1. Osserva l'immagine e fissa il codice, usando le coordinate.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									

2. Colora il reticolo seguendo le indicazioni. Che cosa apparirà?

NERO	ROSSO
1 - D, F	3 - C, D, E, F, G
2 - D, E, F	4 - B, D, E, F, H
3 - C, G	5 - B, C, D, F, G, H
4 - B, C, D, E, F, G, H	6 - B, C, D, E, F, G, H
5 - E	7 - B, D, E, F, H
6 - C, G	8 - B, C, D, F, G, H
7 - B, C, D, F, G, H	9 - D, E, F
8 - E	10 - D, E, F

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 imperniati 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**.

È nelle **Indicazioni nazionali per il curriculum 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".

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>

► RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO DEL 22 MAGGIO 2018 RELATIVA ALLE COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

Il 22/05/2018 il Consiglio dell'Unione Europea ha adottato una nuova Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente che pone l'accento sul valore della complessità e dello sviluppo sostenibile. Il documento tiene conto da un lato delle profonde trasformazioni economiche, sociali e culturali degli ultimi anni, dall'altro della persistenza di gravi difficoltà nello sviluppo delle competenze di base dei più giovani. Emerge una **crescente necessità di maggiori competenze imprenditoriali, sociali e civiche**, ritenute indispensabili "per assicurare resilienza e capacità di adattarsi ai cambiamenti".

Nella Raccomandazione si nota l'insistenza su una più forte interrelazione tra forme di apprendimento formale, non formale e informale e viene riconosciuta chiaramente la necessità di un sostegno sistematico al personale didattico, soprattutto al fine di "introdurre forme nuove e innovative di insegnamento e apprendimento".

Il concetto di **competenza** è declinato come combinazione di "**conoscenze, abilità e atteggiamenti**", in cui l'**atteggiamento** è definito quale "**disposizione/mentalità per agire o reagire a idee, persone, situazioni**".

Le otto competenze individuate modificano, in qualche caso in modo sostanziale, l'assetto definito nel 2006 e vengono ridefinite come segue:

- competenza alfabetica funzionale;
- competenza multilinguistica;
- competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;
- competenza digitale;
- competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- competenza in materia di cittadinanza;
- competenza imprenditoriale;
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

► UNA DIDATTICA PER COMPETENZE

Alla base della costruzione di un curriculum 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 curriculum 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 curriculum 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 curriculum 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.



IL NUOVO DOCUMENTO DI VALUTAZIONE NELLA SCUOLA PRIMARIA

Le Linee guida emanate con l'Ordinanza Miur n. 172 del 4 dicembre 2020 cambiano la visione dell'impianto valutativo, sottolineando sin dall'introduzione che "la valutazione ha una funzione formativa fondamentale: è parte integrante della professionalità del docente, si configura come strumento insostituibile di costruzione delle strategie didattiche e del processo di insegnamento e apprendimento ed è lo strumento essenziale per attribuire valore alla progressiva costruzione di conoscenze realizzata dagli alunni, per sollecitare il dispiego delle potenzialità di ciascuno partendo dagli effettivi livelli di apprendimento raggiunti, per sostenere e potenziare la motivazione al continuo miglioramento a garanzia del successo formativo e scolastico".

Il documento accompagna i docenti e gli alunni nel **processo di passaggio da una valutazione sommativa**, espressa in numeri, **ad una valutazione formativa**, legata in modo indissolubile agli obiettivi di apprendimento e capace di fornire agli alunni e alle loro famiglie informazioni chiare sul processo di apprendimento. Si sottolinea in questo modo il cammino percorso dall'alunno e insieme si cerca di scoprire la strada giusta da continuare a percorrere per indirizzare lo stesso verso il successo formativo.

Se la valutazione sommativa o dell'apprendimento mira a determinare quanto è stato appreso al termine di un percorso di apprendimento, focalizzandosi sul controllo del rendimento scolastico, la valutazione formativa **è una valutazione per l'apprendimento** e segue una logica di sviluppo, poiché i dati osservati e documentati sono utilizzati non solo per valutare il percorso realizzato, ma anche per adattare l'insegnamento ai bisogni educativi concreti degli alunni e ai loro stili di apprendimento, modificando le attività in funzione di ciò che è stato osservato e a partire da ciò che può essere valorizzato.

"Una valutazione per l'apprendimento è qualsiasi valutazione che ha, nella sua progettazione e pratica, come prima priorità lo scopo di promuovere l'apprendimento degli studenti. È diversa dalla valutazione progettata principalmente per lo scopo di rendicontazione (accountability), o di classifica degli studenti o di certificazione della competenza. Un'attività di valutazione può aiutare l'apprendimento se fornisce informazioni che gli insegnanti e i loro studenti possono utilizzare come feedback per valutare se stessi e i propri compagni e modificare le attività di insegnamento e di apprendimento, attività nelle quali sono impegnati. Tale valutazione diventa "valutazione formativa" quando le informazioni sono effettivamente utilizzate per migliorare il lavoro di insegnamento e per ciò stesso soddisfare le esigenze di apprendimento".¹

La prospettiva di una valutazione per l'apprendimento era già presente nelle Indicazioni nazionali del 2012, dove viene affermato che la valutazione, in quanto processo regolativo, non è l'atto conclusivo di un percorso, ma "precede, accompagna, segue" ogni processo e deve servire a valorizzare i progressi negli apprendimenti degli allievi e non a sanzionarne le carenze.

La valutazione diviene pertanto uno strumento indispensabile da condividere con l'alunno per consentirgli di diventare protagonista del proprio percorso di apprendimento; comunicata ai genitori, permette loro di partecipare attivamente al progetto educativo e didattico del proprio figlio.

In tal senso essa deve tener conto dei criteri di equità e trasparenza, ma anche di punti di partenza diversi, di un diverso impegno profuso per raggiungere un traguardo.

Come stabilito dal D.P.R. n. 275/1999, la valutazione è espressa "in conformità con i criteri e le modalità definiti dal collegio dei docenti e inseriti nel piano triennale dell'offerta formativa".

¹ Black, Harrison, Lee, Marshall, & Wiliam (2004)

Lo stesso decreto all'articolo 4, comma 4 stabilisce che le scuole "individuano inoltre le modalità e i criteri di valutazione degli alunni nel rispetto della normativa nazionale", definendo quindi anche il modello del documento di valutazione (a differenza di quello della Certificazione delle competenze che è nazionale, come previsto dall'articolo 10, comma 3 del D.P.R. n. 275/1999).

Le Indicazioni Nazionali costituiscono il documento di riferimento principale per individuare e definire.

► DAGLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AI GIUDIZI DESCRITTIVI

Secondo le Indicazioni Nazionali, "le verifiche intermedie e le valutazioni periodiche e finali devono essere coerenti con gli obiettivi e i traguardi previsti dalle Indicazioni e declinati nel curricolo... [Essi] 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". In questo senso, le Indicazioni Nazionali - come declinate nel Curricolo di Istituto e nella programmazione annuale della singola classe - costituiscono il documento di riferimento principale per individuare e definire gli obiettivi di apprendimento disciplinari e quelli ispirati ai traguardi per lo sviluppo delle competenze, oggetto della valutazione periodica e finale di ciascun alunno in ogni disciplina. Nel Curricolo di Istituto gli obiettivi sono ulteriormente articolati e sono, infine, definiti nella progettazione annuale della singola classe. All'interno di questi documenti, i docenti delle classi individuano, per ogni disciplina, gli obiettivi di apprendimento più significativi ai fini della valutazione. Più specificamente, la normativa indica che "gli obiettivi di apprendimento individuano campi del sapere, conoscenze e abilità ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze".

Le Linee Guida forniscono un orientamento per la definizione degli obiettivi misurabili attraverso le attività di valutazione con giudizio descrittivo.

Innanzitutto, gli obiettivi devono riferirsi a apprendimenti osservabili. Perciò devono essere descritti nell'ambito della progettazione annuale in modo che non creino ambiguità interpretative e siano coerenti con i traguardi di sviluppo delle competenze.

In secondo luogo, gli obiettivi scelti come oggetto di valutazione, tenendo sempre presenti i nuclei tematici delle Indicazioni Nazionali, devono includere sia il processo cognitivo attraverso il quale avviene l'acquisizione degli apprendimenti, sia il contenuto disciplinare nelle sue diverse tipologie:

- **contenuti di tipo fattuale** – come terminologia, informazioni, dati e fatti
- **contenuti concettuali** – come classificazioni e principi
- **contenuti procedurali** – ad esempio algoritmi e sequenze di azioni
- **contenuti metacognitivi** – imparare a imparare, riflessione sul processo

► I LIVELLI DI APPRENDIMENTO

- avanzato
- intermedio
- base
- in via di prima acquisizione

Per definire il livello, i docenti dovranno tenere conto di almeno quattro dimensioni:

- l'**autonomia** dell'alunno nel mostrare la manifestazione di apprendimento descritto in uno specifico obiettivo. L'attività dell'alunno si considera completamente autonoma quando non è riscontrabile alcun intervento diretto del docente;

- la **tipologia della situazione** (nota o non nota) entro la quale l'alunno mostra di aver raggiunto l'obiettivo. Una situazione (o attività, compito) nota può essere quella che è già stata presentata dal docente come esempio o riproposta più volte in forme simili per lo svolgimento di esercizi o compiti di tipo esecutivo. Al contrario, una situazione non nota si presenta all'allievo come nuova, introdotta per la prima volta in quella forma e senza specifiche indicazioni rispetto al tipo di procedura da seguire;
- le **risorse mobilitate** per portare a termine il compito. L'alunno usa risorse appositamente predisposte dal docente per accompagnare il processo di apprendimento o, in alternativa, ricorre a risorse reperite spontaneamente nel contesto di apprendimento o precedentemente acquisite in contesti informali e formali;
- la **continuità** nella manifestazione dell'apprendimento. Vi è continuità quando un apprendimento è messo in atto più volte o tutte le volte in cui è necessario oppure atteso. In alternativa, non vi è continuità quando l'apprendimento si manifesta solo sporadicamente o mai.

In sintesi:

Avanzato: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

Intermedio: l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note, utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

Base: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

In via di prima acquisizione: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

Nell'esercizio della propria autonomia, ogni istituzione scolastica può individuare ulteriori dimensioni. Tenendo conto che è comunque richiesta **un'esplicitazione chiara dei criteri con cui si descrivono i diversi livelli**, in base a tutte le dimensioni definite, per far sì che i contenuti dei documenti valutativi **non si prestino a interpretazioni contrastanti**. La definizione dei livelli è quindi **riportata nel PTOF** e nel **Documento di valutazione** di ogni istituzione scolastica.

Non è possibile invece aggiungere altri livelli di valutazione, perché quelli indicati nell'Ordinanza sono prescrittivi.

Per alcune situazioni particolari è possibile utilizzare una descrizione più personalizzata, come nel modello A3 delle Linee guida, che permetta di evidenziare il processo di apprendimento nelle sue articolazioni.

Come previsto dall'OM 172, all'articolo 4, la valutazione delle alunne e degli alunni con disabilità certificata è espressa con giudizi descrittivi coerenti con il piano educativo individualizzato predisposto dai docenti contitolari della classe secondo le modalità previste dal decreto legislativo 13 aprile 2017, n. 66. La valutazione delle alunne e degli alunni con disturbi specifici dell'apprendimento tiene conto del piano didattico personalizzato predisposto dai docenti contitolari della classe ai sensi della legge 8 ottobre 2010, n. 170.

Analogamente, nel caso di alunni che presentano bisogni educativi speciali (BES), i livelli di apprendimento delle discipline si adattano agli obiettivi della progettazione specifica, elaborata con il piano didattico personalizzato.

► GLI STRUMENTI PER VALUTARE

Per elaborare il giudizio periodico e finale, rispettando la complessità del processo di apprendimento, è necessario l'utilizzo di una pluralità di strumenti, differenziati in relazione agli obiettivi e alle situazioni di apprendimento, che consentono di acquisire, per ciascun obiettivo disciplinare, una varietà di informazioni funzionali alla formulazione del giudizio in modo articolato e contestualizzato. Gli strumenti valutativi devono essere pertinenti agli obiettivi oggetto di valutazione. Possono essere utilizzati in base al loro diverso grado di strutturazione e assumono pari valore al fine dell'elaborazione del giudizio descrittivo, che non è riducibile alla semplice sommatoria degli esiti ottenuti nello svolgimento delle singole attività valutative. Ciò che va valutato, al di là della corretta esecuzione di una prova, sono le informazioni rilevate sui processi cognitivi in un'ottica di progressione e di continua modificabilità del processo di apprendimento degli alunni. La valutazione, infatti, "documenta lo sviluppo dell'identità personale e promuove la autovalutazione di ciascuno in relazione alle acquisizioni di conoscenze, abilità e competenze". In questo senso, l'autovalutazione dell'alunno, intesa come riflessione sul proprio processo di apprendimento, può far parte del giudizio descrittivo.

► IL DOCUMENTO DI VALUTAZIONE

Il Documento di valutazione può essere comune a tutte le classi della scuola primaria; cambia solo nella sezione relativa agli obiettivi di apprendimento.

Gli obiettivi di apprendimento saranno soltanto quelli effettivamente affrontati nel periodo descritto, ad esempio il secondo quadrimestre, e non tutti quelli individuati per l'intero anno scolastico. Se ad esempio un team docente considera raggiunto un obiettivo nel primo periodo didattico, non lo riproporrà come oggetto di valutazione finale. L'importante è che gli obiettivi da inserire nel documento di valutazione siano stati utilizzati come oggetto di valutazione.

I voti non possono più essere utilizzati nei documenti di valutazione a partire dal primo periodo, neanche in forma tabellare e/o per descrivere corrispondenze.

La descrizione dei livelli di apprendimento è riferita a tutte le discipline di studio, compresa educazione civica. Quest'ultima è inserita nella progettazione annuale come competenza trasversale a tutte le discipline.

Ogni team docente, all'interno della propria unità di apprendimento, stabilisce la competenza di educazione civica da perseguire e individua gli obiettivi osservabili che sono più rappresentativi del percorso progettato.

Questi obiettivi verranno inseriti nel documento di valutazione.

In sede di scrutinio le osservazioni effettuate sulla base degli obiettivi evidenziati forniti dal team docente al coordinatore di classe di educazione civica, saranno utili per descrivere il livello raggiunto dall'alunno.

All'interno del Documento di valutazione è necessario comunque indicare:

- la disciplina;
- gli obiettivi di apprendimento (anche per nuclei tematici);
- il livello;
- il giudizio descrittivo con esplicitazione della definizione dei livelli adottata dall'Istituzione Scolastica in base alle dimensioni di apprendimento;
- la descrizione del processo e del livello globale di sviluppo degli apprendimenti;
- la valutazione del comportamento;
- La valutazione dell'insegnamento della religione cattolica o dell'attività alternativa (OMart.3,c.7).

Obiettivi disciplinari

Le seguenti griglie di obiettivi sono indicative e vanno riviste alla luce degli obiettivi del curriculum d'Istituto. Sono però utili, perché riprendono tutti gli obiettivi che hanno ispirato il nostro Progetto editoriale, in piena aderenza alle Indicazioni nazionali 2012, e che ritroverete in tutti i volumi.

ITALIANO		
NUCLEO TEMATICO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO RAGGIUNTO
Ascolto e parlato	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare e comprendere conversazioni e testi orali di vario genere. Interagire e comunicare verbalmente in contesti di diversa natura. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione
Letture	<ul style="list-style-type: none"> Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. Leggere e comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione
Scrittura	<ul style="list-style-type: none"> Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione
Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione
Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere gli elementi essenziali della frase (soggetto, verbo, complementi necessari). Applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione

STORIA		
NUCLEO TEMATICO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO RAGGIUNTO
Uso delle fonti	<ul style="list-style-type: none"> Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato. Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione

Organizzazione delle informazioni	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. • Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale...). 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione
Strumenti concettuali	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi dell'antichità, di storie, racconti, biografie di grandi del passato. • Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione
Produzione scritta e orale	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. • Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione

GEOGRAFIA

NUCLEO TEMATICO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO RAGGIUNTO
Orientamento	<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici e le mappe di spazi noti che si formano nella mente. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione
Linguaggio della geo-graficità	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. • Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione
Paesaggio	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione
Regione e sistema territoriale	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione

MATEMATICA		
NUCLEO TEMATICO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO RAGGIUNTO
Numeri	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. • Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali. • Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. • Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione
Spazio e figure	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. • Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. • Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio. • Acquisire il concetto di perimetro e superficie. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione
Relazioni, dati e previsioni	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare elementi in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni grafiche. • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. • Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.). 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione

SCIENZE		
NUCLEO TEMATICO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO RAGGIUNTO
Esplorare e descrivere oggetti e materiali	<ul style="list-style-type: none"> • Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. • Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati. • Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione

Osservare e sperimentare sul campo	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. • Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. • Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, stagioni). 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione
L'uomo i viventi e l'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare vegetali ed animali e descriverne le caratteristiche. • Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione

TECNOLOGIA

NUCLEO TEMATICO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO RAGGIUNTO
Vedere e osservare	<ul style="list-style-type: none"> • Vedere e osservare le proprietà dei materiali più comuni, distinguendoli in naturali e artificiali. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione
Intervenire e trasformare	<ul style="list-style-type: none"> • Intervenire e trasformare, eseguendo decorazioni secondo precise istruzioni d'uso; costruire tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione

ARTE E IMMAGINE

NUCLEO TEMATICO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO RAGGIUNTO
Esprimersi e comunicare	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e descrivere la realtà e le immagini per rielaborarle, modificarle componerle creativamente con l'uso di tecniche e materiali diversi. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione
Osservare e leggere le immagini	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere, comunicare emozioni ed esperienze attraverso il linguaggio visivo. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione

MUSICA

NUCLEO TEMATICO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO RAGGIUNTO
Ascolto	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e distinguere suoni e rumori prodotti dall'uomo e dall'ambiente. • Classificare i suoni in base all'intensità, al timbro e all'altezza. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione

Produzione	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire e riprodurre ritmi con strumenti e/o la voce. • Eseguire canti corali. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione
------------	--	--

EDUCAZIONE FISICA

NUCLEO TEMATICO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO RAGGIUNTO
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinare schemi motori statici e dinamici per un buon controllo del proprio corpo e per l'organizzazione del movimento. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione
Il linguaggio del corpo	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il linguaggio del corpo per comunicare i propri stati d'animo e le proprie emozioni. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione
Il gioco lo sport, le regole e il fair play	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il valore delle regole e il rispetto degli altri attraverso attività ludiche e sportive. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione

EDUCAZIONE CIVICA

NUCLEO TEMATICO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO RAGGIUNTO
Identità e appartenenza	<ul style="list-style-type: none"> • Accettare le differenze e gestire responsabilmente i propri compiti. • Conoscere i propri diritti e i propri doveri. • Riconoscere i simboli dell'identità italiana. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione
Partecipazione	<ul style="list-style-type: none"> • Assumere comportamenti che favoriscano un sano e corretto stile di vita. • Mettere in relazione le regole sociali con quelle stabilite all'interno della classe, della scuola e della famiglia con alcuni articoli della Costituzione. • Conoscere le norme che tutelano l'ambiente per diventare cittadini responsabili. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione
Alterità e relazione	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestare il proprio punto di vista, ascoltare quello degli altri e confrontarsi in modo costruttivo. • Individuare e riconoscere le cause di conflitto all'interno del proprio vissuto quotidiano. • Utilizzare in maniera responsabile le nuove tecnologie. 	<input type="checkbox"/> Avanzato <input type="checkbox"/> Intermedio <input type="checkbox"/> Base <input type="checkbox"/> In via di prima acquisizione

► **QUANTE EMOZIONI!**

TITOLO	Quante emozioni!
DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano, arte e immagine, tecnologia
DESTINATARI	Alunni di classe III
PRODOTTO FINALE	Redazione e costruzione di un libro delle emozioni
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<ul style="list-style-type: none"> • Si chiede agli alunni di realizzare un libricino delle emozioni, per raccontare in immagini e parole il misterioso mondo che si nasconde nel loro cuore. Il lavoro nasce da una riflessione e discussione sulle emozioni e si concluderà con una condivisione dei lavori svolti. • Il lavoro di produzione del libretto è individuale, ma potrebbe essere svolto anche in coppia.

► **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 del 22 maggio 2018	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	competenza alfabetica funzionale	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.	Ascolto e parlato	Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.
			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, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.).

Arte e immagine	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	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.
Tecnologia	Competenza imprenditoriale	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.	Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.	Intervenire e trasformare	Smontare semplici oggetti e meccanismi, eseguire interventi di decorazione.

► Valutazione

- 1 **SCHEDA DI OSSERVAZIONE - pag. 43**
- 2 **SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - pag. 44**
- 3 **RUBRICA DI VALUTAZIONE:**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	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
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	DISCUSSIONE	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 con sufficiente sicurezza il registro linguistico alla situazione.	○ Ha bisogno dell'aiuto dell'insegnante per adeguare il registro linguistico alla situazione.
	STESURA DI UN TESTO	Scrive senza errori ortografici.	○ Scrive testi corretti dal punto di vista ortografico, con sicurezza e autonomia.	○ Scrive testi corretti dal punto di vista ortografico, in modo soddisfacente.	○ Scrive testi sufficientemente corretti dal punto di vista ortografico.	○ Ha bisogno della guida del docente per scrivere testi corretti dal punto di vista ortografico.
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	SCELTA DI TECNICHE ESPRESSIVE	Realizza prodotti plastici.	○ 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.
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	PRODUZIONE DI SEMPLICI PROGETTI	Si impegna per portare a compimento il lavoro.	○ Porta a termine il lavoro, con impegno e in 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.

► **LETTERA DALLO ZOO**

TITOLO	Lettera dallo zoo
DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano, scienze, tecnologia
DESTINATARI	Alunni di classe III
PRODOTTO FINALE	Una lettera alle autorità per rivendicare i diritti degli animali in cattività.
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<ul style="list-style-type: none"> • Si assegna agli alunni un animale e dovranno cercare su libri e/o motori di ricerca le principali informazioni sulle sue condizioni di vita in libertà e negli zoo. Tutti insieme si discuterà dei diritti degli animali poi gli alunni scriveranno, a nome degli animali, una lettera alle autorità locali e alle redazioni dei giornali, per rivendicare il diritto di ogni animale alla libertà e a vivere nel suo habitat naturale. • Il lavoro sarà svolto in coppia.

► **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 del 22 maggio 2018	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	Competenza alfabetica funzionale	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.	Ascolto e parlato	Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.
			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, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.).
Scienze	Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie	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.	L'uomo, i viventi e l'ambiente	Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.
Tecnologia	Competenza digitale	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni.	Produce rappresentazioni del proprio operato, utilizzando strumenti multimediali.	Intervenire e trasformare	Utilizzare sul computer un programma di comune utilità.

► **Valutazione**

- 1 **SCHEDA DI OSSERVAZIONE - pag. 43**
- 2 **SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - pag. 44**
- 3 **RUBRICA DI VALUTAZIONE:**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	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
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	DISCUSSIONE	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 con sufficiente sicurezza il registro linguistico alla situazione.	○ Ha bisogno dell'aiuto dell'insegnante per adeguare il registro linguistico alla situazione.
	STESURA DI UN TESTO	Scrive senza errori ortografici.	○ Scrive testi corretti dal punto di vista ortografico, con sicurezza e autonomia.	○ Scrive testi corretti dal punto di vista ortografico, in modo soddisfacente.	○ Scrive testi sufficientemente corretti dal punto di vista ortografico.	○ Ha bisogno della guida del docente per scrivere testi corretti dal punto di vista ortografico.
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE	CLASSIFICAZIONE IN BASE A INFORMAZIONI DATE	Individua le caratteristiche principali degli organismi animali.	○ 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.
COMPETENZA DIGITALE	PRODUZIONE DI SEMPLICI PROGETTI	Si impegna per portare a compimento il lavoro.	○ Porta a termine il lavoro, con impegno e in 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.

► **COSTRUIAMO IL TANGRAM**

TITOLO	Costruiamo il tangram
DISCIPLINE COINVOLTE	Matematica, arte, tecnologia
DESTINATARI	Alunni di classe III
PRODOTTO FINALE	Costruzione del tangram
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<ul style="list-style-type: none"> • Si chiede agli alunni di costruire gli elementi del tangram, utilizzando materiale strutturato, e di creare con essi rappresentazioni di oggetti e animali.

► **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 del 22 maggio 2018	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
Matematica	Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie	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	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	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.
Tecnologia	Competenza imprenditoriale	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.	Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.	Intervenire e trasformare	Smontare semplici oggetti e meccanismi, eseguire interventi di decorazione.

► **Valutazione**

- 1 **SCHEDA DI OSSERVAZIONE - pag. 43**
- 2 **SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - pag. 44**
- 3 **RUBRICA DI VALUTAZIONE:**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	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
Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie	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.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	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.
Competenza imprenditoriale	PRODUZIONE DI SEMPLICI PROGETTI	Si impegna per portare a compimento il lavoro.	○ Porta a termine il lavoro, con impegno e in 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.

► **RIPRODUCIAMO IL CICLO DELL'ACQUA**

TITOLO	Riproduciamo il ciclo dell'acqua
DISCIPLINE COINVOLTE	Scienze, tecnologia, italiano
DESTINATARI	Alunni di classe III
PRODOTTO FINALE	Riprodurre il ciclo dell'acqua
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<ul style="list-style-type: none"> • Si chiede agli alunni di utilizzare semplici oggetti di uso comune per riprodurre i fenomeni che determinano il ciclo dell'acqua. Al termine dell'esperimento gli alunni condivideranno le osservazioni annotate con i compagni. • Il lavoro va svolto in coppia.

► **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 del 22 maggio 2018	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
Scienze	Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie	Osserva, sperimenta e raccoglie dati attraverso l'esplorazione dell'ambiente che lo circonda.	Esplora i fenomeni con un approccio scientifico.	Esplorare e descrivere oggetti e materiali	Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici.
Italiano	Competenza alfabetica funzionale	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	Condividere osservazioni oggettive e soggettive in merito ad un'esperienza concreta.
Tecnologia	Competenza imprenditoriale	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.	Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.	Intervenire e trasformare	Smontare e ricostruire semplici oggetti e meccanismi.

► Valutazione

- 1 **SCHEDA DI OSSERVAZIONE - pag. 43**
- 2 **SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - pag. 44**
- 3 **RUBRICA DI VALUTAZIONE:**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	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
Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie	RIPRODUZIONE DEL CICLO DELL'ACQUA CON UN MODELLO	Riconosce e comprende le caratteristiche del ciclo dell'acqua.	○ Riconosce e comprende le cause e i processi del ciclo dell'acqua con sicurezza.	○ Riconosce e comprende le cause e i processi del ciclo dell'acqua in modo soddisfacente.	○ Riconosce e comprende le cause e i processi essenziali del ciclo dell'acqua.	○ Riconosce e comprende le cause e i processi del ciclo dell'acqua, solo con l'aiuto dell'insegnante.
Competenza alfabetico funzionale	DISCUSSIONE	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 con sufficiente sicurezza il registro linguistico alla situazione.	○ Ha bisogno dell'aiuto dell'insegnante per adeguare il registro linguistico alla situazione.
Competenza imprenditoriale	PRODUZIONE DI SEMPLICI PROGETTI	Si impegna per portare a compimento il lavoro.	○ Porta a termine il lavoro, con impegno e in 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.

► **JURASSIC PARK: IL DIORAMA DEI DINOSAURI**

TITOLO	Jurassic park: il diorama dei dinosauri
DISCIPLINE COINVOLTE	Storia, arte e immagine, tecnologia, italiano
DESTINATARI	Alunni di classe III
PRODOTTO FINALE	Un diorama tridimensionale
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<ul style="list-style-type: none"> • Si chiede agli alunni di costruire con materiale strutturato e non strutturato un diorama del Giurassico, inserendo immagini e/o modelli di dinosauri e creando l'habitat adatto. Gli alunni illustreranno ai compagni il lavoro svolto in gruppo. • Si propone di allestire una piccola mostra dei progetti realizzati.

► **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 del 22 maggio 2018	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
Storia	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	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. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.	Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.	Uso delle fonti	Ricavare informazioni essenziali esplicite dalle fonti.
Arte e immagine		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.
Italiano	Competenza alfabetica funzionale	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	Condividere osservazioni oggettive e soggettive in merito ad un'esperienza concreta.

Tecnologia	Competenza imprenditoriale	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.	Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.	Intervenire e trasformare	Smontare e ricostruire semplici oggetti e meccanismi.
------------	----------------------------	---	--	---------------------------	---

► Valutazione

- 1 **SCHEDA DI OSSERVAZIONE - pag. 43**
- 2 **SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - pag. 44**
- 3 **RUBRICA DI VALUTAZIONE:**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	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
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	COSTRUZIONE DI UN DIORAMA	Ricava e utilizza informazioni essenziali esplicite dalle fonti.	○ Ricava e utilizza informazioni esplicite dalle fonti con autonomia e sicurezza.	○ Ricava e utilizza informazioni esplicite dalle fonti in modo soddisfacente e con discreta autonomia.	○ Ricava e utilizza solo le informazioni essenziali dalle fonti.	○ Ricava e utilizza informazioni essenziali ed esplicite dalle fonti, solo con l'aiuto dell'insegnante.
	SCELTA DI TECNICHE ESPRESSIVE	Realizza prodotti plastici.	○ 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.
Competenza alfabetico funzionale	DISCUSSIONE	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 con sufficiente sicurezza il registro linguistico alla situazione.	○ Ha bisogno dell'aiuto dell'insegnante per adeguare il registro linguistico alla situazione.
Competenza imprenditoriale	PRODUZIONE DI SEMPLICI PROGETTI	Si impegna per portare a compimento il lavoro.	○ Porta a termine il lavoro, con impegno e in 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.

► **UN CAPOLAVORO DI CITTÀ!**

TITOLO	Un capolavoro di città!
DISCIPLINE COINVOLTE	Geografia, arte e immagine, tecnologia, italiano
DESTINATARI	Alunni di classe III
PRODOTTO FINALE	Rappresentazione grafica di una zona della propria città
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<ul style="list-style-type: none"> • Si chiede agli alunni di scoprire le bellezze della propria città e di riprodurle, in piccolo gruppo, un aspetto particolarmente interessante attraverso una rappresentazione grafica. • Si propone di allestire una piccola mostra dei progetti realizzati.

► **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 del 22 maggio 2018	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
Geografia	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	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.	Paesaggio	Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi e gli elementi di particolare valore ambientale da tutelare e valorizzare.
Arte e immagine		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.
Italiano	Competenza alfabetica funzionale	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	Condividere osservazioni oggettive e soggettive in merito ad un'esperienza concreta.

Tecnologia	Competenza imprenditoriale	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.	Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.	Intervenire e trasformare	Smontare e ricostruire semplici oggetti e meccanismi.
	Competenza digitale	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni.	Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.		Cercare e utilizzare sul computer un comune programma di utilità.

► Valutazione

- 1 **SCHEDA DI OSSERVAZIONE - pag. 43**
- 2 **SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - pag. 44**
- 3 **RUBRICA DI VALUTAZIONE:**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	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
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	OSSERVAZIONE DEL PAESAGGIO	Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.	○ Osserva ed esplora il territorio con attenzione e curiosità, cogliendone gli aspetti peculiari.	○ Osserva ed esplora il territorio cogliendone gli aspetti peculiari, in modo soddisfacente.	○ Osserva ed esplora il territorio cogliendone gli aspetti peculiari in modo essenziale.	○ Osserva ed esplora il territorio cogliendone gli aspetti peculiari, solo con l'aiuto dell'insegnante.
	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.
Competenza imprenditoriale	PRODUZIONE DI SEMPLICI PROGETTI	Si impegna per portare a compimento il lavoro.	○ Porta a termine il lavoro, con impegno e in 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.
Competenza digitale	RICERCA DI INFORMAZIONI IN INTERNET	Ricerca informazioni utilizzando motori di ricerca.	○ Sa cosa cercare e si orienta con sicurezza tra i motori di ricerca.	○ Sa cosa cercare e si orienta con discreta sicurezza tra i motori di ricerca.	○ Sa cosa cercare ma si orienta tra i motori di ricerca con l'aiuto dell'insegnante.	○ Non sa cosa cercare e si orienta tra i motori di ricerca solo con l'aiuto dell'insegnante.

► 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 items 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 CORREZIONE

ITALIANO - PROVA DI INGRESSO

Nucleo tematico	Obiettivo di apprendimento	Prova	RISPOSTE CORRETTE
Ascolto	Ascoltare e comprendere il testo	Ascolto e comprensione del brano: “Il pirata Barbariccia” , pag. 2	<ul style="list-style-type: none"> Lunga, rossa, riccia, finta Si girava la barba intorno al collo per non sentire freddo Perché c'erano gli avanzi di cibo Con l'aiuto dei marinai Furono arrostiti
Lettura	Leggere e comprendere il testo	Lettura e comprensione del brano “Il fantasma rumoroso” , pag. 3	<ul style="list-style-type: none"> Zia Matilde abitava in un appartamento abitato da un fantasma. V Matilde ogni notte era svegliata dai rintocchi di un orologio. F Quando sentiva il fantasma si chiudeva in camera. F Matilde scrisse una lettera al fantasma dicendogli di trasferirsi altrove. V Matilde lasciò la lettera sul tavolo e partì per le vacanze. F
Lettura	Leggere e comprendere il testo	Lettura e comprensione del brano “Le rondini” , pag. 4	<ul style="list-style-type: none"> La rondine è un uccello di grandi dimensioni. F Il colore della rondine è di uno scintillante blu cobalto. V Il becco della rondine è lungo e grigio. F La rondini hanno una coda lunga e biforcuta. V Ai primi freddi le rondini volano verso i Paesi caldi. V Le rondini non si nutrono di insetti. F In primavera le rondini ritornano per ricostruire il nido. V Il nido delle rondini è fatto solo di pagliuzze. F
Riflessione linguistica	Conoscere e utilizzare le conoscenze ortografiche di base	Esercizio 1 - pag. 5	<ul style="list-style-type: none"> sciatore, scendeva scenziato pesce, ruscello prosciutto, pastasciutta fiaschi scheda
Riflessione linguistica	Conoscere e utilizzare le conoscenze ortografiche di base	Esercizio 2 - pag. 5	Ruscello, sceriffo, fasce, scenziato, discesa, scienze, strisce, coscienza
Riflessione linguistica	Conoscere e utilizzare le conoscenze ortografiche di base	Esercizio 3 - pag. 5	GNA: roгна, mugnaio, falegname, castagna, pigna. GNE: vigneto, ingegnere, spugne, agnello. GNI: compagnia, sogni, compagni, bagnino. GNO: ragno, cigno, cagnolino, signore, agnolotti, pegno. GNU: ognuno.
Riflessione linguistica	Conoscere e utilizzare le conoscenze ortografiche di base	Esercizio 4 - pag. 5	<ul style="list-style-type: none"> Sul davanzale c'è un vaso di gerani rosso. Questa bambola ha un prezzo conveniente. Il papà è andato ad una riunione di condominio. Da grande farò il carabiniere. Non ho capito niente.
Riflessione linguistica	Conoscere e utilizzare le conoscenze ortografiche di base	Esercizio 1 - pag. 6	<ul style="list-style-type: none"> coniglio tovaglia, tovaglioli ciglio, giglio aglio, olio, teglia quadrifoglio candeliere, veliero
Riflessione linguistica	Conoscere e utilizzare le conoscenze ortografiche di base	Esercizio 2 - pag. 6	Finocchi, pagine, streghe, chiodi, oche, rughe, schede, aghi, chicchi, margherite, frecce, cibo, gelsomino, giraffa, gettone, circo

Riflessione linguistica	Conoscere e utilizzare le conoscenze ortografiche di base	Esercizio 3 - pag. 6	Innocuo, cuscino, cuore, aquila, loquace, squalo, cucina, colloquio, quando, percuotere, scuola, cuoco, cinque, querela, squallido, scucire, scultura, acquisto, squadra, acquario, acquerello, incudine, quercia, cupola, curva, taccuino, liquido, acquazzone, accusare, subacqueo, curioso, inquinato
Riflessione linguistica	Conoscere e utilizzare le conoscenze ortografiche di base	Esercizio 4 - pag. 6	u/va, ca/ra/mel/la, ta/vo/lo, soq/qua/dro, ac/qua/rio, gat/to, pia/ne/ta, ar/co, pon/te, cas/set/to, col/la/re, su/bac/que/o, al/log/gio, pal/lo/ne, ar/ro/sto, ros/set/to, ve/lie/ro, ca/sta/gno, ta/glie/re, ar/co/ba/le/no, cor/ti/le, li/bel/lu/la, ac/quaz/zo/ne, lu/cer/to/la, at/tac/ca/pan/ni, om/brel/lo/ne, tac/cui/no, scio/gli/lin/gua, u/scie/re, frut/te/to, car/roz/zet/la, to/po/li/no

ITALIANO - PROVA INTERMEDIA

Nucleo tematico	Obiettivo di apprendimento	Prova	RISPOSTE CORRETTE
Ascolto	Ascoltare e comprendere il testo	Ascolto e comprensione del brano “Il topo e l’elefante” , pag. 7	<ul style="list-style-type: none"> Il testo è fantastico. Ordine cronologico dei fatti: <ol style="list-style-type: none"> Un topolino cadde in una tinozza. Un elefante con la proboscide lo tirò fuori. Il topolino ringraziò l’elefante e gli disse che gli avrebbe dimostrato la sua gratitudine. L’elefante scoppiò a ridere. Dopo qualche tempo l’elefante fu catturato dai cacciatori e legato con una corda. Il topolino rosicchiò la corda e salvò l’elefante. Presunzione, robustezza. Dall’autore Che anche i piccoli possono essere di grande aiuto.
Letture	Leggere e comprendere il testo	Letture e comprensione del brano “Una dolorosa vendemmia” , pag. 8	<p>Ordine cronologico dei fatti:</p> <ol style="list-style-type: none"> Carlo, all’età di otto anni, andò a vendemmiare con i suoi genitori. L’invito l’avevano ricevuto da un amico di famiglia. Arrivato tra le vigne Carlo vide un bel grappolo d’uva. Carlo cercò di staccarlo, ma c’era un’ape che voleva appropriarsi di quel grappolo. L’insetto lo punse sull’indice della mano. Carlo lanciò un urlo di dolore.
Letture	Ricavare informazioni dal testo	Letture e comprensione del brano “Il platano” , pag. 9	<ul style="list-style-type: none"> Il testo è informativo Parole errate: venti, storto, scura, segni, lanceolate, folta, verdastra, nei boschi, non inquinata.
Riflessione linguistica	Conoscere e utilizzare le conoscenze ortografiche di base	Esercizio 1 - pag. 10	<ul style="list-style-type: none"> Parole corrette: scoiattolo, anniversario, cammello, ricreazione, dolcetti, pallone, pipistrello, pozzanghera.
Riflessione linguistica	Conoscere e utilizzare le conoscenze ortografiche di base	Esercizio 2 - pag. 10	<p>Forme corrette:</p> <ul style="list-style-type: none"> è, là faro metà città pesco, pero portò
Riflessione linguistica	Conoscere e utilizzare le conoscenze ortografiche di base	Esercizio 3 - pag. 10	<p>Parole corrette:</p> <ul style="list-style-type: none"> l’ago lago l’ascia luna loro
Riflessione linguistica	Applicare le conoscenze sintattiche	Esercizio 1 - pag. 11	<p>Fraasi che hanno significato:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ho camminato per molte ore. Sara non trova il diario.

Riflessione linguistica	Applicare le conoscenze sintattiche	Esercizio 2 - pag. 11	Frasi divise in sintagmi: <ul style="list-style-type: none"> • Il cane / di Marco / si chiama/ Flip. • Il papà / ha comperato / una bicicletta. • Il nonno / ha vinto / alla lotteria. • Il gatto / dorme / sulla poltrona. 														
Riflessione linguistica	Applicare le conoscenze sintattiche	Esercizio 3 - pag. 11	<ul style="list-style-type: none"> • Nella casetta in fondo al bosco vivono i nonni di Martino. • Lo zio di Luca ieri ha vinto un pesciolino rosso. • Il papà domani tornerà da un viaggio./Il papà tornerà domani da un viaggio. 														
Riflessione linguistica	Applicare le conoscenze sintattiche	Esercizio 4 - pag. 11	<table border="0"> <tr> <td>SOGGETTO</td> <td>PREDICATO</td> </tr> <tr> <td>Le stelle</td> <td>brillano</td> </tr> <tr> <td>Le api</td> <td>sono insetti</td> </tr> <tr> <td>La mamma</td> <td>ha preparato</td> </tr> <tr> <td>I gabbiani</td> <td>volano</td> </tr> <tr> <td>Le coccinelle</td> <td>sono rosse e nere</td> </tr> <tr> <td>Il nonno</td> <td>legge</td> </tr> </table>	SOGGETTO	PREDICATO	Le stelle	brillano	Le api	sono insetti	La mamma	ha preparato	I gabbiani	volano	Le coccinelle	sono rosse e nere	Il nonno	legge
SOGGETTO	PREDICATO																
Le stelle	brillano																
Le api	sono insetti																
La mamma	ha preparato																
I gabbiani	volano																
Le coccinelle	sono rosse e nere																
Il nonno	legge																

ITALIANO - PROVA DI USCITA

Nucleo tematico	Obiettivo di apprendimento	Prova	RISPOSTE CORRETTE
Ascolto	Ascoltare e comprendere il testo	Ascolto e comprensione del brano " Una storia ingarbugliata ", pag. 12	<ul style="list-style-type: none"> • Il testo è fantastico • Una bambina di nome Matilde • Perché è una bambina distratta • Per ricordare ogni cosa • Che i capelli diventano molto ingarbugliati • Per trovare una soluzione al suo problema • Gli uccellini fanno il nido nei capelli di Matilde • La porta dal parrucchiere • Le dà i capelli tagliati affinché gli uccellini avessero il loro nido
Letture	Ricavare informazioni da un testo	Letture e comprensione del brano " Il girasole ", pag. 13	<ul style="list-style-type: none"> • fantastico • realistici • non precisato • in un giardino
Letture	Ricavare informazioni da un testo	Letture e comprensione del brano " Il girasole ", pag. 13	<ul style="list-style-type: none"> • inverosimili • spiegare in modo fantastico alcune caratteristiche del girasole • In un giardino nacque un bellissimo fiore. F • Tutti lo guardavano con ammirazione. F • Il povero fiore guardava con ammirazione il Sole. V • Il Sole premiò il fiore mandandogli i suoi raggi splendidi. V • Il fiore si rimpicciolì fino a scomparire. F • Il Sole rivolgendosi al girasole disse che sarebbe stato il suo amico prediletto. V • Il Sole disse al girasole che gli uomini avrebbero utilizzato i suoi petali e i suoi semi. V • amico speciale
Letture	Ricavare informazioni da un testo	Letture e comprensione del brano " Il segreto della ghiandaia ", pag. 15	<ul style="list-style-type: none"> • Il testo è informativo • Affermazione sbagliata: La ghiandaia seppellisce le ghiande ai piedi un abete.
Riflessione linguistica	Applicare le conoscenze morfologiche	Esercizio 1 - pag. 16	<ul style="list-style-type: none"> • NOMI: Bambola, Miriam, trecchine, occhi, nasino, patata, boccuccia, cuoricino, guance, lentiggini, tutina, stelline. • ARTICOLI: La, le, le, una

Riflessione linguistica	Applicare le conoscenze morfologiche	Esercizio 2 - pag. 16	<ul style="list-style-type: none"> • Derivati: marinaio, dentista, panificio • Alterati: stanzona, scarpina • Composti: posacenere, pescecane, portaombrelli • Collettivi: pineta, orchestra • Astratti: amicizia, simpatia
Riflessione linguistica	Applicare le conoscenze morfologiche	Esercizio 3 - pag. 17	Aggettivi qualificativi presenti nel testo: alta, magra, rossi, ricci, grazioso, blu, bianca, bellissima, preziosi, grande, piena.
Riflessione linguistica	Applicare le conoscenze morfologiche	Esercizio 4 - pag. 17	Verbi presenti nel testo: ha, ha trovato, ha visto, ha mosso, ha accarezzato, ha sussurrato, sono arrivati, sono stati, aver ritrovato
Riflessione linguistica	Applicare le conoscenze morfologiche	Esercizio 5 - pag. 17	Verbo giusto: <ul style="list-style-type: none"> • Ha preparato • Andrò • Peschiamo
Riflessione linguistica	Applicare le conoscenze morfologiche	Esercizio 6 - pag. 17	<ul style="list-style-type: none"> • Presente: gioca, legge • Passato: avevano, hanno studiato, sono andato, avevano portato • Futuro: arriveranno, lavoreranno, voleranno

MATEMATICA - PROVA DI INGRESSO

Nucleo tematico	Obiettivo di apprendimento	Prova	RISPOSTE CORRETTE																														
Numeri	Conoscere i numeri entro il 100	Esercizio 1 - pag. 18	Serie numeriche: <ul style="list-style-type: none"> • 41 - 42 - 43 - 44 - 45 - 46 - 47 - 48 - 49 - 50 • 90 - 91 - 92 - 93 - 94 - 95 - 96 - 97 - 98 - 99 • 51 - 52 - 53 - 54 - 55 - 56 - 57 - 58 - 59 - 60 																														
Numeri	Conoscere i numeri entro il 100	Esercizio 2 - pag. 18	<ul style="list-style-type: none"> • 79 - 7 da 9 u • 82 - 8 da 2 u • 98 - 9 da 8 u • 67 - 6 da 7 u • 21 - 2 da 1 u • 54 - 5 da 4 u 																														
Numeri	Conoscere i numeri entro il 100	Esercizio 3 - pag. 18	9 da 4 u - 94 - novantaquattro 6 da 6 u - 66 - sessantasei 7 da 8 u - 78 - settantotto 3 da 8 u - 38 - trentotto 5 da 5 u - 55 - cinquantacinque																														
Numeri	Conoscere i numeri entro il 100	Esercizio 4 - pag. 18																															
Numeri	Confrontare i numeri oltre il 100	Esercizio 5 - pag. 19	<ul style="list-style-type: none"> • $56 < 67$ • $37 < 73$ • $64 = 64$ • $108 < 118$ • $142 > 124$ • $113 = 113$ 																														
Numeri	Confrontare i numeri entro il 100	Esercizio 6 - pag. 19	<table border="1"> <tr> <td>88</td><td>89</td><td>90</td> <td>96</td><td>97</td><td>98</td> </tr> <tr> <td>22</td><td>23</td><td>24</td> <td>29</td><td>30</td><td>31</td> </tr> <tr> <td>42</td><td>43</td><td>44</td> <td>58</td><td>59</td><td>60</td> </tr> <tr> <td>59</td><td>60</td><td>61</td> <td>63</td><td>64</td><td>65</td> </tr> <tr> <td>77</td><td>78</td><td>79</td> <td>14</td><td>15</td><td>16</td> </tr> </table>	88	89	90	96	97	98	22	23	24	29	30	31	42	43	44	58	59	60	59	60	61	63	64	65	77	78	79	14	15	16
88	89	90	96	97	98																												
22	23	24	29	30	31																												
42	43	44	58	59	60																												
59	60	61	63	64	65																												
77	78	79	14	15	16																												
Numeri	Confrontare i numeri entro il 100	Esercizio 7 - pag. 19	Ordine crescente: 7 - 13 - 28 - 41 - 57 - 62 - 64 - 77 - 89 - 98																														
Numeri	Confrontare i numeri entro il 100	Esercizio 8 - pag. 19	Ordine decrescente: 95 - 90 - 81 - 79 - 62 - 43 - 40 - 33 - 23 - 8																														

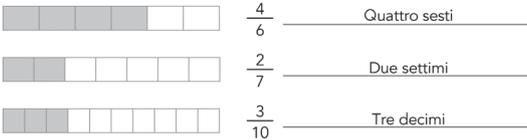
Numeri	Operare con i numeri entro il 100	Esercizio 9 - pag. 20	$15 \xrightarrow{+10} 25 \xrightarrow{+5} 30 \xrightarrow{+10} 40 \xrightarrow{+5} 45 \xrightarrow{+10} 55 \xrightarrow{+5} 60$ $40 \xrightarrow{+4} 44 \xrightarrow{+3} 47 \xrightarrow{+4} 51 \xrightarrow{+3} 54 \xrightarrow{+10} 64 \xrightarrow{+10} 74$ $18 \xrightarrow{+10} 28 \xrightarrow{+2} 30 \xrightarrow{+10} 40 \xrightarrow{+7} 47 \xrightarrow{+10} 57 \xrightarrow{+9} 66$ $82 \xrightarrow{+6} 88 \xrightarrow{+2} 90 \xrightarrow{+1} 91 \xrightarrow{+2} 93 \xrightarrow{+1} 94 \xrightarrow{+3} 97$																				
Numeri	Operare con i numeri oltre il 100	Esercizio 10 - pag. 20	<ul style="list-style-type: none"> $20 - 12 = 8$ $56 - 16 = 40$ $140 - 50 = 90$ $94 - 14 = 80$ $39 - 30 = 9$ $23 - 13 = 10$ $65 - 50 = 15$ $66 - 36 = 30$ 																				
Numeri	Operare con i numeri entro il 100	Esercizio 11 - pag. 20	<ul style="list-style-type: none"> $3 \times 9 = \begin{matrix} \text{X} \\ \square \end{matrix} 27$ $\square 36$ $\square 18$ $12 \times 4 = \square 56$ $\text{X} 48$ $\square 46$ $7 \times 6 = \square 49$ $\text{X} 42$ $\square 54$ $13 \times 3 = \text{X} 39$ $\square 36$ $\square 33$ $8 \times 5 = \square 45$ $\square 35$ $\text{X} 40$ $14 \times 4 = \square 40$ $\text{X} 56$ $\square 32$ $6 \times 9 = \text{X} 54$ $\square 36$ $\square 72$ $11 \times 5 = \square 50$ $\square 51$ $\text{X} 55$ 																				
Numeri	Operare con i numeri entro il 100	Esercizio 12 - pag. 20	<table border="1"> <tr> <td>6</td><td>12</td><td>18</td><td>24</td><td>30</td><td>36</td><td>42</td><td>48</td><td>54</td><td>60</td> </tr> <tr> <td>7</td><td>14</td><td>21</td><td>28</td><td>35</td><td>42</td><td>49</td><td>56</td><td>63</td><td>70</td> </tr> </table>	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
6	12	18	24	30	36	42	48	54	60														
7	14	21	28	35	42	49	56	63	70														
Numeri	Operare con i numeri entro il 100	Esercizio 13 - pag. 20	<table border="1"> <tr> <td>$27 : 3 =$</td> <td>$54 : 9 =$</td> <td>$64 : 8 =$</td> <td>$35 : 5 =$</td> <td>$60 : 6 =$</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>9</td> <td>7</td> <td>10</td> <td>8</td> </tr> </table>	$27 : 3 =$	$54 : 9 =$	$64 : 8 =$	$35 : 5 =$	$60 : 6 =$	6	9	7	10	8										
$27 : 3 =$	$54 : 9 =$	$64 : 8 =$	$35 : 5 =$	$60 : 6 =$																			
6	9	7	10	8																			
Problemi	Risolvere problemi con le quattro operazioni	Esercizio 1 - pag. 21	<ol style="list-style-type: none"> $35 - 7$; Tea ha 28 anni. $45 + 5$; Il libro è composto da 50 pagine. $36 : 4$; Ogni amica riceverà 9 caramelle. 15×3; Bianca ha raccolto in tutto 45 fragole. 																				
Spazio e figure	Conoscere le principali figure geometriche	Esercizio 1 - pag. 22	<ul style="list-style-type: none"> 9 cerchi 6 rettangoli 4 triangoli 2 quadrati 																				
Spazio e figure	Orientarsi nello spazio usando coordinate	Esercizio 2 - pag. 22	<ul style="list-style-type: none"> B, 2 uva 																				
Relazioni, dati e previsioni	Riconoscere in situazioni concrete eventi certi, possibili, impossibili	Esercizio 1 - pag. 23	<ul style="list-style-type: none"> Quest'anno frequento la classe terza. <input type="checkbox"/> C A Natale ci saranno le vacanze scolastiche. <input type="checkbox"/> C A febbraio cadrà la neve. <input type="checkbox"/> P I pesci vivono fuori dall'acqua. <input type="checkbox"/> I Ora ho 8 anni e l'anno prossimo ne compirò 6. <input type="checkbox"/> I Avrò un bel voto alla verifica di matematica. <input type="checkbox"/> P 																				
Relazioni, dati e previsioni	Ricavare e interpretare relazioni dalla lettura di grafici e tabelle	Esercizio 2 - pag. 23	Relazione: ha la stessa forma di ...																				
Relazioni, dati e previsioni	Ricavare e interpretare dati dalla lettura di grafici e tabelle	Esercizio 3 - pag. 23	<ul style="list-style-type: none"> 14 pesci 4 tipi di pesce Il pesce a pois Il pesce con la coda a strisce 																				

MATEMATICA - PROVA INTERMEDIA

Nucleo tematico	Obiettivo di apprendimento	Prova	RISPOSTE CORRETTE
Numeri	Conoscere i numeri oltre il 1 000	Esercizio 1 - pag. 24	<ul style="list-style-type: none"> 1 k, 2 h, 6 da, 4 u, 1 264, milleduecentosessantaquattro 1 k, 7 h, 5 da, 2 u, 1 752, millesettecentocinquantadue 1 k, 2 h, 3 da, 5 u, 1 235, milleduecentotrentacinque 1 k, 6 h, 9 da, 1 u, 1 691, milleseicentonovantuno 1 k, 5 h, 8 da, 9 u, 1 589, millecinquecentoottantanove

Numeri	Conoscere i numeri oltre il 1 000	Esercizio 2 - pag. 24	<ul style="list-style-type: none"> • 1 379 – 1 k 3 h 7 da 9 u • 812 – 8 h 1 da 2 u • 1 038 – 1 k 3 da 8 u • 217 – 2 h 1 da 7 u • 1 921 – 1 k 9 h 2 da 1 u • 1 342 – 1 k 3 h 4 da 2 u 																																																								
Numeri	Confrontare i numeri oltre il 1 000	Esercizio 3 - pag. 24	$1\ 356 < 1\ 685$ $1\ 023 < 1\ 064$ $1\ 942 > 1\ 429$ $2\ 307 < 2\ 703$ $2\ 009 = 2\ 009$ $1\ 033 < 3\ 030$																																																								
Numeri	Confrontare i numeri oltre il 1 000	Esercizio 4 - pag. 24	Ordine crescente: 1 536 – 1 578 – 2 450 – 3 450 – 4 781 – 6 108 – 7 981																																																								
Numeri	Confrontare i numeri oltre il 1 000	Esercizio 5 - pag. 24	Ordine decrescente: 9 520 – 6 457 – 5 615 – 4 875 – 3 510 – 2 010 – 1 891																																																								
Numeri	Operare con i numeri oltre il 1 000	Esercizio 6 - pag. 25	<table border="1"> <tr><td>k</td><td>h</td><td>da</td><td>u</td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>2</td><td>4</td><td>3</td><td>+</td></tr> <tr><td>1</td><td>2</td><td>5</td><td>2</td><td>=</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>9</td><td>5</td><td></td></tr> </table> <input checked="" type="checkbox"/> (F) <table border="1"> <tr><td>k</td><td>h</td><td>da</td><td>u</td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>5</td><td>2</td><td>1</td><td>-</td></tr> <tr><td>2</td><td>3</td><td>1</td><td>9</td><td>=</td></tr> <tr><td>4</td><td>2</td><td>1</td><td>2</td><td></td></tr> </table> <input type="checkbox"/> (V) <input checked="" type="checkbox"/> (F) <table border="1"> <tr><td>h</td><td>da</td><td>u</td><td>x</td></tr> <tr><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>x</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>2</td><td>=</td></tr> <tr><td>8</td><td>6</td><td>4</td><td></td></tr> </table> <input checked="" type="checkbox"/> (F)	k	h	da	u		3	2	4	3	+	1	2	5	2	=	4	4	9	5		k	h	da	u		6	5	2	1	-	2	3	1	9	=	4	2	1	2		h	da	u	x	4	3	2	x			2	=	8	6	4	
k	h	da	u																																																								
3	2	4	3	+																																																							
1	2	5	2	=																																																							
4	4	9	5																																																								
k	h	da	u																																																								
6	5	2	1	-																																																							
2	3	1	9	=																																																							
4	2	1	2																																																								
h	da	u	x																																																								
4	3	2	x																																																								
		2	=																																																								
8	6	4																																																									
Numeri	Operare con i numeri oltre il 1 000	Esercizio 7 - pag. 25	<table border="1"> <tr><th colspan="2">× 10</th></tr> <tr><td>4</td><td>40</td></tr> <tr><td>12</td><td>120</td></tr> <tr><td>361</td><td>3 610</td></tr> <tr><td>15</td><td>150</td></tr> <tr><td>289</td><td>2 890</td></tr> <tr><td>70</td><td>700</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><th colspan="2">× 100</th></tr> <tr><td>9</td><td>900</td></tr> <tr><td>63</td><td>6 300</td></tr> <tr><td>36</td><td>3 600</td></tr> <tr><td>5</td><td>500</td></tr> <tr><td>71</td><td>7 100</td></tr> <tr><td>20</td><td>2 000</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><th colspan="2">× 1 000</th></tr> <tr><td>8</td><td>8 000</td></tr> <tr><td>9</td><td>9 000</td></tr> <tr><td>15</td><td>15 000</td></tr> <tr><td>5</td><td>5 000</td></tr> <tr><td>21</td><td>21 000</td></tr> <tr><td>7</td><td>7 000</td></tr> </table>	× 10		4	40	12	120	361	3 610	15	150	289	2 890	70	700	× 100		9	900	63	6 300	36	3 600	5	500	71	7 100	20	2 000	× 1 000		8	8 000	9	9 000	15	15 000	5	5 000	21	21 000	7	7 000														
× 10																																																											
4	40																																																										
12	120																																																										
361	3 610																																																										
15	150																																																										
289	2 890																																																										
70	700																																																										
× 100																																																											
9	900																																																										
63	6 300																																																										
36	3 600																																																										
5	500																																																										
71	7 100																																																										
20	2 000																																																										
× 1 000																																																											
8	8 000																																																										
9	9 000																																																										
15	15 000																																																										
5	5 000																																																										
21	21 000																																																										
7	7 000																																																										
Numeri	Operare con i numeri oltre il 1 000	Esercizio 8 - pag. 25	<ul style="list-style-type: none"> • $5 \times \underline{100} = 500$ • $13 \times \underline{100} = 1\ 300$ • $8 \times \underline{1\ 000} = 8\ 000$ • $71 \times \underline{100} = 7\ 100$ • $91 \times \underline{10} = 910$ • $3 \times \underline{1\ 000} = 3\ 000$ • $\underline{85} \times 100 = 8\ 500$ • $\underline{896} \times 10 = 8\ 960$ • $\underline{9} \times 1\ 000 = 9\ 000$ • $\underline{45} \times 10 = 450$ • $\underline{4} \times 1\ 000 = 4\ 000$ • $\underline{34} \times 100 = 3\ 400$ 																																																								
Problemi	Analizzare il testo di un problema individuando dati, domande e le operazioni per risolverlo	Esercizio 9 - pag. 26	<ul style="list-style-type: none"> • 15×10 In tutto portano a scuola 150 stelle filanti. • $85 - 60$ Enrico ha 25 giornalini in più. 																																																								
Problemi	Analizzare il testo di un problema individuando dati, domande e le operazioni per risolverlo	Esercizio 10 - pag. 26	Il dato inutile è 3																																																								
Problemi	Analizzare il testo di un problema individuando dati, domande e le operazioni per risolverlo	Esercizio 11 - pag. 26	Il dato nascosto si trova nella parola doppio																																																								
Spazio e figure	Conoscere rette, semirette e segmenti e le loro caratteristiche	Esercizio 12 - pag. 27	<ul style="list-style-type: none"> • Una linea retta è infinita V • Un segmento ha un inizio ma non una fine F • Una semiretta ha un punto di origine V • Una retta può essere obliqua V • Una semiretta ha una fine F 																																																								
Spazio e figure	Conoscere rette, semirette e segmenti e le loro caratteristiche	Esercizio 13 - pag. 27																																																									
Spazio e figure	Conoscere rette, semirette e segmenti e le loro caratteristiche	Esercizio 14 - pag. 27	<ul style="list-style-type: none"> • La retta a è obliqua • La retta b è orizzontale • La retta c è verticale 																																																								

MATEMATICA - PROVA DI USCITA

Nucleo tematico	Obiettivo di apprendimento	Prova	RISPOSTE CORRETTE
Numeri	Conoscere numeri interi e decimali ed operare con essi	Esercizio 1 - pag. 28	<ul style="list-style-type: none"> • 1 500 - 1 600 - 1 700 - 1 800 - 1 900 - 2 000 - 2 100 • 1 980 - 1 990 - 2 000 - 2 010 - 2 020 - 2 030 - 2 040 • 2 450 - 2 500 - 2 550 - 2 600 - 2 650 - 2 700 - 2 750
Numeri	Conoscere numeri interi e decimali ed operare con essi	Esercizio 2 - pag. 28	<ul style="list-style-type: none"> • 678 = 600 + 70 + <u>8</u> • 236 = 200 + <u>30</u> + <u>6</u> • 452 = <u>400</u> + 50 + 2 • 493 = 400 + <u>90</u> + <u>3</u> • 4 345 = <u>4 000</u> + 300 + <u>40</u> + <u>5</u> • 5 872 = <u>5 000</u> + <u>800</u> + 70 + 2 • 48 = 40 + <u>8</u> • 3 198 = <u>3 000</u> + 100 + <u>90</u> + <u>8</u> • 8 257 = <u>8 000</u> + <u>200</u> + 50 + 7
Numeri	Conoscere numeri interi e decimali ed operare con essi	Esercizio 3 - pag. 28	 <p> $\frac{4}{6}$ Quattro sestimi $\frac{2}{7}$ Due settimi $\frac{3}{10}$ Tre decimi </p>
Numeri	Conoscere numeri interi e decimali ed operare con essi	Esercizio 4 - pag. 28	<ul style="list-style-type: none"> • 0,46 → <u>4 d, 6 c</u> • 1,204 → <u>1 u, 2 d, 4 m</u> • 2,2 → <u>2 u, 2 d</u> • 0,61 → <u>6 d, 1 c</u> • 3,505 → <u>3 u, 5 d, 5 m</u>
Problemi	Analizzare il testo di un problema individuando dati, domande e le operazioni per risolverlo, anche con schemi operativi	Esercizio 5 - pag. 29	<p>1 Chiara legge un libro di 72 pagine. Ogni giorno legge 8 pagine. Quanti giorni impiegherà a finire il libro?</p> <p>Operazione: $72 : 8$ Risposta: Impiegherà <u>9</u> giorni.</p> <p>2 Il cuoco di un ristorante acquista 250 confezioni di uova. Ne usa subito 95. Quante confezioni di uova gli restano?</p> <p>Operazione: $250 - 95$ Risposta: Gli restano <u>155</u> confezioni.</p> <p>3 Un album di figurine è composto da 25 pagine. In ogni pagina puoi incollare 14 figurine. Quante figurine può contenere l'intero album?</p> <p>Operazione: 25×14 Risposta: L'intero album può contenere <u>350</u> figurine.</p>
Misure	Conoscere le principali unità di misura e operare con esse	Esercizio 6 - pag. 30	<ul style="list-style-type: none"> • Una bottiglia - Una botte / entrambe corrette • Il peso dei biscotti • Km • 100
Misure	Conoscere le principali unità di misura e operare con esse	Esercizio 7 - pag. 30	<ul style="list-style-type: none"> • 2 m = <u>200</u> cm • 18 l = <u>180</u> dl • 700 cg = <u>7</u> g • 3 000 mm = <u>30</u> dm • 250 dal = <u>2 500</u> l • 3 Kg = <u>3 000</u> g • 6 hm = <u>60</u> dam • 2 500 ml = <u>250</u> cl • 6 dag = <u>600</u> dg • 54 dam = <u>5 400</u> dm • 3 410 l = <u>341</u> dal • 2 hg = <u>20</u> dag

Misure	Conoscere le principali unità di misura e operare con esse	Esercizio 8 - pag. 30										
Spazio e figure	Conoscere e classificare i poligoni, distinguerne gli elementi	Esercizio 9 - pag. 31	<ul style="list-style-type: none"> • I quadrilateri hanno quattro lati. V • Il triangolo è un quadrilatero. F • Il trapezio è un quadrilatero. V • Un poligono con cinque lati si chiama ottagono. F • Un poligono è delimitato da una linea curva chiusa. F • Il rettangolo è un poligono. V • La misura del contorno di un poligono si chiama perimetro. V 									
Spazio e figure	Conoscere e classificare i poligoni, distinguerne gli elementi	Esercizio 10 - pag. 31										
Spazio e figure	Operare con la simmetria	Esercizio 11 - pag. 31										
Relazioni, dati e previsioni	Classificare dati con diagrammi diversi	Esercizio 12 - pag. 32	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Ha i lati uguali</th> <th>Non ha i lati uguali</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>È un quadrilatero</td> <td>Quadrato</td> <td>Rettangolo</td> </tr> <tr> <td>Non è un quadrilatero</td> <td>Pentagono</td> <td>Triangolo</td> </tr> </tbody> </table>		Ha i lati uguali	Non ha i lati uguali	È un quadrilatero	Quadrato	Rettangolo	Non è un quadrilatero	Pentagono	Triangolo
	Ha i lati uguali	Non ha i lati uguali										
È un quadrilatero	Quadrato	Rettangolo										
Non è un quadrilatero	Pentagono	Triangolo										
Relazioni, dati e previsioni	Classificare dati con diagrammi diversi	Esercizio 13 - pag. 32	<pre> graph TD FORME --> HaIlatiUguali[Ha i lati uguali] FORME --> NonHaIlatiUguali[Non ha i lati uguali] HaIlatiUguali --> EUnQuadrilatero[È un quadrilatero] HaIlatiUguali --> NonEUnQuadrilatero[Non è un quadrilatero] NonHaIlatiUguali --> EUnQuadrilatero NonHaIlatiUguali --> NonEUnQuadrilatero EUnQuadrilatero --- Quadrato[Quadrato] NonEUnQuadrilatero --- Pentagono[Pentagono] EUnQuadrilatero --- Rettangolo[Rettangolo] NonEUnQuadrilatero --- Triangolo[Triangolo] </pre>									

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 Turollo. 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 Sciacca 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**

→ IL PIRATA BARBARICCIA

Barbariccia era un pirata che aveva una barbona rossa, riccia e molto lunga ma finta! Il pirata se la incollava ogni mattina sulla faccia, correva a specchiarsi e ogni volta gridava per la paura che si faceva da solo.

Quando c'era vento, Barbariccia se la girava intorno al collo; a tavola la usava come tovagliolo. E in breve la barbona si riempì di avanzi di cibo.

Un giorno il pirata, sporgendosi dalla nave, lasciò scivolare nel mare gran parte della sua barba. Subito si accorse che intorno ad essa nuotavano tanti grossi pesci che, attratti dagli avanzi di cibo, cominciarono a rimanervi impigliati. Troppi quei pesci nella barba! Barbariccia stava perdendo l'equilibrio. Allora lanciò un urlo; tutti i pirati si precipitarono subito in suo aiuto.

– Abbiamo pesce arrosto per cena! – esclamò Dentecariato. Quello fu un giorno indimenticabile per tutto l'equipaggio.

Rosa Dattolico, *Le avventure del pirata Barbariccia*, Ardea

VERIFICHE PER UN ANNO **PAG. 7**

→ IL TOPO E L'ELEFANTE

Una volta un topolino cadde in una tinozza e non riuscì più a venirne fuori. Egli squittiva lamentosamente ma nessuno lo udiva. Il poverino pensava già che quella tinozza sarebbe stata la sua tomba, ma un elefante passò di lì e con la proboscide lo tirò fuori. – Ti ringrazio, elefante. Tu mi hai salvato la vita. Saprò dimostrarti la mia gratitudine.

L'elefante scoppiò a ridere, dicendo: – E come vuoi fare? Non sei che un topolino. Qualche tempo dopo i cacciatori catturarono l'elefante e lo legarono con una corda in attesa del mattino per portarlo via. Era notte, l'elefante giaceva tristemente per terra e, per quanto si sforzasse, non riusciva a liberarsi. A un tratto spuntò fuori il topolino e cominciò a rosicchiare la corda. E rosicchia e rosicchia, prima che il giorno spuntasse l'elefante era libero.

– Vedi, elefante – disse il topolino. – Ho mantenuto la mia parola. Anche un topolino qualche volta può fare ciò che non può fare un elefante con tutta la sua forza.

AA.VV., *Enciclopedia della Favola*, Editori Riuniti

VERIFICHE PER UN ANNO PAG. 12**→ UNA STORIA INGARBUGLIATA**

Matilde era la disperazione della sua mamma.

«Matilde, piove, prendi l'ombrello» e Matilde prendeva il cesto della merenda.

«Matilde, prendi il cesto della merenda» e lei prendeva l'ombrello.

Un giorno doveva portare il gatto dal veterinario, ma dopo un po' il gatto miagolava e lei non ricordava più dove avrebbe dovuto portarlo.

Che cosa fare? A Matilde sembrò una buona idea farsi un nodino ai capelli per ricordare ogni cosa che doveva fare. Il sistema funzionò, ma le cose da ricordare erano tante e i nodi, non riuscendo più a scioglierli, divennero così tanti che i suoi capelli erano talmente ingarbugliati da non poterli più pettinare.

Matilde andò nel parco a pensare alla soluzione del problema, ma si addormentò. Quando si svegliò sentì la testa pesante: tre uccellini avevano fatto il nido nei suoi capelli. E adesso? Gli uccellini erano simpatici e canterini e Matilde non voleva mandarli via, domani sarebbe stato pur sempre il primo giorno di primavera...

Così Matilde tornò a casa sperando che la mamma non si accorgesse di nulla. Ma quando la chiamò per la cena e lei non si fece vedere, la mamma andò in camera e restò a bocca aperta. Quando è troppo è troppo!

Il giorno seguente la portò immediatamente dal parrucchiere e mentre lui le tagliava i capelli Matilde era triste per i suoi uccellini. Ma il parrucchiere le suggerì una bellissima soluzione: le diede i capelli tagliati, così che gli uccellini potessero continuare ad avere il loro nido.

Anche la mamma le aveva fatto una sorpresa: una bellissima agenda elettronica per segnare tutto senza far nodi nei capelli. Matilde era felice.

Che cosa poteva volere di più?

Anna Laura Cantone, Una storia ingarbugliata, Fabbri Editori

1 VACANZE E BUGIE

Maria Edvige è la figlia dei signori Cortalastra, che sono i nostri vicini. Appena tornato dalle vacanze sono uscito nel mio giardino e ho visto Maria Edvige che giocava nel suo. Così le ho detto: – Ciao Maria Edvige – vieni a giocare con me?

– Sì – ha risposto Maria Edvige.

– Ti sei divertito in vacanza? – mi ha chiesto.

– Mucidiale! – le ho detto. – Ero in colonia, c'erano delle squadre, la mia si chiamava "Occhio di Lince" e io ero il capo.

Facevamo delle cose terribili, e poi io ho dovuto salvare due che annegavano.

Maria Edvige si è messa a ridacchiare come se non mi credesse. Allora le ho raccontato di quella volta che avevo aiutato la polizia a ritrovare un ladro nel campeggio, della volta che avevo nuotato fino al faro e ritorno, e della volta che gli amici del campeggio si erano persi nella foresta piena di bestie selvagge, e io li avevo ritrovati.

– Io – ha detto Maria Edvige, – in spiaggia sono diventata amica di uno che si chiamava Nano e che era fortissimo a far le capriole...

Quando sono rientrato a casa, sono salito in camera mia. Avevo l'impressione che Maria Edvige avesse esagerato nel racconto delle sue vacanze. Chissà poi se quel suo amico Nano era davvero un tipo fantastico!

Rid. da Jean Jacques Sempè, René Goscinny, *Le vacanze di Nicola*, Edizioni Elle

2 CON UNA BOLLA DI SAPONE

– Farò l'ultima bolla e poi dormirò – pensò Marcello.

Soffiò forte e ne fece una grandissima, che attirò a sé tutte le altre piccine diventando enorme e luminosa. Marcello ci si trovò dentro e, meraviglia, uscì dalla finestra! Marcello galleggiava nel cielo dentro la bolla e vedeva il mondo dall'alto come lo vedono gli uccelli. Spinto da un venticello leggero, sorvolava il giallo delle campagne fino al blu del mare, passando tra le nuvole chiare, che gli danzavano intorno. In quel cielo si sentiva leggero e felice. Insieme alle nuvole, la bolla andava verso un'isoletta in mezzo al mare dove Marcello scorse una casetta bianca. Poi il venticello calò.

La bolla di sapone scese sulla spiaggia posandosi come una farfalla accanto ad un uomo con la barba bianca che riposava all'ombra di una palma. Al tocco della sabbia la bolla si dissolse e Marcello si trovò in pigiama sulla riva del mare.

– Buongiorno signore – disse esitando. – Cosa ci fa qui solo soletto?

Aprondo due grandi occhi azzurri, il vecchio gli sorrise e gli confidò con voce decisa: – Sono Babbo Natale in vacanza! Mi sto riposando sulla mia isoletta, dopo tante fatiche. Portare doni a tutti i bambini del mondo è un lavoro molto duro.

Monica Miceli, Massimo Mostacchi, *Bolle di sapone*, Editrice San Paolo

SCHEDA N° 1

VACANZE E BUGIE

→ Segna con una X la risposta corretta.

• Il racconto narra fatti:

- che possono accadere nella realtà
 che non possono accadere nella realtà

• Il racconto è:

- realistico
 fantastico

• I personaggi del racconto sono:

- realistici
 fantastici

• I fatti avvengono in ambienti:

- reali
 fantastici

• I fatti succedono in un tempo:

- definito
 indefinito

→ Scegli le frasi più adatte a spiegare l'argomento del testo.

- Maria Edvige e Nicola raccontano i fatti legati ai ricordi delle vacanze.
 Maria Edvige racconta a Nicola le fantastiche avventure di Nano.
 I due bambini inventano mille giochi in giardino.
 Nicola ha esagerato nel raccontare all'amica le sue vacanze.

ANNOTAZIONI DELL'INSEGNANTE

CON UNA BOLLA DI SAPONE

→ Segna con una X la risposta corretta.

• Il racconto che hai ascoltato è:

fantastico

realistico

• I personaggi sono:

realistici

realistici e fantastici

• Il tempo in cui avviene il fatto è:

definito

indefinito

• I luoghi del racconto sono:

reali

fantastici

→ Indica con una X se le frasi sono vere (V) o false (F).

• Marcello fece una grandissima bolla e ci si trovò dentro.

V F

• Marcello galleggiava nel cielo dentro la bolla.

V F

• La bolla spinta dal vento finì su una montagna.

V F

• La bolla di sapone si adagiò sulla spiaggia accanto a un uomo.

V F

• Al tocco della sabbia, la bolla esplose e Marcello si spaventò.

V F

• Marcello si trovò in costume da bagno sulla riva del mare.

V F

• Marcello scoprì che l'uomo con la barba bianca era un vecchio mago.

V F

• Babbo Natale disse a Marcello che era in vacanza sulla sua isoletta.

V F

ANNOTAZIONI DELL'INSEGNANTE

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

ITALIANO Classe terza

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 o insegnanti, rispettando il proprio turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. • Ascolta e comprende testi di vario tipo, cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantenere l'attenzione sul messaggio orale per attivare un comportamento interattivo proprio delle situazioni dialogiche. • Intervenire negli scambi comunicativi rispettando il proprio turno e intervenendo in modo pertinente. • Comprendere le informazioni principali di un argomento. • Rielaborazione orale di testi di vario tipo. • Raccontare con chiarezza una storia personale o fantastica rispettando l'ordine cronologico. • Ricostruire verbalmente le fasi di una 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 libere e guidate. • Espressione di opinioni personali su un argomento. • Racconti di esperienze personali e di storie fantastiche. • Ascolto e comprensione di testi di vario tipo e riferirne il contenuto. • 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. • Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma, e formula su di essi giudizi personali. • Sviluppa gradualmente abilità funzionali allo studio, acquisendo un primo nucleo di terminologia specifica. 	<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. • Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. • Leggere semplici e brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. • Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura silenziosa e lettura ad alta voce, con graduale capacità di adattare l'espressione al tipo di brano letto. • Strategie per la comprensione di testi di vario genere. • Scoperta di parole nuove basandosi sul contesto e sulla conoscenza intuitiva. • Attività di lettura e comprensione di testi realistici e fantastici. • Individuazione delle strutture essenziali e scopi di fiabe, favole, miti e leggende. • Attività di analisi sugli elementi caratteristici delle tipologie testuali.

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, completandoli, trasformandoli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. • Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). • Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dettati ortografici. • Stesura di testi realistici per comunicare esperienze e vissuti. • Produzione guidata e non di testi espressivi, informativi e pragmatici rispettandone la struttura. • Manipolazione e completamento di testi. • Sintesi dei testi letti. • Arricchimento lessicale per la costruzione di testi.

NUCLEO TEMATICO - ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO

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 e quelli di alto uso. • Capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. • Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità sintattiche e caratteristiche del lessico. • Riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere in brevi testi il significato delle parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. • Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. • Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. • Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Arricchimento del lessico attraverso la lettura dei testi proposti e riutilizzo dei diversi termini nei propri testi. • Ricerca di parole sul dizionario.

NUCLEO TEMATICO - ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, predicato e complementi). • Riconoscere i principali elementi grammaticali della frase (articolo, nome, verbo, aggettivo, preposizioni, interpunzioni...). • Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi (grassetto, stampato minuscolo nei libri, sottolineato, evidenziato...). • Applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidamento delle difficoltà ortografiche. • Analisi degli elementi di una frase. • Ripasso delle caratteristiche di nomi, verbi, articoli, aggettivi. • Presentazione delle coniugazioni dei verbi e attività per il loro utilizzo.

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.

► LA STREGA GUGLIELMINA

La strega Guglielmina ha ospiti a pranzo. Incomincia a cucinare mentre Virgilio, il suo gatto, si acciambella nel cestone e incomincia a ronfare.

– Svegliati, stai facendo tremare i muri della casa e poi non riesco a concentrarmi – ma Virgilio è scivolato nel mondo dei sogni e continua a dormire, agitando di tanto in tanto la coda.

Guglielmina è una cuoca distratta e oggi ha combinato un gran pasticcio.

Agli ospiti, dopo il primo cucchiaino di minestra, succede un fatto strano: tutti si ritrovano con un nido di uccellini canterini tra i capelli.

► UNA BRUTTA SORPRESA

Era un caldo giorno d'estate, l'orsetto Gabriele decise di andare nel bosco con il suo amico Giacomo che gli aveva detto d'aver visto un albero carico di miele.

I due amici seguirono il volo di alcune api e si trovarono sotto un grande albero.

– Finalmente l'abbiamo trovato – esclamò l'orsetto Giacomo che aveva una fame da lupi.

I due orsetti iniziarono a scalare l'albero, ma si accorsero in tempo di trovarsi vicino ad un nido di vespe agguerrite.

I due amici persero l'equilibrio, caddero giù con un tonfo spaventoso e incominciarono a scappare a perdifiato tanto erano spaventati.

► È NATO FILIPPO

È nato Filippo, il mio fratellino. È rosso e piccolo come un gattino ma non miagola, lui strilla sempre anche di notte perché ha sempre fame. Il babbo ha detto che, di questo passo, da grande farà il cantante, credo proprio che abbia ragione.

La mamma e la nonna gli hanno comprato tanti vestitini, il più grazioso è una tutina con tante righe colorate, scommetto che quando la indosserà sembrerà un ghiacciolo multicolore.

Io gli regalerò le scarpe da ginnastica che mi vanno strette così quando sarà più grande potrà allenarsi e diventare forte e veloce come un vero atleta.

► GLI ANIMALI GIOCANO

Gli orsacchiotti fanno battaglie e lotte finte. I puledri, cioè i giovani cavalli, corrono sui prati. Il gattino gioca con tutto: anche con una pallina di carta.

Perché gli animali giocano? Il gattino, il puledro, l'orsacchiotto giocano come i bambini a fare i grandi. I cuccioli imitano le azioni dei genitori, e così i piccoli consumano un po' di energia e imparano. Il gioco è un esercizio per imparare a fare cose che serviranno poi. Il gioco è importante per tutti i piccoli degli animali.

► UNA GIORNATA IN FATTORIA

Ieri la maestra ci ha portato a visitare la fattoria didattica. È stata una esperienza bellissima perché siamo riusciti a vedere da vicino gli animali domestici. Abbiamo visitato la stalla dove c'erano le mucche che masticavano placidamente il foraggio.

Le ho guardate attentamente e ho fatto una scoperta colossale e cioè che una delle tre, e precisamente la più grassa, somiglia fortemente a mia zia Cesira: stesso portamento, stesso sguardo e stesso appetito.

Poi ho scoperto nel recinto due cavalli che correvano in tondo; ogni tanto nitrivano e si sollevavano sulle zampe posteriori. Che spettacolo!

Sono scoppiato a ridere quando fra i coniglietti ne ho visto uno che, mentre rosicchiava una carota, muoveva il nasino e guardava da tutte le parti.

► LA SERA DELLE CALDARROSTE

Un ricordo più di tutti s'è inciso nel mio cuore: umide serate domenicali di novembre o dicembre, in casa del nonno; in mezzo alla tavola, sotto il gran lume a petrolio, il vassoio delle bruciate e intorno tutta la famiglia, coi visi rossi, zii e zie, cugini e cugine. Il nonno, accanto al fuoco, crepitante e allegro rideva e beveva. Scoppiettavano i ciocchi; sbattevano i bicchieri sui piatti; spettegolavano le zie e i ragazzi ridevano e strillavano in mezzo al fumo turchino dei sigari paterni.

► IO SONO LA CAVALLETTA

Io sono la cavalletta. Vivo nel prato, non pungo e non mordo.

Le mie zampe posteriori sono lunghe e robuste: grazie a esse, io balzo e salto in alto e in lungo. Come tutti gli insetti possiedo quattro ali che di solito tengo ripiegate.

Nel prato vivo insieme ad altri insetti. Le chioccioline e i bruchi strisciano, mentre altri animalletti come le formiche corrono e si spostano veloci sul terreno. Io invece salto facilmente più in alto, da un fiore all'altro. Ma ancora più in alto di me volano e danzano api, farfalle e calabroni.

► ALBERI IN FIORE

I mandorli dai fiori rosa sono spesso i primi ad annunciare l'arrivo della primavera.

Fiori abbastanza simili si possono ammirare sui ciliegi in fiore; però i fiori del ciliegio selvatico sono di colore bianco.

Molti degli alberi da fiore che si ammirano nei viali non sono altro che varietà ottenute da diversi alberi da frutto, come albicocchi, peschi, ciliegi e meli selvatici.

A volte le vie cittadine sono rallegrate dalla varietà rosa o rossa del biancospino.

L'ORDINE ALFABETICO

→ Riscrivi in ordine alfabetico le seguenti parole considerando la prima lettera.

quadri • finestra • arcobaleno • ditale • giocattolo • cameretta • palazzo • stagno • rondine • tamburo • zappa • erba • burattino

→ Quando le parole hanno la stessa iniziale, per metterle in ordine alfabetico si considera la seconda lettera.

inverno • lume • lima • isola • sole • mare • cane • cubo • mucca • mele

→ Metti in ordine alfabetico osservando la terza lettera di ogni parola.

tostato • tonno • topo
• tovaglia • Torino

vento • veliero • vecchio
• vetrina • vestito

→ Scrivi in ordine alfabetico i nomi dei mesi e delle stagioni.

→ In ogni frase trova la parola errata, poi scrivila correttamente.

T o D?

- Carla si lava ogni mattina i tenti.
- Nella denda giocano agli indiani Marco e Luca.
- È meglio chiedere chiarimendi.
- Il babbo spesso gioca a tama con me.

S o Z?

- I tappi sono di zughero.
- Danila e Sergio hanno costruito una sattera.
- Lucia mangia volentieri la pissa.
- Il babbo fa il pieno di bensina.

F o V?

- L'alpinista ha raggiunto la fetta della montagna.
- Il nonno ha travasato il fino nelle bottiglie.
- Le voglie hanno tappezzato il viale.
- Prima di dormire la mamma mi legge una vavola.

P o B?

- Il cuoco ha infornato il bollo.
- A pranzo abbiamo mangiato un piatto di basta.
- Hanno sistemato le pampole nel cestone.
- C'era uno stivale nel pidone della spazzatura.

SCOPRI IL SUONO GIUSTO

→ Completa con il suono giusto.

BR o PR?

- cala_____one
- cola_____odo
- _____acciale
- _____anzo
- ri_____ezzo
- om_____ello
- _____accio
- _____ato
- ca_____etta

GR o CR?

- _____atitudine
- _____iglio
- in_____ocio
- _____illo
- _____ema
- _____isantemi
- _____esta
- ag_____essione
- foto_____afia

SB o SP?

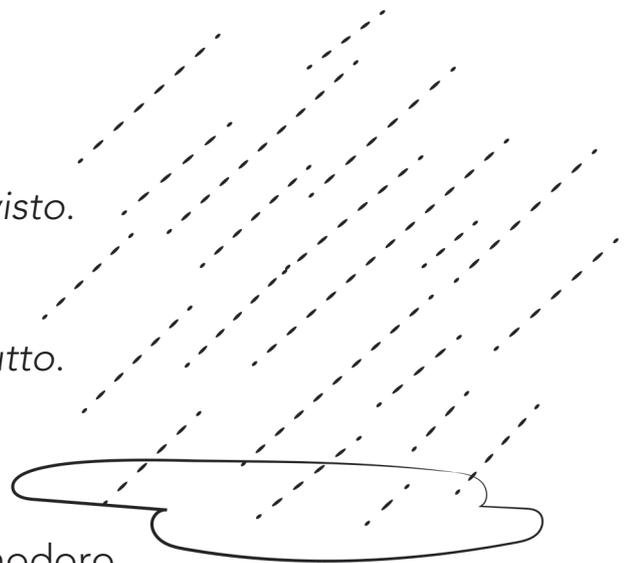
- _____adiglio
- _____iraglio
- _____ecchio
- _____aglio
- _____aghetti
- ri_____armio
- _____adaccino
- _____azio
- _____inta

STR o SDR?

- _____ada
- _____ucito
- _____aniero
- _____ammatizzare
- disa_____o
- inchio_____o
- ra_____ello
- _____aio
- _____appo

→ Cancella la parola errata.

- È arrivato un acquazzone *imbrevisto-imprevisto*.
- La mia casa è in una *sdrata-strada* alberata.
- Ho mangiato una fetta di *brosciutto-prosciutto*.
- Il cielo è diventato *grigio-crigio*.
- Ho uno *strappo-sdrappo* ai pantaloni.
- Ho mangiato gli *sbaghetti-spaghetti* al pomodoro.



SUONI COMPLESSI

→ Completa con il suono giusto.

SG o SC?

- ____oglio
- ____abello
- ____opa
- ____odella
- ri____ossa
- ____olaro
- di____elo
- ____operta
- di____uido

TR o DR?

- ____eno
- ____omedario
- ____ottola
- arbi____o
- ____omba
- qua____upede
- ____appola
- ____auma
- tun____a

SPR o SBR?

- ____emuta
- ____ay
- ____uzzo
- ____uffone
- ____emiagrumi
- ____igativo
- ____egio
- ____int
- ____acciato

→ Leggi le frasi e scrivi correttamente le parole errate.

- Ho bevuto una sbremuta di aranciata. _____
- Il dreno è arrivato in ritardo. _____

- Luigi ha disegnato due traghi giganteschi. _____
- L'arbidro ha dato inizio alla partita. _____

- Devo sprigarmi perché è già tardi. _____
- Un quatrupede è un animale a quattro zampe. _____

- Lucia ha spagliato l'esercizio. _____
- Massimo suona la dromba. _____

CA - CO - CU - CIA - CIO - CIU

→ Completa le parole con ca - co - cu - cia - cio - ciu.

- Nella ____sa di ____mpagna dei nonni c'è mia ____gina Marcella che ____cina gustosi mani____retti.
- Il mi____ di ____rlo ha mangiato di____tto ac____ghe in un boccone.
- La zia ha ____mprato una bilan____, un paio di ____batte per mia sorella e un ____ondolo a forma di ____ore per me.
- La nonna ha offerto agli ospiti un vassoi colmo di ____mbelle al ____ccolato e una crostata con marmellata di arance.

CE - CI - CIE - CHE - CHI

→ Completa la tabella inserendo correttamente le parole.

- ceramica • superficie • società • panche • bicicletta • gocce • chiavi
 • cielo • cieco • tacchino • cervo • schede • forchetta • cemento • focaccia
 • chiesa • concerto • oche • cinema • tricheco • crociera • specie
 • finocchi • piccina • fischietto • circo

CE	CI	CIE	CHE	CHI
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

→ Cancella la parola errata.

- Gli antichi studiavano il *cielo-celo* per prevedere il futuro.
- Camminando lungo strade sconosciute, ci ritrovammo in un vicolo *ceco-cieco*.
- La mia casa ha una *superfice-superficie* molto estesa.
- Il fumo sale dal *bracere-braciere* e si espande nella stanza.
- Il sub risale in *superfice-superficie* dopo aver osservato una *specie-spece* particolare di alga.

GA - GO - GU - GIA - GIO - GIU

→ Completa le parole con ga - go - gu - gia - gio - giu.

- Un ___vane scoiattolo saltella tra i rami di un maestoso albero.
- ___cce di ru___da brillano come diamanti sul cappello gri___ di un fun___.
- Le margherite ___lle sono accarezzate dai raggi di sole.
- La fata Corallina ha fatto una ma___: agitando la bacchetta è apparso un ___fo gigantesco.
- La ___llinella becca i chicchi di grano.
- Alla fine di ___ugno partirò per Venezia con i miei genitori.

→ Forma il plurale delle seguenti parole.

- | | |
|-------------------|--------------------|
| • frangia → _____ | • magia → _____ |
| • bugia → _____ | • loggia → _____ |
| • regia → _____ | • spiaggia → _____ |
| • reggia → _____ | • malvagia → _____ |
| • pioggia → _____ | • grigia → _____ |
| • saggia → _____ | • scheggia → _____ |

GE - GI - GHE - GHI

→ Cerchia di rosso i suoni ge e gi, di verde i suoni ghe e ghi. Poi inserisci correttamente le parole in tabella.

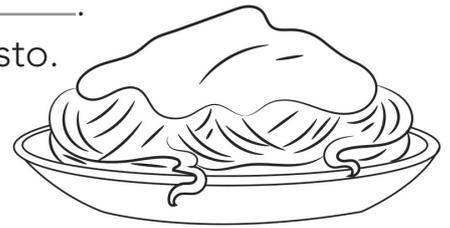
- geranio • streghe • girasoli • maghi • gelsomini • spighe • gesso • gita
 • ghiri • ghiande • margherite • sigillo • germogli • gelsi • ginestra
 • traghetto • tragitto • gigli • argento • ghiaccio

GE	GI	GHE	GHI
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

SCE - SCI - SCIE

→ Inserisci sce - sci - scie.

- Mi sono spaventato quando ho visto uno _____ame di api.
- Gli attori sono in _____na.
- Ho letto un racconto di fanta_____nza.
- Marco ha attraversato la strada lontano dalle stri_____.
- L'_____re mi ha detto che l'a_____nsore era guasto.
- Ho preso un bel voto nella verifica di _____nze.
- Mi rimorde la co_____nza per aver mentito.
- Ho visto un bellissimo film di fanta_____nza.
- Il nonno di sedette davanti al suo piattone di pasta_____utta.
- Chi non rispetta i limiti di velocità è un inco_____nte.

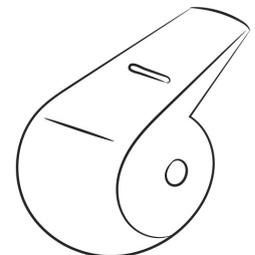


→ Completa le parole con sca - sco - scu.

- | | | | |
|--------------|---------------|----------------|----------------|
| • mo_____ | • pe_____tore | • di_____rso | • na_____ndino |
| • _____rpa | • pe_____ | • ca_____ta | • _____cito |
| • _____pa | • _____tola | • _____iattolo | • _____glio |
| • _____do | • bo_____glia | • _____denza | • _____fo |
| • bi_____tti | • o_____ro | • di_____tere | • minu_____lo |

→ Completa le parole con sche - schi.

- Luca stringe un fi_____etto dal suono acuto.
- Ha rotto lo _____rmo del cellulare.
- Ho indossato la ma_____ra di Pulcinella.
- Non trovo il fi_____etto che mi ha regalato Matteo.
- Ho disegnato un buffo _____letro.
- Nei pesci ci sono le li_____.
- Sotto la doccia mi lavo la _____ena.
- Un forte _____anto mi ha svegliato di soprassalto.
- Non trovo la _____da della mia stanza d'albergo.



GN - NI

→ Ricopia le parole in tabella.

- ragno • rogna • mugnaio • giugno • cigno • compagnia • ognuno
 • falegname • sogni • compagni • cagnolino • vigneto • legno • bagnino
 • ingegnere • spugne • vignette • piagnucola • castagne • pugnale

GNA	GNO	GNE	GNI	GNU

→ Completa usando le parole elencate.

- gerani • proveniente • niente • geniale • carabiniere • riunione
 • condominio • conveniente

- Sul davanzale c'è un vaso di _____ rossi.
- Questa bambola ha un prezzo _____.
- È arrivato il treno _____ da Roma.
- È una soluzione _____.
- Il papà è andato ad una _____ di _____.
- Da grande farò il _____.
- Non ho capito _____.



→ Cancella la parola errata.

ingegnere - ingeniere

pigna - pinia

gnomo - niomo

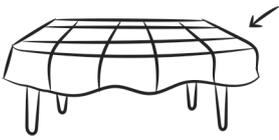
rigagnolo - rigagniolo

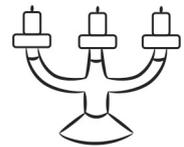
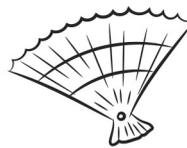
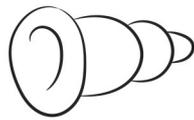
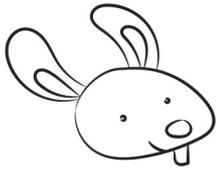
Antognio - Antonio

lenio - legno

GLI - LI - G + L

→ Osserva i disegni e sotto a ognuno di essi scrivi il nome.





→ Completa le parole con gli o li.

- Il cono_____o ha le orecchie lunghe e il pelo morbido.
- Sulla tova_____a ho sistemato i tova_____oli.
- Sul ci_____o della strada ho trovato un gi_____o.
- Ho messo l'a_____o e un po' d'o_____o nella te_____a.
- Ho scoperto tra l'erba un bellissimo quadrifo_____o.
- Il sale è nella sa_____era.
- Mangio volentieri la so_____ola.
- La zia ci ha regalato un cande_____ere e un piccolo ve_____ero d'argento.
- Il pa_____accio ha un buffo cappello.
- Il babbo non trova la tena_____a.

→ Unisci le parole con il suono duro g+l alle definizioni.

gladiatori

pianta con i fiori lilla

glicine

casa di ghiaccio

igloo

combattevano nelle arene contro le belve feroci

QU - CU - CQU

➔ Inserisci nelle parole: qu - cu - cqu.

- | | | |
|----------------|---------------|----------------|
| • cir____ito | • ____citura | • a____a |
| • ____scino | • ____oco | • s____ame |
| • ____ore | • cin____e | • ____adro |
| • a____ila | • ____erela | • ____oziente |
| • lo____ace | • s____allido | • a____edotto |
| • s____alo | • s____cure | • ____estione |
| • ____cina | • s____ltura | • ____indici |
| • ____ffia | • a____isto | • se____oia |
| • ____ando | • s____adra | • ____lla |
| • per____otere | • a____ario | • a____azzione |

➔ Sottolinea di verde la forma corretta.

- Vado volentieri a *scuola* – *squola*.
- Il *cuore* – *quore* mi batte forte se vedo un cane.
- Il *cuoco* – *quoco* del ristorante "La Vela" prepara un'ottima polenta.
- Se *squoti* – *scuoti* i rami del ciliegio cadranno molti frutti.
- Il nonno *risquote* – *riscuote* la pensione a fine mese.
- Il moscerino è un insetto *innocuo* – *innocquo*.



➔ Cerchia il suono cqu e poi dividi in sillabe le parole con una barretta.

- | | | |
|----------------|---------------|-----------------|
| • acqua | • acquario | • tacque |
| • acquaio | • acquedotto | • acquattarsi |
| • acquerelli | • nacque | • acquasantiera |
| • acquitrino | • acquamarina | • acquirente |
| • acquerugiola | • piacquè | • acquistare |
| • subacqueo | • giacquè | • annacquare |
| • acquatico | • acquapark | • sciacquare |

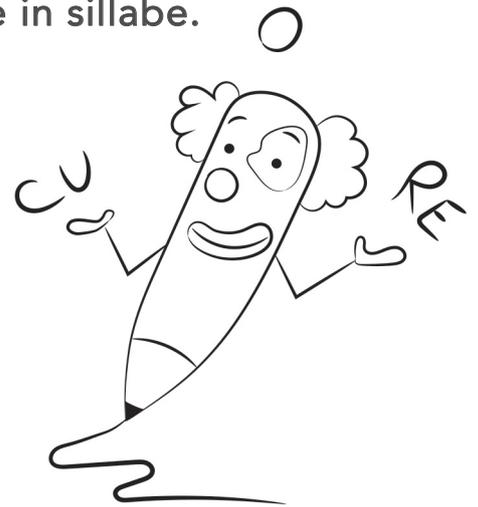
QU - CU - CQU - QQU - CCU

→ Completa con qu, cu, cqu, qqu, ccu.

- | | | |
|------------------|----------------|-----------------|
| • con_____istare | • _____adrato | • cin_____anta |
| • anti_____ario | • Pas_____a | • inno_____o |
| • so_____adro | • li_____ore | • per_____otere |
| • a_____azione | • suba_____eo | • s_____otere |
| • s_____adra | • _____ocere | • rin_____orare |
| • a_____ilone | • _____stodia | • a_____to |
| • a_____irente | • ta_____ino | • _____stode |
| • s_____isito | • a_____mulare | • in_____ieto |

→ Riscrivi correttamente le parole e poi dividile in sillabe.

- | | | | |
|-------------|---|-------|--------|
| • quore | → | cuore | cuo-re |
| • squola | → | _____ | _____ |
| • accua | → | _____ | _____ |
| • squadra | → | _____ | _____ |
| • acuitrino | → | _____ | _____ |
| • socquadro | → | _____ | _____ |
| • acquisto | → | _____ | _____ |
| • sciaquare | → | _____ | _____ |
| • taquino | → | _____ | _____ |



→ Completa inserendo correttamente le seguenti parole:

quercia • acqua • quattro • acque • acuta • quattro • qua • cuore

- | | |
|-----------------------------|---------------------------------|
| • Avere una spina nel _____ | • Essere forte come una _____ |
| • Fare il diavolo a _____ | • Fare un buco nell' _____ |
| • Trovarsi in cattive _____ | • Gridare ai _____ venti. |
| • Avere una vista _____ | • Essere più di là che di _____ |

MB E MP

→ Completa con m, poi trascrivi le parole negli appositi spazi e aggiungine altre.

O__bretta è andata ai casa dei nonni in ca__pagna per alcuni giorni. Lì ha conosciuto una ba__bina della sua stessa età; insieme inventano mille giochi: suonano il ta__buro, la tro__ba e, muovendosi a suon di musica, inventano canzoni stra__palate. Quando di sera si accendono le luci, O__bretta e la sua amica giocano sulla veranda illuminata da un la__pione.

MB	MP
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

M o N?

- sa__dali
- ca__po
- ba__diera
- sve__tola
- colo__ba
- ti__bro
- i__vito
- va__piro
- la__padina

- pra__zo
- i__pegno
- ga__ba
- ca__peggio
- i__vidioso
- i__peratore
- i__permeabile
- ba__dito
- o__broso

→ Riordina le sillabe e scrivi le parole.

- co - pa - sim - ti → _____
- la - bo - bam → _____
- po - tem - ra - le → _____

LE DOPPIE

→ Nel brano le parole evidenziate sono scritte senza doppie. Riscrivile correttamente.

LE MOSCHE E IL MIELE

In una dispensa si **rupe** un **baratolo** di miele.

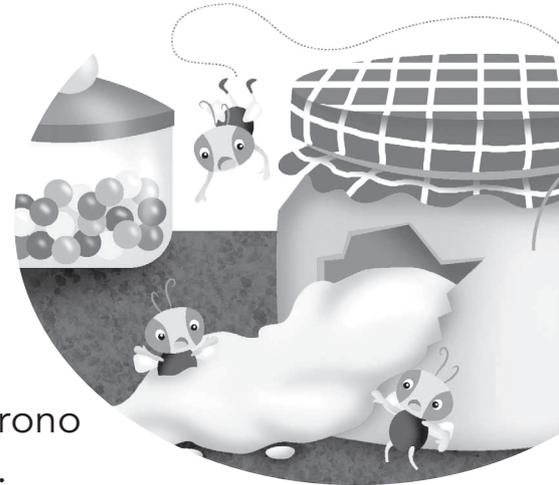
Le mosche atratte dall'odore **acorsero** e cominciarono a **suchiare** con avidità non riuscendo a **stacarsene**.

Quando furono ben sazie cercarono di **spicare** il volo, ma le loro zampe rimasero impigliate nel miele.

Intanto dal **baratolo** il miele continuava ad uscire e, quando le mosche si sentirono **afogare**, esclamarono:

– **Poverete** noi! Per un **atimo** di **dolceza** ci **rimetiamo** la vita!

Esopo



→ Riscrivi le parole negli appositi spazi.

- pallone • capelli • scaffale • cappotto • accappatoio • pennello
- occhiali • stampelle • affettatrice • biscotti • bottiglia • raffreddore
- pennello • astuccio • panettone • caramelle

1 RADDOPPIAMENTO	2 RADDOPPIAMENTI
_____	_____
_____	_____
_____	_____

→ Scegli la forma corretta segnandola con una X.

fabro - fabbro

stazione - stazzione

staggione - stagione

libbro - libro

tratore - trattore

attenzione - attenzzione

L'ACCENTO

→ Metti l'accento dove occorre.

- | | | | | |
|-------|-------------|----------|-----------|-----------|
| • puo | • verita | • su | • parlero | • cioe |
| • piu | • curiosita | • gia | • mangia | • vado |
| • su | • venerdi | • perche | • mangera | • sta |
| • giu | • qui | • sabato | • cosi | • martedi |
| • blu | • no | • percio | • liberta | • citta |

→ Completa le frasi scegliendo le parole adatte.

casco - cascò

- Non trovo più il mio _____.
- Mara _____ dall'albero.

meta - metà

- Ho mangiato la _____ della tua merenda.
- La nostra _____ è il fiume che scorre oltre quella montagna.

bagno - bagnò

- Luigi fece il _____ nella vasca e con l'acqua _____ il pavimento.

passero - passerò

- Il _____ lasciò le sue orme sulla neve.
- _____ tutto l'inverno a casa dei miei nonni.

→ Completa le frasi con e o è.

- Mangerò pane _____ mortadella.
- Chiara _____ una bambina studiosa.
- Mia cugina _____ sempre tanto curiosa.
- Paola _____ Giuseppe sono buoni amici.
- La palla _____ rotonda _____ rotola giù per il sentiero.
- La signora Luisa _____ la mamma di Giovanni _____ di Stefano.
- Il cane di Carlo _____ quello di Gianni hanno il pelo bianco.
- Ottobre _____ un mese sereno _____ il clima _____ mite.



L'ACCENTO

➔ **Metti l'accento dove è necessario.**

- Mi parlo a lungo di te.
- Non sto bene, perciò resto a casa.
- Prese lo zaino e uscì senza neppure salutare.
- Sono felice perché giovedì andremo a teatro.
- Nessuno può dirmi ciò che devo fare.
- Per le strade di città c'è sempre tanto traffico.
- Chissà perché quando dico la verità nessuno mi crede.



➔ **Completa le frasi con il monosillabo accentato adatto.**

- Il pennarello è _____ sul tuo banco.
- Il giorno è formato dalla notte e dal _____.
- Non voglio _____ leggere _____ scrivere.
- A Luisa piace il _____.
- Vuoi rispondermi _____ o no?
- La mia compagna non mi _____ le figurine che mi ha promesso.



➔ **Nelle seguenti frasi cancella con una X la forma errata.**

- Giada dà - da un pacchetto di caramelle alla sua amica.
- Basta che tu mi risponda con un sì - si o con un no.
- Roma è - e la capitale d'Italia.
- Te - tè ne vai senza neppure salutare.
- Attento! Non andare al di là - la di quella siepe.
- Là - La barca veleggiava verso il porto.
- Non desidero né - ne pane né - ne pasta.
- Lì - li ci dovrebbero essere le mie scarpe.
- Se - Sé pioverà indosserò l'impermeabile.
- Non vedo Andrea da - dà molti anni.
- Chiara portò con sé - se il suo cagnolino.
- Scendi subito di lì - li.
- Lo scioppo va preso due volte al dì - di.
- Ho una confezione di biscotti. Ne - né vuoi un po'?



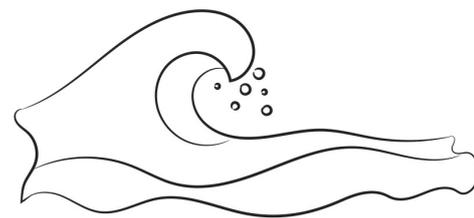
L'APOSTROFO

➔ **Sottolinea nel brano le parole da dividere con l'apostrofo.**

La mamma leggeva un libro all'ombra dell'albero mentre Mirta e Clara scendevano dalla macca e, dall'alto del trampolino, si tuffavano nell'acqua della piscina sollevando una montagna di spruzzi. Quando sono uscite, hanno preso l'asciugamano e si sono distese sulla erba, ma un'ape le ha fatte schizzare via urlando per lo spavento.

➔ **Riscrivi le parole con l'apostrofo.**

- lombrello → _____
- unonda → _____
- all'improvviso → _____
- senz'altro → _____
- bellamico → _____
- anchio → _____
- sull'agenda → _____
- nell'occhio → _____
- d'accordo → _____
- questoggi → _____



➔ **Scrivi una frase con ognuna delle seguenti parole.**

- dall': _____
- dell': _____
- nell': _____
- sull': _____
- all': _____

➔ **Completa con un – uno – una – un'.**

- | | | | |
|----------------|--------------|----------------|--------------|
| • ____oca | • ____strada | • ____idea | • ____sedia |
| • ____estate | • ____isola | • ____anguilla | • ____orso |
| • ____zaino | • ____ape | • ____amaca | • ____uovo |
| • ____arrosto | • ____gnocco | • ____uccello | • ____albero |
| • ____ombrello | • ____aquila | • ____orco | • ____casa |

C'È - CE - CI SONO - CERA - C'ERA - C'ERANO

→ Completa con *c'è* o *ci sono* o con *c'era* o *c'erano*.

OGGI

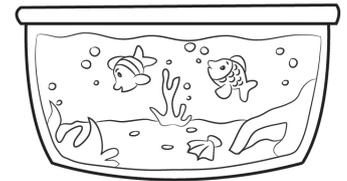
- Sul fiore _____ una farfalla.
- Nel nostro giardino _____ un albero maestoso.
- _____ troppi assenti.
- Nell'aiuola _____ tanti fiori.
- Non _____ tempo da perdere.
- _____ una mosca nel piatto.
- Sulla torta _____ tanta panna.

IERI

- Sulla cattedra _____ i quaderni.
- Nel prato _____ un gregge di pecore.
- _____ molti genitori nel cortile della scuola.
- _____ troppo disordine nella tua cameretta.
- Sul tavolo _____ un vaso di fiori.

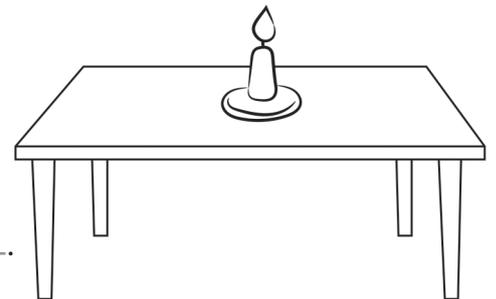
CE - C'È - CI SONO

- Nell'acquario _____ i pesciolini.
- _____ ne vogliamo andare?
- Se _____ Marco io vado via.
- Chi _____ lo assicura che non verrà a disturbarci?
- _____ ne hai messo di tempo per deciderti.



CERA O C'ERA?

- Alla festa _____ anche Mara.
- Dove hai messo la _____ dei pavimenti?
- Ho comprato una scatola di colori a _____.
- Lo sapevi che la _____ è prodotta dalle api?
- Ieri sul tavolo _____ una candela di _____.



→ Scrivi una frase con:

Ce: _____

C'è: _____

Ci sono: _____

Cera: _____

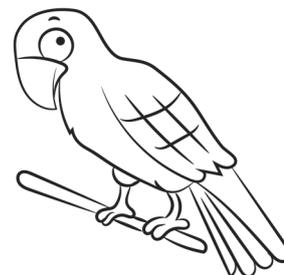
C'era: _____

C'erano: _____

USO DELL'ACCA

➔ Completa le frasi con **ho** oppure **o**.

- _____ una gran voglia di gelato.
- Non _____ né caldo né freddo.
- Vuoi la banana _____ la pera?
- Non _____ più voglia di giocare.
- Andiamo _____ restiamo a casa?
- Gianni vorrebbe un canarino _____ un pappagallo.



➔ Completa con **hai** oppure con **ai**.

- Tu _____ un cane giocherellone.
- _____ dato da mangiare _____ canarini?
- Vado _____ giardini con i miei compagni.
- _____ bambini piacciono le caramelle.
- _____ già raccontato la barzelletta _____ tuoi amici?
- _____ chiamato Luigi?



➔ Completa con **ha** oppure con **a**.

- Tuo fratello _____ un pessimo carattere.
- Giochiamo _____ nascondino?
- Sono uscito _____ giocare _____ pallone con gli amici.
- _____ Natale andrò dai miei zii.
- Voglio sapere _____ che ora arriverai _____ casa.
- Il mio papà _____ un naso un po' lungo.



➔ Completa con **hanno** oppure con **anno**.

- L'_____ scorso i miei nonni mi _____ regalato una bicicletta.
- Mara e Sabrina _____ lo zaino nuovo.
- I miei compagni _____ poca voglia di studiare.
- Mio nonno fra un _____ andrà in pensione.
- I miei fratellini _____ la varicella.
- È tutto l'_____ che ti dico di non raccontarmi le bugie.

LA PUNTEGGIATURA

Il **punto fermo** indica che una frase è terminata.

Dopo il punto occorre sempre usare la lettera maiuscola.

→ **Metti il punto e la lettera maiuscola dove occorre.**

Oggi il cielo è particolarmente turchino perciò ho deciso di giocare con Silvia in giardino mentre giocavamo abbiamo scoperto tra i rami di un albero un nido a un tratto, dal nido, ha spiccato un volo un piccolo passero sparendo nel cielo improvvisamente.

La **virgola** si usa quando si deve indicare una pausa breve. Si usa per separare le parole di un elenco o una frase dall'altra.

→ **Sistema la virgola al posto giusto.**

- La zia è andata al supermercato ed ha comprato: patate uova pane e detersivi. Ha sistemato i prodotti nell'auto poi mi ha chiamato perché iniziava a piovere.
- Nel mio armadio ci sono: giacche camicie maglie pantaloni calzini e giubbotti.

I **due punti** introducono: un elenco, una spiegazione.

→ **Sistema opportunamente i due punti.**

- Lucia è felice ha ricevuto un bellissimo dono.
- Per preparare il dolce la nonna ha comprato il burro, la farina, lo zucchero, le uova, il lievito.
- Questi sono i colori dell'arcobaleno rosso, arancione, giallo, verde, blu, indaco e violetto.

→ **Metti opportunamente il punto, le virgole, i due punti.**

- Il gatto si è appena addormentato; il babbo stira le sue camicie le magliette di Filippo e i pantaloni di Luigi
- È una bella giornata i bambini giocano in cortile i genitori chiacchierano e Flip abbaia agitando la coda
- Mario piange è stato rimproverato dalla maestra
- Delia ha ricevuto dai nonni e dai suoi compagni molti regali un libro di avventure un braccialetto un bellissimo fermaglio e un diario

Il **punto e virgola** indica la pausa che divide le frasi di un lungo periodo.

➔ Sistema il **punto e virgola** dove ritieni opportuno.

- Alla luce del tramonto il mare sembrava un immenso tappeto blu Mario avrebbe voluto racchiuderlo nell'obiettivo della sua macchina fotografica.
- Lucia stava guardando un film con un'amica suo fratello, invece, era intento a ricostruire un puzzle.

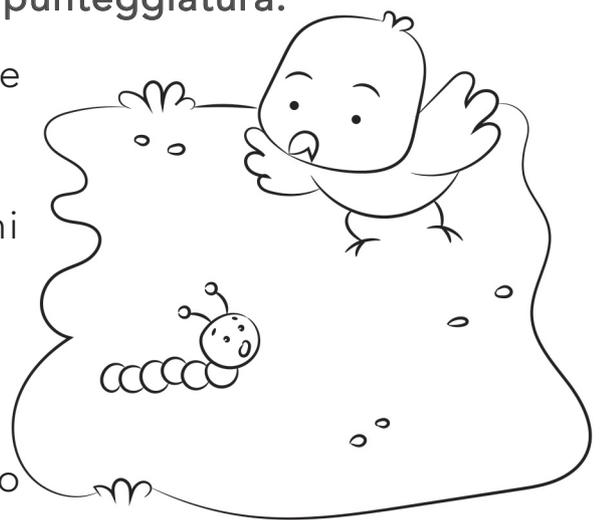
Il **punto interrogativo** si usa per formulare una domanda. Il **punto esclamativo** esprime sorpresa, meraviglia, rabbia.

➔ Sistema al posto giusto i **punti interrogativi ed esclamativi**.

- Che bel guaio hai combinato____
- Che ore sono____
- Mi hai sentito____
- Quanti anni hai____
- Mi hai pasticciato il quaderno____
- È un bellissimo fiore rosso____
- Perché continui a piangere____
- Non ho fame____

➔ Inserisci opportunamente i vari segni di punteggiatura.

Un giorno una gallina fece tante bellissime uova candide come la neve Un bel giorno le uova si schiusero ed uscirono tanti bellissimi pulcini colorati ce n'erano alcuni rosa altri rossi come papaveri e solo uno era giallo e splendente come il sole Il pulcino giallo aveva gli occhietti celesti il becco dorato e le alucce tempestate di preziose stelline Un giorno uscì dal pollaio e zampettando tra l'erba adocchiò un lombrico Fu allora che agitando le ali e pronunciando pio pio riuscì a trasformalo in un gigantesco lecca lecca.



DISCORSO DIRETTO E INDIRETTO

→ Trasforma tutti i discorsi diretti in discorsi indiretti utilizzando le paroline **di – che – se**.

Silvia: – Chiara, vieni a giocare nel pomeriggio?

Chiara: – Non posso perché devo uscire con la mamma.

Il babbo: – È ora di tornare a casa, aiutatemi a rimettere i bagagli nell'auto.

Paolo risponde: – Sono stanco e mi mancano le forze.

Il nonno esclama: – Tutti a tavola, il pranzo è pronto!

Lauretta risponde: – Non ho fame e poi gli spinaci non mi vanno proprio giù.

→ Trasforma tutti i **discorsi indiretti** in **discorsi diretti**.

Alessia afferma che è felice perché ha ricevuto un bellissimo anello.

La mamma dice che accompagnerà Pippo dai nonni in automobile.

La maestra raccomanda ai suoi alunni di preparare lo zaino perché devono andare a casa.

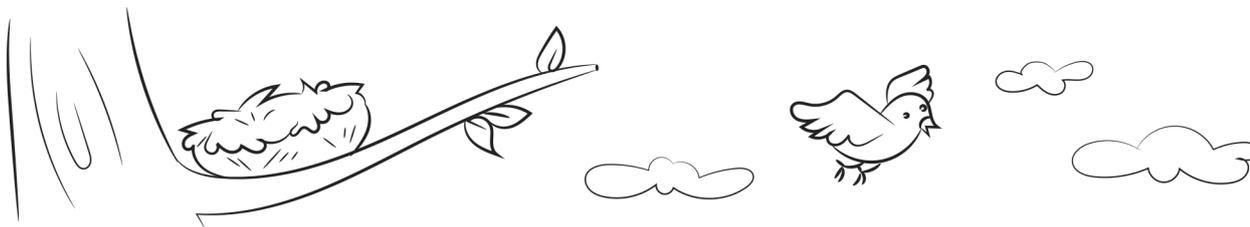
Il papà rimprovera Claudio e gli dice di mettere in ordine la sua stanzetta.

L'insegnante chiede agli alunni se hanno svolto il compito.

Mario propone ai suoi compagni di andare in cortile a giocare a pallone.

LA FRASE

- Un passero | spicca | il volo | dal nido.



➔ **Scomponi la frasi in sintagmi mettendo le barrette.**

- Luca osservava dalla finestra di casa la pioggia.
- Il sole splende nel cielo sereno.
- Chiara e Mimmo scrivono al computer.
- Verso sera la fronte di Michele scottava per la febbre.
- La mamma esce di casa alle otto con Gianni e Luisa.
- Ho comprato un ombrello per la mamma.
- L'aquila vive sulle vette dei monti.
- L'albero fu sradicato dal forte vento.
- Una barca naviga in alto mare.

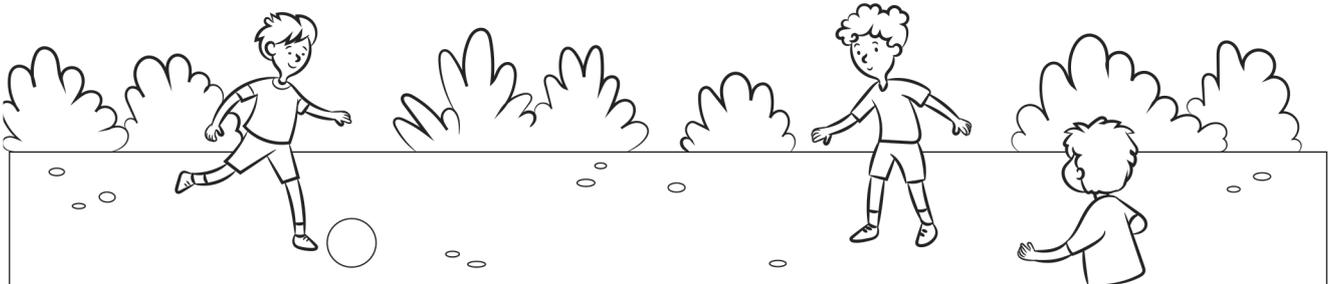
➔ **Ordina i sintagmi di ogni gruppo e forma una frase significativa.**

D'estate
ogni giorno
ai giardini
con la bicicletta
vado

pota
gli alberi
di Sara
In autunno
il papà
del giardino

LA FRASE MINIMA

- Fabio gioca a pallone nel cortile con i compagni.



Fabio

gioca

Di chi si parla?

Che cosa si dice del soggetto?

SOGGETTO

PREDICATO

FABIO GIOCA = frase minima

➔ **Leggi e sottolinea le frasi minime.**

- Lo zio ha cotto un pollo arrosto.
- Le farfalle svolazzano di fiore in fiore.
- I bambini guardano la tivù.
- Luigi osserva gli uccellini.
- Il passerotto zampetta nel prato in cerca di insetti.
- Nel nido gli uccellini cinguettano.
- Anna ha disegnato un bellissimo bosco.
- Il babbo ripara la lavatrice.
- Uno sciame di moscerini danzava nell'aria.

➔ **Forma le frasi minime scrivendo il predicato o il soggetto.**

- La nonna _____.
- _____ nuota.
- La cuoca _____.
- La mamma _____.
- _____ riposa.
- La pioggia _____.
- _____ miagola.
- Il vigile _____.
- _____ sognano.
- I pulcini _____.
- _____ rimbalza.
- Il vento _____.

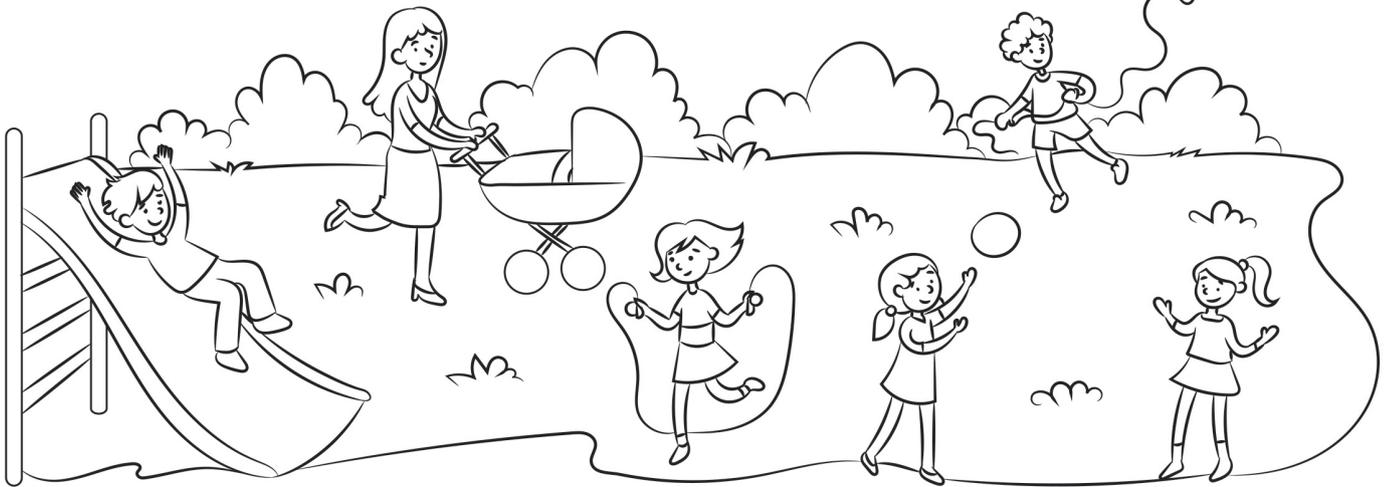
IL SOGGETTO

➔ Leggi la filastrocca e sottolinea i soggetti.

Salta la rana, s'inarca il bruco
balza il coniglio fuori dal buco.
Freme l'insetto, striscia il lombrico,
il cavallino trotta spedito.
Striscia, non vedi, anche il serpente.
Vola il gabbiano sul mar lucente.
Saltella allegro il mio cagnolino,
sempre si struscia il mio gattino!

M. Scavuzzo

➔ Osserva il disegno e completa con il soggetto adatto.



Oggi nel parco ci sono molti _____. Una _____ salta con la corda, un _____ è sullo scivolo, un altro _____ fa volare il suo aquilone. Due _____ giocano a palla. Una _____ spinge il carrozino.

➔ Il soggetto può anche essere sottinteso se non viene espresso nella frase. Inserisci i pronomi personali soggetto: *io, tu, voi, essi*.

- Stanotte _____ ho sognato un drago che sputava coriandoli.
- _____ sei sempre distratto.
- Ogni giorno _____ inventate una scusa per non fare i compiti.
- _____ hanno dimenticato a casa l'astuccio dei colori.

IL PREDICATO VERBALE

→ **Cerchia tutti i predicati verbali.**

Il gatto di mia zia dorme nel cestone. Di buon mattino la segue in cucina e reclama la sua ciotola di latte. Dopo un po' si riaddormenta e si sveglia a mezzogiorno: apre un occhio, poi l'altro, si allunga, miagola e si sistema sotto il tavolo in attesa del pranzo.



→ **Nelle seguenti frasi sottolinea di rosso il soggetto e di blu il predicato.**

- Durante la ricreazione gli scolari giocano nel cortile.
- Federica è andata da Martina con la bicicletta.
- Guizzano felici nell'acqua del ruscello i pesci.
- Per il mio compleanno il nonno mi ha regalato un pallone.
- Il bruco a poco a poco divorerà la foglia.
- Il dottore controllò la gola di Matilde.
- Lucia è andata a casa della nonna.
- Camilla disegna un giardino.
- Il babbo ha pescato una tinca.
- Il gatto fa le fusa.
- Domenica Luca partirà con la sua famiglia.
- La neve ha imbiancato le strade del paese.



→ **Scrivi due predicati verbali per ogni soggetto proposto.**

- | | | | |
|--------------|---|-------|-------|
| • Il cavallo | → | _____ | _____ |
| • Il vento | → | _____ | _____ |
| • Il sole | → | _____ | _____ |
| • Il vigile | → | _____ | _____ |
| • Gli alunni | → | _____ | _____ |

IL PREDICATO NOMINALE

→ Completa.

Chi è?	Che cosa è?	Com'è?
Eleonora	è una maestra	è sorridente
La rana		
La Sicilia		
La rosa		

→ Sottolinea di rosso il predicato verbale e di verde il predicato nominale.

- Luisa è studiosa.
- Gli uccellini cinguettavano.
- La ciliegia è un frutto.
- I miei fratellini sono terribili.

- La rana gracida.
- La bambina correva in giardino.
- Chiara legge una storia.
- Luca è ubbidiente.

- La mamma di Lucia è simpatica.
- L'automobile è nuova.
- Lo squalo è pericoloso.
- I gabbiani sono uccelli.

- Le nuvole sono grandi e candide.
- Le stelle sono luminose.
- I miei cugini vanno ai giardini.
- Camilla è generosa.



ALLUNGHIAMO LE FRASI

➔ Aggiungi altri sintagmi (espansioni o complementi) alle seguenti frasi minime.

- Gli alunni scrivono _____
- Mio fratello ha vinto _____
- Luigi è arrivato _____
- Luca e Michele hanno scritto _____
- La mamma e il papà chiacchierano _____
- I miei nonni hanno deciso _____
- Gli alunni hanno realizzato _____
- Il gatto miagolava _____
- Guglielmo ha comprato _____
- La maestra spiega _____
- Le galline depongono _____
- I gatti mangiano _____

➔ Completa le frasi aggiungendo le espansioni al soggetto e al predicato.

- Lo zio _____ è partito _____.
- Il fratello _____ ha realizzato _____.
- I nonni _____ abitano _____.

- I tifosi _____ hanno sventolato _____.
- Il cane _____ ha mangiato _____.
- Le porte _____ sbattevano _____.

- I cespugli _____ crescevano _____.
- Il papà _____ ha perso _____.
- I parenti _____ partiranno _____.

- I bambini _____ giocano _____.
- Io e Luca _____ parteciperemo _____.
- Le filastrocche _____ piacciono _____.

L'ESPANSIONE DIRETTA

➔ **Sottolinea nelle frasi il complemento oggetto.**

- Il Sole riscalda la Terra.
- Mauro mangia una mela.
- La zia prepara il pranzo.
- Il babbo apparecchia la tavola.
- Gaia guarda i cartoni.
- Il cuoco prepara il risotto.
- Luca stira i pantaloni.
- Michele scrive una lettera.
- La nonna innaffia i fiori.
- La sarta cuce la gonna.
- Durante le vacanze ho visitato la Sardegna.
- Il fornaio impasta il pane.
- Irma impara la poesia.
- La mucca produce il latte.
- Angela ha incontrato Sara.

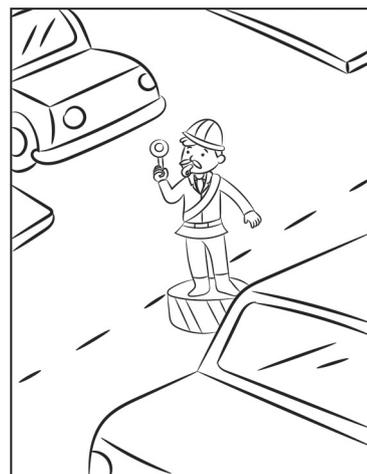
➔ **Scrivi l'espansione diretta rispettando la domanda.**

- Io chiamo (chi?) _____
- Dario aiuta (chi?) _____
- Il cane insegue (chi?) _____
- Il pizzaiolo prepara (che cosa?) _____
- La maestra spiega (che cosa?) _____
- La nonna compra (che cosa?) _____



➔ **Completa ogni frase minima con il complemento oggetto.**

- Il vigile dirige _____
- La mamma ammira _____
- La maestra spiega _____
- La neve ricopre _____
- Fabio lava _____
- I bruchi divorano _____
- Il vento piega _____
- Il cane insegue _____
- Luca fece _____
- La fata compie _____



LE ESPANSIONI INDIRECTE

→ Rispondendo alle domande, espandi la frase minima.

- Gianni pranza (con chi?) _____ (dove?) _____.
- La maestra scrive (che cosa?) _____ (a chi?) _____.
- Le rondini migrano (dove?) _____ (quando?) _____.
- Gigi dorme (quando?) _____ (dove?) _____
(con chi?) _____.
- Luisa gioca (con chi?) _____ (dove?) _____
(quando?) _____.
- Maria esce (da dove?) _____ (quando?) _____
(con chi?) _____.
- Andrea chiacchiera (con chi?) _____ (dove?) _____
(quando?) _____.

→ Scrivi su ogni sintagma la domanda a cui risponde.

Chi?	Che cosa fa?	Con chi?	Dove?
Laura	gioca	con Mara	in cucina.

La nonna	di Francesca	raccoglie	le rose.
----------	--------------	-----------	----------

Il cane	del mio vicino	abbaia	di notte.
---------	----------------	--------	-----------

Il papà	lava	l'auto	in garage.
---------	------	--------	------------

Barbara	ha comprato	un cestino	di fragole.
---------	-------------	------------	-------------

IL NOME

→ Sottolinea di rosso i nomi propri e di verde i nomi comuni.

Pinocchio stava in mezzo al mare con il babbo Geppetto sulle spalle. Il mare era tranquillo, la luna splendeva e Pinocchio nuotava. E nuotando pensava che non aveva nessuna voglia di entrare nell'ultimo capitolo del libro, perché lì sarebbe diventato un ragazzino perbene e questo a Pinocchio, burattino scapestrato, non piaceva per niente.

Luigi Malerba, Pinocchio con gli stivali, Mondadori

→ Colora il quadratino accanto alla parola-nome.

Mauro	<input type="checkbox"/>	di	<input type="checkbox"/>	allora	<input type="checkbox"/>	campetto	<input type="checkbox"/>
casa	<input type="checkbox"/>	autista	<input type="checkbox"/>	armadio	<input type="checkbox"/>	gatto	<input type="checkbox"/>
perché	<input type="checkbox"/>	canzone	<input type="checkbox"/>	però	<input type="checkbox"/>	scuola	<input type="checkbox"/>
nella	<input type="checkbox"/>	leggere	<input type="checkbox"/>	tristezza	<input type="checkbox"/>	per	<input type="checkbox"/>

→ Completa le tabelle.

Nomi comuni	Nomi propri
fiume	
	Torino
gatto	
	Pluto
mare	
squadra	
piazza	

Nomi comuni	Nomi propri
	Angelo
nonno	
isola	
	Luisa
via	
	Pilù
auto	

→ Individua i nomi propri e riscrivili con l'iniziale maiuscola.

- sandro - auto - nonno - andrea
- roma - compagna - italia - sicilia
- maestra - scuola - raffaella - isola
- rex - montagna - fiume - città

NOMI MASCHILI E NOMI FEMMINILI

→ Volgi al femminile i seguenti nomi maschili.

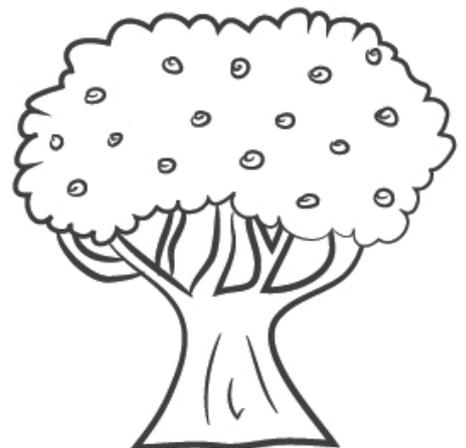
- | | |
|----------------------|-----------------------|
| • ragazzo → _____ | • padre → _____ |
| • maschio → _____ | • avvocato → _____ |
| • infermiere → _____ | • studente → _____ |
| • lettore → _____ | • poeta → _____ |
| • attore → _____ | • disegnatore → _____ |
| • cuoco → _____ | • pittore → _____ |
| • uomo → _____ | • Carlo → _____ |
| • scultore → _____ | • Alessandro → _____ |

→ Indica con M (maschile) o con F (femminile) il genere dei seguenti nomi di animale. Cerchia i nomi che indicano sia il maschio che la femmina.

- | | | |
|--------------------|---------------------|-----------------------|
| • _____ il bruco | • _____ la tigre | • _____ la pecora |
| • _____ il bue | • _____ il pinguino | • _____ l'elefantessa |
| • _____ il gallo | • _____ il cammello | • _____ il ghepardo |
| • _____ il toro | • _____ la mucca | • _____ il gorilla |
| • _____ l'anguilla | • _____ la giraffa | • _____ la lumaca |

→ Scrivi il nome dei frutti dei seguenti alberi.

- | | |
|-------------|---------|
| • arancio | → _____ |
| • ciliegio | → _____ |
| • albicocco | → _____ |
| • pero | → _____ |
| • pesco | → _____ |
| • melo | → _____ |
| • castagno | → _____ |
| • mandorlo | → _____ |
| • ulivo | → _____ |



NOMI SINGOLARI E NOMI PLURALI

→ Volgi al plurale i seguenti nomi.

- ciclista → _____
- biscia → _____
- poeta → _____

- fuoco → _____
- bosco → _____
- fascia → _____

- castigo → _____
- stomaco → _____
- medico → _____

- fungo → _____
- mago → _____
- arancia → _____

- erba → _____
- freccia → _____
- pioggia → _____

- valigia → _____
- ciliegia → _____
- grattugia → _____

- buccia → _____
- pancia → _____
- spiaggia → _____

- goccia → _____
- frangia → _____
- guancia → _____

- baco → _____
- ago → _____
- foca → _____

- uovo → _____
- lenzuolo → _____
- paio → _____

- mancia → _____
- asparago → _____
- mosca → _____

- bilancia → _____
- tempio → _____
- migliaio → _____

- sindaco → _____
- amico → _____
- psicologo → _____

- traffico → _____
- parroco → _____
- ronzio → _____

- pendio → _____
- brusio → _____
- cigolio → _____

- addio → _____
- mormorio → _____
- neurologo → _____

NOMI PRIMITIVI E NOMI DERIVATI

→ Scrivi il nome primitivo da cui derivano i seguenti nomi derivati.

- | | |
|-----------------------|------------------------|
| • barbiere → _____ | • gelateria → _____ |
| • oliera → _____ | • insalatiera → _____ |
| • caffettiera → _____ | • salumiere → _____ |
| • postino → _____ | • orecchino → _____ |
| • ghiacciaio → _____ | • barcaiolo → _____ |
| • tovagliolo → _____ | • canile → _____ |
| • ortolano → _____ | • cartolaio → _____ |
| • vetraio → _____ | • orologiaio → _____ |
| • petroliera → _____ | • bigliettaio → _____ |
| • dentista → _____ | • zuccheriera → _____ |
| • libreria → _____ | • pescivendolo → _____ |
| • pizzaiolo → _____ | • fioraio → _____ |
| • pescheria → _____ | • scarpiera → _____ |
| • campanile → _____ | • maniglia → _____ |
| • scalino → _____ | • maglificio → _____ |

→ In ogni famiglia c'è un intruso: cerchiato di rosso.

carta	giornale	carro	pane
cartolaio	giornalaio	carriola	panettiere
cartina	gelataio	caro	panificio
carrozzina	giornalista	carrozza	panna

NOMI ALTERATI



→ Completa la tabella con i nomi alterati adatti.

Nomi	Diminutivo	Vezzeggiativo	Accrescitivo	Dispregiativo
stanza				
casa				
barca				
scarpa				
uomo				

→ Scrivi i corrispondenti nomi alterati.

- un libro brutto _____
- un grazioso gatto _____
- un brutto carattere _____
- un brutto uccello _____
- un vento leggero _____
- un piccolo quaderno _____



→ Di che alterato si tratta? (diminutivo, vezzeggiativo, accrescitivo, dispregiativo).

- borsetta _____
- gattaccio _____
- paesino _____
- orticello _____
- manona _____
- ombrellaccio _____
- gabbietta _____
- scarpina _____
- bimbetto _____
- fontanella _____
- cortiletto _____
- ciotolona _____

NOMI COLLETTIVI E NOMI COMPOSTI

→ Leggi e cerchia solo i nomi collettivi.

- famiglia
- videoteca
- classe
- passero
- marinaio
- tribù
- stormo
- gente
- mandria
- pinacoteca
- signora
- cucciolata
- mamma
- squadriglia
- postino
- strada
- orchestra
- musicista
- albero
- vigile
- costellazione

→ Completa con il nome collettivo adatto.

folla

gregge

fogliame

frutteto

comunità

- Il _____ si estendeva fino alla casa dei nonni.
- In stazione la _____ impediva il passaggio.
- Il pastore segue il suo _____.
- In ogni _____ ci sono delle regole da rispettare.
- Il babbo spazza il _____ dal vialetto.

→ Colora solo i nomi composti e con ciascuno di essi scrivi una frase.

asciugacapelli

girasole

spremiagrumi

attaccapanni

lavatrice

porticina

asciugamano

bistecca

antennista

fermacarte

- 1- _____
- 2- _____
- 3- _____
- 4- _____
- 5- _____
- 6- _____

NOMI CONCRETI E NOMI ASTRATTI

→ Colora in rosso i nomi concreti e in blu i nomi astratti.

felicità	sedia	tristezza	fedeltà	ozio	fantasia
penna	paura	cantina	cibo		
terra	povertà	gatto	fiducia	matita	rabbia

→ Completa le frasi con i seguenti nomi astratti:

solitudine • allegria • cattiveria • bellezza • attenzione
• fantasia • bontà • odio

- Il nonno soffre molto la _____.
- Venere era la dea della _____.
- Luca ha molta _____.
- La _____ di Mauro è esagerata.
- Per strada ci vuole molta _____.
- Le vacanze mettono _____.
- La _____ di Caterina è insuperabile.
- L'_____ divide la gente.

→ Scrivi il contrario di ogni nome astratto scegliendoli tra i seguenti:

odio • pace • antipatia • cattiveria • disattenzione
• povertà • falsità • tristezza

- | | |
|---------------------|----------------------|
| • sincerità → _____ | • attenzione → _____ |
| • gioia → _____ | • guerra → _____ |
| • ricchezza → _____ | • amore → _____ |
| • simpatia → _____ | • bontà → _____ |

GLI ARTICOLI

➔ Completa il testo inserendo opportunamente gli articoli determinativi e indeterminativi.

_____ porta della casa si aprì e ne uscì
 _____ signore elegante che teneva sotto
 braccio _____ bellissima signora dagli
 occhi azzurri che reggeva _____ bimbetto
 riccioluto tutto pepe.
 _____ piccoletto si muoveva tra _____
 braccia della mamma come _____ anguilla e
 strillava diventando rosso rosso.
 Ad un tratto _____ bambino cominciò a
 ciucciarsi _____ pollice e così si tranquillizzò.
 Dopo _____ po' si addormentò tra _____
 braccia della mamma.



➔ Metti l'articolo determinativo adatto davanti ai seguenti nomi.

- | | |
|------------------|--------------------|
| • _____ libri | • _____ immagine |
| • _____ penna | • _____ zoccoli |
| • _____ orologi | • _____ sposi |
| • _____ anatre | • _____ zigomo |
| • _____ occhiali | • _____ televisore |
| • _____ gnocco | • _____ stivale |
| • _____ scivolo | • _____ scaffali |

➔ Metti l'articolo indeterminativo adatto davanti ai seguenti nomi.

- | | |
|-----------------|-------------------|
| • _____ barca | • _____ sport |
| • _____ occhio | • _____ scolaro |
| • _____ arancia | • _____ scarpa |
| • _____ orso | • _____ alga |
| • _____ ala | • _____ studente |
| • _____ libro | • _____ industria |

L'AGGETTIVO QUALIFICATIVO

→ Sottolinea di rosso gli aggettivi qualificativi.

L'isola sonnacchiava sotto i nostri occhi.

Il mare azzurro all'improvviso fiorì di splendidi gabbiani bianchi,

rocce multicolori ornavano la costa incorniciando la sabbia dorata.

Tutto intorno trionfava un silenzio profondo interrotto dal cinguettio degli uccellini.

→ Attribuisci a ciascun nome un aggettivo adatto.

- | | |
|------------------|-------------------|
| • gatto → _____ | • cortile → _____ |
| • sole → _____ | • nuvola → _____ |
| • cielo → _____ | • frutto → _____ |
| • albero → _____ | • bocca → _____ |
| • nonna → _____ | • cane → _____ |
| • fiume → _____ | • sciarpa → _____ |

→ Trova per ciascun aggettivo un nome appropriato.

- | | |
|----------------------|----------------------|
| • pesante → _____ | • fresco → _____ |
| • fragile → _____ | • vellutato → _____ |
| • buio → _____ | • enorme → _____ |
| • nuovo → _____ | • difficile → _____ |
| • sottile → _____ | • affettuoso → _____ |
| • appetitosa → _____ | • rossa → _____ |

→ Scrivi alcuni aggettivi che si riferiscono all'aspetto fisico di una persona:

alto, basso, _____

→ Scrivi alcuni aggettivi che si riferiscono al carattere di una persona:

permaloso, vivace, _____

GLI AGGETTIVI POSSESSIVI

➔ **Sottolinea gli aggettivi possessivi.**

- La mia merenda è rimasta sotto il banco.
- I miei capelli sono castani.
- Il suo ombrello è più grande e più colorato.
- I tuoi biscotti sono più buoni dei suoi.
- I nostri compagni sono andati alla festa.
- Riordina i tuoi quaderni.
- Mio fratello e sua sorella hanno la stessa età.
- La sua squadra ha vinto il campionato.
- I vostri spettacoli sono molto divertenti.
- Ti ho fatto assaggiare la mia pizza.
- La nostra aula è al primo piano.
- Non trovo più la mia penna.



➔ **Completa le frasi con l'aggettivo possessivo adatto.**

- Domani andrò dai _____ zii e giocherò a pallone con i _____ cugini.
- Mettete a posto i _____ quaderni e lasciate sul banco le _____ penne.
- Facciamo sempre il _____ dovere.
- Sonia e Iolanda non trovano le _____ scarpe da ginnastica.
- La _____ collana è molto preziosa.
- Ti presento la _____ amica.
- Nella _____ scuola ci sono molte aule.

➔ **Sottolinea l'aggettivo possessivo e volgi al plurale le frasi.**

- La mia bici ha una gomma bucata.
-

- Preferisco usare la tua gomma perché cancella meglio.
-

- Mio fratello mi ha presentato il suo migliore amico.
-

I VERBI AUSILIARI: ESSERE E AVERE

➔ Completa il testo con l'ausiliare adatto.

In autunno il cielo _____ grigio, fa freddo e piove: le foglie degli alberi _____ diventate gialle e cadono una dopo l'altra.

Giulio Coniglio, per uscire, si _____ messo la sciarpa di lana.

Ahimè, la sciarpa di lana non _____ servita a molto: Giulio Coniglio ha il naso rosso e starnutisce continuamente. Etcì, etcì!

Purtroppo si _____ preso un bel raffreddore.

L'oca Caterina gli sente la fronte con l'ala per vedere se _____ la febbre. Come scotta!

L'oca Caterina _____ deciso: prende l'ombrello e va in fretta a chiamare il dottor Gufo che _____ un dottore molto bravo e trova subito uno sciroppo speciale per conigli raffreddati.

"Dopo quello sciroppo portentoso, mi sento come nuovo" – pensa Giulio Coniglio – "mi _____ anche venuta una fame da lupi!"

Nicoletta Costa, Giulio Coniglio. Storie per un anno, Edizioni Panini Ragazzi.

➔ Analizza i verbi come negli esempi.

foste stati	<i>verbo essere, coniug. propria, modo ind., tempo trapassato remoto, II pers. plur.</i>
siamo stati	
era stato	
sarò stato	

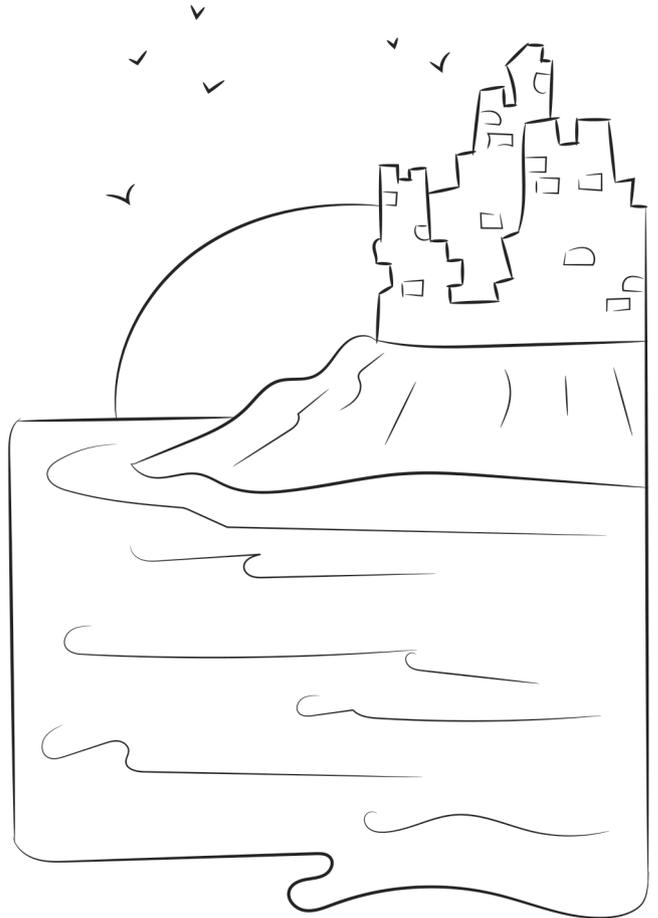
ho avuto	<i>verbo avere, coniug. propria, modo ind., tempo passato prossimo, I pers. sing.</i>
ebbero avuto	
avremo avuto	
avevano avuto	

IL VERBO

→ **Sottolinea i verbi presenti nella filastrocca.**

Il castello

Quell'antico castello
in cima al poggio sul mare
un tempo era forte, era bello
ma ora sta per crollare;
son rimaste la torre e le mura
nere che fanno paura,
e par che mi dica: "Non voglio
sempre solo azzuffarmi col vento,
cogli i fiori e il trifoglio
che crescono sul mio pavimento,
vieni a giocare domani
nella torre lassù abbandonata,
cerca nei miei sotterranei
il tesoro del vecchio pirata".
L'auto corre e mi volto a guardare:
si allontana veloce col mare.



L. Martini, Filastrocche a Drocchinella, Edizioni Primavera

→ **Individua la forma generale del verbo.**

- | | |
|---------------------|------------------------|
| • scrivo → _____ | • arrivò → _____ |
| • partirono → _____ | • hanno finito → _____ |
| • leggevano → _____ | • suona → _____ |

→ **Completa le frasi con il tempo verbale indicato.**

- Il pulcino (beccare) _____ i semini. → **imperfetto**
- Debora (sciacquare) _____ i panni. → **passato prossimo**
- I nonni (partire) _____ domani di buon mattino. → **futuro semplice**
- Luigi (pescare) _____ due grosse tinche. → **trapassato prossimo**
- Gli scolari (giocare) _____ nel cortile della scuola. → **presente**

IL TEMPO DEI VERBI

➔ **Sottolinea i verbi e riscrivi il brano al presente.**

Il parco era pieno di bambini che si divertivano sulle giostrine. C'erano anche i nonni seduti sulle panchine che leggevano e che, di tanto in tanto, richiamavano i loro nipoti. Molti bambini andavano sugli scivoli mentre altri si divertivano sulle altalene; alcuni si rincorrevano; altri ancora giocavano a nascondino o facevano le capriole sull'erba.

➔ **Indica il tempo dei verbi: passato prossimo (P.P.), passato remoto (P.R.), trapassato prossimo (T.P.), trapassato remoto (T.R.), futuro anteriore (F.A.).**

- Ho letto _____
- Avevano studiato _____
- Avevi detto _____
- Ebbi bevuto _____
- Ho giocato _____
- Partimmo _____
- Avrò parlato _____
- Mangiò _____
- Giocarono _____
- Avemmo colorato _____
- Hanno scritto _____
- Avrò studiato _____
- Sognaste _____
- Disegnò _____

➔ **Sottolinea di rosso i verbi al futuro semplice e di verde i verbi al passato remoto.**

Racconterò

Finirete

Studieranno

Incontrammo

Partirono

Cantammo

Andremo

Parlerà

Finiste

LE PREPOSIZIONI

→ **Sottolinea in rosso le preposizioni.**

Viene l'inverno e, con gelidi venti, spazza ogni cosa e copre di neve la terra.

L'inverno è lì che mette bianco sui campi, quando vede un uccellino che vola da

una siepe all'altra. Gli chiede perché non è ancora andato lontano e l'uccellino risponde che rimarrà lì ad aspettare la primavera perché non ha paura del freddo.

L'inverno però non vuole sentire cantare, ma desidera solo riposo e silenzio.

I. Drago, Animali, Giunti-Marzocco



→ **Completa le frasi con le preposizioni adatte.**

- Il cane _____ mio amico si chiama Pallone.
- Ho comprato un quaderno _____ righe e uno _____ quadretti.
- Luca si è disteso _____erba.
- Mara si dondola _____altalena.
- Per andare _____ casa _____ scuola _____ la bicicletta, Matteo percorre un lungo viale alberato.
- Attendo _____ ansia una telefonata _____ mia amica Carla.
- Il gatto _____ Silvia dorme tutto il giorno _____ una vecchia poltrona.

→ **Inserisci le preposizioni semplici adatte poi inventa le frasi.**

- festa _____ compleanno
- scarpe _____ il tacco
- abito _____ sposa
- canna _____ pesca
- andare _____ barca
- letto _____ castello

- 1- _____
- 2- _____
- 3- _____
- 4- _____
- 5- _____
- 6- _____

LE CONGIUNZIONI

→ **Sottolinea in rosso le congiunzioni.**

Mia nonna si chiama Clara e ha settantadue anni. È piccola, un po' curva e non ha un filo di pancia perché le piace mantenersi in forma. Ogni mattina fa lunghe passeggiate e puntualmente va in palestra.

Ha gli occhi molto belli, ma è costretta a nascondersi dietro gli occhiali per vedere meglio. Quando è di buon umore canta o improvvisa passi di danza e sorride.



→ **Completa le frasi.**

- Lucia piange **perché** _____
- Il babbo riposa **mentre** _____
- Mi piacerebbe guardare i cartoni **ma** _____
- Sarei partito solo **se** _____
- Leggi **o** _____
- Camilla **e** _____
- Mi diverto molto **quando** _____
- Ho il raffreddore **perciò** _____
- Nevicava **così** _____

→ **Sottolinea la congiunzione giusta.**

- Ho fame *perciò* - *perché* mangio.
- Lara disegna *mentre* - *perché* Lucia incolla le figurine.
- Non sono ancora guarito *perciò* - *mentre* resterò a letto.
- Non ho paura dei cani *ma* - *se* del temporale.
- Prima faccio i compiti *poi* - *quando* studierò.
- Ho freddo *perciò* - *se* indosso il cappotto.

ACCADE IN CITTÀ

– Venite, correte, c'è un gatto, deve essere ferito! – gridò Alberto ai suoi amici.

– Teniamolo con noi. Diventerà il gatto del nostro condominio – propose pronta Serenella.

Il problema era affrontare il signor Mario, il custode del condominio.

Come sentì il vociare, si affacciò alla porta e, visto il gatto, quasi urlò:

– Ci mancava solo il gatto! Non bastano le vostre voci...

Il regolamento del condominio non consente di avere dei gatti!

I ragazzi si allontanarono pensierosi, poi Alberto disse: – Entro domani dobbiamo parlare con tutti gli inquilini per informarli di quello che vorremmo fare.

– Non sarebbe meglio raccogliere le firme? – propose Milena.

– Giusto! Prendiamo un foglio e scriviamo che vogliamo tenere il gatto e che ci impegniamo a procurargli da mangiare e a tenerlo pulito e in ordine.

La raccolta fu un grande successo.

Perfino il signor Mario si intenerì quando, dopo qualche mese di pacifica convivenza, il gatto si rivelò essere una gatta e mise al mondo quattro gattini.

A. Bernardini, Uno strano compagno di scuola e altre storie, rid. e adatt. Piccoli

➔ Rispondi alle domande.

• Chi sono i personaggi del racconto?

• Cosa gridò Alberto ai suoi amici?

• Cosa decisero di fare?

• Come reagì il signor Mario appena seppe la notizia? E quando la gatta mise al mondo quattro gattini?

AL LUNA PARK

→ Completa il testo scrivendo le parti mancanti.

Andi e la nonna arrivarono al Luna Park e si tuffarono nella confusione. Passarono davanti alla venditrice di palloncini, all'omino dello zucchero filato, ai banconi con i wurstel e a quelli del tiro a segno.

Quando ne avevano voglia si fermavano a guardare.

Le giostre giravano, la musica suonava e l'acuta vocetta della campanella annunciava che un giro era terminato e ne stava per cominciare un altro.

Girarono intorno al labirinto degli specchi e passarono davanti alle montagne russe dove i vagoncini pieni di gente urlante precipitava nel vuoto.

Andi non riusciva a decidere da dove voleva cominciare, la nonna salì sulla giostra con i cavalli, i cigni e le carrozze dorate.

M. Lobe

Che cosa successe quando la nonna e Andi si misero a cavalcioni di un cavallo? _____

Nonna e nipote poi attraversarono un labirinto spaventoso. Che cosa accadde ancora? Come si concluse la storia? _____

IL MAGO DEI LECCA LECCA

Il mago dei lecca-lecca era grosso di corporatura.

Aveva in testa un cappellaccio floscio e la larga tesa gli proiettava un'ombra sugli occhi.

Indossava un cappotto enorme, più simile a un mantello: era almeno di due taglie più grande, ma al signore dei lecca-lecca andava bene così.

Aveva tasche profonde mezzo metro ed erano strapiene di lecca-lecca.

Si fermò sul ponte ingobbato, ad ascoltare l'acqua scrosciare sulle pietre.

Era un suono sommesso, come una richiesta di silenzio che invitasse il mondo all'ascolto.

E lui si fermò ad ascoltare.

Il signore dei lecca-lecca si accarezzò la lunga barba bianca. Se

l'accarezzava sempre quando doveva decidere qualche cosa. E ora

aveva deciso che doveva cominciare a piantare lecca-lecca.

Affondò una mano in tasca e ne estrasse una manciata.

Michael Mullen, Il mago dei lecca-lecca

➔ Rispondi alle domande.

- Che aspetto aveva il mago dei lecca-lecca?
- Com'era vestito?
- Che cosa faceva quando doveva decidere qualcosa?
- Quale decisione prese?

- Cosa accadrà quando il mago planterà i lecca-lecca nel suo giardino?
Immagina e continua la storia.

JORINDE E JORINGEL

C'erano una volta due innamorati, Jorinde e Joringel, che vivevano ai margini di una cupa foresta. Nella foresta vi era un tenebroso castello abitato da una strega cattiva, che trasformava le fanciulle in usignoli e i giovanotti in statue di pietra.

Un giorno i due innamorati andarono nella foresta a fare una passeggiata e si persero. Quando divenne buio, Jorinde si trasformò in usignolo e fu portata dalla strega nel castello.

Joringel disperato partì alla ricerca della sua Jorinde, ma inutilmente. Una notte, in sogno, gli apparve una fata, che aveva in mano una rosa rossa.

– Questa è la rosa dell'amore. Cercala e la strega sarà sconfitta – disse la fata.

Quando si svegliò, Joringel riprese la ricerca e trovò la rosa rossa del sogno. La colse e, come per magia, si ritrovò davanti al castello della strega. Entrò, vagò per sale piene di statue di pietra e alla fine giunse in una sala dove vide tanti usignoli chiusi in piccole gabbie.

In quel momento arrivò la strega, guardò il fiore e gridò: – Vattene o ti trasformo in una statua! Ma Joringel la toccò con la rosa dell'amore e l'incantesimo svanì: tutti i giovani ritornarono alla loro forma umana.

Il giorno dopo si celebrarono le nozze tra Jorinde e Joringel, che vissero per sempre felici e contenti.

Fratelli Grimm

→ Leggi la fiaba divisa in sequenze. Completa scrivendo i fatti narrati.

- C'erano due innamorati che vivevano ai margini di una foresta dove c'era _____

- Un giorno Jorinde e Joringel, andarono nella foresta e appena divenne buio _____

- Una notte apparve in sogno a Joringel una fata che _____

- Joringel trovò _____
- In quel momento arrivò la strega e _____

- Il giorno dopo _____

→ Rispondi con una X.

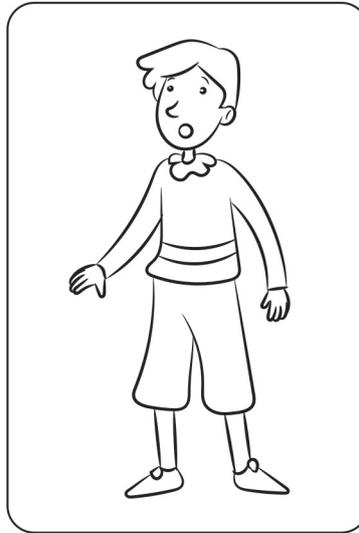
- Le frasi che hai completato ti sembrano adatte a esprimere il contenuto essenziale di ogni sequenza?
 Sì
 No
- Ti sembra che, leggendo il riassunto, si capisca la storia dei due innamorati?
 Sì
 No

LA PRINCIPESSA SMERALDINA

→ Osserva le immagini e scrivi la fiaba sul quaderno.



Situazione iniziale



Protagonista



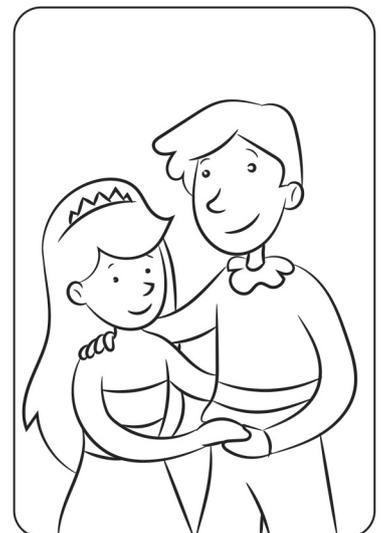
Antagonista



Aiutante ed elemento magico



Prova da superare



Lieta fine

LA TARTARUGA E LA LEPRE

➔ Leggi la favola e sottolinea la morale.

La lepre un giorno si vantava con la tartaruga. Diceva:

– Nessuno può battermi in velocità. Sfido chiunque a correre con me.

La tartaruga con la sua solita calma disse: – Accetto la sfida.

– Questa è buona! – esclamò la lepre e scoppiò a ridere.

– Non vantarti prima di aver vinto – replicò la tartaruga.

Così fu stabilito il percorso e dato il via.

La lepre partì come un fulmine: quasi non si vedeva più, tanto era già lontana.

Poi si fermò e, per mostrare il suo disprezzo verso la tartaruga, si sdraiò a fare un sonnellino.

La tartaruga intanto camminava con fatica, un passo dopo l'altro, e quando la lepre si svegliò, la vide vicino al traguardo.

Allora si mise a correre con tutte le sue forze, ma ormai era troppo tardi per vincere la gara.

La tartaruga sorridendo disse: – Non serve correre, bisogna partire in tempo.

Esopo, Favole, Signorelli

➔ Rispondi alle domande.

• Chi sono i personaggi della favola?

• Di che cosa si vanta la lepre?

• Chi accetta la sfida?

• Che cosa fa la lepre il giorno della gara?

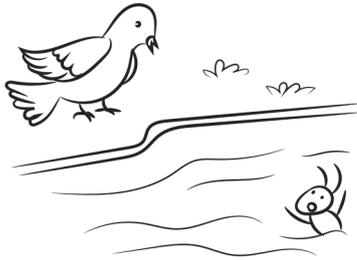
• Cosa fa, invece, la tartaruga?

• Chi vince la gara?

LA COLOMBA E LA FORMICA

→ Osserva le illustrazioni e sottolinea la morale. Poi completa la favola.

I protagonisti della vicenda



Una colomba, un giorno, beveva ad un ruscello, quando vide una formica che era caduta nell'acqua e cercava inutilmente di raggiungere la riva.

Narrazione dei fatti



La colomba gettò nell'acqua un filo d'erba e la salvò.



Qualche tempo dopo un ragazzaccio con una fionda vide la colomba. La formica

La favola si conclude con una morale



La colomba era fuggita lontano. La piccola formica l'aveva salvata.

Una buona azione non va mai perduta.

Esopo, Favole, Mondadori

UNA ZATTERA SULL'ACQUA

Una zattera stava sull'acqua. Il Creatore scese dal cielo con una corda e si fermò sopra quella zattera. Il suo volto era coperto e nessuno mai poté vederlo. Il suo corpo splendeva come un globo incandescente. Cominciò a fare cose.

Fece la terra asciutta con le montagne, quindi chiamò suo fratello il sole e la luce venne. Quando il sole tramontò, chiamò sua sorella luna. Chiamò le stelle per nome ed esse vennero fuori.

Creò le piante e gli animali e fece nascere gli uccelli nell'aria, poi disse: – Farò gli uomini.

Allora prese terra rossa e nera, la mischiò con acqua e plasmò due figure: un uomo e una donna.

Fece loro le mani come le sue, affinché, se fossero stati assaliti dagli orsi, potessero arrampicarsi sulle piante.

Avevano denti splendenti, i capelli neri e gli occhi rosa: erano molto belli.

M. Benvegna, Miti e leggende, La Sorgente

→ Il racconto è:

- un mito
 una fiaba
 una favola
 una leggenda

→ Il tempo è:

- un tempo lontanissimo
 un'epoca recente

→ Il luogo è:

- l'universo
 le montagne

→ Indica con una X se le affermazioni sono vere o false.

- Il Creatore scese dal cielo e si fermò sull'acqua. V F
- Fece la terra asciutta con le montagne. V F
- Poi chiamò solo la luna. V F
- Creò le piante ma non gli animali. V F
- Infine plasmò due figure: un uomo e una donna. V F

COME IL CONIGLIO DIVENNE BIANCO

Il pellerossa Occhio di Falco era un bravissimo cacciatore, tuttavia l'estate era stata così calda che tutti gli animali se ne erano andati in cerca d'acqua, e così anche Occhio di Falco non riusciva trovare selvaggina per sfamare la sua tribù. Un giorno il pellerossa decise di andare a caccia altrove, prese la sua canoa e navigò verso nord. Rema e rema, Occhio di Falco arrivò nelle terre gelate dove c'era sempre la neve e ne fu contento, perché sulla neve avrebbe potuto vedere meglio le tracce degli animali. Tuttavia, mentre inseguiva un cervo, lo sorprese una bufera di neve. Il pellerossa si perse.

Per fortuna trovò un coniglio bruno che, con gentilezza, si offrì di aiutarlo e lo riportò alla sua canoa, salvandolo da morte sicura. Prima di salutarlo, l'indiano ringraziò il coniglio, lo accarezzò e con una magia fece diventare il suo pelo bianchissimo in modo che sulla neve nessuno potesse più vederlo e dargli la caccia.

Leggenda dei Pellerossa

→ Il racconto è:

- un mito una fiaba una favola una leggenda

• Qual è lo scopo di questa leggenda? _____

→ Segna con una X le affermazioni corrette.

- Il pellerossa era un abile pescatore.
 Tutti gli animali erano andati in cerca d'acqua.
 Il pellerossa raggiunse le alte montagne.
 Il pellerossa, mentre seguiva un cervo, fu sorpreso da una bufera di neve e si perse.
 Il pellerossa fu salvato da un coniglio bianco.
 L'indiano ringraziò il coniglio e con una magia fece diventare il suo pelo bianchissimo.

LO ZIO STEFANO

➔ **Sottolinea nel testo, con colori diversi, le parole che descrivono l'aspetto fisico e l'abbigliamento dello zio Stefano.**

Era molto anziano, ma vigoroso, alto e dritto come un tronco, con i capelli argentei tagliati a spazzola, occhiali cerchiati d'oro e un sorriso attraente che dalle labbra straripava fino agli occhi e alla fossetta del mento. La cosa strana e incredibile era che zio Stefano era apparso tra i mobili del salottino azzurro in perfetta tenuta da montanaro, con tanto di zaino sulle spalle, scarponi e calzettoni, pantaloni di velluto al ginocchio e camiciotto a quadri arrotolato sulle braccia muscolose e abbronzate.

G. Padoan, Il fantasma del Monte che Barba, Piccoli



➔ **Rispondi alle domande.**

- Come ti sembra lo zio Stefano? _____

- Com'è il suo aspetto fisico? _____

- Com'è il suo abbigliamento? _____

- Che carattere ha? _____

➔ **Seguendo la stessa struttura del testo descrivi brevemente una persona che ti ha particolarmente colpito.**

IL PICCHIO

Una mattina all'alba mentre mi godevo il letto, sentii uno strano suono: un battere rapido e secco con delle pause.

In silenzio e lentamente aprii la finestra: era un picchio rosso maggiore.

Si arrampicava veloce sul larice, a spirale, quando si fermava appoggiava il corpo sulla forte e breve coda e si attaccava al tronco con le quattro dita unghiate.

Batteva sul tronco e questo rumore risuonava limpido nel mattino invernale, come uno strumento a percussione.

I pezzi di corteccia saltavano via con rapidità, ma con più rapidità ancora la lingua del picchio rosso cercava e coglieva gli insetti.

Instancabile, continuava a salire e scendere lungo il tronco, a battere, a far volare via scaglie di corteccia, a frugare, a prendere la sua colazione con la lingua lunga e vischiosa.



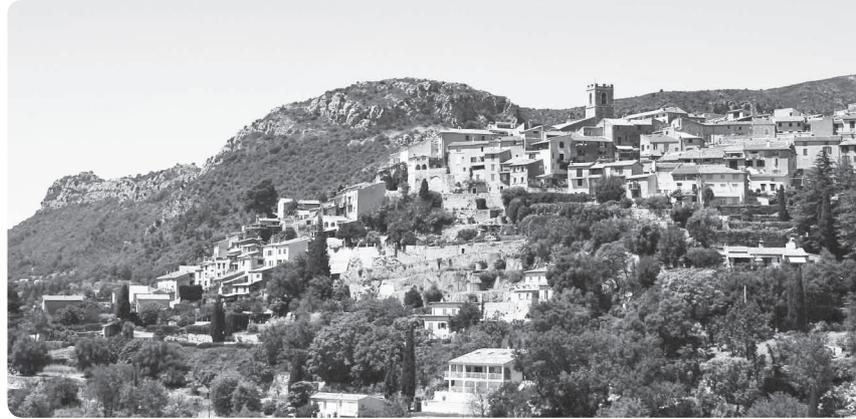
M. Rigoni Stern, *Il libro degli animali*, Einaudi

➔ **Sottolinea nel testo i dati visivi, i dati uditivi e i dati di movimento. Poi riscrivili in tabella.**

Dati visivi	Dati uditivi	Dati di movimento
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

PAESAGGIO DI MONTAGNA

Davanti a noi, oltre la strada, il fiume passava gorgogliando tra i verdi prati sfiorati dal sole. A sinistra tre barriere di montagne, una più alta dell'altra, chiudevano la valle. A destra la strada s'inoltrava nel bosco di abeti e accennava a scendere leggermente.



In direzione del paese spuntavano tra le piante i tetti aguzzi delle case e due allegri campanili.

Lontano, oltre il paese, si alzava un'altissima montagna coronata da rocce che sembravano torri di un castello.

In basso il giardino dell'albergo, umido di rugiada mattutina, era un'oasi di fresco, benché si fosse alle prime settimane di luglio. Nessun rumore turbava l'aria: tutto era immobile nella bellezza del mattino e dava l'impressione di un paesaggio incantato.

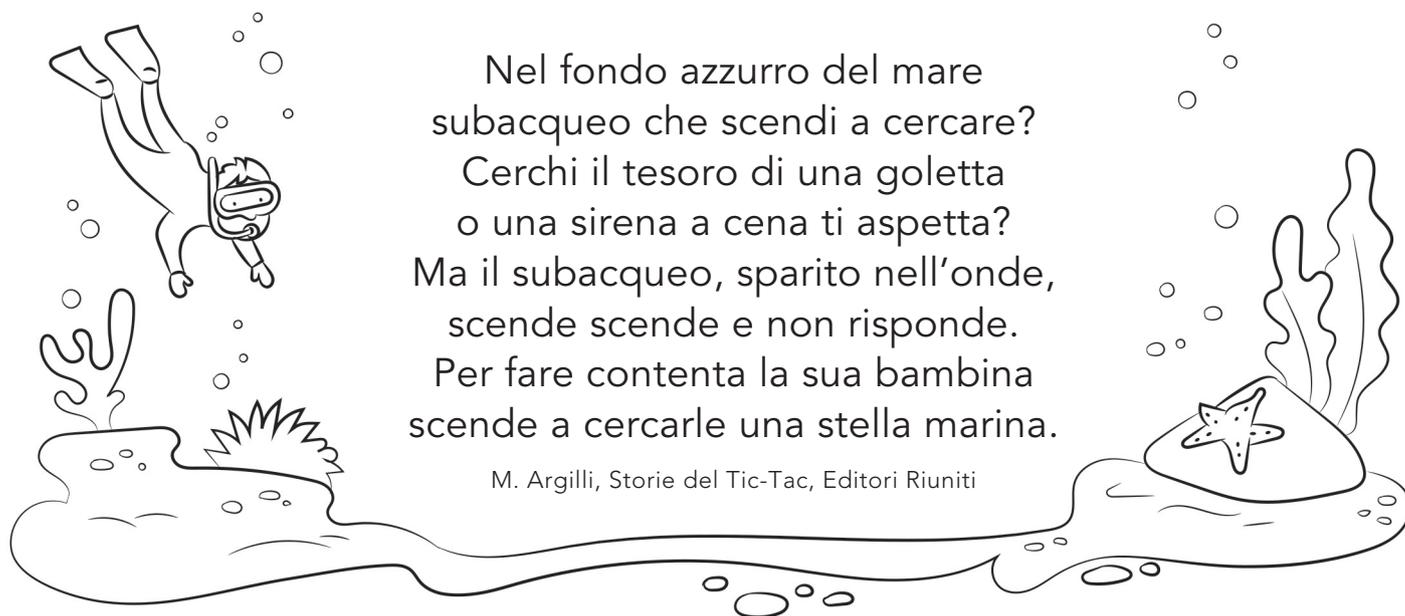
Piero Chiara, *Il capostazione di Casalino e altri 15 racconti*, Mondadori

→ Come ti sembra il paesaggio?

→ Sottolinea le parole che indicano la posizione degli elementi. Usando la stessa struttura del testo descrivi un paesaggio, individuando via via gli elementi che lo caratterizzano.

SUBACQUEO, CHE SCENDI A CERCARE?

➔ Sottolinea le parole in rima.



Nel fondo azzurro del mare
subacqueo che scendi a cercare?
Cerchi il tesoro di una goletta
o una sirena a cena ti aspetta?
Ma il subacqueo, sparito nell'onde,
scende scende e non risponde.
Per fare contenta la sua bambina
scende a cercarle una stella marina.

M. Argilli, Storie del Tic-Tac, Editori Riuniti

➔ La filastrocca presenta:

- la rima baciata
- la rima alternata

➔ Completa la poesia con le seguenti parole.

strano - motorino - Barletta - baleno

Un signore raggiunse Torino
correndo in _____

Un altro arrivò a _____
pedalando in bicicletta.

Fece il biglietto per Milano
un signore molto _____

Un'arzilla vecchietta prese il treno
e raggiunse Forlì in un _____

- La poesia è in rima _____

GOAL!

➔ Leggi la filastrocca e cerchia di rosso le parole in rima.

Giocano a calcio i grilli
e non lasciano tranquilli
i fiori circostanti.
Han scelto come palla
una mimosa gialla.
Il grillo centravanti
la passa ad un terzino
che con il suo zampino
le fa fare un bel volo
ad un passo dal suolo.
Vicino a un paracarro
ci sta compar ramarro,
che segue la volata
a bocca spalancata.
Compiuto il suo tragitto
la palla poco esperta
finisce a capofitto
dentro la bocca aperta
del ramarro che dice:
– Goal! – e tutto felice
per l'improvvisa pappa
ingoia il fiore e scappa.

L. Folgore



➔ Rispondi alle domande.

- In che modo si divertono i grilli? _____
- Che cosa accade al ramarro mentre segue la partita? _____

IL CIELO DI NOTTE

→ Sottolinea nel testo le similitudini.

Il cielo è come un mare
e le nubi paiono ombre
la luna è come una barca
che naviga tra le stelle

Poesia giapponese



→ A quali elementi il poeta paragona il cielo, le nubi e la luna?

- Il cielo → _____
- Le nubi → _____
- La luna → _____

→ Per ogni elemento inventa una similitudine.

- Il prato sembra → _____
- La margherita somiglia → _____
- Il cipresso è come → _____

NOVEMBRE

→ Sottolinea nella poesia la similitudine.

Ascolta...

Con un fruscio secco e lieve,
simile a scalpiccio di fantasmi che passano,
le foglie accartocciate dal gelo
si staccano dagli alberi
e cadono.

Adelaide Crapsey



→ Completa.

- Il fruscio secco e lieve delle foglie è simile allo _____

LA LUCERTOLA

La lucertola fa capolino. Dalla sua bocca esce ogni momento la lingua. Piatta, un po' violacea, terminante in due punte dure, è un'arma potente. Non soltanto serve alla lucertola a riconoscere, al tatto, la natura degli oggetti che la interessano, ma è anche un'arma da caccia.

Bagnata di saliva vischiosa, essa trattiene le prede e possiede la facoltà di allungarsi a piacere. E rende la lucertola temibile alla selvaggina minuscola: bruchi, vermi, insetti.

La lucertola è potentemente attrezzata per la masticazione. Le sue mascelle posseggono ciascuna due file di denti e sono mosse da muscoli robusti. Utile quanto graziosa, la piccola lucertola si nutre di quasi tutti gli insetti che distruggono la frutta e i semi e, quando il freddo si fa più intenso, essa si addormenta nella sua tana e non esce che al ritorno del caldo.

AA.VV. (Umanità, 3°, AVE)



➔ Rispondi alle domande.

- Qual è l'arma della lucertola? _____

- Perché è considerata un'arma da caccia? _____

- Di che cosa si nutre la lucertola? _____

- Perché è utile? _____

IL FICO D'INDIA

Ecco il fico d'India.

Quelle che sembrano foglie larghe e carnose sono il tronco e i rami.

E le foglie allora dove sono?

Sono quelle che sembrano spine!

Perché il tronco, i rami e le foglie di questa pianta hanno forme così insolite?

Proviamo a tagliare un ramo: lo troviamo pieno di acqua come una spugna. Perché?

Il fico d'India vive in, genere, nei luoghi caldi e aridi: ma, come tutte le piante, ha bisogno di acqua per vivere, e così accumula nel tronco e nei rami tutta quella che può

assorbire dal terreno, quando cadono le poche piogge, o dall'aria.

Tronchi e rami sono veri e propri serbatoi d'acqua.

E perché le foglie sono ridotte a spine?

Le foglie degli alberi lasciano evaporare una gran parte dell'acqua che sale dalle radici; ma dalle foglie legnose del fico d'India l'acqua non può evaporare e resta tutta a disposizione della pianta.

AA.VV.



➔ Perché il fico d'India è una strana pianta? Spiega.

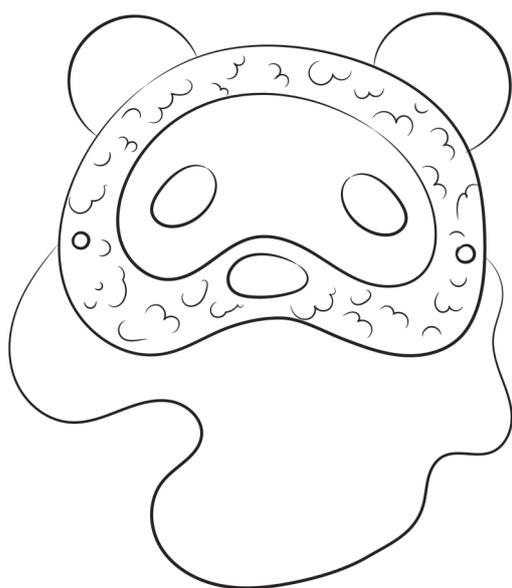
UN GRAZIOSO PANDA

Occorrente

- cartoncino nero
- un pastello bianco
- un ampio elastico
- cotone idrofilo
- colla e forbici

Procedimento

- Ritaglia nel cartoncino nero una sagoma come quella che vedi di lato. (Per le misure, basati sul tuo viso). Con il pastello bianco disegna naso e occhi.
- Ritaglia l'interno degli occhi e pratica due forellini ai lati con la punta del pastello.
- Incolla dei batuffoli di cotone sulla maschera lasciando liberi solo il contorno degli occhi, il naso e le orecchie.
- Taglia l'elastico e lega le due estremità ai forellini. La maschera è pronta!
- Modificando in parte queste istruzioni, potrai divertirti a realizzare le maschere di altri animali.



Daniela Alvisi, Il mondo degli animali, Lisciani

→ Qual è lo scopo del testo?

- Dare regole di comportamento
- Dare regole per un gioco
- Dare istruzioni per costruire un oggetto

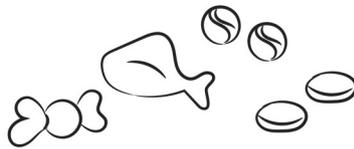
→ Le fasi del procedimento seguono:

- un ordine preciso
- sono disposte a caso

LA SENTINELLA AL BUIO

Occorrente

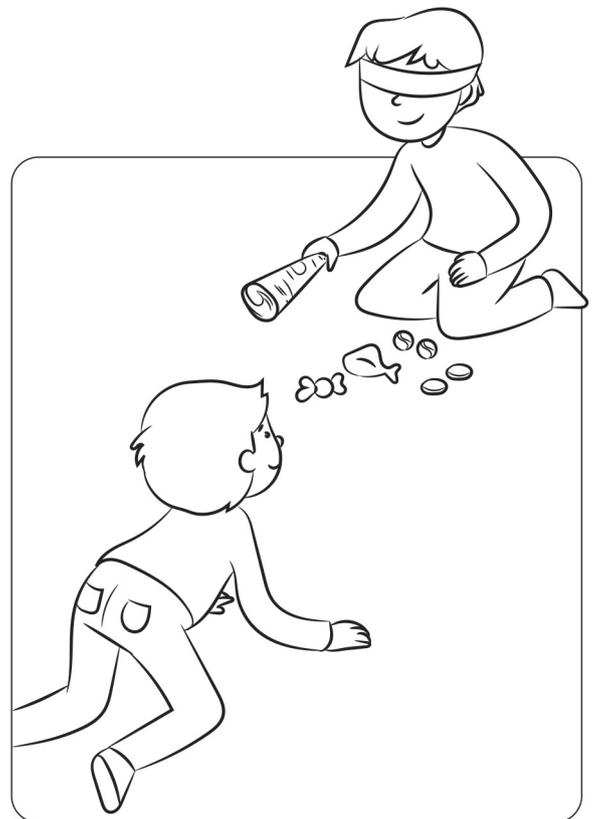
- una benda per gli occhi
- piccoli oggetti
- un giornale



Procedimento

- Si estrae a sorte un giocatore che faccia la sentinella. Si siede a terra e mette davanti a sé la sua merce, per esempio palloncini, caramelle ecc.
- Poi si benda gli occhi e prende in una mano un giornale arrotolato. Gli altri si avvicinano in silenzio a quattro zampe per cercare di portar via qualche oggetto esposto.
- Se la sentinella sente qualche rumore, può dare un leggero colpo con il giornale in quella direzione. Il giocatore toccato dice il suo nome e si ritira dal gioco.
- Quando un bambino riesce a impossessarsi di un oggetto, deve tornare al punto di partenza prima di provare un'altra volta.
- Il gioco prosegue fino a quando terminano gli oggetti o i giocatori.

J. M. Alluè, Giochi per l'Inverno



→ Il testo che hai letto:

- racconta una storia
- fornisce le regole di un gioco

→ Il linguaggio è:

- essenziale, ma preciso
- ricco nelle descrizioni

Martedì 13 agosto

Cara nonna,
ormai sono qui da abbastanza tempo per esserne sicura: l'isola di Issopyxos mi piace!
Se davvero la mamma non vuole salire mai più per tutta la sua vita su una nave e deve quindi rimanere qui per sempre, allora rimango con lei. Potremmo passarcela bene qui. Il portiere dell'albergo mi ha raccontato che in febbraio tutti gli alberi hanno già i fiori e che ci sono cinque gradi quando fa freddo. Naturalmente dovrei imparare il greco per poter andare a scuola. Potremmo pitturare i sassi, le zucche secche e anche le magliette da vendere ai turisti. E poi avremmo bisogno di meno soldi che a casa, perché qui non servono stivali invernali e berretti di pelliccia e giacche a vento. E tu potresti venire spesso a trovarci! Adesso però devo smettere di scrivere. Il papà mi ha chiamato dal balcone perché devo andare a pranzo. Un migliaio di baci.

La tua Susi

Riduz. da Ch. Nostlinger, Cara nonna, la tua Susi, Piemme

→ Il linguaggio utilizzato è:

- confidenziale
 formale

→ Lo scopo della lettera è:

- raccontare esperienze, esprimendo stati d'animo
 informare in modo oggettivo e distaccato

Il mittente è: _____

Il destinatario è: _____

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

STORIA Classe terza

NUCLEO TEMATICO - USO DELLE FONTI

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno ricava da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato lontano. 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere la funzione delle fonti nella ricostruzione storica. Riconoscere diversi tipi di fonti. Conoscere il lavoro dello storico e dei suoi collaboratori. Ricavare informazioni dall'osservazione di fonti storiche sulla storia della Terra e sulla Preistoria. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscimento e classificazione di vari tipi di fonti. Conoscenza dei compiti dello storico e dei suoi collaboratori. Lettura di testi e analisi immagini sull'evoluzione dell'uomo, sul Paleolitico e sui cambiamenti avvenuti nel Neolitico.

NUCLEO TEMATICO - ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno riconosce relazioni di successione, di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti in fenomeni di carattere storico. 	<ul style="list-style-type: none"> Ordinare le fasi principali della storia della Terra. Rappresentare verbalmente i fatti relativi ai periodi della Preistoria. Collegare i modi di vivere degli uomini della Preistoria con gli aspetti dell'ambiente. Effettuare confronti tra i modi di vivere degli uomini nei diversi periodi della Preistoria. 	<ul style="list-style-type: none"> Collocazione sulla linea del tempo delle varie fasi dell'evoluzione dell'uomo. Conoscenza delle principali caratteristiche della vita dell'uomo nel Paleolitico e nel Neolitico.

NUCLEO TEMATICO - STRUMENTI CONCETTUALI

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno ricava dalla lettura e dall'ascolto di testi a carattere storico le modalità di ricostruzione del passato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o la lettura di testi. • Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle caratteristiche delle diverse Ere geologiche, del processo di ominazione e dei periodi della Preistoria. • Comprensione del concetto di evoluzione in ambito storico.

NUCLEO TEMATICO - PRODUZIONE SCRITTA E ORALE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno espone con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina. • Elabora in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. • Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi di testi e immagini sugli animali della Preistoria. • Analisi di testi e immagini sul modo di vita dell'uomo nel Paleolitico e nel Neolitico. • Sintesi dei contenuti.

Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

LE FONTI

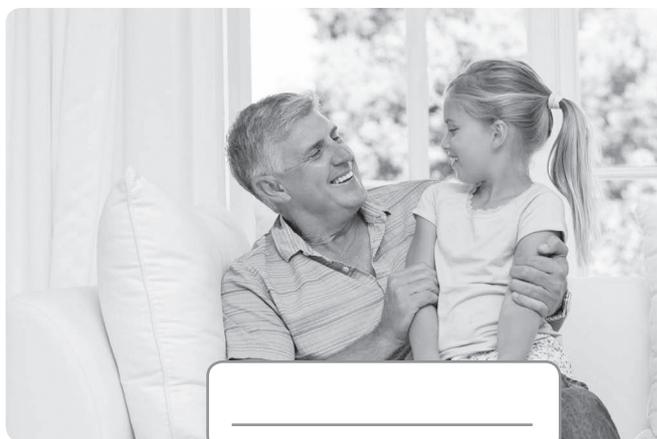
Per ricostruire il passato lo storico studia le fonti.

→ Di che tipo di fonte si tratta?









→ Indica con una X se le affermazioni sono vere o false.

- I documenti sono fonti orali.
- I racconti sono fonti orali.
- Gli oggetti sono fonti materiali.
- Le lettere sono fonti visive.
- Gli utensili sono fonti materiali.
- Le interviste non sono fonti orali.
- I giornali sono fonti scritte.
- I dipinti non sono fonti visive.
- I monumenti, i palazzi sono fonti materiali.

 V F

 V F

 V F

 V F

 V F

 V F

 V F

 V F

 V F

Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

GLI ESPERTI DELLA STORIA

Lo storico nel suo lavoro è aiutato da diversi studiosi.

→ Collega il nome e i compiti di ogni studioso all'immagine ad essi relativa.

storico



Studia le usanze e le abitudini dei popoli antichi e moderni.

archeologo



Cerca e studia i resti fossili di animali e piante vissuti molto tempo fa.

paleontologo



Scava e riporta alla luce oggetti e tracce lasciate dagli uomini del passato.

geologo



Studia le rocce e i minerali della Terra.

antropologo

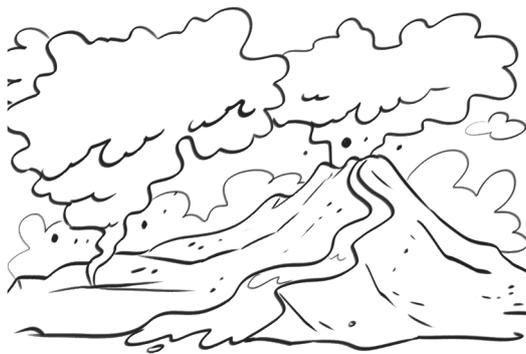


Cerca le fonti per ricostruire la storia della Terra.

LA FORMAZIONE DELLA TERRA

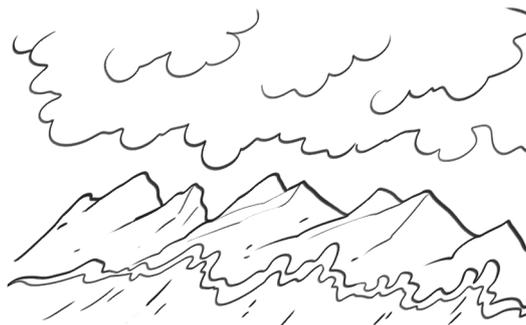
➔ Leggi e collega ogni descrizione all'immagine corrispondente.

All'inizio la Terra era una sfera formata da materiale incandescente.

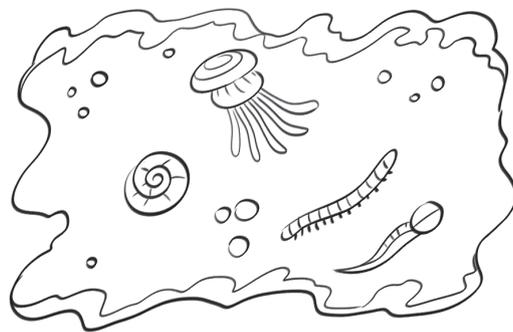


La superficie della Terra lentamente si raffreddò. Si formò la crosta terrestre.

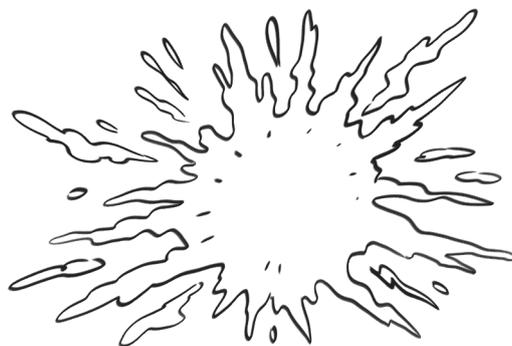
L'aria era piena di gas prodotti dai vulcani e di vapore acqueo.



Delle nubi cominciarono ad avvolgerla, caddero piogge continue che formarono i mari.



Nell'acqua si svilupparono le prime forme di vita formati da una sola cellula. In seguito iniziarono a formarsi alghe e microscopici animali.



Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

NASCE LA VITA SULLA TERRA



→ **Completa il testo inserendo correttamente le seguenti parole:**

meduse • pesci • organismi unicellulari • anfibii
piccoli mammiferi • dinosauri • uomo

3 miliardi di anni fa nell'acqua comparvero le prime forme di vita:
_____ formati da una sola cellula.

Col passar del tempo nel mare si svilupparono organismi pluricellulari:
spugne, _____, trilobiti.

500 milioni di anni fa apparvero i primi esseri vertebrati, cioè aventi una
struttura ossea: i _____.

Man mano che l'ossigeno si diffuse nell'aria, alcuni animali cominciarono a
vivere sulla terraferma: gli _____, i primi vertebrati terrestri.

230 milioni di anni fa sulla Terra si diffusero i _____
(rettili) e, contemporaneamente, anche i _____.

65 milioni di anni fa i dinosauri si estinsero lasciando spazio ai mammiferi.
4 milioni di anni fa apparve l'australopiteco, l'antenato dell'_____.

→ **Rispondi alle domande.**

- Dove comparvero le prime forme di vita? _____
- Di che cosa avevano bisogno gli animali per vivere sulla terraferma?

I FOSSILI

➔ Segna con una X se ogni la frase è vera o falsa.

- I fossili sono resti pietrificati di animali o di piante vissuti sulla Terra milioni di anni fa. V F
- Il processo che porta alla formazione dei fossili si chiama liquefazione. V F
- Grazie allo studio dei fossili è stato possibile ricostruire l'evoluzione solo delle piante. V F
- Sono stati ritrovati mammut congelati da millenni perfettamente intatti. V F
- Anche le orme diventano fossili se riempite nel tempo da minerali. V F

FOSSILIZZAZIONE IN AMBRA

➔ Completa inserendo correttamente le parole.

vetro • indurisce • resina • alberi • insetti • ambra

Gli _____ e le foglioline rimangono intrappolati nella _____ degli _____.

La resina con il passare del tempo si _____ trasformandosi in _____.

Siccome questa sostanza è gialla e trasparente come il _____, si possono notare gli insetti e le foglioline imprigionate al suo interno.

➔ Completa scrivendo sui puntini a chi appartengono questi fossili?



Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

I DINOSAURI

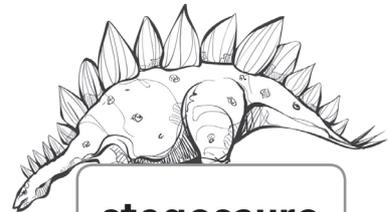
→ Collega la descrizione di ciascun dinosauro alla sua immagine.

Aveva placche lunghe sulla schiena e due coppie di lunghe spine sulla coda.



tirannosauro

Aveva un grosso collare osseo e delle lunghe corna sulla fronte.



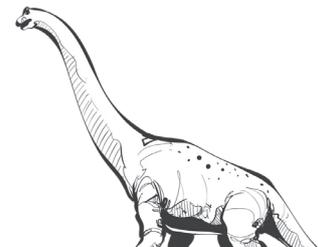
stegosauro

Aveva la testa molto piccola e collo e coda molto lunghi.



triceratopo

Era carnivoro, con una bocca provvista di sessanta denti seghettati e lunghi.



diplodoco

→ Indica con una X se le affermazioni sono vere o false.

- I dinosauri erano solo carnivori.
- I dinosauri non erano rettili.
- Deponevano le uova.
- Il più feroce tra i carnivori era il tirannosauro.
- Gli ittiosauri popolavano i mari.
- Gli pterosauri non erano rettili volanti.
- I dinosauri si estinsero per cause ancora poco chiare.

V	F
---	---

V	F
---	---

V	F
---	---

V	F
---	---

V	F
---	---

V	F
---	---

V	F
---	---

Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

TENERI ERBIVORI

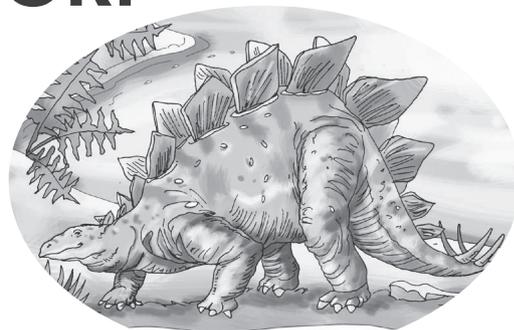
I Sauropodi erano dei veri giganti. Non solo il corpo e il collo erano smisurati, ma anche i loro stomaci e intestini. Per ricavare nutrimento e sostenere un corpo così massiccio dovevano ingurgitare cibo in grande quantità.

Per evitare una problematica competizione, probabilmente le varie specie trovavano il cibo su "scaffali" a livelli diversi in modo che nessuno restasse a pancia vuota.

Il brachiosauro, alto come una casa di cinque piani, brucava le cime delle sequoie. Il diplodoco, con il collo allungato in avanti, si serviva un po' più in basso.

Lo stegosauro, invece, cercava il cibo a livello del terreno.

Le orme fossili dei Sauropodi indicano che vivevano in mandrie e si spostavano alla ricerca di nuovi pascoli.



Adatt. da M. Lauro, Preistoria. L'evoluzione della vita sulla Terra, Giunti Junior

➔ Completa ricavando le informazioni dal testo.

I Sauropodi erano erbivori giganteschi.

Essi ingurgitavano _____

Il brachiosauro, alto come una casa di 5 piani, _____

Il diplodoco, con il collo allungato in avanti, _____

Lo stegosauro cercava il cibo _____

Le orme dei fossili dei Sauropodi indicano che _____

Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

I NOSTRI ANTENATI

→ Collega con una freccia ogni figura alle sue caratteristiche.



Australopiteco

Stava perfettamente in piedi, sapeva controllare e usare il fuoco, scheggiava le pietre di selce, era un cacciatore.



Homo habilis

Camminava incerto su due zampe, si riparava in grotte e caverne, si nutriva di radici, semi e frutti.



Homo erectus

Costruiva strumenti di maggior precisione e capanne o tende dove viveva in gruppo. Utilizzava un linguaggio per comunicare. Realizzava pitture rupestri. Seppelliva i defunti.

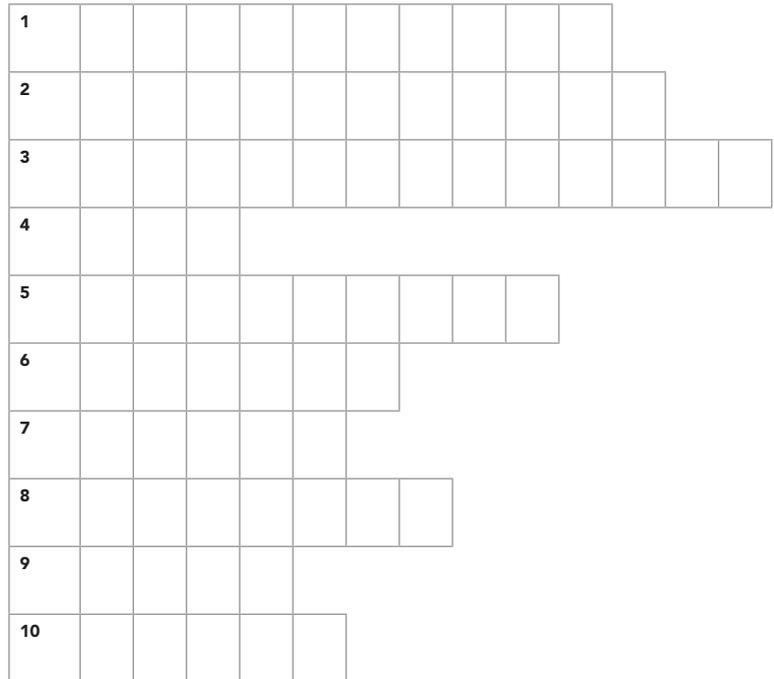


Homo sapiens

Costruiva oggetti in pietra (chopper) per tagliare carni e pelli di animali. Era nomade e viveva in piccoli gruppi. Si dedicava alla caccia di gruppo e alla pesca.

IL CRUCIVERBA STORICO

- 1- Periodi molto freddi.
- 2- Il più feroce dinosauro carnivoro.
- 3- Il primo ominide.
- 4- Il più antico scheletro di australopiteco.
- 5- Una caratteristica del dito pollice.
- 6- Resto pietrificato di animale o vegetale.
- 7- Il clima nella glaciazioni.
- 8- Durante i periodi freddi ricopriva vaste regioni.
- 9- Il contrario di freddo.
- 10- L'antenato dell'elefante che aveva una folta pelliccia.



→ Collega ogni termine alla sua definizione.

Chopper

Prima della storia, prima della creazione della scrittura.

Preistoria

Pietra dura molto tagliente, scheggiata sui due lati.

Paleolitico

Età della pietra antica.

Neolitico

Età della pietra nuova.

Amigdala

Pietra scheggiata da una sola parte.

Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

VIVERE NEL PALEOLITICO

→ Osserva l'immagine e segna con una X le affermazioni corrette.



→ Nel Paleolitico c'erano:

- animali come il mammut, l'orso delle caverne e il rinoceronte lanoso
- animali come quelli di oggi

→ A caccia gli uomini andavano:

- da soli
- in gruppo

→ Per procurarsi il cibo:

- le donne raccoglievano radici e frutti selvatici, gli uomini andavano a caccia
- si allevavano gli animali e si raccoglievano i prodotti dell'agricoltura

→ Si difendevano con:

- bastoni di legno, lance con la punta di pietra
- lance in metallo

→ Durante il Paleolitico gli uomini:

- seppellivano i propri animali
- seppellivano i propri simili

LA RELIGIONE E IL CULTO DEI MORTI

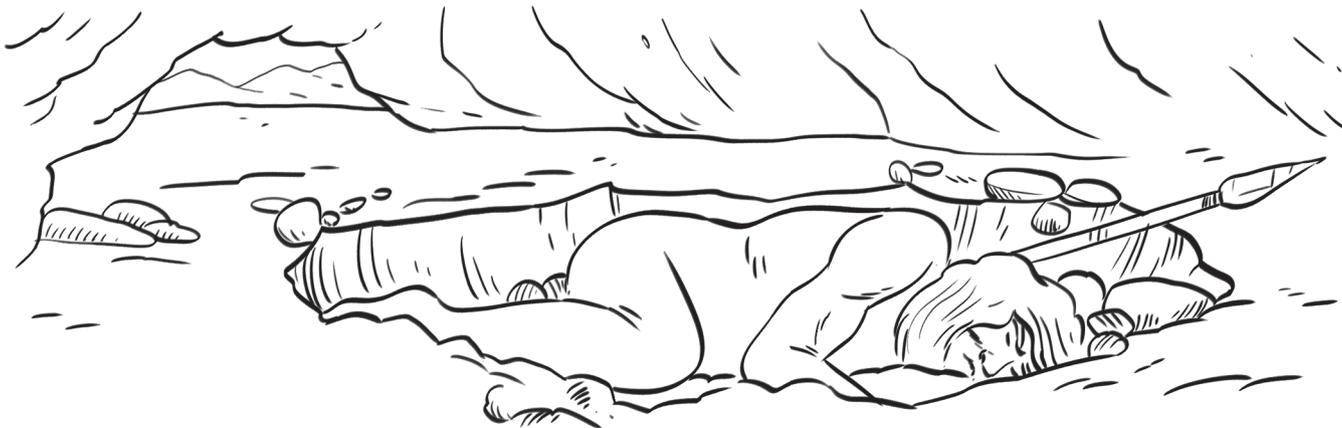
→ Inserisci correttamente le seguenti parole:

graffiti • sacerdoti • religione • riti • donna • Dea Madre

Gli uomini del Paleolitico avevano sviluppato una forma di _____.
Alcuni _____ mostrano delle figure umane, erano forse degli sciamani, una specie di _____, vestiti per celebrare alcuni _____ religiosi.
In alcuni scavi sono state ritrovate statuette a forma di _____ chiamate Veneri. Queste statuette erano forse utilizzate per il culto della _____.



→ Osserva l'immagine e segna con una X le affermazioni corrette.



- Durante il Paleolitico gli uomini seppellivano i propri simili.
- I defunti venivano messi in fosse non molto profonde in posizione supina.
- Spesso i morti venivano sepolti nella parte esterna delle grotte.
- Insieme ai corpi dei defunti venivano deposti i loro abiti.
- Gli uomini preistorici pensavano che la vita continuasse dopo la morte.

Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

GLI UOMINI DEL PALEOLITICO

PALEOLITICO	Dove vivono?	_____ _____ _____
	Cosa dipingono?	_____ _____ _____
	Cosa mangiano?	_____ _____ _____
	Cosa seppelliscono?	_____ _____ _____
	Come usano il fuoco?	_____ _____ _____
	Quali strumenti usano?	_____ _____ _____
	Come si procurano il cibo?	_____ _____ _____
	Come cacciano gli animali?	_____ _____ _____

PITTURE RUPESTRI

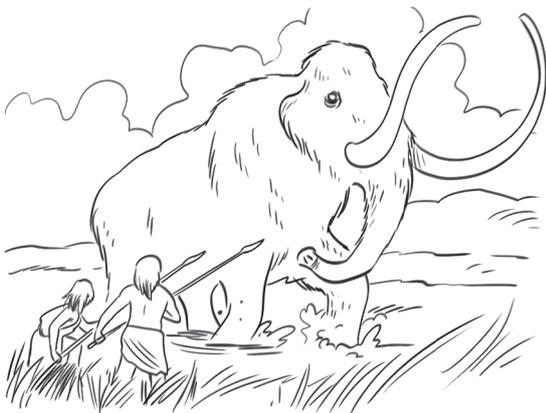
L'Homo sapiens fu il primo a realizzare pitture rupestri, cioè dipinse sulle rocce o sulle pareti delle grotte scene di caccia o animali. Venivano raffigurati mammut, cervi, bisonti, cavalli. Realizzò anche graffiti con attrezzi appuntiti di pietra per incidere figure sulla roccia viva o sulle pareti argillose. Dipingere o incidere le figure degli animali era un modo per vincere la paura e augurarsi una buona caccia.

➔ **Rispondi alle domande.**

- In che cosa consistono le più antiche manifestazioni dell'arte rupestre?

- Perché gli uomini dipingevano scene di caccia?

1



2

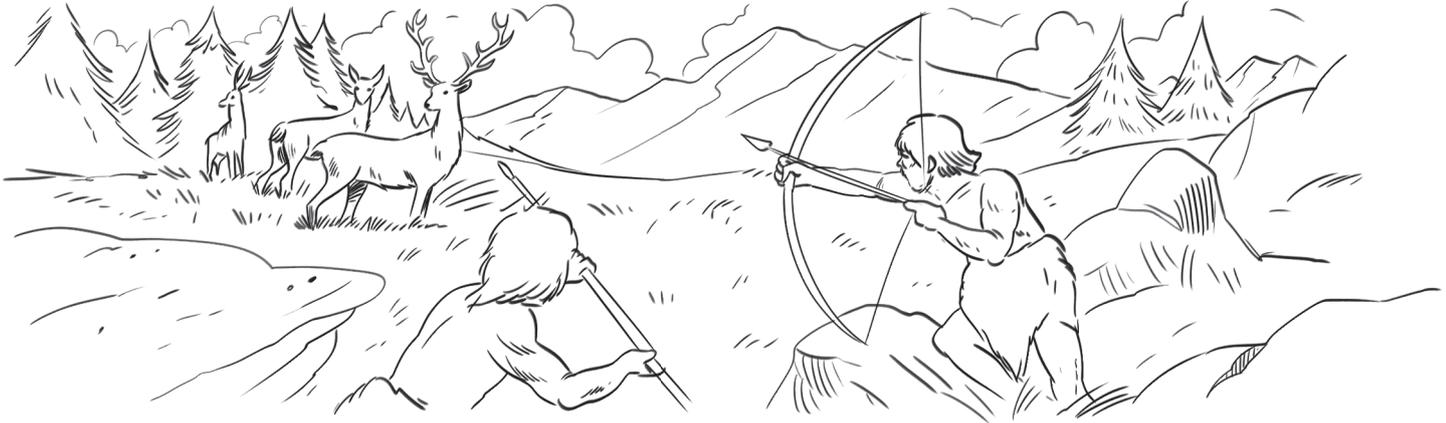


- Quale delle due scene è del Paleolitico? Perché?

Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

COME UNO STORICO

➔ Analizza l'immagine aiutandoti con le domande e scrivi il titolo.



TITOLO: _____

- Come avveniva la caccia, da soli o in gruppo?
- Quali animali venivano cacciati?
- Quale arma era utilizzata?

➔ Indica con una X le informazioni che si possono ricavare dall'immagine.

- Gli uomini di questo periodo vivevano di pastorizia.
- Erano in grado di costruire armi.
- Avevano ideato una tecnica di caccia.
- Gli animali cacciati erano simili ai cervi.

Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

IL NEOLITICO

➔ Rispondi alle domande indicando con una X la risposta corretta.

- Come erano gli uomini del Neolitico?
 - Sedentari
 - Nomadi
- Quali oggetti costruivano con la ceramica?
 - Vasi
 - Zappe
- Quale fu il principale cambiamento che caratterizzò il Neolitico?
 - L'uomo divenne agricoltore e allevatore
 - L'uomo divenne allevatore
- Quale attività ebbe inizio nel Neolitico grazie all'allevamento di animali come le pecore?
 - La tessitura
 - Il commercio
- Dove vivevano gli uomini nel Neolitico?
 - In villaggi
 - In capanne
- Quale fu il primo metallo a essere impiegato per fabbricare attrezzi?
 - Il ferro
 - Il rame

➔ Cerchia gli elementi caratteristici del Neolitico e cancella con una X l'intruso.



Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

I PRIMI VILLAGGI DEL NEOLITICO



➔ Segna con una X il completamento corretto.

- Quasi sempre i villaggi sorgevano vicino ai fiumi:
 - per avere l'acqua a disposizione per le persone, i campi e gli animali
 - per poter pescare
- Nei villaggi, oltre alle case, vi erano edifici:
 - per pregare
 - per conservare i raccolti
- Le case erano fatte con:
 - legno, pietre, sassi e paglia o con mattoni di paglia e argilla
 - pelli e ossa di animali
- In alcuni villaggi le case:
 - sorgevano in riva ai laghi: le palafitte
 - sorgevano ai piedi delle montagne
- Le palafitte erano costruite su:
 - piattaforme di legno sostenute da lunghi pali piantati sui fondali
 - piattaforme di paglia e argilla sostenute da lunghi pali piantati sui fondali

IL NEOLITICO: IL COMMERCIO

→ Osserva l'illustrazione. Che cosa stanno facendo gli uomini rappresentati? Spiega.



→ Segna con una X se ogni frase è vera o falsa.

- Nei villaggi, con la divisione dei compiti, nacquero i mestieri. V F
- Le merci prodotte erano in eccesso. V F
- Gli uomini iniziarono a scambiarsi i prodotti. V F
- La prima forma di commercio si chiama trattativa. V F
- Lo scambio avveniva in luoghi sconosciuti. V F
- Gli scambi dei prodotti avvenivano all'interno del villaggio o con gli abitanti dei villaggi vicini. V F
- I prodotti venivano trasportati via terra con trattori. V F
- Lo scambio avveniva spesso vicino a corsi d'acqua su barche che trasportavano merci. V F
- Le prime forme di scrittura furono utilizzate dai mercanti. V F

Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

L'ETÀ DEI METALLI

Gli uomini iniziarono la lavorazione dei metalli per costruire i primi utensili, abbandonando progressivamente l'utilizzo della pietra.

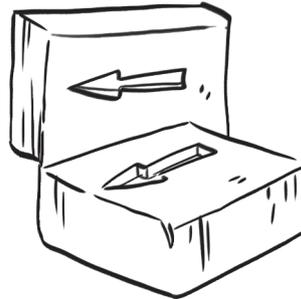
→ Osserva i disegni e spiega come gli uomini del Neolitico lavoravano i metalli.



Facevano fondere i metalli in forni fatti di _____.



Raccoglievano il metallo fuso in uno _____ di pietra.



Versavano il metallo fuso in stampi con la forma dell' _____ che si voleva realizzare.



Quando il _____ si raffreddava l'oggetto veniva rifinito.

→ Colora soltanto i metalli.

argilla

bronzo

ferro

pietra

legno

rame

stagno

→ Segna con una X le affermazioni corrette.

- Il primo metallo utilizzato dagli uomini del Neolitico non fu il rame.
- Gli uomini fondendo rame e stagno ottennero il bronzo.
- Venne messa a punto la lavorazione del ferro.
- Il ferro si rivelò meno resistente del rame e del bronzo.
- Il ferro permise di realizzare strumenti più efficaci di quelli in rame.
- Gli uomini poterono costruire col ferro armi migliori per cacciare.
- Con la scoperta dei metalli nacque un nuovo mestiere: il fabbro.

Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

PALEOLITICO E NEOLITICO

→ Colora di verde il quadratino relativo alle affermazioni che si riferiscono all'uomo del Neolitico e di blu quello relativo all'uomo del Paleolitico.

Viveva in caverne o grotte.

Scoprì il fuoco.

Era sedentario.

Costruiva capanne con rami, ossa e pelli di animali.

Costruì i primi villaggi.

Tesseva la lana e le fibre vegetali.

Era nomade.

Viveva nelle grotte.

Addomesticava gli animali per impiegarli nei lavori dei campi.

Arava e seminava i campi.

Usava bastoni appuntiti per cercare radici.

Imparò a coltivare la terra e ad allevare gli animali.

Si nutriva grazie alla caccia e alla pesca.

Utilizzava la pietra levigata.

Inventò la ruota.

Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

ANCORA PALEOLITICO E NEOLITICO

➔ In quale periodo accadono i seguenti avvenimenti? Nel Paleolitico o nel Neolitico? Segnalo con una X.

Avvenimenti	Paleolitico	Neolitico
L'uomo realizzò le prime pitture rupestri sulle pareti delle grotte.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gli uomini divennero agricoltori e allevatori.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
In molti divennero artigiani e mercanti.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nacque il baratto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L'uomo scoprì la ceramica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Realizzò le prime macine in pietra per tritare i semi dei cereali.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Usava come attrezzi pietre scheggiate.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Scoprì l'uso dei metalli.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nacquero le prime forme di religione.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

➔ Segna con una X il completamento della frase che ritieni adatto.

• Il baratto è:

- una specie di palafitta
- uno scambio senza denaro
- una capanna costruita nei pressi di un fiume

• La rivoluzione neolitica è:

- l'invenzione dell'aratro
- la scoperta dell'agricoltura e dell'allevamento
- una rivolta degli abitanti dei villaggi

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

GEOGRAFIA Classe terza

NUCLEO TEMATICO - 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 piante con riferimento agli indicatori topologici e ai punti cardinali. 	<ul style="list-style-type: none"> Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). Orientarsi su una pianta. Conoscere i punti cardinali. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscimento di organizzatori spaziali nella realtà e su schede predisposte.

NUCLEO TEMATICO - LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno utilizza il linguaggio della geo-graficità per effettuare rappresentazioni di spazi conosciuti utilizzando anche semplici simbologie. Distingue le diverse tipologie di carte geografiche. 	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. Realizzare piante e mappe di spazi conosciuti utilizzando simboli. Conoscere le diverse tipologie di carte. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizzazioni di riduzioni in scala. Riconoscimento di diversi tipi di carte geografiche. Realizzazioni di piante e mappe di ambienti noti.

NUCLEO TEMATICO - PAESAGGIO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno riconosce e denomina gli elementi naturali e antropici che caratterizzano i diversi tipi di paesaggi. 	<ul style="list-style-type: none"> Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i diversi paesaggi. 	<ul style="list-style-type: none"> Attività per il riconoscimento degli elementi naturali e antropici che caratterizzano i vari tipi di paesaggi: montano, collinare, di pianura, fluviale, lacustre, marino.

NUCLEO TEMATICO - REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno comprende che il territorio è uno spazio organizzato e modificato a opera dell'uomo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e confrontare le attività produttive caratteristiche dei principali paesaggi. • Riconoscere i rapporti uomo-ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività per il riconoscimento dei diversi interventi dell'uomo sui diversi paesaggi.

LA GEOGRAFIA È...

→ Leggi e completa.

La geografia studia gli ambienti della Terra che possono essere naturali o antropici, quindi modificati e costruiti dall'uomo per soddisfare i propri bisogni.

Il **geografo** osserva e studia gli spazi, gli elementi che li costituiscono e i fenomeni che vi accadono. Nel suo lavoro ricorre all'aiuto di altri studiosi.

Il **cartografo** disegna mappe e carte _____ con l'aiuto di fotografie aeree.

Il **geologo** analizza e studia la composizione del terreno e delle _____.

Il **meteorologo** studia le caratteristiche del _____.

Il **biologo** esamina la flora e la _____ dei vari ambienti.

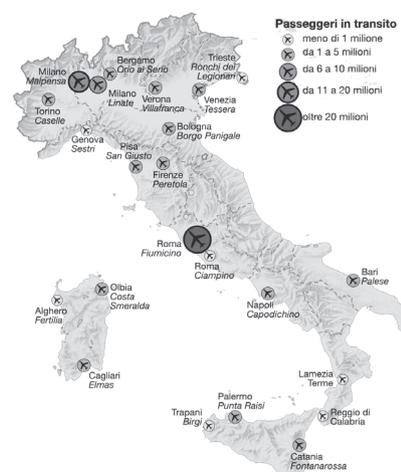
L'**antropologo** studia la _____ di un certo territorio.



Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

LE CARTE GEOGRAFICHE

➔ Scrivi sotto a ogni immagine di quale tipo di carta si tratta.



➔ **Completa.**

Le carte geografiche fisiche indicano _____.

Per rappresentare le acque (mari, fiumi, laghi) si usa il colore _____ mentre per rappresentare le montagne si usa il colore _____, per le colline il colore è _____.

La pianura è di colore _____.

I colori sono spiegati nella legenda.

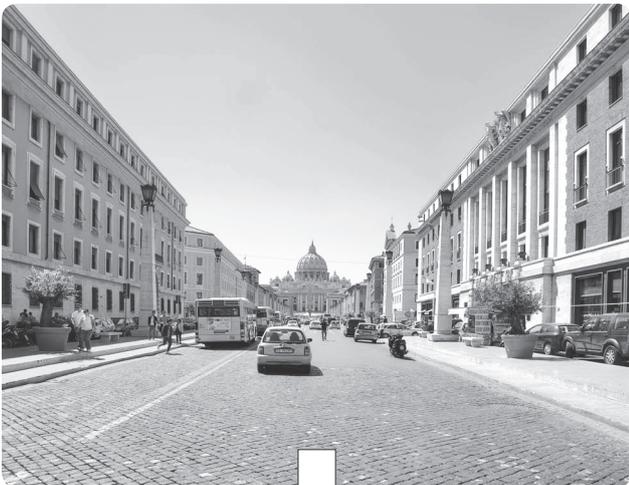
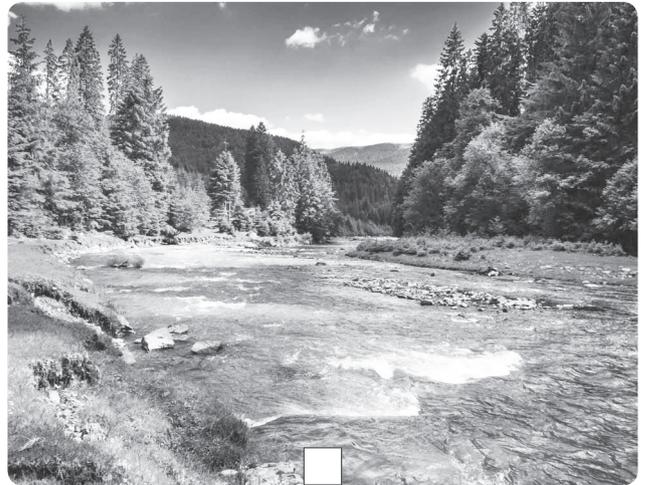
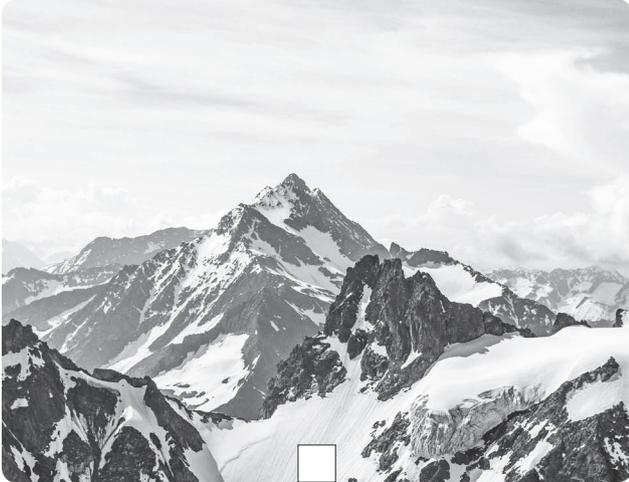
Le carte politiche indicano comuni, _____.

Le carte tematiche indicano un _____ particolare del territorio.

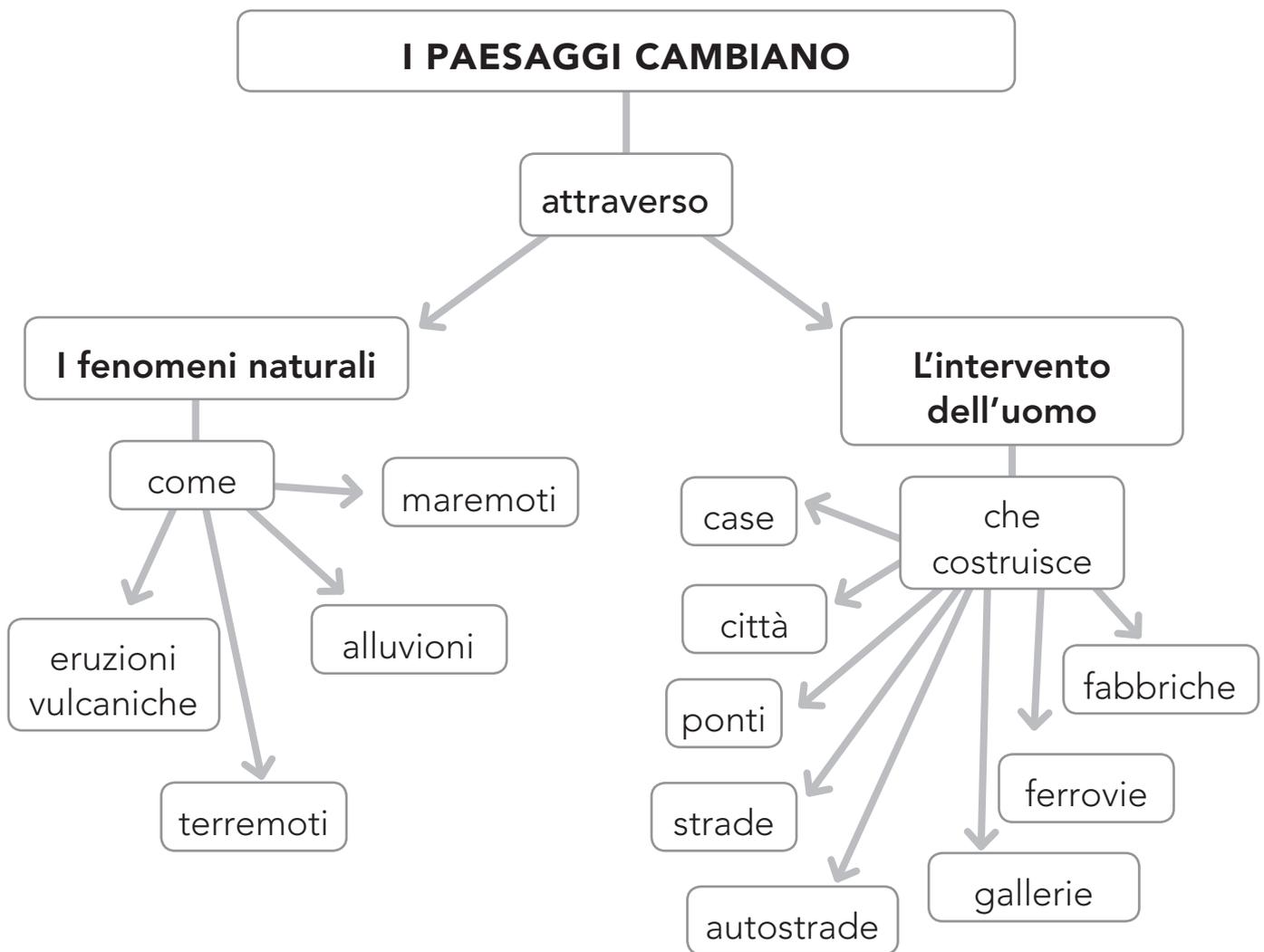
Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

I DIVERSI PAESAGGI

→ Colora di verde il quadratino relativo ai paesaggi di terra, di blu quello dei paesaggi d'acqua, di rosso quello dei paesaggi di città.



Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____



➔ Leggi e completa aiutandoti con la mappa.

Il paesaggio si trasforma sia a causa di diversi fenomeni naturali che producono cambiamenti, che possono essere lenti e devastanti, sia per l'intervento dell'uomo.

Le cause naturali sono _____

Le trasformazioni apportate dall'uomo sono più veloci rispetto a quelle realizzate dalla natura.

L'uomo modifica il paesaggio costruendo _____

Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

ELEMENTI NATURALI E ANTROPICI

→ Osserva i due paesaggi e rispondi alle domande.



- Quali sono gli elementi naturali dei due paesaggi? _____

- Quali sono, invece, gli elementi antropici?

- Dove ci sono più elementi naturali?

- Dove ci sono più elementi antropici?

- Che differenza c'è fra paesaggio naturale e paesaggio antropico?

Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

LA MONTAGNA

→ Indica se le seguenti affermazioni sono vere (V) o false (F).

- La montagna è un rilievo che supera i 600 metri di altitudine sul livello del mare. V F
- Alcune montagne si sono formate in seguito al sollevamento dei fondali marini. V F
- La flora e la fauna in montagna cambiano in base all'altezza. V F
- In montagna, la presenza dei grandi pascoli non favorisce l'allevamento. V F
- La terra coltivabile non è scarsa. V F
- La montagna con i suoi ghiacciai possiede grandi riserve d'acqua. V F
- Tra gli animali tipici della montagna ci sono la scimmia e l'ippopotamo. V F
- La presenza di ghiacciai e torrenti favorisce la produzione di energia elettrica. V F
- La montagna è molto abitata perché è collegata da strade. V F
- La temperatura è tiepida tutto l'anno e vi sono numerose industrie. V F
- In montagna il turismo è sviluppato solo d'inverno. V F
- Dalle cave vengono estratti i materiali da costruzione. V F
- Sufficientemente sviluppato è l'artigianato. V F
- La vetta è il punto più alto della montagna. V F
- Il piede è la parte più bassa della montagna. V F



Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

LA COLLINA

➔ Indica se le seguenti affermazioni sono vere (V) o false (F).

- Le colline sono rilievi che arrivano al massimo ai 600 metri di altitudine. V F
- Le colline non hanno cime arrotondate e pendii dolci. V F
- Le colline possono avere origine tettonica, vulcanica, morenica o strutturale. V F
- Sulle colline si trovano ampie distese di ghiaccio. V F
- In collina fa più freddo che in montagna. V F
- La collina è un ambiente sfavorevole per gli uomini. V F
- Sui versanti della collina l'uomo ha costruito i terrazzamenti. V F
- In collina il terreno è coltivabile. V F
- In collina si allevano solo ovini. V F
- Le strade sono molto tortuose e impraticabili. V F
- Le colline occupano la totalità del territorio italiano. V F
- Le stelle alpine crescono in collina. V F
- L'ambiente della collina è favorevole alla vita dell'uomo. V F
- In collina sorgono numerose aziende agricole che allevano ovini, pollame e suini. V F
- In collina molti casolari sono stati trasformati in agriturismi. V F



Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

LA MONTAGNA E LA COLLINA

→ Colora di verde i riquadri che contengono le caratteristiche della collina e di blu i riquadri con le caratteristiche della montagna.

Cime arrotondate

Ghiacciai perenni

Presenza di terrazzamenti

Abbondanza di
acqua e di legname

Presenza di aquile

Scarsità d'acqua

Centri abitati nel
fondovalleCentri abitati nei
pendii soleggiatiNeve e bei
paesaggi naturali

→ Elenca gli elementi della flora e della fauna presenti in montagna.

Flora	Fauna
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

→ Elenca gli elementi della flora e della fauna presenti in collina.

Flora	Fauna
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

→ Le colline hanno avuto origini diverse. Leggi e completa inserendo correttamente le parole.

detriti • vulcani • piogge • ghiacciai • vento • terremoti

Le colline moreniche sono nate dall'accumulo di _____ trasportati dai _____.

Le colline strutturali sono nate dall'erosione di antiche montagne battute dalle _____ e dal _____.

Le colline vulcaniche sono ciò che resta di antichi _____ spenti.

Le colline tettoniche sono emerse in seguito a forti _____ che hanno sollevato i fondali marini.

Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

LA PIANURA



→ Completa inserendo le parole al posto giusto.

viti • foraggi • alberi da frutto • modificato • agricoltura • pianeggiante
• sollevamento • città • servizi • pollame • commercio

La pianura è una distesa di terreno _____.

Può essere di origine vulcanica, alluvionale o di _____.

La pianura è l'ambiente più profondamente _____ dall'uomo.

Il terreno pianeggiante e l'abbondanza d'acqua rendono le pianure un luogo favorevole all'_____.

In pianura si coltivano cereali, ortaggi, _____.

Nelle aziende agricole si allevano: bovini, suini, _____.

Le vie di comunicazione come strade, autostrade, aeroporti favoriscono il _____.

In pianura sorgono numerose _____ che offrono ai cittadini numerosi _____.

→ Leggi le frasi e cancella la parola sbagliata.

- Molte attività come l'industria e l'agricoltura sono più sviluppate in *montagna – pianura*.
- In *pianura – montagna* ci sono città che offrono servizi.
- In *pianura – montagna* ci sono vie di comunicazione che favoriscono il commercio.

Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

IL PAESAGGIO URBANO

➔ Osserva la foto e completa.



industriali • uomo • storico • periferia • centri residenziali

La città è tutta costruita dall'_____.

Nelle città ci sono: negozi, case, scuole, università, ospedali, tribunali, uffici comunali, musei, biblioteche, teatri, cinema.

Quasi tutte le città hanno il centro _____, una zona in cui le case sono molto antiche. Qui ci trovi: la chiesa, il municipio, la piazza.

Vicino al centro ci sono i _____ dove abitano le persone.

Lontano dal centro c'è la _____ con grandi condomini, i supermercati, le piscine, gli ospedali, le scuole.

Fuori dalla città ci sono le zone _____: qui sorgono le fabbriche.

➔ In città ci sono molti servizi, ma tanto traffico, confusione e pochi spazi verdi.

Quali servizi ci sono dove vivi tu?

- | | | |
|---|------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> banche | <input type="checkbox"/> teatro | <input type="checkbox"/> stadio |
| <input type="checkbox"/> vigili del fuoco | <input type="checkbox"/> aeroporto | <input type="checkbox"/> biblioteche |
| <input type="checkbox"/> stazione | <input type="checkbox"/> scuole | <input type="checkbox"/> piscina |
| <input type="checkbox"/> ospedali | <input type="checkbox"/> cinema | <input type="checkbox"/> giardini e parchi |

Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

IL FIUME



→ Completa.

- Il fiume è un corso di acqua _____.
- Il punto in cui nasce il fiume si chiama _____.
- Il fiume nasce dallo sciogliersi dei _____ e può essere alimentato dalle piogge.
- Il fiume può ricevere acque dagli altri fiumi, gli _____.
- Le parti laterali che delimitano le acque di un fiume si chiamano _____.
- Il solco nel terreno dove scorre il fiume è il _____ del fiume.
- Il fiume più piccolo che si unisce a un fiume più grande si chiama _____.
- Il punto in cui il fiume si getta in mare o in un lago o in un altro fiume si chiama _____.
- Quando il fiume trova un dislivello forma le _____.
- Un curva nel corso del fiume si chiama _____.
- Un corso d'acqua di piccole dimensioni è _____.
- Un corso d'acqua di medie dimensioni è _____.

→ Scegli la parola giusta e completa.

delta • estuario

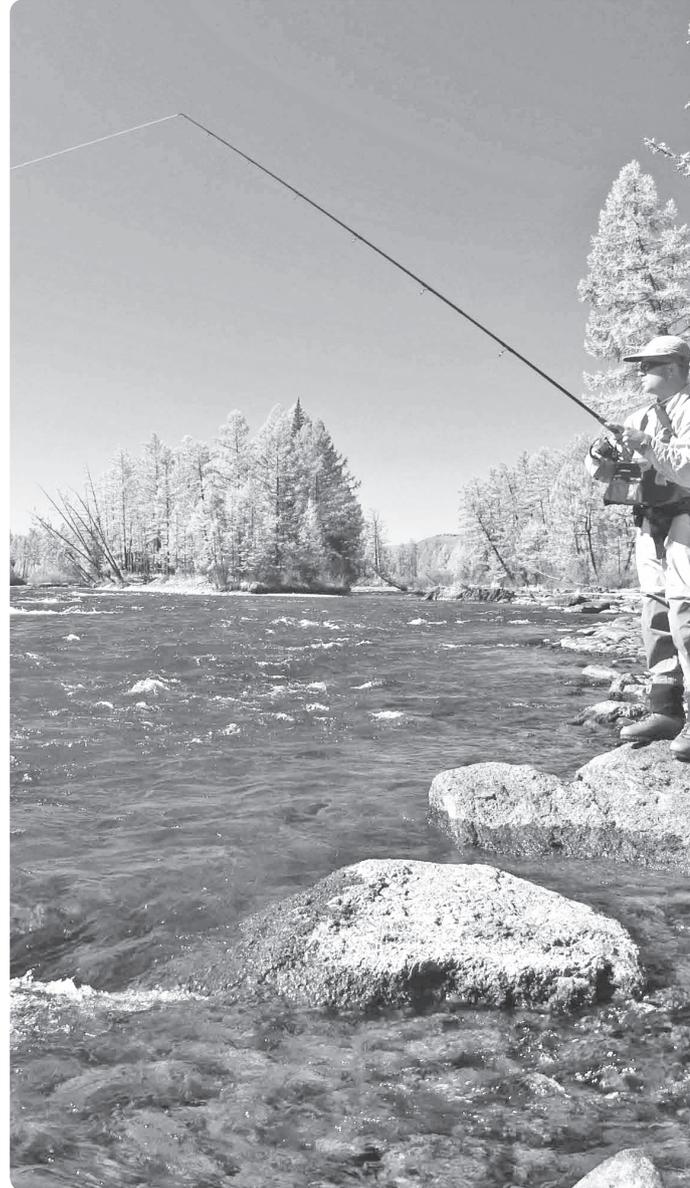
- Il fiume si divide in tanti fiumi più piccoli: foce a _____.
- Il fiume forma una specie di imbuto: foce a _____.

Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

IL FIUME

→ Segna con una X le affermazioni corrette.

- Il fiume rappresenta per l'uomo un bene prezioso.
- Il fiume fornisce l'acqua per pochi usi.
- In montagna l'acqua dei fiumi viene sfruttata per la produzione di energia elettrica.
- Nei fiumi viene praticata la pesca.
- La terra vicino ai fiumi è fertile, ottima per coltivare.
- Dal letto dei fiumi l'uomo estrae ghiaia e sabbia, materiali utili per l'edilizia.
- I grandi fiumi non sono navigabili.
- L'acqua dei fiumi, una volta depurata, non diventa potabile.
- L'acqua depurata dei fiumi raggiunge le nostre case attraverso gli acquedotti.
- L'acqua dei fiumi opportunamente depurata viene usata per l'allevamento e per le industrie.



LA FLORA E LA FAUNA DEL FIUME

→ Completa.

- La flora: salici, pioppi, _____

- Fauna: trota, carpa, _____

Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

IL LAGO

→ Collega con una freccia il nome all'immagine corrispondente.



Lago vulcanico



Lago di sbarramento



Lago glaciale



Lago costiero



Lago artificiale

→ Segna con una X le affermazioni corrette.

- Il lago è una distesa d'acqua che si raccoglie in un avvallamento.
- La sua superficie non è delimitata dalla riva.
- I laghi sono spesso alimentati dai fiumi che si immettono in essi.
- Il lago riceve acque solo dalla pioggia.
- Sulle rive del lago il clima è particolarmente freddo.
- Molti turisti sono richiamati dalla bellezza dei paesaggi.

Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

I LAGHI



→ Completa con le seguenti parole:

sbarramento • vulcani • ghiacciai • mare

L'origine dei laghi			
Laghi glaciali	Laghi costieri	Laghi vulcanici	Laghi artificiali
Occupano le conche scavate dai _____.	Si sono formati in prossimità del _____. La loro acqua è salmastra.	Si sono formati nei crateri di _____ spenti.	Sono formati da uno _____ costruito dall'uomo.

→ Indica se le seguenti affermazioni sono vere (V) o false (F).

- Sulle rive del lago il clima non è mite. V F
- Ci sono laghi molto grandi e laghi molto piccoli. V F
- Nei laghi vivono diverse varietà di pesci. V F
- Lungo le sponde del lago non vivono uccelli, né rane, né insetti. V F
- Nei laghi si trovano piante acquatiche come giunchi, canne e ninfee. V F
- I laghi non sono navigabili. V F
- Al lago si possono svolgere attività come pescare e andare in barca. V F
- Molti turisti sono richiamati dalla bellezza dei paesaggi lacustri. V F

Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

IL MARE

→ Leggi le frasi e colora il cartellino giusto.

- I mari sono distese di .
- I mari bagnano .
- Le coste possono essere .
- L'acqua del mare ha tre tipi di movimenti:
 .
- Le onde sono provocate dall'azione .
- Le maree sono del livello del mare.

→ Completa.

- La flora: pino marittimo, ginepro, lavanda, _____
- La fauna del mare: granchio, tonno, gambero, _____

→ Tra le seguenti parole del mare colora di rosso solo quelle che indicano gli elementi naturali.

→ Scrivi accanto ad ogni risorsa l'attività ad essa è collegata.

- Abbondanza di pesce → _____
- Bellezze naturali e clima mite → _____
- Presenza di golfi → _____

Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

IL MARE

→ Collega ogni termine alla sua definizione.

Penisola

Ampia rientranza del mare.

Promontorio

Gruppo di isole vicine tra loro.

Baia

Piccola rientranza della costa.

Arcipelago

Sporgenza montuosa della costa.

Isola

Terra che si allunga nel mare e bagnata da tre parti dall'acqua.

Faraglione

Sperone di roccia che emerge dal mare.

Golfo

Terra circondata dal mare.

→ Spiega il significato della parola in neretto.

- L'uomo costruisce i porti perché sono luoghi riparati per **ormeggiare** le navi.

Nome e cognome _____ Classe _____ Data _____

LE PAROLE DELLA GEOGRAFIA

→ Indica se le seguenti affermazioni sono vere (V) o false (F).

- La geografia studia gli ambienti della Terra. V F
- Il cartografo realizza le carte geografiche. V F
- Le carte geografiche rappresentano territori poco estesi. V F
- Le carte geografiche possono essere di vari tipi. V F
- Il sole sorge sempre a Est o Levante. V F
- Il sole non tramonta mai ad Ovest o Ponente. V F
- La rosa dei venti è una stella. V F
- I punti cardinali sono tre: Nord, Sud, Est. V F
- La bussola è uno strumento che serve per orientarsi. V F
- L'ago della bussola indica sempre il Sud. V F
- La flora è l'insieme di fiori e piante di un territorio. V F
- La fauna è l'insieme degli animali e delle piante di un territorio. V F
- L'idrografia è l'insieme di fiumi, mari e laghi di un territorio. V F
- La morfologia studia l'aspetto fisico di un territorio (monti, colline, pianure). V F
- Il paesaggio è l'insieme di elementi naturali e antropici. V F
- Esistono ambienti naturali e antropici. V F
- Il paesaggio urbano è fortemente antropizzato. V F
- Il paesaggio si trasforma per cause naturali e umane. V F

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

MATEMATICA Classe terza

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 oltre il 1 000. • Usa il numero per contare, confrontare e ordinare. • Identifica ed effettua operazioni in situazioni diverse. • Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. • Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. • Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e scrivere i numeri oltre il 1 000. • 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 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. • Conoscere e applicare le proprietà dell'addizione. • Usare strategie per eseguire calcoli con l'addizione. • Operare con la sottrazione in situazioni rappresentate graficamente e sulla linea dei numeri. • Eseguire sottrazioni in colonna senza e con il cambio. • Conoscere e applicare la proprietà della sottrazione. • Usare strategie per eseguire calcoli con la sottrazione. • Comprendere che addizioni e sottrazioni sono operazioni inverse. • Conoscere le tabelline da 1 a 10. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrittura e lettura dei numeri naturali oltre il 1 000. • 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 1 000. • 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. • Le proprietà dell'addizione. • Strategie di calcolo veloce nell'addizione. • L'operazione di sottrazione con la rappresentazione grafica, sulla linea ed in colonna, senza e con il cambio. • La proprietà della sottrazione. • Strategie di calcolo veloce nella sottrazione. • Il concetto di addizione e sottrazione come operazioni inverse. • L'operazione della moltiplicazione con la rappresentazione grafica, sulla linea ed in colonna senza e con il cambio.

	<ul style="list-style-type: none"> • Operare con la moltiplicazione in situazioni rappresentate graficamente e sulla linea dei numeri. • Conoscere e applicare le proprietà della moltiplicazione. • Eseguire moltiplicazioni per 10, 100, 1 000. • Eseguire moltiplicazioni in colonna senza e con il cambio. • Eseguire moltiplicazioni con una o due cifre al moltiplicatore. • Operare la divisione di ripartizione e contenenza in situazioni rappresentate graficamente. • Conoscere ed applicare la proprietà della divisione. • Eseguire divisioni in colonna senza e con il resto. • Eseguire divisioni per 10, 100 e 1 000. • Comprendere che moltiplicazioni e divisioni sono operazioni inverse. • Acquisire il concetto di unità frazionaria e di frazione. • Conoscere le frazioni decimali. • Conoscere i numeri decimali. • Trasformare le frazioni decimali in numeri decimali e viceversa. • Risolvere problemi usando le quattro operazioni. • Riconoscere dati inutili o nascosti nel testo di un problema. • Risolvere problemi con due o più operazioni. • Inventare il testo di un problema, partendo dall'analisi di una situazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memorizzazione delle tabelle da 1 a 10. • Moltiplicazioni con una o due cifre al moltiplicatore. • Moltiplicazioni per 10, 100 e 1 000. • Le proprietà della moltiplicazione. • L'operazione della divisione con la rappresentazione grafica, sulla linea ed in colonna senza e con il resto. • La proprietà della divisione. • Divisioni per 10, 100 e 1 000 • Il concetto di moltiplicazione e divisione come operazioni inverse. • Il concetto di unità frazionaria e di frazione. • I numeri decimali. • Trasformazione di frazioni decimali in numeri decimali e viceversa. • Problemi con e senza la rappresentazione grafica. • Analisi del testo di un problema. • Problemi con più domande. • Invenzione del testo di un problema, ricavando informazioni dai dati.
--	--	--

NUCLEO TEMATICO - RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno misura grandezze utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali. • Costruisce ragionamenti formulando ipotesi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e usare le misure di lunghezza. • Conoscere e usare le misure di capacità. • Conoscere e usare le misure di peso. • Eseguire equivalenze con misure di lunghezza, peso e capacità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il concetto di misura. • Le misure di lunghezza. • Le misure di capacità. • Le misure di peso. • Equivalenze e problemi con le misure.

<ul style="list-style-type: none"> • 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"> • Operare con i concetti di peso lordo, peso netto e tara. • Conoscere e usare le misure di tempo. • Conoscere e usare le misure di valore. • Conoscere la relazione tra valore unitario e valore totale. • Interpretare codici per risolvere problemi. • Avviare ai concetti di base del pensiero computazionale. • Classificare dati con diagrammi diversi. • Riconoscere e rappresentare relazioni. • Analizzare e rappresentare i dati statistici con tabelle e grafici. • Riconoscere situazioni certe, probabili e impossibili. • Calcolare probabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il concetto di peso lordo, peso netto e tara. • Le misure di tempo. • L'euro. • Il concetto di costo unitario e costo totale. • Approccio al coding (percorsi, pixel art, algoritmi). • Riconoscimento di relazioni. • Esercizi di classificazione. • Semplici indagini statistiche: raccolta di dati e tabulazione in tabelle, istogrammi, ideogrammi. • Giochi di calcolo delle probabilità.
--	--	--

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"> • Conoscere figure geometriche solide. • Riconoscere le linee rette, curve e spezzate e la loro posizione nello spazio. • Conoscere rette, semirette e segmenti e le loro caratteristiche. • Conoscere gli angoli. • Conoscere e classificare i poligoni in base alle loro caratteristiche. • Calcolare il perimetro di un poligono. • Calcolare l'area usando misure non convenzionali. • Riconoscere simmetrie ed operare con esse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento di solidi. • La linea retta, spezzata, curva. • Retta, semiretta e segmento : caratteristiche e posizione nello spazio. • Il concetto di angolo. • La classificazione degli angoli e la loro misurazione. • Il concetto di poligono. • Classificazione di poligoni in base ai lati e agli angoli. • Il perimetro dei poligoni. • Problemi con il perimetro. • L'area dei poligoni con misure non convenzionali. • La simmetria.

I NUMERI FINO A 100

➔ **Scrivi, accanto a ogni numero, quanto manca per arrivare alla decina successiva, come nell'esempio.**

- $35 + 5 = 40$ • $24 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$ • $48 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$
- $18 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$ • $51 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$ • $79 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$
- $82 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$ • $60 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$ • $88 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$

➔ **Scrivi, accanto a ogni numero, quanto manca per arrivare al centinaio, come nell'esempio.**

- $90 + 10 = 100$ • $75 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$ • $89 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$
- $20 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$ • $85 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$ • $99 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$
- $64 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$ • $65 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$ • $56 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$

➔ **Scomponi i seguenti numeri in decine (da) e unità (u), come nell'esempio.**

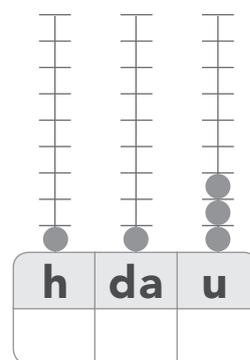
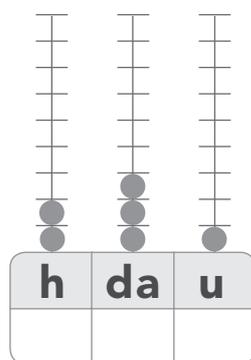
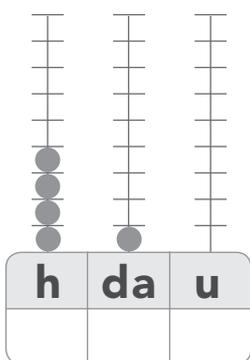
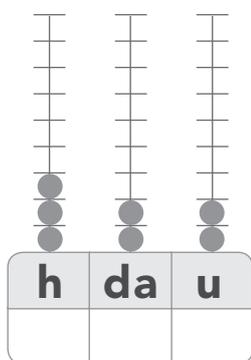
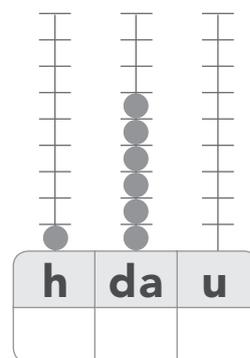
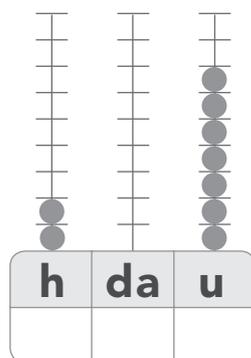
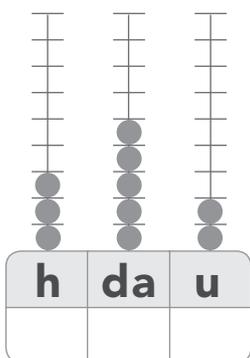
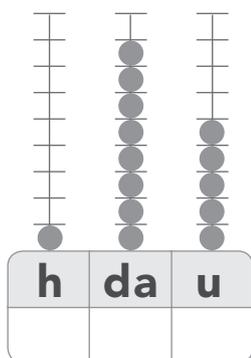
- $25 = 20 + 5 = 2 \text{ da} + 5 \text{ u}$
- $13 = \underline{\quad} = \underline{\quad}$
- $23 = \underline{\quad} = \underline{\quad}$
- $38 = \underline{\quad} = \underline{\quad}$
- $88 = \underline{\quad} = \underline{\quad}$
- $96 = \underline{\quad} = \underline{\quad}$
- $49 = \underline{\quad} = \underline{\quad}$
- $71 = \underline{\quad} = \underline{\quad}$
- $55 = \underline{\quad} = \underline{\quad}$

➔ **Ricomponi i seguenti numeri, come nell'esempio.**

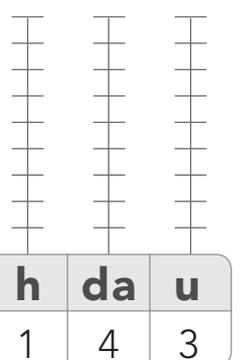
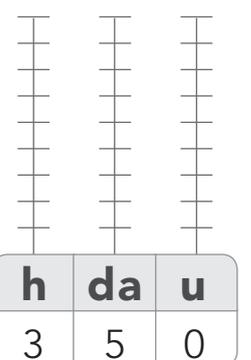
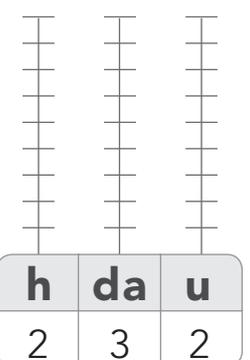
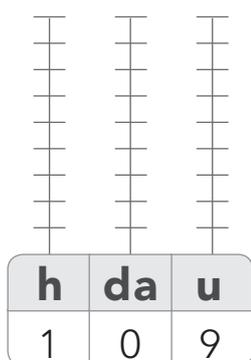
- $4 \text{ da} + 6 \text{ u} = 40 + 6 = 46$
- $3 \text{ da} + 3 \text{ u} = \underline{\quad} = \underline{\quad}$
- $7 \text{ da} + 8 \text{ u} = \underline{\quad} = \underline{\quad}$
- $5 \text{ da} + 2 \text{ u} = \underline{\quad} = \underline{\quad}$
- $9 \text{ da} + 6 \text{ u} = \underline{\quad} = \underline{\quad}$
- $4 \text{ da} + 9 \text{ u} = \underline{\quad} = \underline{\quad}$
- $1 \text{ da} + 7 \text{ u} = \underline{\quad} = \underline{\quad}$
- $8 \text{ da} + 8 \text{ u} = \underline{\quad} = \underline{\quad}$
- $6 \text{ da} + 2 \text{ u} = \underline{\quad} = \underline{\quad}$

I NUMERI FINO A 999

→ Scrivi in cifre e in parola i numeri rappresentati su ogni abaco.



→ Registra sull'abaco i numeri indicati in tabella, poi scrivilli in parola.



I NUMERI FINO A 999

➔ In ogni numero cerchia di verde le centinaia (h), di rosso le decine (da), di blu le unità (u).

- 345
- 743
- 638
- 561
- 298
- 401
- 917
- 842
- 170
- 126

➔ Scrivi, accanto a ogni numero, quanto manca per arrivare al centinaio successivo, come nell'esempio.

- $155 + 45 = 200$
- $650 + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $180 + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $700 + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $120 + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $450 + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $230 + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $790 + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$

➔ Scomponi i seguenti numeri in centinaia (h), decine (da) e unità (u), come nell'esempio.

- $215 = 200 + 10 + 5 = 2 \text{ h} + 1 \text{ da} + 5 \text{ u}$
- $143 = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $623 = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $389 = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $488 = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $926 = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $539 = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $701 = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $872 = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$

➔ Ricomponi i seguenti numeri, come nell'esempio.

- $4 \text{ h} + 3 \text{ da} + 6 \text{ u} = 400 + 30 + 6 = 436$
- $3 \text{ h} + 1 \text{ da} + 3 \text{ u} = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $7 \text{ h} + 2 \text{ da} + 8 \text{ u} = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $5 \text{ h} + 9 \text{ da} + 2 \text{ u} = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $9 \text{ h} + 2 \text{ da} + 6 \text{ u} = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $4 \text{ h} + 9 \text{ da} + 9 \text{ u} = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $1 \text{ h} + 4 \text{ da} + 7 \text{ u} = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $8 \text{ h} + 5 \text{ da} + 8 \text{ u} = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $6 \text{ h} + 3 \text{ da} + 2 \text{ u} = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$

I NUMERI FINO A 999

→ Scrivi il numero precedente e quello successivo.

— <input type="text" value="77"/> —	— <input type="text" value="201"/> —	— <input type="text" value="830"/> —
— <input type="text" value="259"/> —	— <input type="text" value="121"/> —	— <input type="text" value="326"/> —
— <input type="text" value="521"/> —	— <input type="text" value="230"/> —	— <input type="text" value="769"/> —

→ Riscrivi i numeri in ordine crescente, cioè dal minore al maggiore.

234 • 456 • 789 • 546 • 140 • 990 • 672 • 323 • 877

→ Riscrivi i numeri in ordine decrescente, cioè dal maggiore al minore.

102 • 546 • 987 • 700 • 245 • 343 • 712 • 809 • 606

→ Completa le sequenze con i numeri mancanti.

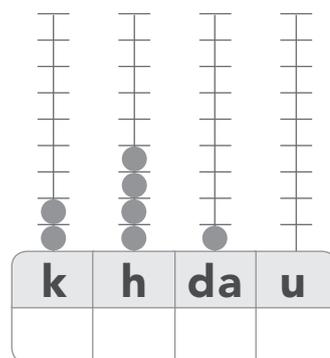
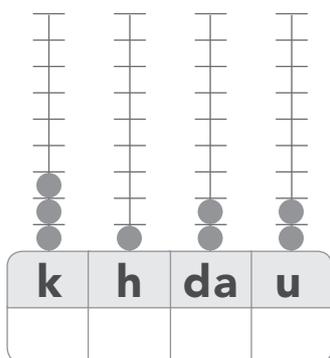
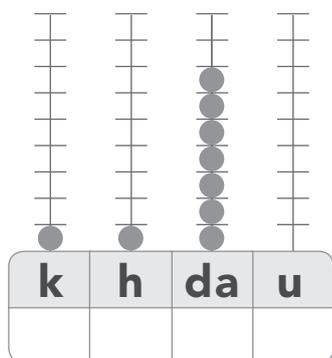
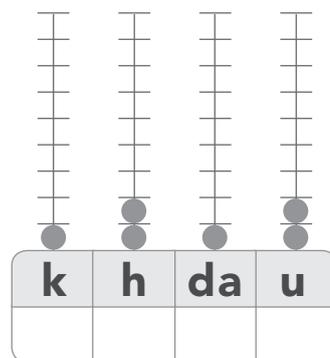
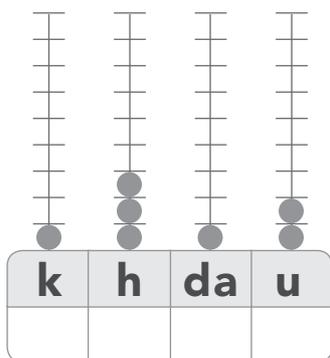
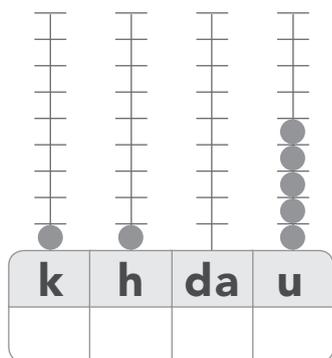
- | | |
|-----------------------------|---------------------------|
| • 167 _____ 170 _____ | • _____ 332 _____ 336 |
| • _____ 145 _____ 148 _____ | • 277 _____ _____ |
| • 98 _____ 100 _____ 103 | • 287 _____ 290 _____ 292 |

→ Inserisci il simbolo >, < o =.

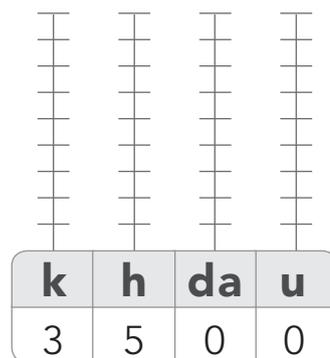
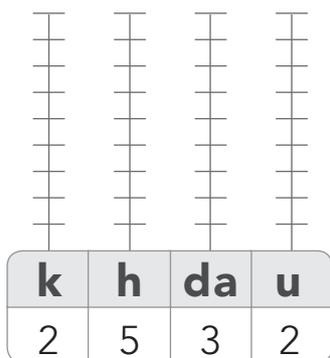
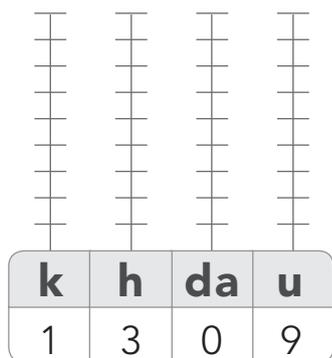
121 <input type="text"/> 165	832 <input type="text"/> 707	182 <input type="text"/> 789
122 <input type="text"/> 122	504 <input type="text"/> 541	312 <input type="text"/> 312
267 <input type="text"/> 111	141 <input type="text"/> 998	965 <input type="text"/> 390
313 <input type="text"/> 313	199 <input type="text"/> 109	420 <input type="text"/> 402

IL MIGLIAIO

→ Scrivi in cifre e in parola i numeri rappresentati su ogni abaco.



→ Registra sull'abaco i numeri indicati in tabella, poi scrivilli in parola.



IL MIGLIAIO

→ Cerchia, nei seguenti numeri, solo la cifra che indica le migliaia.

- | | | | |
|---------|---------|---------|---------|
| • 1 234 | • 3 876 | • 2 145 | • 1 758 |
| • 3 216 | • 2 002 | • 3 189 | • 4 529 |

→ Cerchia di viola le migliaia (k), di verde le centinaia (h), di rosso le decine (da) e di blu le unità (u).

- | | | | |
|---------|---------|---------|---------|
| • 2 986 | • 4 689 | • 3 045 | • 6 000 |
| • 3 710 | • 7 205 | • 2 150 | • 8 593 |

→ Indica, nei seguenti numeri, il valore posizionale della cifra 5.
Osserva l'esempio.

1 250	1 548	5 632	9 885	4 521	3 265	5 178	6 253
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
da	<input type="text"/>						

→ Indica, nei seguenti numeri, il valore posizionale della cifra 6.
Osserva l'esempio.

1 641	1 568	5 658	6 830	4 216	1 960	5 026	6 253
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
h	<input type="text"/>						

→ Indica, nei seguenti numeri, il valore posizionale della cifra 9.
Osserva l'esempio.

4 093	9 008	1 932	2 179	3 965	9 077	8 149	3 290	9 032
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
da	<input type="text"/>							

IL MIGLIAIO

➔ **Scrivi, accanto a ogni numero, quanto manca per arrivare al migliaio successivo, come nell'esempio.**

- $1\ 500 + 500 = 2\ 000$
- $1\ 800 + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $2\ 300 + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $2\ 700 + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $3\ 650 + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $3\ 400 + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $2\ 450 + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $3\ 790 + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$

➔ **Scomponi i seguenti numeri in migliaia (k), centinaia (h), decine (da) e unità (u), come nell'esempio.**

- $2\ 115 = 2\ 000 + 100 + 10 + 5 = 2\ k + 1\ h + 1\ da + 5\ u$
- $1\ 021 = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $1\ 258 = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $1\ 189 = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $2\ 388 = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $3\ 926 = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $2\ 039 = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $7\ 001 = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $2\ 300 = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$

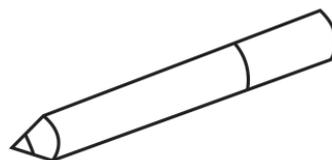
➔ **Ricomponi i seguenti numeri, come nell'esempio.**

- $1\ k + 2\ h + 1\ da + 6\ u = 1\ 000 + 200 + 10 + 6 = 1\ 216$
- $1\ k + 3\ h + 1\ da + 3\ u = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $1\ k + 2\ h + 2\ da + 4\ u = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $1\ k + 4\ h + 9\ da + 3\ u = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $1\ k + 5\ h + 2\ da + 1\ u = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $1\ k + 0\ h + 9\ da + 7\ u = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $2\ k + 6\ h + 4\ da + 6\ u = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $2\ k + 9\ h + 5\ da + 3\ u = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $3\ k + 3\ h + 1\ da + 2\ u = \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$

CONFRONTI TRA NUMERI OLTRE IL 1 000

→ In ogni sequenza cerchia il numero maggiore di rosso e il numero minore di blu.

- 1 548 • 5 148 • 8 154 • 1 845 • 4 518
- 4 120 • 2 140 • 4 210 • 2 104 • 1 204
- 2 987 • 9 827 • 8 279 • 2 789 • 7 892
- 1 635 • 1 356 • 3 516 • 6 513 • 3 561



→ Scrivi, accanto a ogni numero, il precedente e il successivo.

— <input type="text" value="1 000"/> —	— <input type="text" value="1 090"/> —	— <input type="text" value="1 189"/> —
— <input type="text" value="1 329"/> —	— <input type="text" value="2 499"/> —	— <input type="text" value="3 899"/> —
— <input type="text" value="2 740"/> —	— <input type="text" value="2 580"/> —	— <input type="text" value="6 710"/> —

→ Riscrivi i numeri in ordine crescente, cioè dal minore al maggiore.

8 234 • 4 356 • 9 089 • 5 346 • 7 140 • 1 800 • 2 672 • 3 823 • 6 377

→ Riscrivi i numeri in ordine decrescente, cioè dal maggiore al minore.

6 123 • 5 846 • 3 987 • 1 700 • 2 345 • 4 343 • 7 712 • 8 245 • 9 015

→ Inserisci il simbolo $>$, $<$ o $=$.

4 121 <input type="text"/>	1 065	3 013 <input type="text"/>	3 130	1 141 <input type="text"/>	1 998	3 912 <input type="text"/>	9 312
1 962 <input type="text"/>	1 962	8 032 <input type="text"/>	8 707	1 899 <input type="text"/>	1 899	1 965 <input type="text"/>	1 965
2 167 <input type="text"/>	2 111	5 004 <input type="text"/>	5 004	7 489 <input type="text"/>	2 182	4 820 <input type="text"/>	4 802

ADDIZIONI IN RIGA E IN TABELLA

→ Completa le catene di addizioni.

$$256 \xrightarrow{+ 1 h} \underline{\quad} \xrightarrow{+ 1 da} \underline{\quad} \xrightarrow{+ 1 k} \underline{\quad} \xrightarrow{+ 1 u} \underline{\quad} \xrightarrow{+ 1 h} \underline{\quad} \xrightarrow{+ 1 da} \underline{\quad}$$

$$820 \xrightarrow{+ 1 u} \underline{\quad} \xrightarrow{+ 1 da} \underline{\quad} \xrightarrow{+ 1 h} \underline{\quad} \xrightarrow{+ 1 u} \underline{\quad} \xrightarrow{+ 1 k} \underline{\quad} \xrightarrow{+ 1 u} \underline{\quad}$$

$$390 \xrightarrow{+ 1 k} \underline{\quad} \xrightarrow{+ 1 da} \underline{\quad} \xrightarrow{+ 1 da} \underline{\quad} \xrightarrow{+ 1 u} \underline{\quad} \xrightarrow{+ 1 u} \underline{\quad} \xrightarrow{+ 1 h} \underline{\quad}$$

$$670 \xrightarrow{+ 1 h} \underline{\quad} \xrightarrow{+ 1 da} \underline{\quad} \xrightarrow{+ 1 k} \underline{\quad} \xrightarrow{+ 1 u} \underline{\quad} \xrightarrow{+ 1 h} \underline{\quad} \xrightarrow{+ 1 da} \underline{\quad}$$

→ Completa le addizioni in tabella.

+	2	6	9	5	4	1	3	7	8
124									
252									
353									
461									
840									
921									
766									

→ Scrivi l'addendo mancante.

• $110 + \underline{\quad} = 145$

• $483 + \underline{\quad} = 500$

• $490 + \underline{\quad} = 690$

• $216 + \underline{\quad} = 240$

• $509 + \underline{\quad} = 599$

• $360 + \underline{\quad} = 400$

• $392 + \underline{\quad} = 400$

• $528 + \underline{\quad} = 640$

• $\underline{\quad} + 109 = 160$

• $\underline{\quad} + 105 = 295$

• $\underline{\quad} + 200 = 838$

• $\underline{\quad} + 106 = 179$

• $\underline{\quad} + 139 = 249$

• $\underline{\quad} + 530 = 630$

• $\underline{\quad} + 260 = 500$

• $\underline{\quad} + 820 = 950$

ADDIZIONI IN COLONNA

→ Esegui le addizioni in colonna.

- $47 + 21$
- $23 + 56$
- $44 + 23$
- $28 + 31$
- $412 + 325$

- $178 + 520$
- $140 + 847$
- $715 + 203$
- $950 + 44$
- $207 + 190$

- $624 + 63$
- $232 + 725$
- $289 + 110$
- $915 + 64$
- $526 + 123$

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

ADDIZIONI IN COLONNA CON IL CAMBIO

→ Esegui le addizioni in colonna.

con un cambio

• $147 + 113 =$

• $481 + 109 =$

• $320 + 180 =$

• $336 + 104 =$

• $743 + 172 =$

• $628 + 191 =$

k	h	da	u	
				=
<hr/>				

k	h	da	u	
				=
<hr/>				

k	h	da	u	
				=
<hr/>				

k	h	da	u	
				=
<hr/>				

k	h	da	u	
				=
<hr/>				

k	h	da	u	
				=
<hr/>				

con due cambi

• $2\ 580 + 1\ 631 =$

• $2\ 515 + 1\ 527 =$

• $2\ 089 + 1\ 365 =$

• $1\ 927 + 1\ 098 =$

• $3\ 210 + 1\ 990 =$

• $1\ 743 + 1\ 188 =$

k	h	da	u	
				=
<hr/>				

k	h	da	u	
				=
<hr/>				

k	h	da	u	
				=
<hr/>				

k	h	da	u	
				=
<hr/>				

k	h	da	u	
				=
<hr/>				

k	h	da	u	
				=
<hr/>				

LE PROPRIETÀ DELL'ADDIZIONE

→ Applica la proprietà commutativa, come nell'esempio.

- $45 + 35 = 35 + 45 = 80$
- $15 + 50 = \underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $245 + 120 = \underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $320 + 218 = \underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $610 + 320 = \underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $400 + 250 = \underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $450 + 520 = \underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$

→ Applica la proprietà associativa, come nell'esempio.

- $12 + 8 + 7 = (12 + 8) + 7 = 20 + 7 = 27$
- $19 + 4 + 1 = (\underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}}) + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $32 + 6 + 14 = (\underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}}) + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $53 + 7 + 12 = (\underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}}) + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$
- $15 + 18 + 55 = (\underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}}) + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$

→ Esegui le addizioni in colonna con la prova.

- $1\ 108 + 2\ 124 =$
- $2\ 507 + 1\ 492 =$
- $1\ 146 + 3\ 028 =$

k	h	da	u	
				=
<hr/>				

PROVA

k	h	da	u	
				=
<hr/>				

k	h	da	u	
				=
<hr/>				

PROVA

k	h	da	u	
				=
<hr/>				

k	h	da	u	
				=
<hr/>				

PROVA

k	h	da	u	
				=
<hr/>				

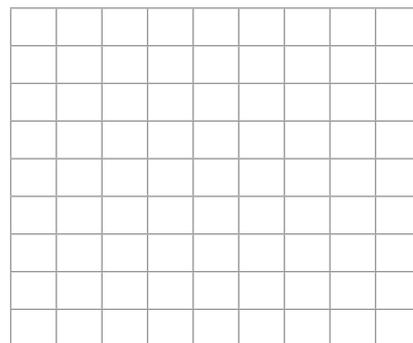
PROBLEMI CON L'ADDIZIONE

→ Leggi il testo e risolvi il problema, eseguendo l'operazione in colonna.

Simona ha raccolto 270 conchiglie. Sua cugina Mara ne ha raccolte 125 in più. Quante sono le conchiglie di Mara?

Dati: _____

Risposta: _____



Per il compleanno di Michela i genitori hanno preparato 250 tramezzini, 180 focaccine e 120 rustici. Quanti salati hanno preparato in tutto?

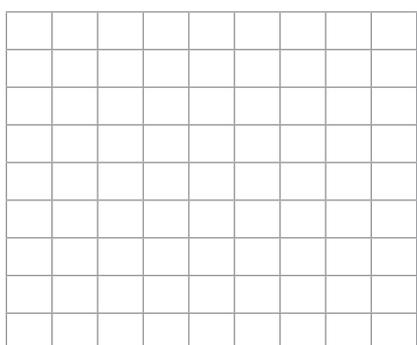
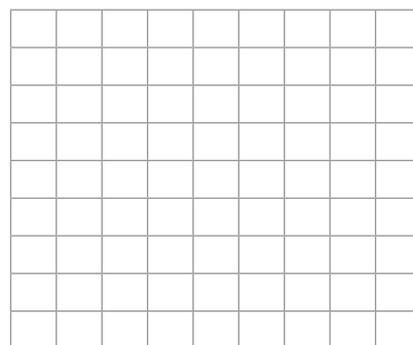
Dati: _____

Risposta: _____

Sul treno ci sono 34 passeggeri. Alla prima fermata salgono altre 79 persone, a quella successiva ancora 26. Quanti passeggeri ci sono infine sul treno?

Dati: _____

Risposta: _____



In un garage a tre piani ci sono: 37 automobili al primo piano, 56 al secondo piano e 22 al terzo piano. Quante macchine ci sono in tutto nel garage?

Dati: _____

Risposta: _____

SOTTRAZIONI IN RIGA E IN TABELLA

→ Completa le catene di sottrazioni.

$$1552 \xrightarrow{-1 \text{ h}} \underline{\quad} \xrightarrow{-1 \text{ da}} \underline{\quad} \xrightarrow{-1 \text{ k}} \underline{\quad} \xrightarrow{-1 \text{ u}} \underline{\quad} \xrightarrow{-1 \text{ h}} \underline{\quad} \xrightarrow{-1 \text{ da}} \underline{\quad}$$

$$2459 \xrightarrow{-1 \text{ u}} \underline{\quad} \xrightarrow{-1 \text{ da}} \underline{\quad} \xrightarrow{-1 \text{ h}} \underline{\quad} \xrightarrow{-1 \text{ u}} \underline{\quad} \xrightarrow{-1 \text{ k}} \underline{\quad} \xrightarrow{-1 \text{ u}} \underline{\quad}$$

$$3290 \xrightarrow{-1 \text{ k}} \underline{\quad} \xrightarrow{-1 \text{ da}} \underline{\quad} \xrightarrow{-1 \text{ da}} \underline{\quad} \xrightarrow{-1 \text{ u}} \underline{\quad} \xrightarrow{-1 \text{ u}} \underline{\quad} \xrightarrow{-1 \text{ h}} \underline{\quad}$$

$$1826 \xrightarrow{-1 \text{ h}} \underline{\quad} \xrightarrow{-1 \text{ da}} \underline{\quad} \xrightarrow{-1 \text{ k}} \underline{\quad} \xrightarrow{-1 \text{ u}} \underline{\quad} \xrightarrow{-1 \text{ h}} \underline{\quad} \xrightarrow{-1 \text{ da}} \underline{\quad}$$

→ Completa le sottrazioni in tabella.

-	2	6	8	9	5	7	3	10
179								
248								
367								
429								
860								
930								
769								

→ Esegui le sottrazioni a mente.

• $450 - 130 = \underline{\quad}$

• $629 - 110 = \underline{\quad}$

• $418 - 105 = \underline{\quad}$

• $367 - 250 = \underline{\quad}$

• $1\,480 - 220 = \underline{\quad}$

• $1\,985 - 315 = \underline{\quad}$

• $1\,430 - 1\,210 = \underline{\quad}$

• $1\,800 - 1\,500 = \underline{\quad}$

• $2\,690 - 1\,520 = \underline{\quad}$

• $8\,540 - 8\,410 = \underline{\quad}$

• $7\,439 - 1\,228 = \underline{\quad}$

• $4\,610 - 4\,100 = \underline{\quad}$

SOTTRAZIONI IN COLONNA SENZA CAMBIO

→ Esegui le sottrazioni in colonna.

• $48 - 26$

• $95 - 13$

• $56 - 44$

• $88 - 31$

• $428 - 325$

• $178 - 120$

• $240 - 30$

• $326 - 114$

• $715 - 503$

• $732 - 711$

• $389 - 126$

• $745 - 532$

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

h	da	u	
			=
<hr/>			

→ Esegui in colonna sul quaderno.

• $986 - 653 =$

• $490 - 450 =$

• $278 - 65 =$

• $349 - 130 =$

• $656 - 640 =$

• $258 - 124 =$

• $946 - 133 =$

• $369 - 354 =$

SOTTRAZIONI IN COLONNA CON IL CAMBIO

→ Esegui le sottrazioni in colonna.

con un cambio

- $347 - 118 =$
- $331 - 104 =$
- $1\ 320 - 1\ 109 =$
- $410 - 190 =$
- $1\ 719 - 1\ 165 =$
- $2\ 628 - 1\ 197 =$

h	da	u	
			=

h	da	u	
			=

h	da	u	
			=

k	h	da	u	
				=

k	h	da	u	
				=

k	h	da	u	
				=

con due cambi

- $415 - 246 =$
- $520 - 131 =$
- $3\ 210 - 1\ 590 =$
- $325 - 178 =$
- $2\ 315 - 1\ 522 =$
- $3\ 236 - 1\ 483 =$

h	da	u	
			=

h	da	u	
			=

h	da	u	
			=

k	h	da	u	
				=

k	h	da	u	
				=

k	h	da	u	
				=

TERMINI E PROPRIETÀ DELLA SOTTRAZIONE

→ Aggiungi il minuendo.

- _____ - 151 = 135
- _____ - 27 = 253
- _____ - 35 = 120
- _____ - 32 = 168
- _____ - 132 = 126
- _____ - 247 = 240
- _____ - 135 = 240
- _____ - 112 = 207

→ Aggiungi il sottraendo.

- 984 - _____ = 650
- 455 - _____ = 235
- 365 - _____ = 230
- 480 - _____ = 250
- 236 - _____ = 112
- 254 - _____ = 152
- 792 - _____ = 521
- 600 - _____ = 300

→ Applica la proprietà invariante, aggiungendo o sottraendo uno stesso numero, come nell'esempio.

- $73 + 29 = (73 + 1) - (29 + 1) = 74 - 30 = 34$
- $36 - 14 =$ _____
- $83 - 56 =$ _____
- $81 - 17 =$ _____
- $172 - 164 =$ _____
- $131 - 117 =$ _____
- $299 - 276 =$ _____

→ Esegui le sottrazioni in colonna con la prova sul tuo quaderno.

- $1\ 398 - 1\ 254 =$
- $2\ 637 - 1\ 215 =$
- $3\ 146 - 1\ 139 =$
- $2\ 507 - 1\ 326 =$
- $4\ 826 - 1\ 213 =$
- $6\ 289 - 4\ 007 =$
- $3\ 986 - 1\ 245 =$
- $7\ 823 - 4\ 710 =$

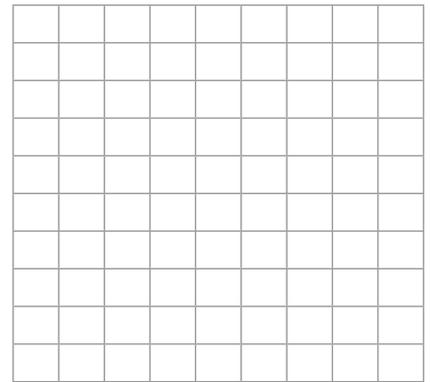
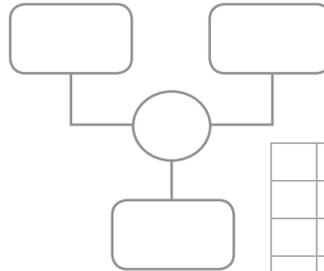
PROBLEMI CON LA SOTTRAZIONE

→ Leggi il testo e risolvi il problema, eseguendo l'operazione in colonna e nel diagramma.

Ilaria e Nadia decidono di preparare dei dolcini. Ne preparano 70 e insieme agli amici ne mangiano 28. Quanti dolcini restano?

Dati:

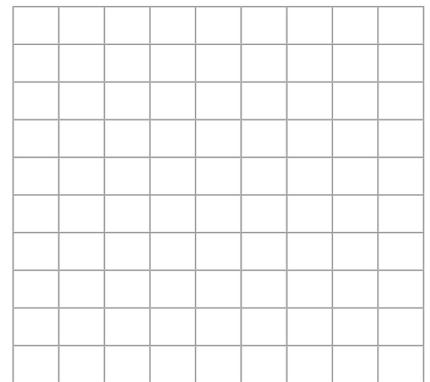
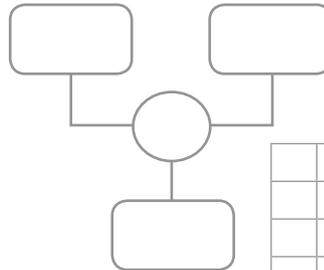
Risposta:



Domenico sta leggendo una storia a fumetti. Il libro è di 120 pagine e lui ne ha lette 68. Quante pagine deve ancora leggere per finire la storia?

Dati:

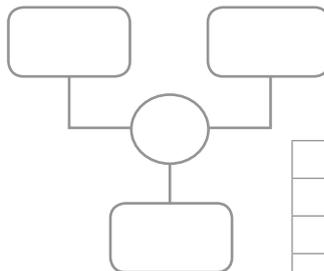
Risposta:



Giovanni ha 46 anni e suo figlio Gioele ne ha 18. Quanti anni aveva Giovanni quando è nato Gioele?

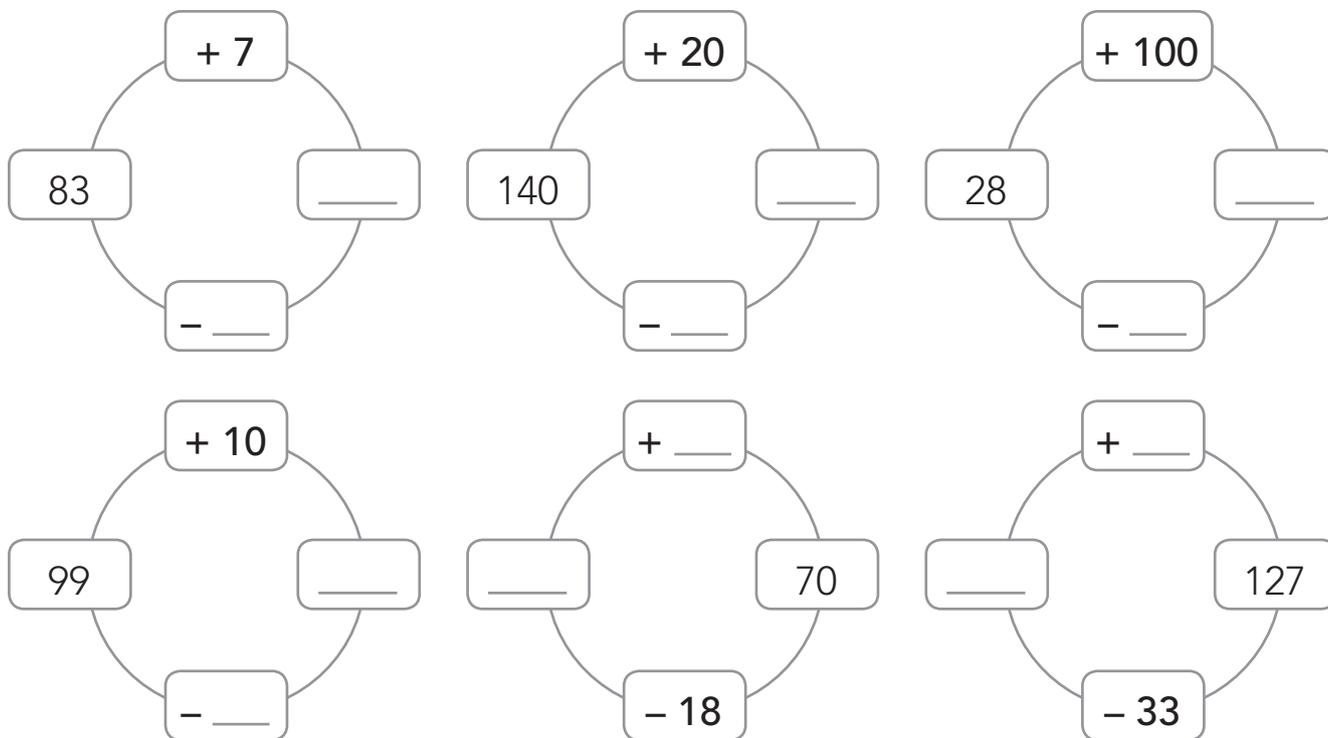
Dati:

Risposta:



ADDIZIONE E SOTTRAZIONE: OPERAZIONI INVERSE

→ Completa.



→ Scegli il numero corretto e completa.

- $103 + \underline{\quad} = 240$
- $276 + \underline{\quad} = 300$
- $415 - \underline{\quad} = 300$
- $563 - \underline{\quad} = 252$

118	137	207
104	24	124
115	150	225
154	221	311

→ Leggi e completa con l'operazione in riga.

- A bordo di un aereo ci sono 125 passeggeri. Allo scalo successivo salgono altri 42 passeggeri. Quanti passeggeri in tutto?
 $125 + 42 = \underline{\hspace{2cm}}$
- A bordo di un aereo ci sono 167 passeggeri. Allo scalo successivo scendono 42 passeggeri. Quanti passeggeri restano a bordo?
 $167 - 42 = \underline{\hspace{2cm}}$

LE PROPRIETÀ DELLA MOLTIPLICAZIONE

→ Applica la proprietà commutativa della moltiplicazione.

$$3 \times 8 = 24 \quad 6 \times 5 = \underline{\quad} \quad 8 \times 6 = \underline{\quad} \quad 7 \times 4 = \underline{\quad} \quad 10 \times 9 = \underline{\quad}$$

$$8 \times 3 = 24 \quad \underline{\quad} \times \underline{\quad} = \underline{\quad} \quad \underline{\quad} \times \underline{\quad} = \underline{\quad} \quad \underline{\quad} \times \underline{\quad} = \underline{\quad} \quad \underline{\quad} \times \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

$$2 \times 7 = \underline{\quad} \quad 3 \times 4 = \underline{\quad} \quad 5 \times 10 = \underline{\quad} \quad 4 \times 9 = \underline{\quad} \quad 6 \times 3 = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} \times \underline{\quad} = \underline{\quad} \quad \underline{\quad} \times \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

→ Completa applicando la proprietà associativa della moltiplicazione.
Associa i numeri evidenziati, come nell'esempio.

- $8 \times 5 \times 2 = 8 \times (5 \times 2) = 8 \times 10 = 80$
- $4 \times 2 \times 9 = \underline{\hspace{2cm}}$
- $3 \times 3 \times 9 = \underline{\hspace{2cm}}$
- $2 \times 4 \times 8 = \underline{\hspace{2cm}}$
- $7 \times 2 \times 2 = \underline{\hspace{2cm}}$
- $3 \times 5 \times 3 = \underline{\hspace{2cm}}$
- $5 \times 7 \times 2 = \underline{\hspace{2cm}}$

→ Completa applicando la proprietà distributiva della moltiplicazione.
Osserva l'esempio.

- $12 \times 3 = (10 + 2) \times 3 = (10 \times 3) + (2 \times 3) = 30 + 6 = 36$
- $14 \times 5 = \underline{\hspace{2cm}}$
- $15 \times 2 = \underline{\hspace{2cm}}$
- $18 \times 6 = \underline{\hspace{2cm}}$
- $16 \times 4 = \underline{\hspace{2cm}}$
- $17 \times 10 = \underline{\hspace{2cm}}$

MOLTIPLICAZIONI IN COLONNA

→ Esegui le moltiplicazioni in colonna senza cambio.

h	da	u	
1	2	4	×
		2	=
<hr/>			

h	da	u	
3	1	3	×
		3	=
<hr/>			

h	da	u	
2	1	4	×
		2	=
<hr/>			

h	da	u	
1	2	0	×
		3	=
<hr/>			

h	da	u	
3	2	1	×
		3	=
<hr/>			

h	da	u	
6	1	8	×
		1	=
<hr/>			

h	da	u	
2	0	1	×
		4	=
<hr/>			

h	da	u	
3	0	4	×
		2	=
<hr/>			

→ Esegui le moltiplicazioni in colonna con il cambio.

h	da	u	
3	1	4	×
		3	=
<hr/>			

h	da	u	
4	2	6	×
		2	=
<hr/>			

h	da	u	
4	0	8	×
		2	=
<hr/>			

h	da	u	
1	8	9	×
		3	=
<hr/>			

h	da	u	
2	2	5	×
		4	=
<hr/>			

h	da	u	
3	6	2	×
		2	=
<hr/>			

h	da	u	
2	1	5	×
		3	=
<hr/>			

h	da	u	
1	6	5	×
		5	=
<hr/>			

MOLTIPLICAZIONI PER 10, 100 E 1 000

→ Calcola in riga.

× 10	× 100	× 1 000
$12 \times 10 = \underline{\hspace{2cm}}$	$25 \times 100 = \underline{\hspace{2cm}}$	$9 \times 1\,000 = \underline{\hspace{2cm}}$
$351 \times 10 = \underline{\hspace{2cm}}$	$43 \times 100 = \underline{\hspace{2cm}}$	$3 \times 1\,000 = \underline{\hspace{2cm}}$
$200 \times 10 = \underline{\hspace{2cm}}$	$6 \times 100 = \underline{\hspace{2cm}}$	$4 \times 1\,000 = \underline{\hspace{2cm}}$
$9 \times 10 = \underline{\hspace{2cm}}$	$11 \times 100 = \underline{\hspace{2cm}}$	$5 \times 1\,000 = \underline{\hspace{2cm}}$
$512 \times 10 = \underline{\hspace{2cm}}$	$28 \times 100 = \underline{\hspace{2cm}}$	$7 \times 1\,000 = \underline{\hspace{2cm}}$

→ Completa la tabella.

×	× 10	× 100	× 1 000
3			
6			
1			
8			
4			
2			

→ Indica con una X se l'uguaglianza è vera (V) o falsa (F).

- | | | | |
|----------------------------|---|-------------------------------|---|
| • $45 \times 10 = 450$ | <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F | • $9 \times 1\,000 = 9\,000$ | <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F |
| • $11 \times 100 = 110$ | <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F | • $20 \times 1\,000 = 2\,000$ | <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F |
| • $6 \times 1\,000 = 600$ | <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F | • $25 \times 100 = 250$ | <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F |
| • $17 \times 100 = 1\,700$ | <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F | • $563 \times 10 = 5\,630$ | <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F |
| • $99 \times 10 = 990$ | <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F | • $89 \times 100 = 8\,900$ | <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F |

→ Completa con 10, 100 o 1 000.

- | | |
|---|--|
| • $5 \times \underline{\hspace{2cm}} = 500$ | • $3 \times \underline{\hspace{2cm}} = 3\,000$ |
| • $8 \times \underline{\hspace{2cm}} = 8\,000$ | • $7 \times \underline{\hspace{2cm}} = 700$ |
| • $46 \times \underline{\hspace{2cm}} = 460$ | • $65 \times \underline{\hspace{2cm}} = 650$ |
| • $34 \times \underline{\hspace{2cm}} = 3\,400$ | • $4 \times \underline{\hspace{2cm}} = 4\,000$ |

MOLTIPLICAZIONI CON DUE CIFRE

→ Esegui le moltiplicazioni in colonna senza cambio.

h	da	u	
	1	2	×
	2	4	=

h	da	u	
	1	3	×
	2	3	=

h	da	u	
	2	2	×
	1	4	=

h	da	u	
	3	2	×
	1	3	=

h	da	u	
	1	3	×
	1	3	=

h	da	u	
	1	4	×
	1	2	=

h	da	u	
	1	4	×
	1	1	=

h	da	u	
	2	2	×
	3	3	=

h	da	u	
	1	1	×
	1	1	=

→ Esegui le moltiplicazioni in colonna con la prova sul quaderno.

SENZA CAMBIO

CON IL CAMBIO

- $11 \times 44 =$
- $32 \times 31 =$
- $33 \times 33 =$
- $19 \times 11 =$
- $23 \times 12 =$
- $12 \times 12 =$

- $44 \times 18 =$
- $26 \times 48 =$
- $16 \times 37 =$
- $36 \times 24 =$
- $35 \times 15 =$
- $52 \times 12 =$

LA DIVISIONE IN RIGA E IN TABELLA

→ Esegui le divisioni in riga. Quando occorre scrivi il resto.

$50 : 5 = \underline{\quad}$

$49 : 6 = \underline{\quad}$

$64 : 8 = \underline{\quad}$

$63 : 7 = \underline{\quad}$

$35 : 5 = \underline{\quad}$

$70 : 8 = \underline{\quad}$

$38 : 9 = \underline{\quad}$

$76 : 9 = \underline{\quad}$

$17 : 4 = \underline{\quad}$

$28 : 6 = \underline{\quad}$

$54 : 6 = \underline{\quad}$

$45 : 9 = \underline{\quad}$

→ Completa le tabelle di divisioni con e senza resto.

	: 5
35	
15	
50	
20	
45	
30	
10	

	: 4
20	
16	
32	
40	
12	
8	
28	

	: 3
27	
12	
15	
21	
24	
30	
9	

	: 8	Resto
43		
58		
18		
25		
33		
73		
66		

	: 7	Resto
43		
50		
15		
29		
36		
64		
57		

	: 9	Resto
39		
45		
13		
20		
26		
9		
55		

DIVISIONI IN COLONNA CON DUE CIFRE AL DIVIDENDO

→ Esegui le divisioni in colonna senza resto.

 $81 \overline{) 9}$
 $72 \overline{) 8}$
 $69 \overline{) 3}$
 $63 \overline{) 7}$
 $45 \overline{) 5}$
 $84 \overline{) 2}$
 $78 \overline{) 3}$
 $75 \overline{) 5}$

→ Esegui le divisioni in colonna con il resto.

 $56 \overline{) 6}$
 $38 \overline{) 4}$
 $19 \overline{) 2}$
 $50 \overline{) 6}$

DIVISIONI IN COLONNA CON TRE CIFRE AL DIVIDENDO

→ Esegui le divisioni in colonna senza resto.

 $810 \overline{)5}$ $724 \overline{)2}$ $393 \overline{)3}$ $845 \overline{)5}$ $484 \overline{)4}$ $699 \overline{)3}$ $485 \overline{)5}$ $638 \overline{)2}$

→ Esegui le divisioni in colonna con il resto.

 $819 \overline{)5}$ $727 \overline{)2}$ $394 \overline{)3}$ $846 \overline{)5}$

DIVISIONI PER 10, 100 E 1 000

→ Calcola in riga.

: 10
$220 : 10 =$ _____
$500 : 10 =$ _____
$290 : 10 =$ _____
$890 : 10 =$ _____
$50 : 10 =$ _____

: 100
$5\ 000 : 100 =$ _____
$4\ 100 : 100 =$ _____
$9\ 500 : 100 =$ _____
$8\ 200 : 100 =$ _____
$2\ 800 : 100 =$ _____

: 1 000
$9\ 000 : 1\ 000 =$ _____
$3\ 000 : 1\ 000 =$ _____
$1\ 000 : 1\ 000 =$ _____
$4\ 000 : 1\ 000 =$ _____
$7\ 000 : 1\ 000 =$ _____

→ Completa la tabella.

:	10	100	1 000
3 000			
5 000			
8 000			
9 000			
7 000			
2 000			



→ Indica con una X se l'uguaglianza è vera (V) o falsa (F).

- | | |
|---|--|
| • $150 : 10 = 15$ <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F | • $9\ 000 : 1\ 000 = 90$ <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F |
| • $1\ 010 : 100 = 101$ <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F | • $2\ 000 : 1\ 000 = 20$ <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F |
| • $4\ 000 : 1\ 000 = 400$ <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F | • $7\ 100 : 10 = 71$ <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F |
| • $2\ 700 : 100 = 27$ <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F | • $560 : 10 = 50$ <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F |
| • $90 : 10 = 9$ <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F | • $320 : 10 = 32$ <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F |

→ Completa con 10, 100 o 1 000.

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| • $1\ 500 :$ _____ $= 15$ | • $1\ 300 :$ _____ $= 13$ |
| • $8\ 000 :$ _____ $= 800$ | • $2\ 700 :$ _____ $= 27$ |
| • $710 :$ _____ $= 71$ | • $980 :$ _____ $= 98$ |
| • $3\ 000 :$ _____ $= 3$ | • $1\ 250 :$ _____ $= 125$ |

LA PROPRIETÀ DELLA DIVISIONE

➔ Applica la proprietà invariantiva. Dividi il dividendo e il divisore per uno stesso numero.

$$18 : 8 = _$$

$$_ : _ = _$$

$$24 : 4 = _$$

$$_ : _ = _$$

$$36 : 6 = _$$

$$_ : _ = _$$

$$20 : 10 = _$$

$$_ : _ = _$$

$$40 : 8 = _$$

$$_ : _ = _$$

$$27 : 9 = _$$

$$_ : _ = _$$

$$16 : 8 = _$$

$$_ : _ = _$$

$$50 : 10 = _$$

$$_ : _ = _$$

➔ Applica la proprietà invariantiva. Moltiplica il dividendo e il divisore per uno stesso numero.

$$15 : 3 = _$$

$$_ : _ = _$$

$$9 : 3 = _$$

$$_ : _ = _$$

$$21 : 3 = _$$

$$_ : _ = _$$

$$12 : 2 = _$$

$$_ : _ = _$$

$$10 : 5 = _$$

$$_ : _ = _$$

$$42 : 6 = _$$

$$_ : _ = _$$

$$35 : 5 = _$$

$$_ : _ = _$$

$$24 : 3 = _$$

$$_ : _ = _$$

➔ Applica la proprietà invariantiva alle seguenti divisioni sul quaderno.

- $72 : 9 =$
- $100 : 10 =$
- $45 : 9 =$
- $32 : 8 =$
- $28 : 4 =$
- $24 : 8 =$
- $40 : 10 =$
- $18 : 9 =$
- $64 : 8 =$

PROBLEMI CON LA DIVISIONE

→ Leggi il testo e risolvi il problema, scrivendo l'operazione in riga e in colonna.

Mara in 8 giorni ha letto un libro di 96 pagine.
Quante pagine ha letto al giorno?

Dati: _____

Operazione:

Risposta:

Un fioraio con 78 rose prepara 6 mazzi uguali.
Di quante rose sarà formato ciascun mazzo?

Dati: _____

Operazione:

Risposta:

Gigi deve riporre 156 sfere natalizie in 4 scatoloni.
Quante sfere riporrà in ogni scatolone?

Dati: _____

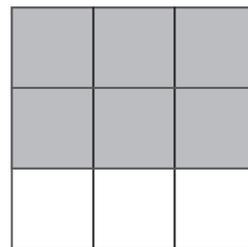
Operazione:

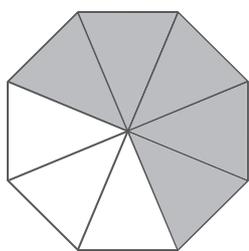
Risposta:

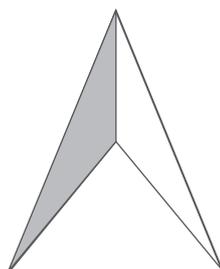
LE FRAZIONI

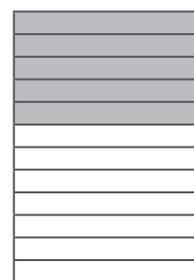
→ Scrivi la frazione corrispondente alla parte colorata.



$$\frac{\quad}{\quad}$$


$$\frac{\quad}{\quad}$$


$$\frac{\quad}{\quad}$$


$$\frac{\quad}{\quad}$$


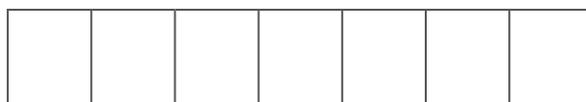
$$\frac{\quad}{\quad}$$

→ Colora le figure come indicato dalla frazione.



$$\frac{8}{9}$$


$$\frac{3}{4}$$


$$\frac{2}{5}$$


$$\frac{4}{7}$$

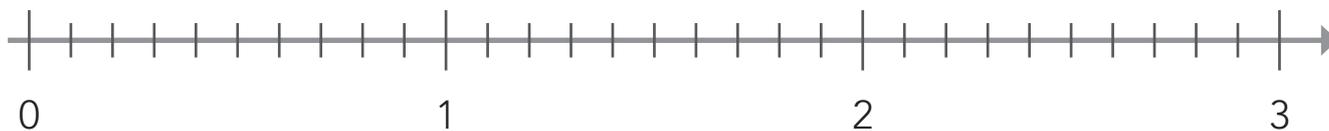

$$\frac{10}{12}$$

→ Cerchia, tra le seguenti frazioni, quelle che rappresentano l'unità frazionaria.

$\frac{2}{8}$ $\frac{1}{9}$ $\frac{3}{6}$ $\frac{1}{11}$ $\frac{7}{8}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{6}$ $\frac{1}{13}$ $\frac{1}{8}$ $\frac{2}{10}$

I NUMERI DECIMALI

→ Collega con una freccia ogni numero decimale al suo posto sulla linea dei numeri.



1,4

0,5

2,1

0,9

1,7

2,8

2,5

→ Scomponi i numeri decimali in tabella.

	k	h	da	u	,	d	c	m
1 345,21								
802,364								
2,513								
445,002								
781,104								
32,22								
14,118								
3,891								
547,007								

→ Scrivi solo il valore posizionale della cifra evidenziata.

- 23,443 = _____
- 1,208 = _____
- 1 458,88 = _____
- 123,69 = _____
- 7,632 = _____
- 845,2 = _____
- 0,052 = _____
- 1 740,009 = _____
- 58,67 = _____
- 12,124 = _____
- 4,735 = _____
- 0,001 = _____

→ Componi i numeri.

- 4 h, 1 u, 5 c = _____
- 7 k, 5 h, 3 da, 6 u, 2 d, 4 c = _____
- 9 h, 2 da, 7 u, 1 d, 3 c, 2 m = _____
- 1 h, 5 da, 6 d, 5 m = _____
- 8 h, 3 da, 1 d, 5 c, 2 m = _____
- 4 k, 1 h, 3 da, 6 c, 1 m = _____

PROBLEMI PER TUTTI I GUSTI

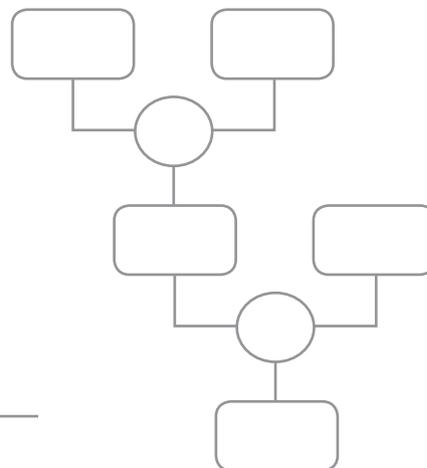
→ Risolvi sul quaderno. Ricorda di trascrivere i dati.
Fai attenzione ai dati inutili o nascosti.

- Carlo e Rocco collezionano vecchie bottiglie. Carlo ne ha 178 e Rocco 215. Quante bottiglie hanno in tutto?
- Davide è nato il 10 giugno. Ha 52 anni, esattamente 30 anni più di suo figlio Alessandro. Quanti anni ha Alessandro?
- La maestra dispone in numero uguale 72 quaderni su 3 mensole. Quanti quaderni su ogni mensola?
- La famiglia Pacioni consuma ogni giorno 2 litri di latte. Quanti litri di latte consuma in una settimana?
- Laura ha la passione per la lettura. Nella sua biblioteca ci sono 24 romanzi di avventura, 16 gialli, 15 libri fantasy e 17 raccolte di racconti brevi. Quanti libri ha in tutto Laura?
- Stella vuole attaccare le sue figurine in un album. Ha 234 figurine e deve attaccarne 9 per ogni pagina. Quante pagine le servono?
- Nel parco montano le guardie forestali contano 339 cervi e 127 caprioli. Qual è la differenza tra cervi e caprioli?
- Sulla prima mensola Sandro ha sistemato 39 automobiline, 28 sulla seconda e 25 sulla terza. Quante automobiline possiede in tutto Sandro?
- Allo stadio, nel primo anello, ci sono 35 file di posti. In ogni fila ci sono 25 sediolini. Quanti posti in tutto?

PROBLEMI CON DUE DOMANDE

➔ Leggi, completa e risolvi con il diagramma.

La famiglia di Sara è composta da 4 persone. Ogni mattina ciascuno di loro a colazione mangia 7 biscotti. Quanti biscotti consumano in un giorno? E in 30 giorni?



Dati

_____ = _____

_____ = _____

1° domanda: _____

Operazione in riga:

Risposta: _____

2° domanda: _____

Operazione in riga:

Risposta

➔ Risolvi sul quaderno con il diagramma.

- Il nonno di Alberto raccoglie dal suo pesco 87 frutti; ne regala 28 ai suoi vicini. Quanti frutti gli rimangono? Di questi 15 sono purtroppo marci. Quanti ne potrà mangiare?
- Nel parcheggio ci sono 178 automobili; ne vanno via 34. Quante automobili restano? Se ne arrivano poi altre 57, quante automobili ci saranno?
- Martina ha invitato alla sua festa 30 amiche e ciascuna potrà portare una persona con sé. Quante persone parteciperanno alla festa di Martina? E se ogni invitato potesse portare 3 persone quanti sarebbero gli invitati?

PROBLEMI A METÀ

→ In base alla risposta e ai dati presenti, completa il testo dei problemi e risolvi.

- Il campionato di baseball è stato vinto dai Red Avengers con 193 punti.

Testo mancante

Domanda: _____

Risposta: i Green Bulls sono arrivati secondi con 164 punti.

Dati

_____ = _____

_____ = _____

Operazione in riga

- Michele ha speso 124 euro per acquistare dei libri antichi.

Testo mancante

Domanda: _____

Risposta: ogni libro gli è costato 62 euro.

Dati

_____ = _____

_____ = _____

Operazione in riga

EQUIVALENZE

→ Esegui le equivalenze.

Misure di lunghezza

- 3600 m = _____ hm
- 19 hm = _____ m
- 21 dm = _____ mm
- 3000 dam = _____ km
- 87 hm = _____ m
- 55 m = _____ cm
- 1800 cm = _____ m
- 400 m = _____ dam
- 390 cm = _____ mm
- 8 km = _____ m

Misure di capacità

- 23 dal = _____ dl
- 54 hl = _____ l
- 4 dal = _____ cl
- 23 l = _____ cl
- 9000 dl = _____ hl
- 480 l = _____ dal
- 17 l = _____ dl
- 7 l = _____ ml
- 44 dal = _____ l
- 1500 ml = _____ dl

Misure di peso

- 8 kg = _____ g
- 600 g = _____ hg
- 15 dag = _____ dg
- 3000 dg = _____ dag
- 28 kg = _____ dag
- 7590 mg = _____ cg
- 4070 hg = _____ kg
- 6 kg = _____ dag
- 5 kg = _____ g
- 78 hg = _____ g

→ Completa le tabelle, inserendo le misure al posto giusto.

	km	hm	dam	m	dm	cm	mm
4 105 m							
1 256 mm							
32 hm							
527 dam							

	hl	dal	l	dl	cl	ml
12 dal						
1645 cl						
456 l						
3248 ml						

	kg	hg	dag	g	dg	cg	mg
2 156 g							
1 489 mg							
56 hg							
1 324 dg							

PESO LORDO, PESO NETTO, TARA

→ Completa la tabella.

Peso lordo	Peso netto	Tara
520 g	_____ g	20 g
_____ kg	7 kg	1 kg
135 cg	120 cg	_____ cg
45 hg	_____ hg	5 hg
2 400 g	2 280 g	_____ g

→ Risolvi i problemi con il diagramma e l'operazione.

Una scatola di cioccolatini pesa 750 g. La scatola vuota pesa 135 g.
Qual è il peso dei cioccolatini?

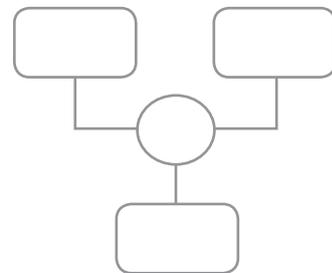
Dati

_____ = _____

_____ = _____

Operazione:

Risposta



Lo zaino di Leo, senza i libri, pesa 1 kg, mentre pieno di libri pesa 7 kg.
Quanto pesano i libri nello zaino?

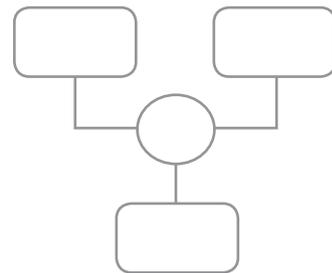
Dati

_____ = _____

_____ = _____

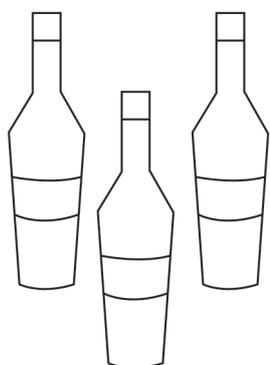
Operazione:

Risposta

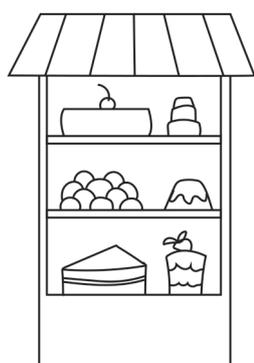
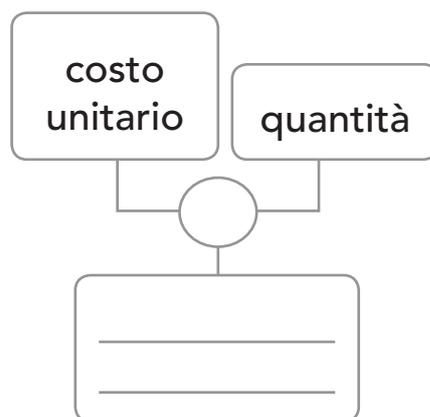


COSTO UNITARIO E COSTO TOTALE

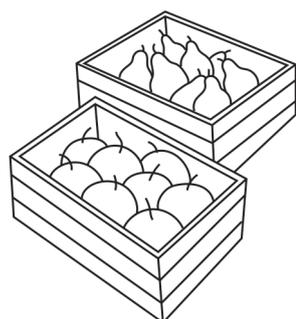
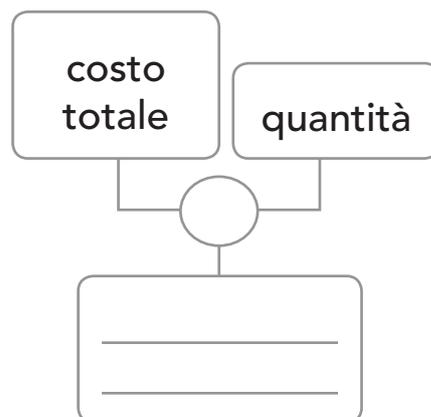
→ Completa le tabelle e i diagrammi.



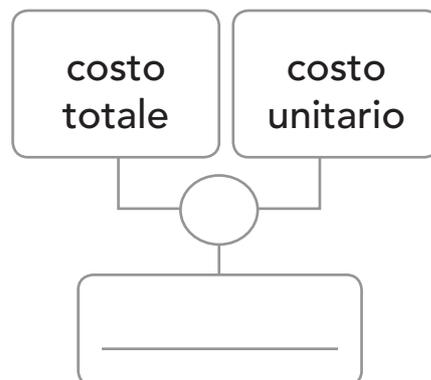
Costo unitario	Quantità	Costo totale
€ 2	1	€ _____
€ 3	10	€ _____
€ 5	4	€ _____
€ 2	15	€ _____



Costo totale	Quantità	Costo unitario
€ 15	5	€ _____
€ 36	9	€ _____
€ 30	10	€ _____
€ 72	2	€ _____



Costo totale	Quantità	Costo unitario
€ 15	_____	€ 5
€ 40	_____	€ 10
€ 36	_____	€ 6
€ 14	_____	€ 2

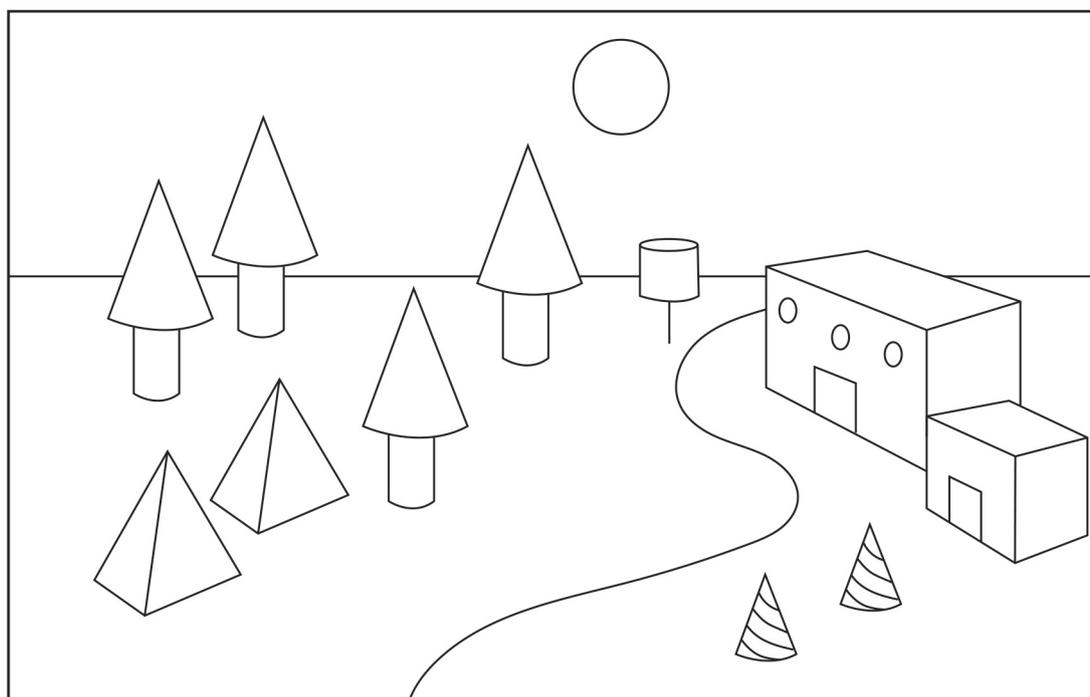


→ Risolvi i problemi sul quaderno, con il diagramma e l'operazione.

- La signora Carla compra 3 kg di banane e spende in tutto € 6,00.
Quanto costa un kg di banane? Paga con una banconota da € 10,00.
Quanto riceve di resto?
- La signora Laura ha acquistato 6 libri illustrati. Per ogni libro paga € 12,00.
Quanto spende in tutto?

I SOLIDI

→ Osserva l'immagine e colora allo stesso modo gli oggetti e i solidi che ti ricordano quella forma.



CUBO



SFERA



CILINDRO



CONO

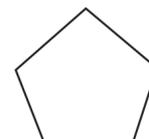
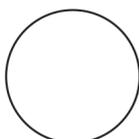
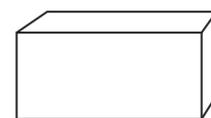
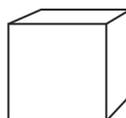


PIRAMIDE



PARALLELEPIPEDO

→ Collega ogni solido alla figura piana che corrisponde alla faccia su cui si poggia e scrivi il nome.



→ Completa le definizioni con la parola giusta, scegliendo tra:
FACCE – VERTICE – SPIGOLO.

- Il _____ è il punto in cui si incontrano tre spigoli.
- Il solido è racchiuso da figure piane dette _____.
- Lo _____ è la linea di confine tra due facce.

RETTE, SEMIRETTE E SEGMENTI

→ Indica con una X se l'affermazione è vera (V) o falsa (F).

- La semiretta è una parte di retta compresa tra due punti. V F
- Una linea retta continua all'infinito. V F
- Una linea che ha un punto di origine e prosegue all'infinito si chiama semiretta. V F
- Un segmento ha un inizio e non ha una fine. V F
- Una linea retta cambia sempre direzione. V F
- Il segmento è una parte di retta compresa tra due punti. V F

→ Completa seguendo le indicazioni.

- Osserva la retta e forma una semiretta.
- Cosa hai aggiunto? _____



- Osserva la retta e forma un segmento.
- Cosa hai aggiunto? _____



→ Disegna nel riquadro, seguendo le indicazioni.

- Disegna una retta **a**, segna un punto di origine **o** e ripassa le due semirette con colori diversi.
- Disegna una retta **b**, segna due punti **C** e **D** e ripassa di verde il segmento.

GLI ANGOLI

→ Completa le definizioni.

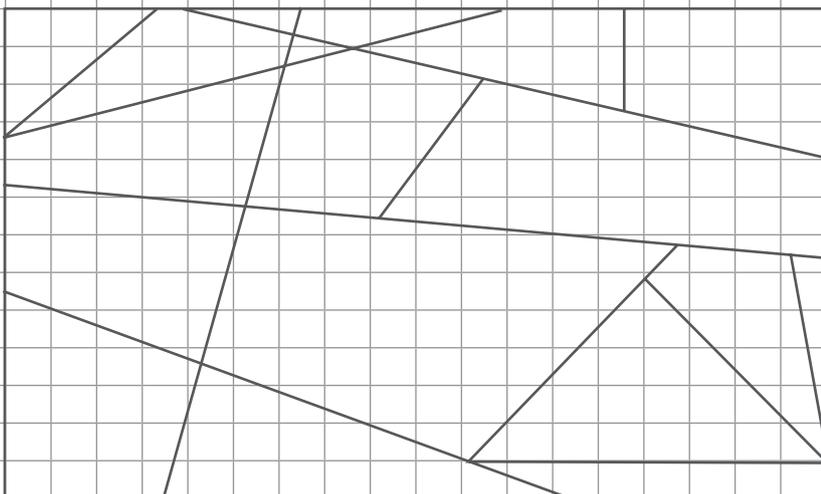
- La parte di piano compresa tra due semirette con il punto di origine in comune si chiama _____.
- Le due semirette sono i _____ dell'angolo.
- Il punto di origine dell'angolo si chiama _____.
- La parte di piano racchiusa dalle due semirette è detta _____ dell'angolo.
- L'ampiezza dell'angolo si misura in _____ con uno strumento chiamato _____.

→ Collega il nome di ogni angolo al cartellino della sua ampiezza.

angolo retto	angolo acuto	angolo piatto
angolo giro	angolo ottuso	

$< 90^\circ$	180°	360°	$> 90^\circ$	90°
--------------	-------------	-------------	--------------	------------

→ Nell'immagine sottostante colora in rosso gli angoli retti, in verde gli angoli acuti e in giallo gli angoli ottusi.



I POLIGONI

→ Indica con una X se l'affermazione è vera (V) o falsa (F).

- Il poligono è una parte di piano che ha per confine una linea spezzata chiusa. V F
- Un poligono ha una sola dimensione: la lunghezza. V F
- Le figure piane delimitate da una linea chiusa mista o curva sono non poligoni. V F
- I segmenti che chiudono il poligono si chiamano lati. V F
- Il vertice è il punto in cui si incontrano due lati. V F
- L'insieme dei lati forma il contorno del poligono. V F
- Il perimetro misura la superficie del poligono. V F
- Il numero dei lati di un poligono è uguale a quello dei vertici e degli angoli. V F

→ Osserva la figura, cancella il cartellino sbagliato e completa la frase.



È Non è

un poligono perché il piano è racchiuso da una linea _____



È Non è

un poligono perché il piano è racchiuso da una linea _____



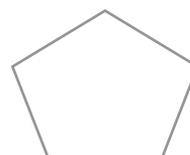
È Non è

un poligono perché il piano è racchiuso da una linea _____

→ In ogni poligono evidenzia con un pallino i vertici, con una linea curva gli angoli e ripassa di rosso i lati, poi completa le tabelle.



Nome	
Numero vertici	
Numero lati	
Numero angoli	



Nome	
Numero vertici	
Numero lati	
Numero angoli	

IL PERIMETRO DEI POLIGONI

→ Completa le frasi nel riquadro, inserendo al posto giusto le seguenti parole: **somma** – **contorno** – **lati** – **isoperimetrici** – **misura**.

- Il perimetro misura il _____ di un poligono. Per calcolare la _____ del perimetro basta fare la _____ di tutti i _____.
- Quando due poligoni hanno lo stesso perimetro si dicono _____.

→ Leggi la domanda, calcola il perimetro e colora il cartellino della risposta corretta.



Un quadrato ha il lato che misura 6 cm. Quanto misura il suo perimetro?

- A. 10 cm
 B. 64 cm
 C. 24 cm



Ogni lato di questo triangolo misura 14 dm. Quanto misura il suo perimetro?

- A. 42 dm
 B. 36 dm
 C. 7 dm



Un rettangolo ha il lato maggiore di 25 mm e il lato minore di 12 mm. Quanto misura il suo perimetro?

- A. 37 mm
 B. 74 mm
 C. 62 mm

→ Risolvi i problemi sul quaderno.

- Con un rotolo di fil di ferro ho costruito un esagono avente il lato di cm 24. Quanti cm di fil di ferro ho utilizzato?
- La cornice di un quadro ha la forma di un quadrato. Il suo lato misura 58 cm. Quanto misura il perimetro della cornice?
- Il coperchio di una scatola rettangolare è lungo 6 dm e largo 8 dm. Quanto misura il suo perimetro?
- Un vassoio di forma pentagonale ha il lato di 36 cm. Quanto misura il suo perimetro?

LA SUPERFICIE

→ Trova l'area di ogni parte colorata all'interno dei riquadri e trascrivi il risultato in tabella. Usa 1 rettangolino come unità di misura.

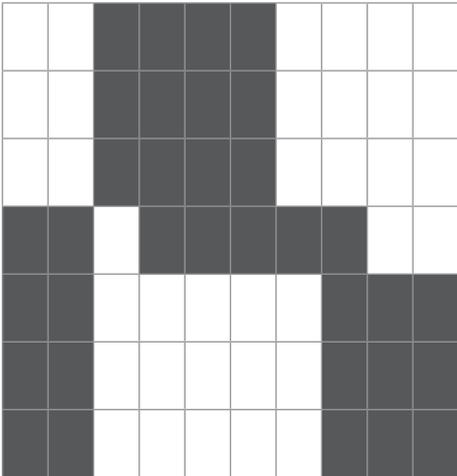


Figura 1

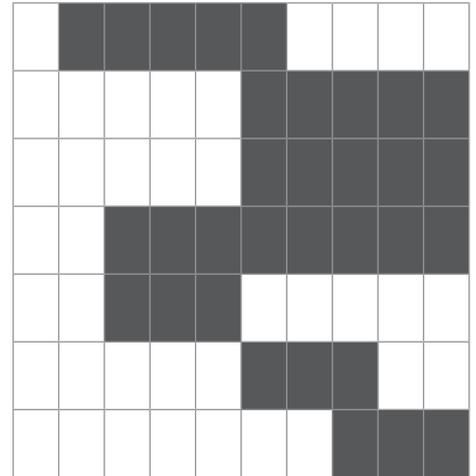


Figura 2

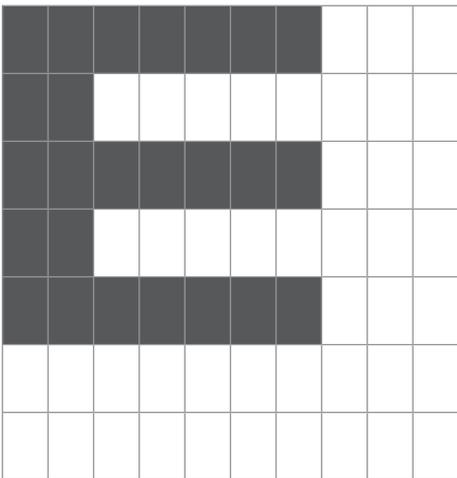


Figura 3

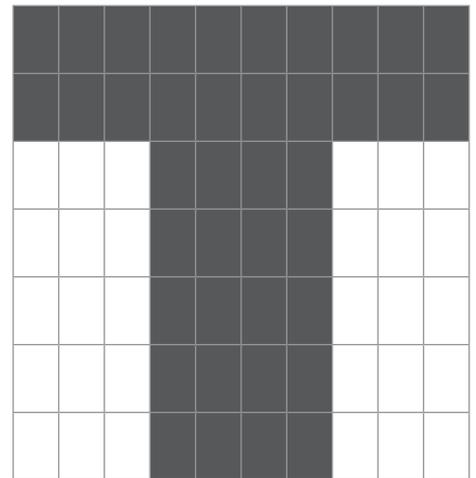
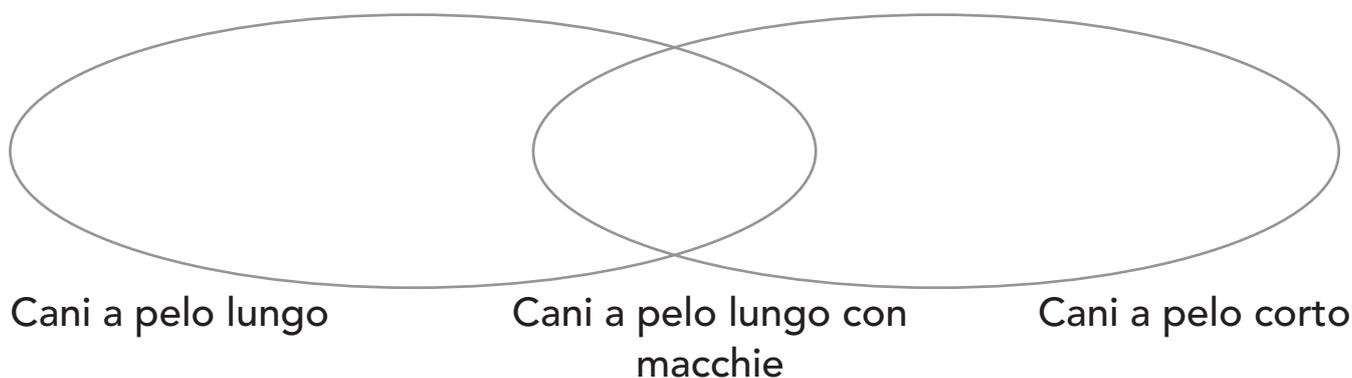
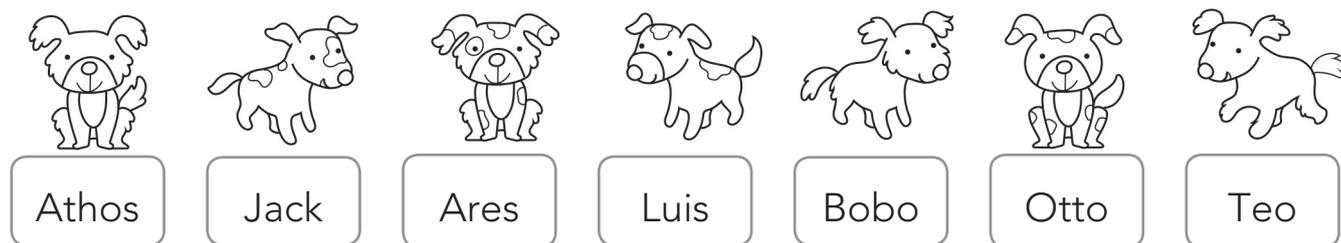


Figura 4

Figura 1	_____ rettangolini
Figura 2	_____ rettangolini
Figura 3	_____ rettangolini
Figura 4	_____ rettangolini

CLASSIFICAZIONI

→ Classifica gli animali nel diagramma di Venn scrivendo i loro nomi nell'insieme al posto giusto.

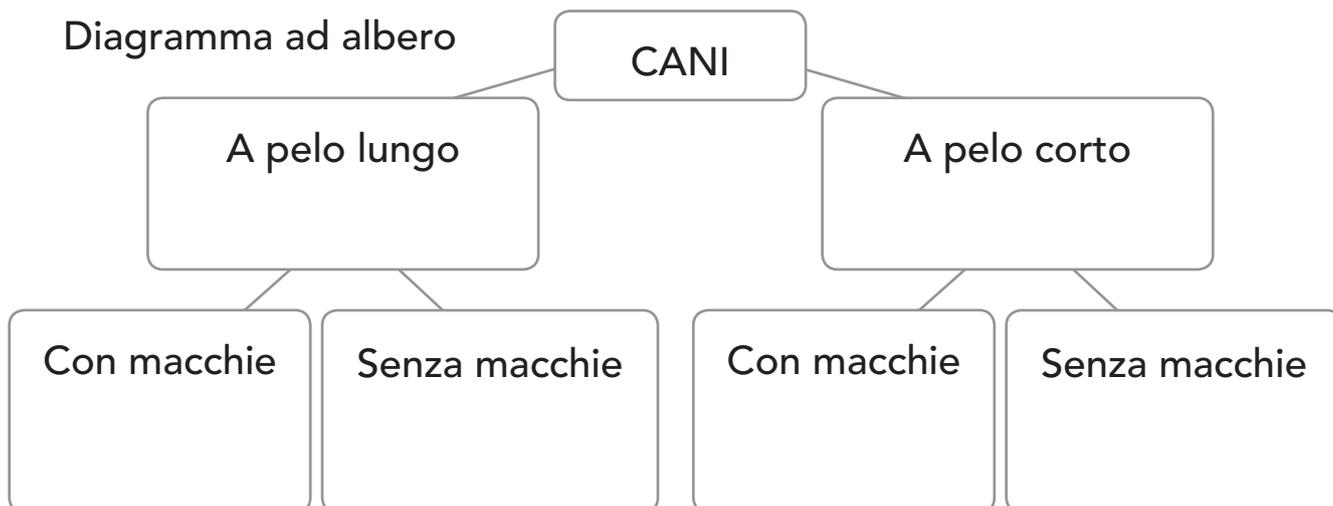


→ Rappresenta la stessa classificazione, utilizzando il diagramma di Carroll e il diagramma ad albero.

Diagramma di Carroll

	Con macchie	Senza macchie
A pelo lungo		
A pelo corto		

Diagramma ad albero



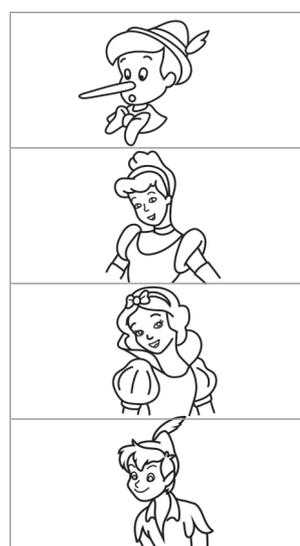
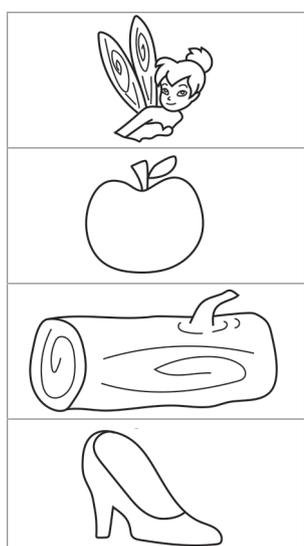
RELAZIONI

→ Completa scrivendo il significato della freccia.



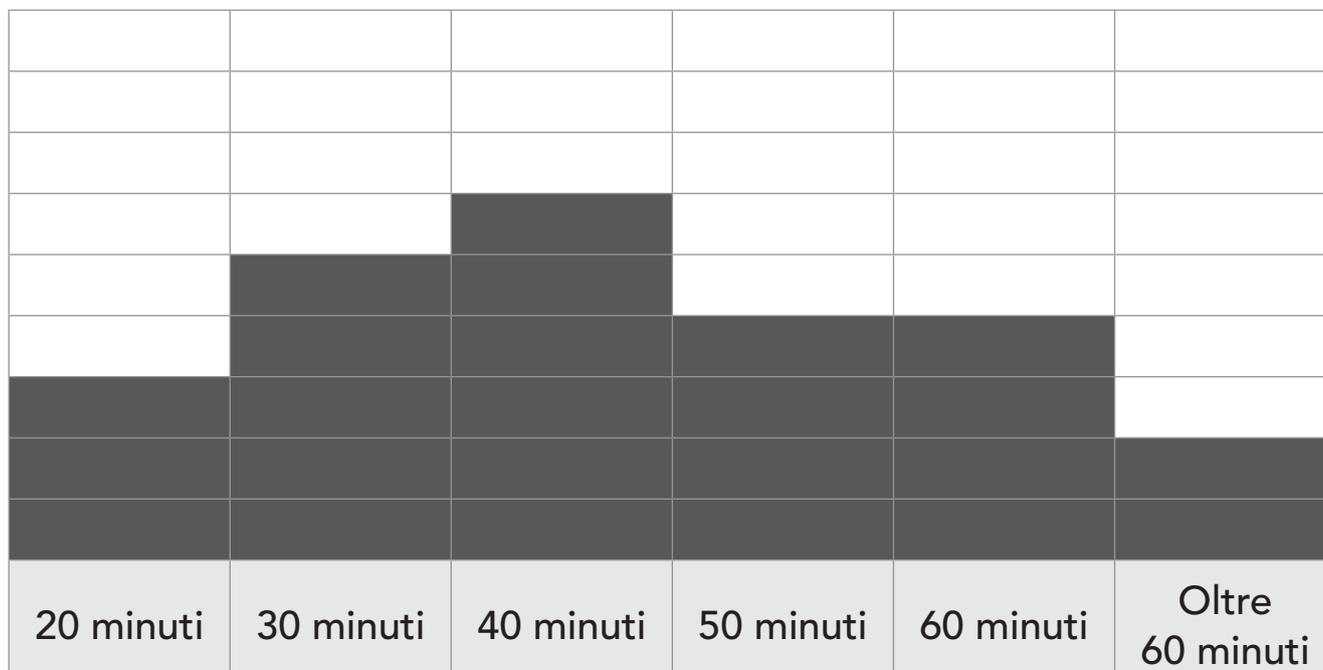
→ Osserva la tabella a doppia entrata poi collega gli elementi stabilendo le giuste relazioni.

				
		×		
			×	
	×			
				×



INDAGINI STATISTICHE

- Nella terza F la maestra ha svolto un'indagine per conoscere quanto tempo dedicano i suoi alunni ai compiti a casa. Tutti gli alunni hanno risposto e la maestra ha raccolto i dati in un istogramma. Osserva e rispondi.



- Quanti sono gli alunni della terza F? _____
- Quanto tempo impiega la maggior parte di essi per fare i compiti? _____
- Quanti alunni impiegano più di 60 minuti? _____
- Qual è la moda? _____

- Con i dati dell'istogramma precedente, completa la tabella. Ogni X deve corrispondere a una preferenza.

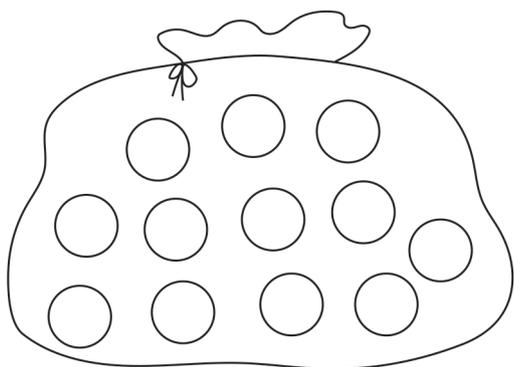
Tempo	Preferenze	Numero
20 minuti		
30 minuti		
40 minuti		
50 minuti		
60 minuti		
Oltre 60 minuti		

PREVISIONI E PROBABILITÀ

→ Immagina di giocare a tombola e completa la tabella indicando con una X se l'evento è certo, possibile, impossibile.

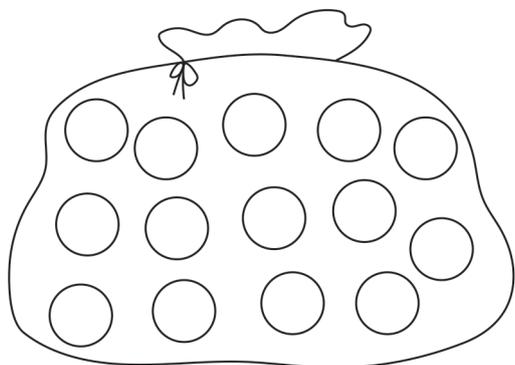
Quando estraggo il primo numero	Certo	Possibile	Impossibile
Uscirà un numero maggiore di 60			
Uscirà un numero dispari			
Uscirà il numero 0			
Uscirà un numero pari			
Uscirà un numero minore di 6			
Uscirà un numero maggiore di 90			
Può uscire un numero maggiore di 1			
Posso fare ambo			
Può cadere a terra			
Uscirà un numero compreso tra 1 e 90			

→ Colora le palline seguendo le indicazioni.



Colora le palline in modo che ci siano:

- 3 probabilità su 12 di estrarne 1 bianca
- 3 probabilità su 12 di estrarne 1 rossa
- 6 probabilità su 12 di estrarne 1 blu
- 0 probabilità su 12 di estrarne 1 nera



Colora le palline in modo che ci siano:

- 5 probabilità su 14 di estrarne 1 verde
- 1 probabilità su 14 di estrarne 1 bianca
- 3 probabilità su 14 di estrarne 1 gialla
- 5 probabilità su 14 di estrarne 1 nera

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

SCIENZE - TECNOLOGIA Classe terza

NUCLEO TEMATICO - ESPLORARE 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. • Rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il metodo scientifico. • Sperimentare e descrivere le peculiarità della materia. • Riconoscere gli stati della materia. • 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. • Conoscere le caratteristiche dell'aria e gli strati dell'atmosfera. • Conoscere la composizione del suolo. • Distinguere materia organica e inorganica. • Conoscere caratteristiche e funzioni dei materiali. • Conoscere il concetto di riciclaggio dei rifiuti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il lavoro dello scienziato e il metodo scientifico. • La materia e le sue caratteristiche: i solidi, i liquidi, i gas. • Il ciclo dell'acqua. • Esperimenti per scoprire le caratteristiche ed il comportamento fisico di solidi, gas e liquidi. • L'acqua e i suoi passaggi di stato in base alla temperatura. • L'acqua: un bene prezioso. • L'aria e il vento. • Gli strati dell'atmosfera. • La composizione del suolo. • Materia organica e inorganica. • Le caratteristiche dei materiali. • La regola delle "3 Erre".

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. • Conoscere e classificare vertebrati e invertebrati. • Conoscere le funzioni vitali degli animali. • Conoscere la fotosintesi clorofilliana e il processo di respirazione delle piante. • Conoscere il fiore, il frutto, il seme e il processo di riproduzione delle piante. • Conoscere le catene alimentari. • Comprendere il concetto di ecosistema e la sua fragilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli esseri viventi e il loro ciclo vitale. • Gli animali vertebrati e invertebrati. • Gli animali e la loro classificazione in base a: respirazione, nutrizione, riproduzione. • Il regno vegetale. • Le parti della pianta e le loro differenti caratteristiche: radice, fusto, foglia. • La fotosintesi clorofilliana: nutrimento, respirazione e traspirazione nella pianta. • Esperimenti per scoprire come si nutre la pianta. • La riproduzione nelle piante. • L'ecosistema: struttura e catena alimentare. • La protezione di un ecosistema.

TANTI SCIENZIATI

➔ Scrivi il nome dei vari scienziati, in base alla loro specializzazione.



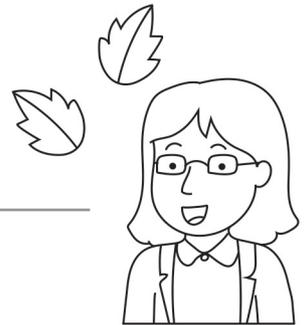
☆ Studio i pianeti e le stelle. Sono _____

Studio la composizione dei viventi e degli oggetti. Sono _____



Studio gli animali. Sono _____

Io sono un _____ e studio i vegetali.



Io sono _____ e studio la Terra e le sue trasformazioni.

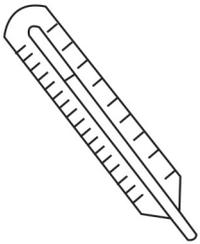
Studio tutti gli esseri viventi, anche quelli piccolissimi. Sono _____



➔ Conosci altre specializzazioni della scienza? Scrivile allora sul tuo quaderno, indicando di quale campo si occupano questi scienziati.

GLI STRUMENTI DELLO SCIENZIATO

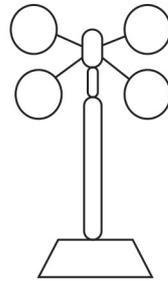
➔ Scrivi il nome di ciascuno strumento nel cartellino, poi colora e scrivi il numero corrispondente accanto alla sua funzione.



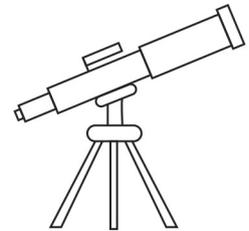
1



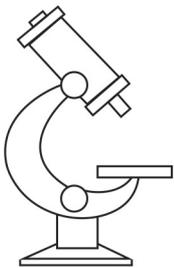
2



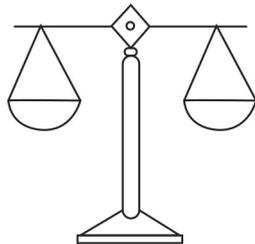
3



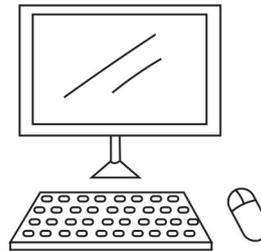
4



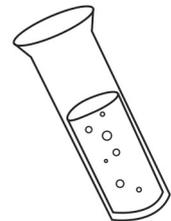
5



6



7



8

- Contiene liquidi per esperimenti
- Misura la temperatura
- Misura la velocità del vento
- Ingrandisce piccole cose
- Fa vedere cose lontanissime
- Ingrandisce cose invisibili a occhio nudo
- Archivia ed elabora dati
- Misura pesi

LA MATERIA

➔ Completa il testo, inserendo le seguenti parole: legami, molecole, materia, liquido, solido, gassoso, sensi, calore, cambiamenti di stato, spazio.

La _____ è tutto ciò che occupa uno _____ e può essere percepito dai nostri _____: oggetti, animali, piante, rocce, fiumi, aria. L'universo intero è formato da materia. Tutta la materia è composta da _____, particelle piccolissime e invisibili a occhio nudo.

Sono come microscopiche palline, unite tra loro da _____. La forza del loro legame fa sì che la materia si presenti in tre modi diversi. La materia infatti si può presentare in tre differenti stati: _____, _____ e _____. Il _____ determina i _____ della materia.

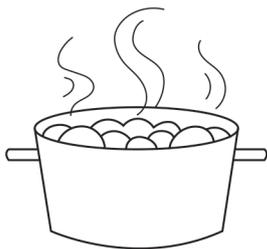
➔ Spiega con parole tue.

- Che cos'è un solido? _____

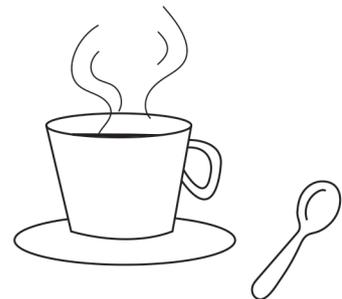
- Che cos'è un liquido? _____

- Che cos'è un gas? _____

➔ Osserva le immagini e scrivi quali solidi, liquidi e gas vedi raffigurati.



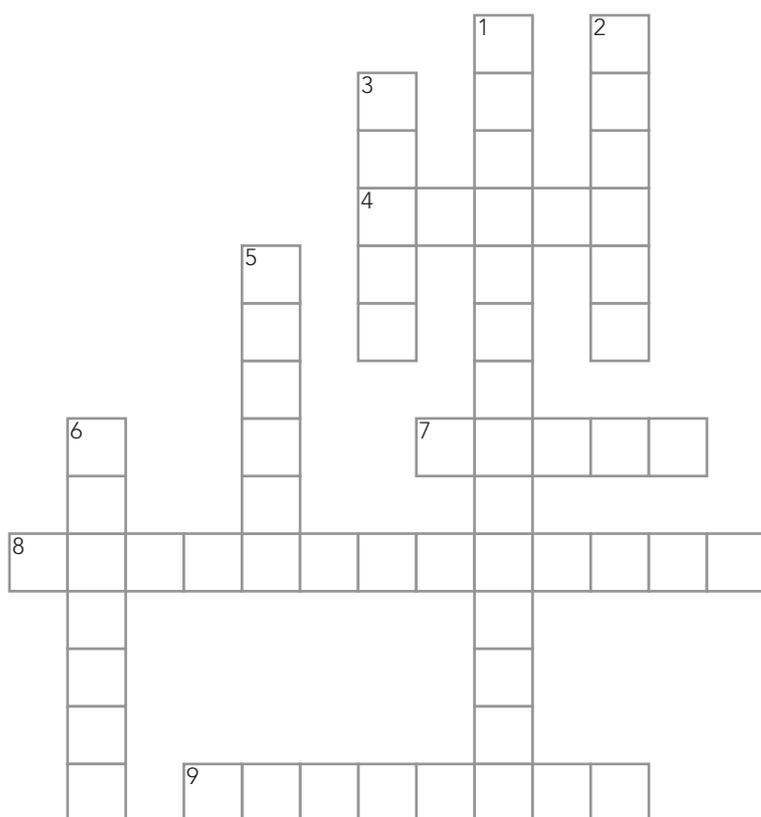
Solidi: _____
Liquidi: _____
Gas: _____



Solidi: _____
Liquidi: _____
Gas: _____

IL CICLO DELL'ACQUA

→ Completa il cruciverba.



Verticali

1. Lo sono pioggia, neve e grandine
2. È acqueo
3. Quelle piccolissime formano le nuvole
5. Quello del Sole fa evaporare l'acqua
6. Si trasforma in neve con il freddo

Orizzontali

4. Quello dell'acqua non ha mai fine
7. In natura l'acqua ne ha tre
8. Passaggio da stato gassoso a stato liquido
9. È composta da chicchi di ghiaccio

→ Inserisci le seguenti parole nell'immagine: **evaporazione**, **precipitazione**, **condensazione**.



FACCIAMO ESPERIMENTI CON L'ARIA

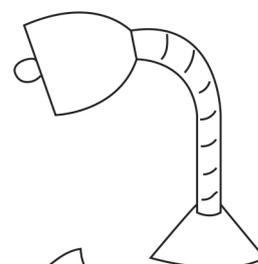
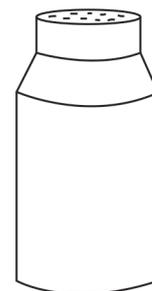
1. COME SI FORMA IL VENTO?

Occorrente: talco, una lampada, un pezzo di stoffa.

- 1) Cospargi un po' di talco sul pezzo di stoffa.
- 2) Scuoti il pezzo di stoffa accanto alla lampada spenta e osserva come si comporta la polvere di talco: cadrà piano piano attraverso l'aria.
- 3) Accendi la lampada e aspetta qualche minuto.
- 4) Scuoti ora il pezzo di stoffa accanto alla lampada accesa e osserva come si muove la polvere di talco: la polvere di talco salirà.

→ Che cosa abbiamo scoperto?

L'aria, riscaldata dalla lampadina accesa, sale, portando con sé la polvere di talco. L'aria fredda è più pesante e viene spinta verso il basso, con la polvere di talco. Questo movimento d'aria in natura forma il vento.



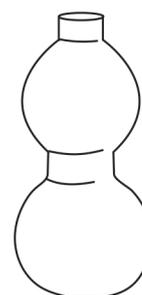
2. GIOCHIAMO CON IL PALLONCINO

Occorrente: un palloncino sgonfio, una bottiglia vuota, una ciotola con acqua calda, una ciotola con acqua fredda.

- 1) Infila il palloncino sul collo della bottiglia.
- 2) Metti la bottiglia nella ciotola di acqua calda.
- 3) L'aria nella bottiglia si riscalderà e il palloncino comincerà a gonfiarsi.
- 4) Immergi poi la stessa bottiglia nella ciotola di acqua fredda.
- 5) Il palloncino comincerà a sgonfiarsi perché l'aria nella bottiglia diventerà fredda.

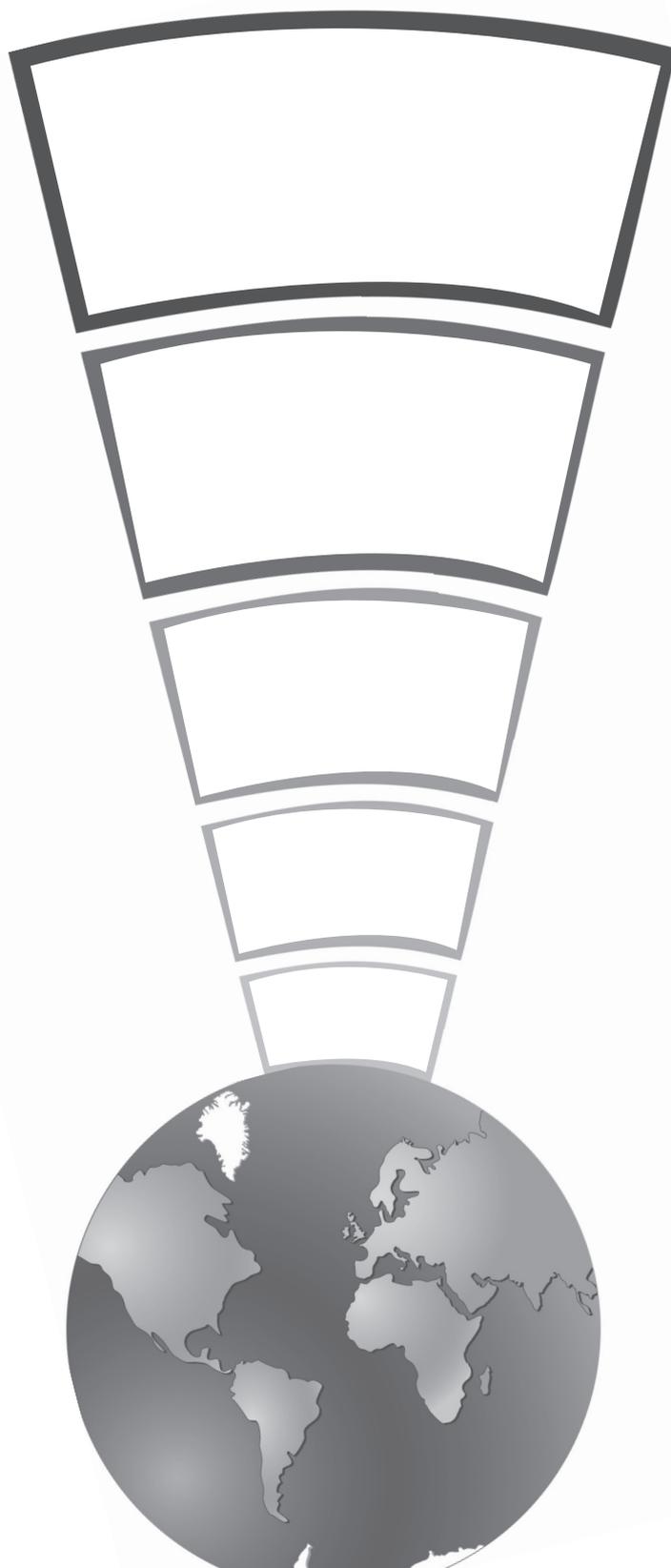
→ Che cosa abbiamo scoperto?

Con il calore l'aria si dilata e tende a salire verso l'alto. Con il freddo l'aria non si espande, diventa più pesante e tende a scendere verso il basso.



GLI STRATI DELL'ATMOSFERA

- Colora con colori diversi e scrivi i nomi dei vari strati dell'atmosfera. Disegna poi, al posto giusto, un satellite, un aereo, una mongolfiera, l'aurora boreale e le stelle cadenti.



FACCIAMO UN ESPERIMENTO CON IL SUOLO

1. IL SUOLO NEL BARATTOLO

Occorrente: un barattolo trasparente con coperchio, terriccio, acqua.

- 1) Raccogli un po' di terriccio in un giardino o in un orto.
- 2) Riempi il barattolo a metà con il terriccio, poi versa l'acqua fino a riempire il barattolo fin quasi all'orlo.
- 3) Chiudi bene con il coperchio, quindi agita il barattolo con forza.
- 4) Riponi poi il barattolo su una superficie piana e aspetta che il terriccio torni sul fondo e l'acqua sia di nuovo limpida.
- 5) A questo punto potrai notare che nel barattolo si sono formati vari strati di terriccio. In basso si sono disposti i più pesanti e in alto i più leggeri.

➔ **Dopo aver eseguito l'esperimento, rispondi alle domande.**

1) Che cosa hai capito con questo esperimento?

2) Che cosa noti dopo che il terriccio si è depositato di nuovo?

3) Da quali elementi è composto il terreno?

4) In base a quale criterio gli elementi del terreno si sono disposti in questo modo?

5) Ricordi quali sono gli strati di composizione del terreno? Elencali.

MATERIA ORGANICA E INORGANICA

→ Cancella nel testo l'alternativa sbagliata nelle parole evidenziate.

Tutti i **viventi/non viventi** e i loro derivati formano la materia organica. La materia inorganica è formata da tutti i **viventi/non viventi** e dai loro derivati.

Forse non sai che la parola organico deriva da organismo, termine con cui si indicano tutti gli esseri **viventi/non viventi**.

Il latte, ad esempio, è una materia **organica/inorganica** perché è prodotto dalla mucca che è un essere vivente. La roccia invece è una materia **organica/inorganica** perché costituita da **viventi/non viventi**.

I materiali possono essere **naturali/artificiali**, ossia già presenti in natura, come il cotone, la pelle o **naturali/artificiali**, cioè creati dall'uomo, come la plastica e il vetro.

→ Nel crucipuzzle ci sono 13 parole. Cercale in orizzontale e in verticale, poi circondale di rosso se sono materia organica e di verde se sono materia inorganica.

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

IL CICLO DELLA VITA E LE FUNZIONI VITALI

→ Osserva le immagini e scrivi una breve descrizione delle fasi del ciclo della vita dell'animale.









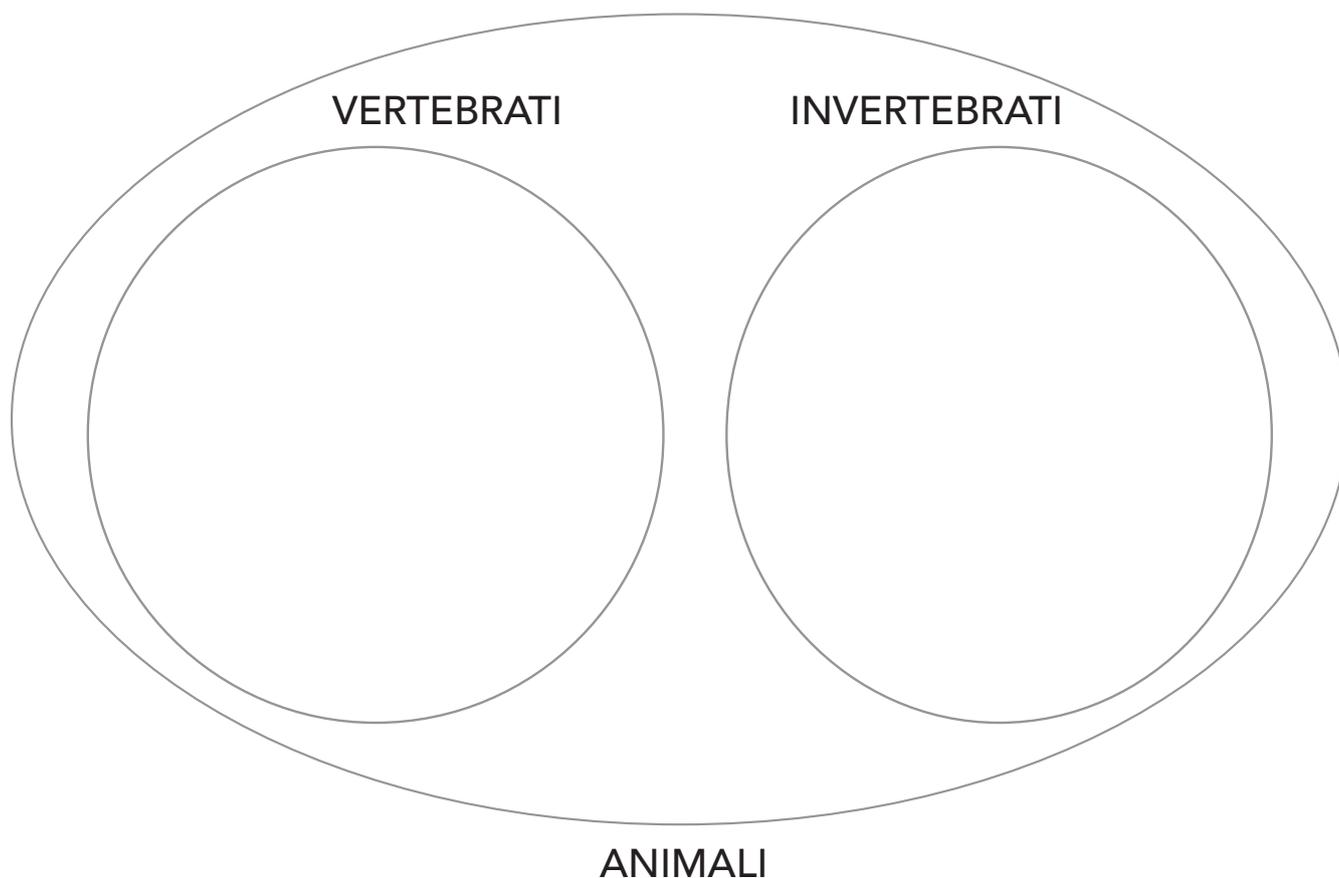
→ Completa il testo, inserendo le seguenti parole al posto giusto:

energia • gas • sopravvivenza • cibo • movimento • riproduzione

Durante il ciclo della loro vita, i viventi svolgono alcune funzioni vitali molto importanti. Tutti gli esseri viventi si nutrono: il _____ fornisce l'_____ necessaria a vivere. Le piante si fabbricano da sole il nutrimento. Gli animali invece devono nutrirsi di altri esseri viventi. Tutti i viventi respirano, cioè scambiano _____ con l'ambiente esterno. Con la _____ i viventi trasmettono la vita a nuovi individui e garantiscono la _____ della specie. Anche il _____ è una funzione vitale, che permette sia alle piante che agli animali di difendersi e procurarsi cibo e acqua.

VERTEBRATI O INVERTEBRATI?

→ Scrivi i nomi degli animali nell'insieme a cui appartengono.
Poi aggiungi tu almeno tre nomi di animali in ogni insieme.



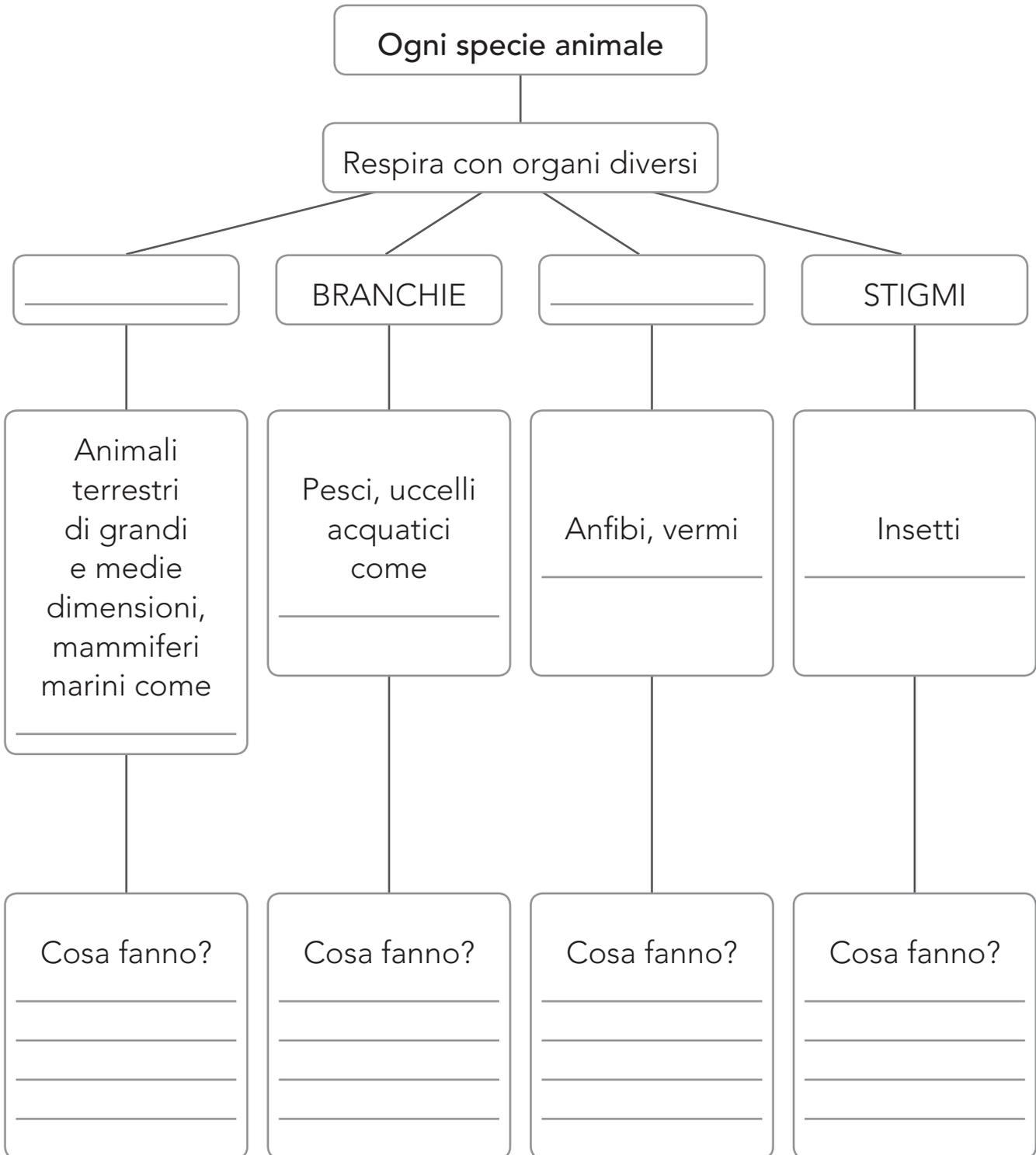
→ Completa le frasi.

I vertebrati sono così chiamati perché _____

Gli invertebrati invece _____

GLI ANIMALI RESPIRANO

→ Completa la mappa.



GLI ANIMALI SI NUTRONO

→ Indica con una X la risposta esatta.

• Di cosa si nutrono gli animali carnivori?

A. Di vegetali B. Di semi C. Di altri animali

• Di cosa si nutrono gli animali granivori?

A. Di semi B. Di insetti C. Di altri animali

• Di cosa si nutrono gli animali erbivori?

A. Di vegetali B. Sia di animali che di piante C. di insetti

• Di cosa si nutrono gli animali insettivori?

A. Di vegetali B. Di semi C. Di insetti

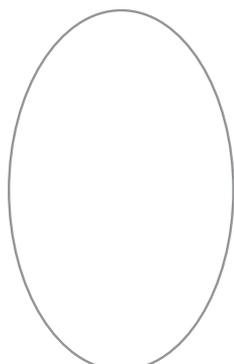
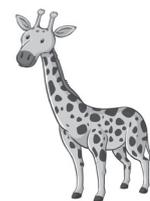
• Di cosa si nutrono gli animali onnivori?

A. Sia di animali che di piante

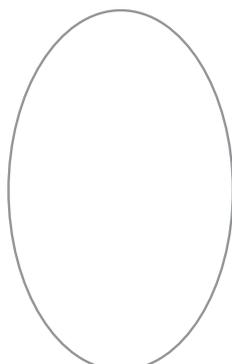
B. Di semi

C. Di altri animali onnivori

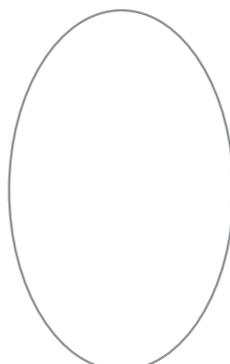
→ Collega ogni animale al gruppo al quale appartiene, poi scrivi nomi di altri animali che conosci nel gruppo giusto.



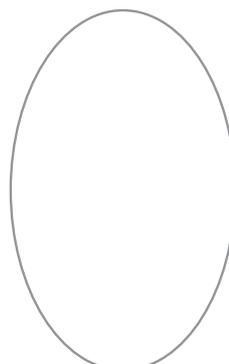
erbivori



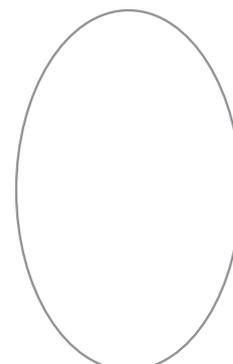
onnivori



granivori



carnivori



insettivori

GLI ANIMALI SI RIPRODUCONO

→ Rispondi alle domande con parole tue.

• Che cosa significa riproduzione?

• Perché è importante la riproduzione?

• Che cos'è un embrione?

• Come si riproducono i vivipari?

• Come si riproducono gli ovipari?

• Come si riproducono gli ovovivipari?

• A quale dei tre gruppi precedenti appartengono i mammiferi?

• A quale gruppo appartiene lo squalo?

• Com'è il guscio delle uova dei rettili e degli uccelli?

• E quello delle uova dei pesci?

→ Disegna e scrivi il nome di almeno due animali vivipari, ovipari e ovovivipari.

vivipari

ovipari

ovovivipari

LE PARTI DELLA PIANTA

→ Collega le parti della pianta all'immagine corrispondente. Colora poi allo stesso modo il cartellino del nome e quello della relativa funzione.

tronco

frutto

radici

fiore

seme



Diventa frutto se viene impollinato.

Sostiene la pianta e fa passare la linfa.

Protegge il seme.

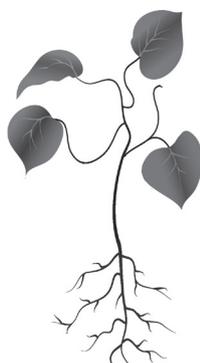
Assorbe acqua e sali minerali.

Permette la riproduzione della pianta.

→ Scrivi il nome dei vari tipi di radice accanto ad ogni immagine.









LE PIANTE SI NUTRONO: LA FOTOSINTESI CLOROFILLIANA

→ Completa le frasi per descrivere le fasi della fotosintesi clorofilliana.

1) Le radici assorbono dal terreno _____ e _____
_____ che la pianta trasforma in
linfa _____.

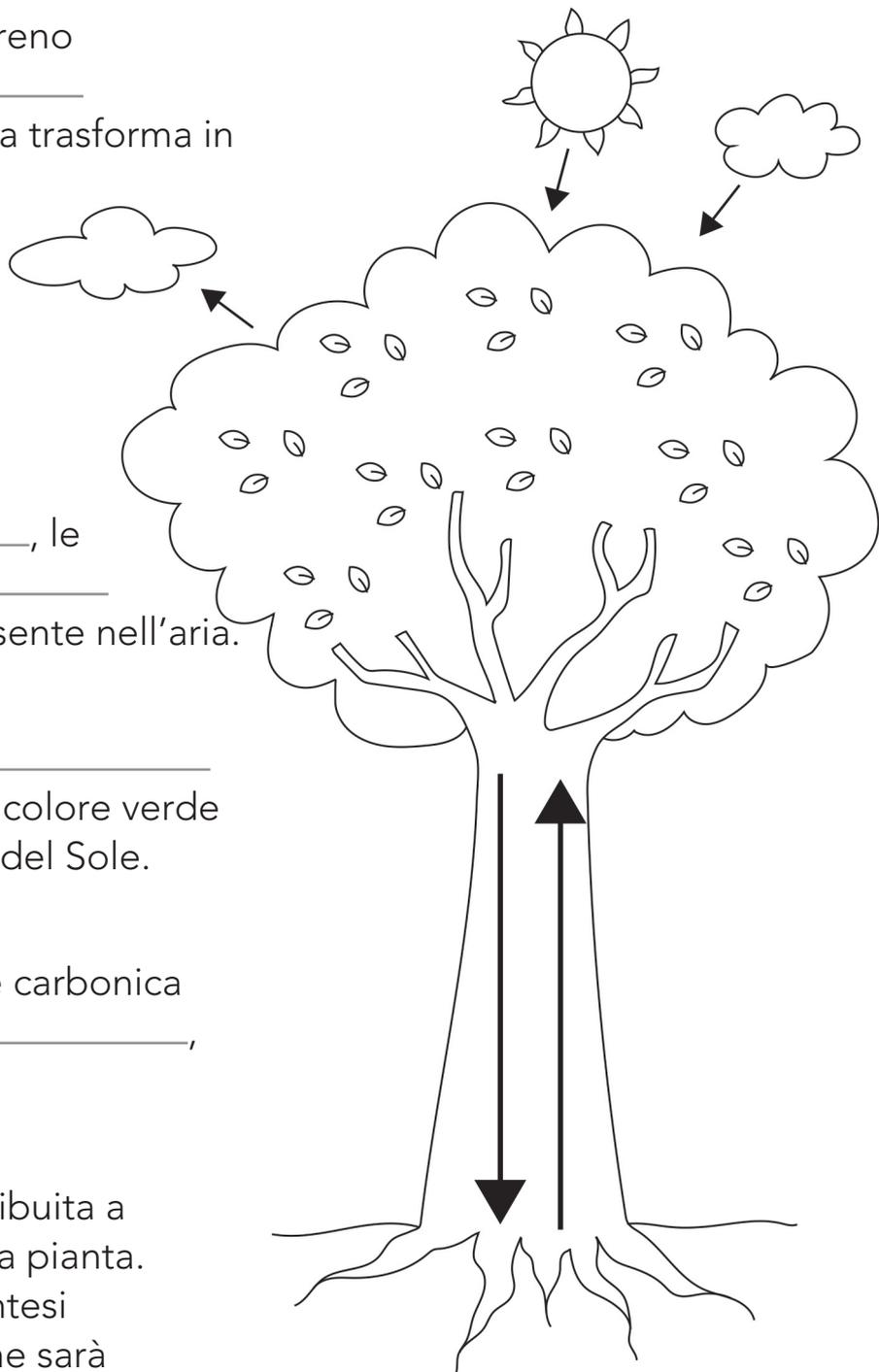
2) La linfa grezza sale lungo il _____ e arriva alle _____.

3) Attraverso gli _____, le
foglie assorbono l' _____
_____, un gas presente nell'aria.

4) Le foglie contengono la _____
che dà loro il caratteristico colore verde
e cattura la _____ del Sole.

5) La luce trasforma l'anidride carbonica
e la linfa grezza in linfa _____,
ricca di _____.

6) La linfa elaborata sarà distribuita a
tutte le _____ della pianta.
La pianta durante la fotosintesi
produce _____, che sarà
liberato nell'aria, a beneficio di tutti gli
_____.

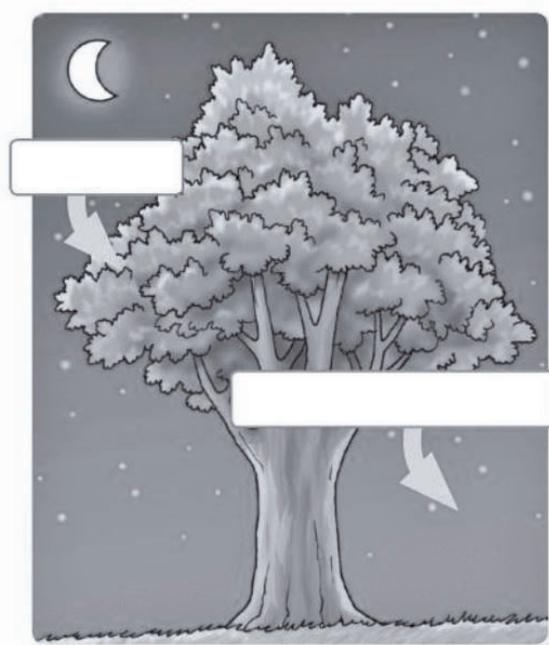
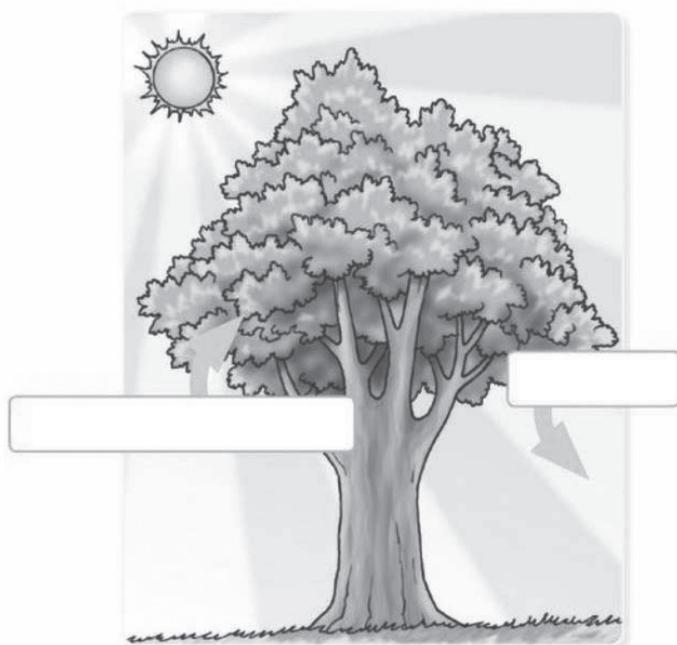


LE PIANTE RESPIRANO

- Leggi il testo e cancella l'alternativa sbagliata nelle parole evidenziate.

Nella respirazione la pianta utilizza l'aria che entra dalle **foglie/radici**. Di **giorno/notte**, con la luce del Sole, trattiene **ossigeno/anidride carbonica** e rilascia **ossigeno/anidride carbonica** nell'aria. Di **giorno/notte** avviene **il contrario/la stessa cosa**, perché senza luce la fotosintesi non può avvenire. La pianta allora consuma **ossigeno/anidride carbonica** e rilascia **ossigeno/anidride carbonica**.

- Scrivi nei cartellini al posto giusto le parole ossigeno o anidride carbonica.



FACCIAMO UN ESPERIMENTO

1. LE PIANTE TRASPIRANO.

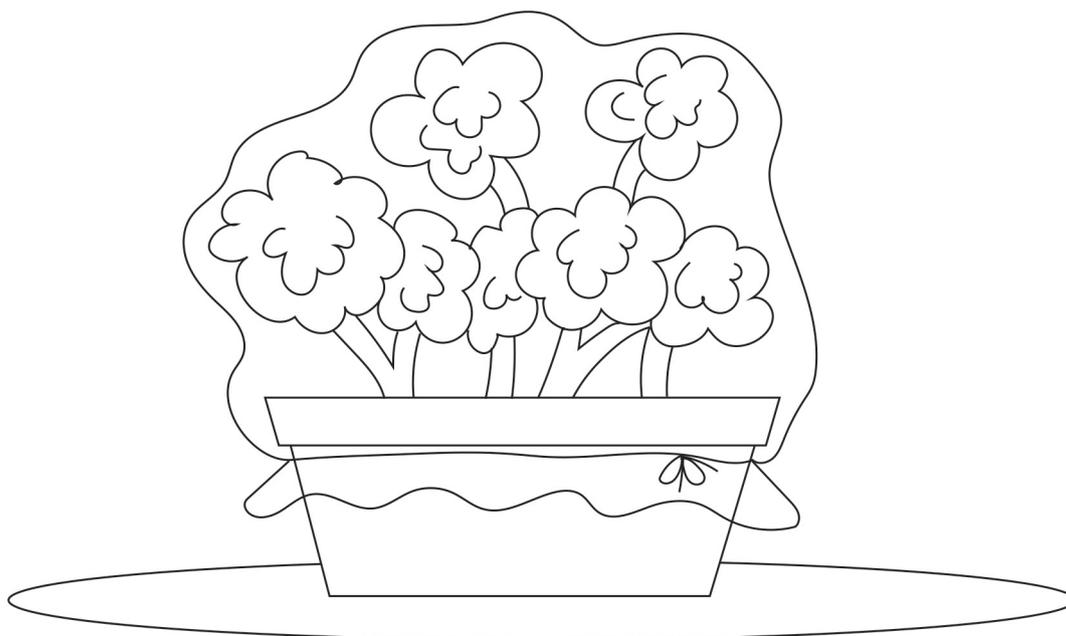
Occorrente: una pianta in vaso, un sacchetto di plastica trasparente, acqua, un filo di spago.

- 1) Innaffia con cura la pianta.
- 2) Ricopri la pianta con il sacchetto trasparente capovolto su di essa.
- 3) Chiudi il sacchetto con lo spago, in modo che sia fissato sotto la parte superiore del vaso.
- 4) Esponi ora il vaso chiuso dal sacchetto alla luce del Sole per qualche ora.

→ **Che cosa osservi?**

→ **Che cosa abbiamo scoperto?**

L'acqua assorbita in eccesso dalle radici, grazie al calore del Sole, viene eliminata sotto forma di vapore acqueo, attraverso gli stomi.



LE PIANTE SI RIPRODUCONO

→ Riordina le fasi, numerandole da 1 a 6, poi illustrale con un disegno.

- Il polline scende nell'ovario e incontra gli ovuli: avviene la **fecondazione**.
- L'ovario si ingrossa e diventa **frutto**.
- Gli ovuli fecondati diventano **semi**. Il fiore appassisce, petali e sepali cadono e l'ovario si ingrossa.
- Il frutto maturo cade, i semi cadono nel terreno: è la **disseminazione**.
- Se i semi cadono in un terreno fertile danno vita a una nuova pianta: è la **germinazione**.
- Il polline, trasportato dal vento, dall'acqua o dagli insetti, si posa su un fiore della stessa specie: avviene l'**impollinazione**.

TANTI TIPI DI PIANTE

→ Indica con una X se l'affermazione è vera (V) o falsa (F).

- Alghe, felci e muschi producono fiori.
- Le alghe si riproducono grazie alle spore.
- Le latifoglie vivono nel deserto.
- Le caducifoglie perdono le foglie in autunno.
- Arbusti, erbe e rampicanti non appartengono alle latifoglie.
- Gli abeti sono sempreverdi e non perdono mai le foglie.
- I larici hanno foglie lanceolate.
- I pini vivono nelle zone fredde.
- Pini, abeti e larici appartengono alle conifere.
- Le piante grasse vivono in zone molte calde.
- Le piante grasse hanno bisogno di molta acqua.
- Il cactus è una pianta grassa.
- Le foglie delle piante grasse si sono trasformate in spine.
- Le piante per sopravvivere si adattano all'ambiente.

V	F
V	F
V	F
V	F
V	F
V	F
V	F
V	F
V	F
V	F
V	F
V	F
V	F
V	F

→ Collega ogni immagine al cartellino del gruppo a cui appartiene.



conifere

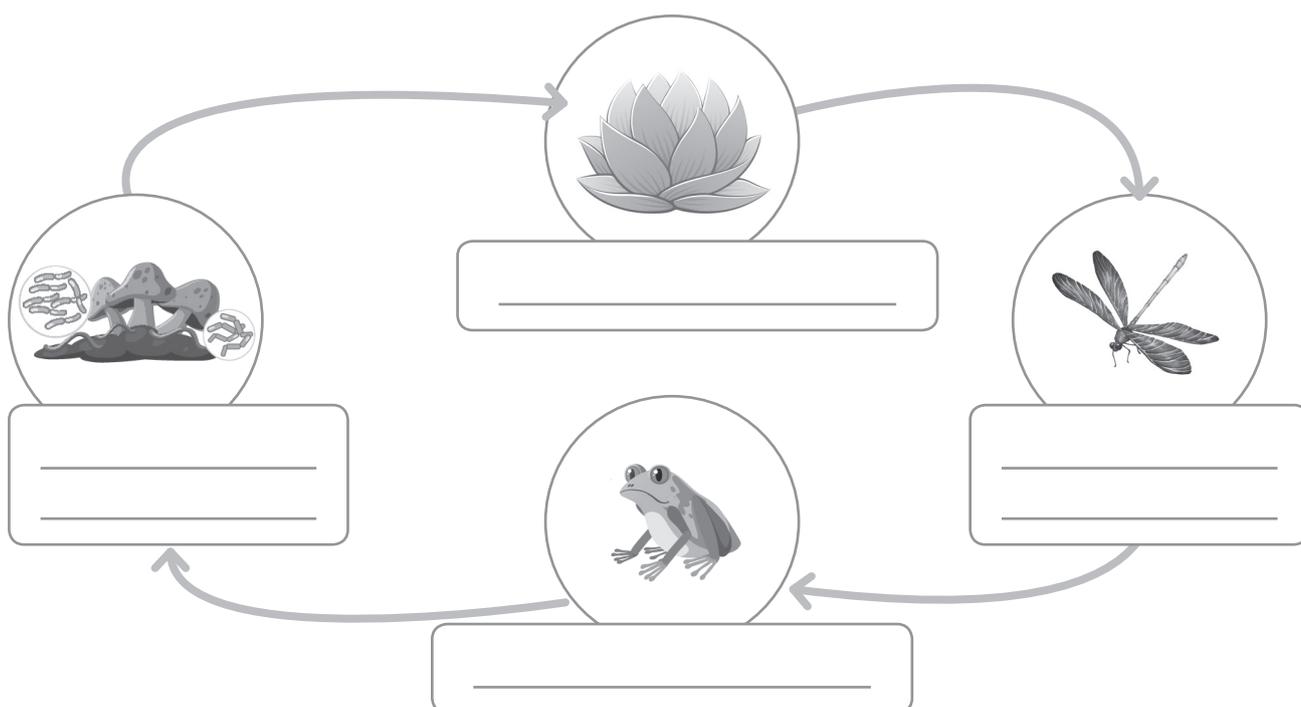
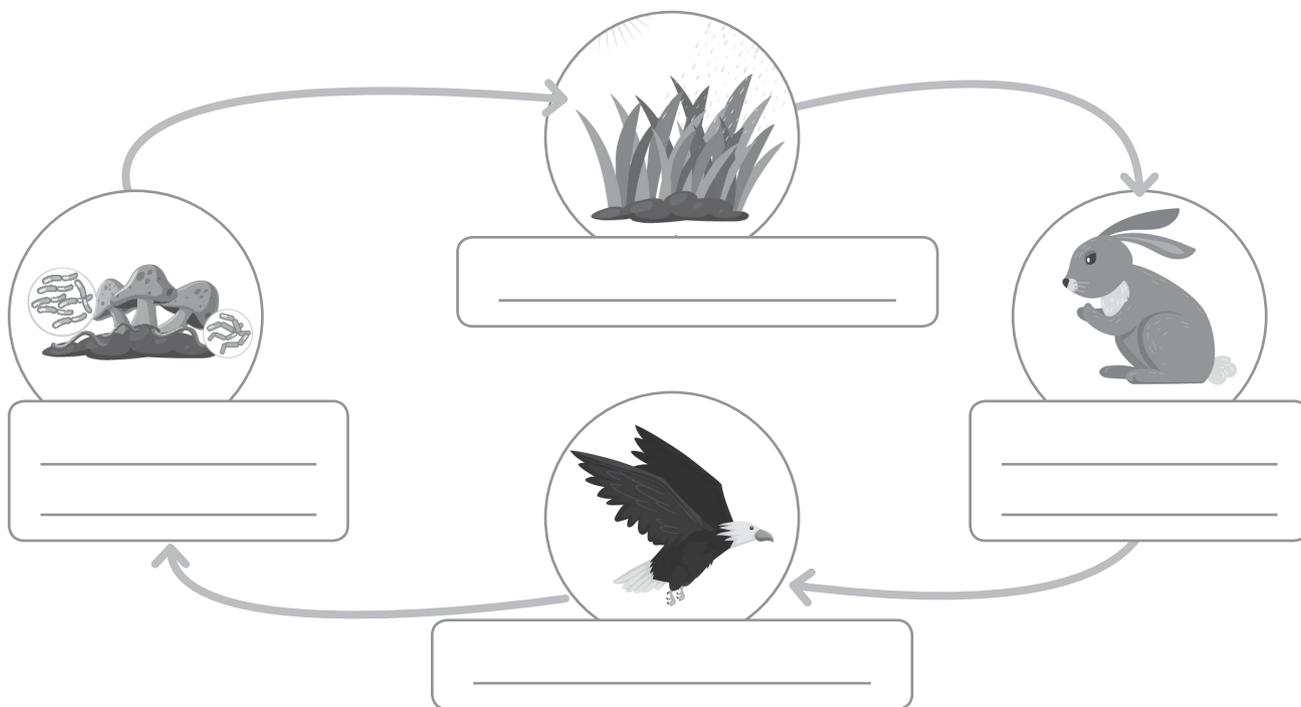
piante
grasse

latifoglie

alghe

LA CATENA ALIMENTARE

➔ Osserva le immagini delle due catene alimentari e scrivi nei cartellini, al posto giusto: consumatore primario - consumatore secondario - produttore - decompositore.



I linguaggi espressivi

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

ARTE E IMMAGINE Classe terza

NUCLEO TEMATICO - ESPRIMERSI E COMUNICARE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno produce varie tipologie di testi utilizzando tecniche e materiali diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni. Rappresentare e comunicare la realtà percepita. Utilizzare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici. 	<ul style="list-style-type: none"> Proposte di attività espressive per rappresentare le stagioni. Sperimentazione di tecniche artistiche. Realizzazioni di manufatti con materiali vari.

NUCLEO TEMATICO - OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno osserva, esplora e descrive immagini di vario tipo. Individua in una immagine gli elementi che la compongono e i diversi significati espressivi. Conosce e apprezza i principali monumenti e beni artistico-culturali del proprio territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere in una immagine gli elementi grammaticali del linguaggio visivo: colori, punti, linee, forme, luci, ombre e le relazioni spaziali. Conoscere gli elementi caratteristici del patrimonio artistico-culturale del proprio territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscimento in opere d'arte e immagini degli elementi del linguaggio visivo: colore, punti, linee, forme, volume, relazioni spaziali e significati espressivi. Individuazione nel proprio ambiente di aspetti caratteristici del patrimonio artistico.

NUCLEO TEMATICO - COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno individua gli elementi essenziali di un'opera d'arte. 	<ul style="list-style-type: none"> Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. 	<ul style="list-style-type: none"> Analisi di generi artistici differenti.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

MUSICA Classe terza

NUCLEO TEMATICO - ASCOLTARE, ANALIZZARE FENOMENI SONORI

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno ascolta e discrimina eventi sonori. 	<ul style="list-style-type: none"> Distinguere i diversi suoni dell'ambiente. Analizzare e classificare un suono in relazione ad uno o più parametri: altezza, durata, intensità, timbro. Riconoscere un ritmo e saperlo riprodurre usando semplici strumenti. Eseguire e rappresentare semplici partiture informali. Costruire e usare oggetti sonori. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscimento e descrizione di suoni ed eventi sonori con particolare riferimento ai suoni dell'ambiente: suoni naturali e artificiali suoni dell'ambiente. Giochi per il riconoscimento dei parametri del suono: ritmo, intensità, altezza, durata, timbro. Riproduzioni di brevi sequenze ritmiche con l'utilizzo di semplici strumenti realizzati con materiali di riciclo.

NUCLEO TEMATICO - ESPRIMERSI CON IL CANTO E LA MUSICA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno utilizza la voce e semplici strumenti musicali per esprimersi. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere un ritmo e saperlo riprodurre usando semplici strumenti. Eseguire e rappresentare semplici partiture informali. Costruire e usare oggetti sonori. Ascoltare con attenzione un brano musicale. Esplorare diverse possibilità espressive della voce. Riprodurre un canto individualmente o in gruppo con intonazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Esecuzione di canzoni. Rappresentazione di brevi sequenze ritmiche con l'utilizzo di strumenti realizzati con materiali di riciclo. Sonorizzazione di situazioni, filastrocche e racconti.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

EDUCAZIONE FISICA **Classe terza**

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 attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. 	<ul style="list-style-type: none"> Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc). Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi per gli schemi motori e posturali. Giochi per la conoscenza del corpo e per la posizione del corpo nello spazio.

NUCLEO TEMATICO - IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVA-ESPRESSIVA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. 	<ul style="list-style-type: none"> Coreografie, anche finalizzate a semplici drammatizzazioni.

NUCLEO TEMATICO - LO SPORT E LE REGOLE DEL FAIR PLAY

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. • Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. • Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. • Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di giosport. • Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole. • Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. • Relazionarsi positivamente nel gruppo mettendo in atto comportamenti corretti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di squadra. • Le regole del gioco.

NUCLEO TEMATICO - SALUTE, BENESSERE PREVENZIONE E SICUREZZA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni per la prevenzione e la sicurezza in ambienti diversi (a scuola, a casa, per strada).

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 GLO, gruppo di lavoro operativo, per gli alunni con disabilità o in sede di GLI per gli alunni con D.S.A. o con svantaggio.

► IL PDP E IL PEI

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 PDP o di un PEI, quest'ultimo, da quest'anno, uguale su tutto il territorio nazionale, come da decreto Interministeriale n.182 del 29 dicembre 2020, redatti collegialmente dal team di classe, devono essere necessariamente preceduti da **un'attenta e sistematica osservazione dell'alunno**, sia sul piano affettivo e relazionale, che 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 o individualizzate, tuttavia, devono inserirsi in una revisione complessiva della pratica didattica. La partecipazione di tutto il team di classe, docenti di base ed eventuale docente di sostegno, al processo educativo e formativo di ciascuno, sarà infatti fondamentale per far sì che nessun alunno possa sentirsi escluso dal contesto classe nello 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 altresì 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 terza - 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 partecipa a scambi comunicativi rispettando il turno di parola. • Formula messaggi chiari e pertinenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendere la parola negli scambi comunicativi nel rispetto dei turni di parola. • Ascoltare e comprendere le consegne durante le attività. • Formulare messaggi chiari e pertinenti. • Ascoltare e comprendere testi narrativi di vario tipo cogliendone il senso globale e le informazioni principali. • Riesporre in modo comprensibile gli aspetti essenziali di storie ascoltate, rispettando l'ordine logico e cronologico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura e spiegazione delle consegne per lo svolgimento di un'attività. • Testi narrativi di vario genere. • Racconto di esperienze personali. • Esposizione su domande-stimolo di testi narrativi di vario tipo. • Testi narrativi con vignette da riordinare.
Leggere		
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno legge e comprende semplici testi di vario tipo con il supporto iconico e ne comprende gli elementi significativi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere brevi testi supportati da immagini, cogliendone le informazioni essenziali: personaggi, luogo, tempo, vicenda principale. • Leggere brevi testi rispettando i principali segni di punteggiatura: virgola, punto e punto interrogativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura di testi accompagnati da immagini in sequenza o da riordinare. • Lettura di brevi testi rispettando, con l'intonazione, i principali segni di punteggiatura.
Scrivere		
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno scrive semplici e brevi testi sotto dettatura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere sotto dettatura brevi testi, rispettando le principali convenzioni ortografiche. • Comunicare per iscritto attraverso frasi semplici o brevi testi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dettati di testi brevi. • Completamento di testi con il supporto iconografico. • Scrittura di brevi testi per raccontarsi.
Riflettere sulla lingua		
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno utilizza consapevolmente la lingua per scopi comunicativi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare le principali regole ortografiche. • Riordinare, con il supporto iconico, semplici frasi per ricomporre un semplice testo, rispettandone l'ordine logico e cronologico. • Distinguere in una frase: soggetto, predicato ed espansioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso corretto delle più comuni convenzioni ortografiche. • Testi in disordine. • Soggetto, predicato ed espansioni.

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, anche mentalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e scrivere i numeri naturali in cifre e in lettere. • Confrontare e ordinare numeri naturali. • Conoscere e operare con i numeri entro il 1 000. • Eseguire addizioni e sottrazioni in colonna senza e con il cambio. • Eseguire moltiplicazioni e divisioni in colonna, utilizzando, se necessario, la tavola pitagorica. • Riconoscere parti frazionarie di grandezze. • Cogliere la relazione tra frazioni decimali e numeri decimali. • Leggere e scrivere numeri decimali. • Confrontare e ordinare numeri decimali sulla linea dei numeri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Numeri naturali. • Confronto e ordinamento di numeri naturali. • Le quattro operazioni con i numeri naturali. • Le frazioni. • Il passaggio dalle frazioni decimali ai numeri decimali. • Confronto e ordinamento di numeri decimali sulla linea dei numeri. • Risolvere problemi con massimo due operazioni anche facendo riferimento a elementi di realtà.
Spazio, figure e misura		
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno opera con le figure geometriche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e denominare i principali elementi di figure piane. • Scoprire la figura piana e individuarne le due dimensioni. • Conoscere e classificare linee rette, semirette e segmenti. • Conoscere rette parallele e incidenti. • Classificare gli angoli in base all'ampiezza. • Riconoscere e comprendere la differenza tra poligoni e non poligoni. • Classificare i poligoni in base al numero dei lati e degli angoli. • Individuare e calcolare il perimetro di un poligono come contorno di una figura geometrica. • Individuare e misurare l'area di un poligono come superficie di una figura geometrica. • Riconoscere isometrie: la simmetria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le principali figure piane. • Le rette e la loro direzione: rette parallele, incidenti e perpendicolari. • Gli angoli. • La misura del perimetro. • La misura dell'area. • La simmetria.

Relazioni, dati e previsioni		
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno descrive e rappresenta dati e informazioni, attraverso diverse forme di rappresentazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Effettuare misure di grandezze utilizzando unità di misura arbitrarie o convenzionali. Conoscere le misure di lunghezza: il metro. Conoscere le misure di capacità: il litro. Conoscere le misure di massa/peso: il chilogrammo. Effettuare semplici equivalenze. Comprendere la differenza tra peso netto, peso lordo e tara. Conoscere monete e banconote della nostra valuta. Operare con le misure di tempo. Risolvere problemi di calcolo con le misure. Individuare informazioni in grafici e tabelle. Svolgere semplici e concrete indagini statistiche e rappresentare i dati con tabelle e grafici. Calcolare la probabilità di eventi possibili. 	<ul style="list-style-type: none"> Le unità di misura del Sistema Internazionale. Le equivalenze. Peso netto, peso lordo, tara. L'euro e il suo utilizzo in contesti di realtà. Le misure di tempo. Letture di grafici statistici. Raccolta e rappresentazione di dati. Calcolo della probabilità di eventi possibili. Classificazione di elementi con diagrammi e tabelle.
Problemi		
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno risolve situazioni problematiche, individuando le giuste operazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Risolvere situazioni problematiche che richiedano le operazioni aritmetiche e riflettere sulle strategie di risoluzione scelte. 	<ul style="list-style-type: none"> Problemi ad una o due domande con una o due operazioni.

STORIA

Traguardi per lo sviluppo di competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno coglie gli eventi principali che vanno dalla nascita della Terra alla scoperta delle prime forme di scrittura. Espone, con domande-stimolo, gli argomenti trattati. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere i periodi storici del passato e collocarli sulla linea del tempo. Cogliere gli elementi essenziali della successione delle vicende storiche attraverso l'ascolto, la lettura e il racconto di storie di miti e personaggi. Riferire sugli argomenti trattati con l'ausilio di domande-guida e mappe concettuali. 	<ul style="list-style-type: none"> Il concetto di storia. L'importanza dello storico. Misurare il tempo attraverso la linea del tempo. Le fonti e i fossili. La nascita dell'Universo e il Big Bang. Le Ere e la nascita della vita. Dai Primati agli Ominidi. Il Paleolitico e il Neolitico.

GEOGRAFIA

Traguardi per lo sviluppo di competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno si orienta nello spazio vissuto e rappresentato. • Riconosce gli elementi caratteristici principali dei vari paesaggi. • Distingue in un paesaggio gli elementi fisici ed antropici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi con sicurezza nello spazio vissuto. • Rappresentare ambienti noti ed effettuare percorsi. • Descrivere gli elementi fisici e antropici dei principali paesaggi. • Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei diversi spazi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il concetto di geografia, come studio della Terra. • L'importanza del geografo. • Orientarsi nello spazio con i punti cardinali. • I paesaggi d'acqua e le loro caratteristiche principali: il mare, il fiume e il lago. • I paesaggi di terra e le loro caratteristiche principali: la montagna, la collina e la pianura.

SCIENZE E TECNOLOGIA

Traguardi per lo sviluppo di competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità nei confronti dei fenomeni e cerca spiegazioni su ciò che osserva. • Esplora i fenomeni con approccio scientifico guidato dall'insegnante. • Realizza semplici esperimenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il lavoro dello scienziato e il metodo sperimentale. • Riconoscere le proprietà principali di alcuni materiali. • Studiare l'acqua come elemento essenziale per la vita. • Comprendere le trasformazioni dell'acqua. • Comprendere gli elementi e le caratteristiche principali dell'aria e del suolo. • Riconoscere le parti principali della pianta. • Saper classificare i viventi, regno animale e vegetale. • Osservare e denominare le caratteristiche essenziali degli oggetti d'uso comune. • Cogliere la relazione che c'è tra gli oggetti che l'uomo costruisce e i bisogni che questi oggetti soddisfano. • Costruire semplici oggetti con materiali di riciclo. • Utilizzare il computer per realizzare semplici attività. 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici esperimenti in classe. • L'acqua e le sue proprietà. • L'aria e le sue proprietà. • Il suolo e le sue caratteristiche. • Le piante. • Il regno animale e vegetale. • Gli oggetti di uso comune. • Costruzione di oggetti con materiali di riciclo. • Uso del computer per realizzare semplici attività.

ARTE E IMMAGINE

Traguardi per lo sviluppo di competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno legge e descrive immagini cogliendone gli elementi principali. • Usa i colori e il disegno per esprimersi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere gli elementi essenziali del linguaggio visivo: il punto, la linea e il colore. • Utilizzare semplici tecniche grafiche e manipolative. • Riconoscere e usare i colori come elemento espressivo ed emozionale. • Osservare e leggere le immagini, cogliendone le informazioni essenziali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura di immagini. • Uso del colore in modo appropriato. • Utilizzo di diverse tecniche espressive: grafiche e manipolative.

MUSICA

Traguardi per lo sviluppo di competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce e discrimina gli elementi sonori di base. • Usa la voce e gli strumenti sonori per produrre fatti sonori e semplici brani musicali. • Esegue individualmente e in gruppo semplici brani vocali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminare suoni e rumori dell'ambiente circostante. • Ascoltare brani di diverso genere. • Eseguire semplici canti e brani individualmente e /o in gruppo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminazione di suoni. • Ascolto di brani di genere diverso. • Canzoncine.

EDUCAZIONE FISICA

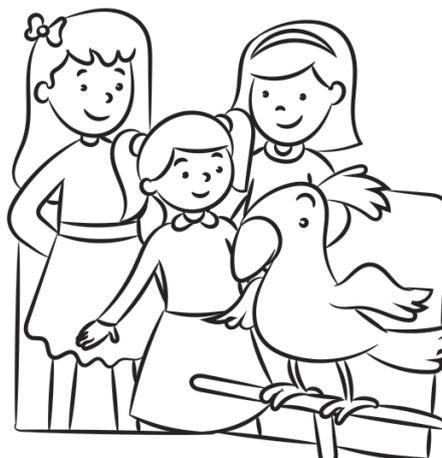
Traguardi per lo sviluppo di competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno si coordina a livello motorio con i compagni. • Si muove correttamente sia in relazione agli altri che allo spazio. • Utilizza in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi e comunicare emozioni. • Controlla le posture del corpo con finalità espressive. • Esegue esercizi mimici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e denominare le principali parti del corpo. • Utilizzare il proprio corpo sia in forma statica che dinamica per esprimersi. • Controllare schemi posturali. • Eseguire esercizi mimici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le diverse parti del corpo. • Il linguaggio del corpo per esprimere emozioni e sentimenti. • Giochi statici e dinamici.

IL PAPPAGALLO PARLANTE

PERSONAGGI



Il negoziante aveva garantito alle tre sorelline che era un pappagallo parlante e per questo lo avevano pagato molto caro. Da quando era arrivato a casa, però, Zep, il pappagallo, si era chiuso in un silenzio ostinato.



- Come ti chiami? - chiedeva il nonno e lui zitto.
- Dì buongiorno! - supplicavano, ma lui niente.

Thabita non si dava pace:

- Eppure sa parlare, al negozio l'ho sentito con le mie orecchie. Diomira, allora, concluse che non parlava per ***spirito di contraddizione**. Così decise di dargli un ordine contrario, gli si mise davanti e con aria severa disse: - Zitto!

- Zitta tu! - rispose il dispettoso pappagallo.



***Spirito di contraddizione:** dire o fare sempre il contrario.

Le tre sorelline esultarono, finalmente aveva parlato. La loro gioia durò molto poco. Infatti il pappagallo né con le buone, né con le minacce si lasciò convincere a dire né una frase, né una parola diversa da quel "Zitta tu". E così "Zitto" diventò il nome proprio dell'animale.



Adatt. B. Pitzorno, *Stregghetta mia*, Ed. e. Elle

➔ **Rispondi alle domande segnando con una X la risposta giusta.**

• **Cosa avevano comprato le tre sorelline al nonno?**

- Un cagnolino
- Un pappagallo

• **Cosa aveva detto il negoziante alle tre sorelline?**

- Che era un pappagallo ballerino
- Che era un pappagallo parlante

• **Come si comportava a casa il pappagallo?**

- Parlava dalla mattina alla sera
- Si era chiuso in un silenzio ostinato

• **Cosa pensa di fare Diomira?**

- Pensa di dirgli di stare zitto per farlo parlare
- Lo sgrida e gli ordina di parlare

• **Alla fine che nome decidono di dargli?**

- Zuccone
- Zitto

IL GIGANTE GOLOSO

PERSONAGGIO



Ogni sera gli abitanti di Zibaldonia, terminato di lavorare, si dedicavano alla loro occupazione preferita, la lettura.



Una sera, però, all'improvviso la terra iniziò a tremare e tutti, spaventati, abbandonarono i loro libri e, quando alzarono gli occhi al cielo, videro un enorme gigante con abiti fatti di carta di giornale e un libro aperto sulla testa come fosse un cappello.



Iniziarono tutti a scappare, pensando che fosse uno di quei terribili giganti carnivori che giravano per le campagne.

In realtà questo gigante trovava la carne umana disgustosa, mentre adorava ***rimpinzarsi** di carta: illustrata, con immagini a colori o in bianco e nero, decorata, sottile, cartonata, croccante, fresca di inchiostro o stagionata.



***Rimpinzarsi:** abbuffarsi, riempirsi la pancia.

Così, mentre tutti da lontano lo guardavano terrorizzati, lui si diresse verso la biblioteca, infilò la sua manona in una finestra, prese dei grossi volumi di scienze e poi si sedette nella piazza del paese a gustarsi pagina dopo pagina.



Terminati i volumi, come dessert, prese da terra un libro di fiabe caduto a un bambino e lo buttò giù in un boccone.



Infine prima di andar via arraffò una scorta di romanzi di avventura per la cena.

Adatt. F. Degl'Innocenti, *Celluloso gigante goloso*, Città Nuova



➔ **Rispondi alle domande segnando con una X la risposta giusta.**

• **Dove si svolge la vicenda?**

- A Zurconia A Zibaldonia

• **Quando si svolge?**

- Una sera Un pomeriggio

• **Come è vestito il gigante?**

- Con pelli di animali e piume sulla testa
 Con fogli di giornale e un libro sulla testa

- **Perché gli abitanti del paese erano terrorizzati?**

- Perché pensavano fosse un gigante carnivoro
- Perché pensavano fosse un gigante cattivo e antipatico

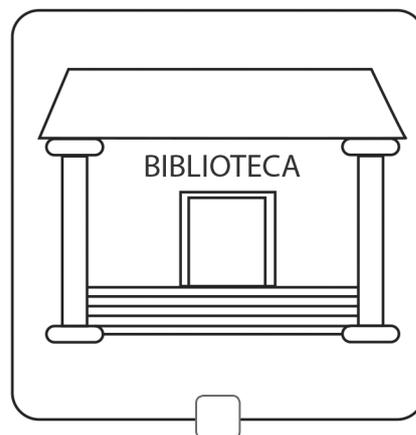
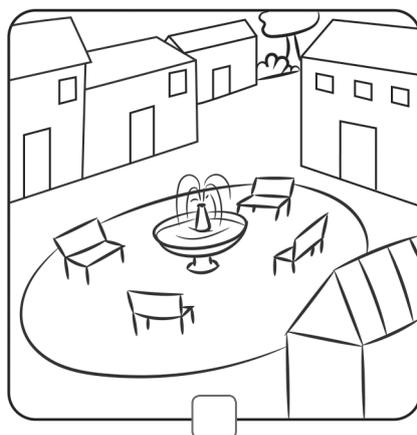
- **Di cosa adorava rimpinzarsi il gigante?**

- Di carta
- Di carne

- **Quali volumi scelse di mangiare?**

- Dei volumi di storia
- Dei volumi di scienze

➔ **Dove si sedette a gustare i libri scelti? Scegli con una X l'immagine che ti sembra corretta.**



- **Cosa scelse come dessert?**

- Un libro di fiabe caduto a un bambino
- Un libro di matematica caduto al maestro del paese

- **Cosa arraffò il gigante per cena?**

- Romanzi di fantascienza
- Romanzi di avventura

TESTO DESCRITTIVO

QUESTA SONO IO

PERSONAGGI



➔ **Colora rispettando le informazioni del testo descrittivo.**

Mi chiamo **Francesca** e ho **9 anni**.
I miei **occhi** sono **verdi**, ma quando
mi **arrabbio** diventano **scuri**, quasi
neri.

I miei **capelli** sono **rossi**, anzi **color
carota**, forse per tutte le **carote**
che mangio e che **mi piacciono**
tantissimo.

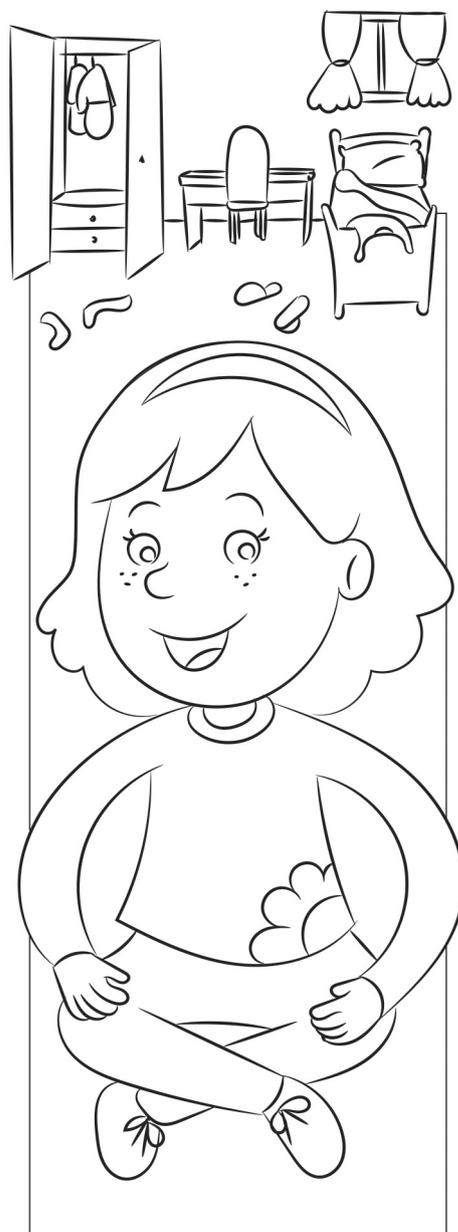
La mia **mamma** dice che sono **molto
disordinata** e che la mia camera è
come una **discarica dei rifiuti**.

Ho tante amiche, ma molte abitano
lontano e così non sempre riusciamo
ad incontrarci dopo la scuola.

Allora cerco di **inventarmi dei giochi**
da fare da sola, ma non ci riesco.

E così passo il tempo a guardare
i miei **programmi preferiti** alla
televisione.

Adatt. Dino Ticli, *Voglio un cane!*, Piemme Junior



➔ **Completa la tabella con le informazioni che ricavi dal testo.**

ASPETTO FISICO	COMPORAMENTO

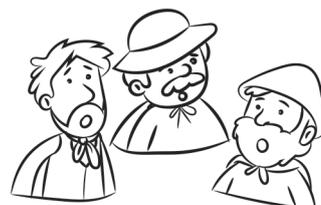
➔ **E tu come sei? Descriviti riempiendo la tabella.**

ASPETTO FISICO	COMPORAMENTO

LA FIABA

IL TAMBURINO MAGICO

PERSONAGGI



C'era una volta un tamburino che tornava dalla guerra. Era povero, l'unica cosa che possedeva era il suo tamburo, ma era felice di tornare finalmente a casa dopo tanto tempo.

Lungo il tragitto incontrò una vecchina che gli chiese se aveva un soldo da darle.

Il tamburino rispose di non avere nulla.

Allora la vecchina gli disse di guardare bene nelle sue tasche e, proprio in fondo, trovò una moneta che, senza pensarci, diede alla vecchina.

La vecchina lo ringraziò e in cambio gli regalò una magia: — Ogni volta che il tamburo ***rullerà**, tutti inizieranno a ballare e non potranno fermarsi finchè tu non smetterai di suonare.

***Rullerà:** suonerà.



Il tamburino la ringraziò e riprese il suo cammino. Nel bosco incontrò dei briganti che volevano prendergli l'unica cosa che aveva, il suo tamburo. Il tamburino chiese loro se poteva suonarlo per l'ultima volta. I briganti accettarono, ma iniziarono a ballare senza potersi fermare. Stremati lo supplicarono di smettere e gli dissero che in cambio gli avrebbero lasciato il tamburo. Tamburino accettò.

I briganti scapparono via e lui felice si avviò verso casa facendo ballare lepri e scoiattoli.

Adatt. G. Rodari, *Tante storie per giocare*, Editori Riuniti



➔ Collega gli elementi della fiaba.

Il protagonista

L'antagonista

L'aiutante

L'elemento magico

I briganti

Il tamburino

Il tamburo

La vecchina

LA FAVOLA

IL CAVALLO E L'ASINO

PERSONAGGI

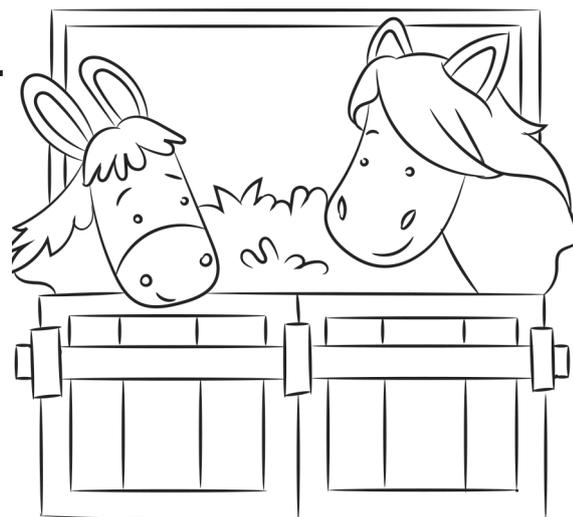


C'erano una volta un cavallo e un asino che vivevano nella stessa stalla.

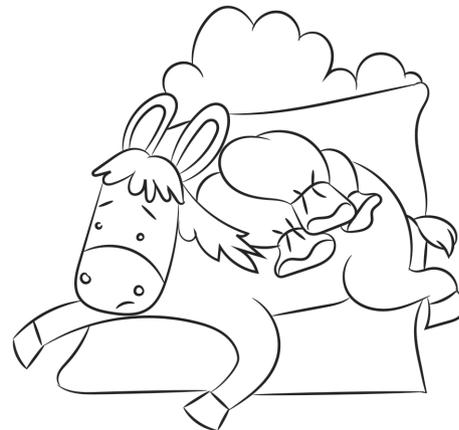
Quando il loro padrone doveva portare i sacchi al mercato caricava più l'asino del cavallo e all'asino andava bene così, perché ci era abituato e perché riteneva giusto preservare la bellezza del cavallo.

Un giorno, però, andando al mercato, il loro padrone non si rese conto di aver caricato troppo l'asino che cominciò a camminare con fatica. Così l'asino si rivolse al cavallo: – Mi potresti dare una mano? Il cavallo fece finta di non aver sentito. L'asino, sbuffando, continuò il suo faticoso cammino.

Dopo un po', però, le gambe gli cominciarono a traballare e chiese di nuovo al cavallo: – Ti prego dammi una mano, non ce la faccio più. Il cavallo infastidito gli rispose: – Se il padrone ti ha caricato così è perché sa che li puoi portare.



L'asino abbassò la testa e continuò a camminare, ma dopo poco, stremato, cadde per terra. Solo allora il padrone si accorse di quello che stava succedendo e corse in aiuto dell'asino. Gli tolse dalla groppa i pesanti sacchi e caricò il cavallo con tutti i sacchi per proseguire il viaggio.



Il cavallo con tutto quel peso sulla groppa pensò a quanto era stato stupido. Se avesse aiutato l'asino prendendosi uno dei sacchi di farina, ora non avrebbe fatto tutta questa fatica.



Adatt. Favole di Esopo, Ed, Gribaudo

➔ **Rispondi alle domande segnando con una X la risposta giusta.**

• **Chi sono i protagonisti della favola?**

- Un cavallo e un topo
 Un cavallo e un asino

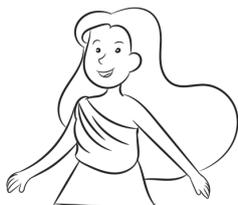
• **Nel finale, evidenziato in grassetto, c'è la morale. Cosa vuole insegnarci secondo te?**

- Nella vita bisogna bisogna aiutarsi l'un l'altro
 Per evitare sforzi e fatiche bisogna fingere di stare male

IL MITO

COME NACQUE IL MONDO

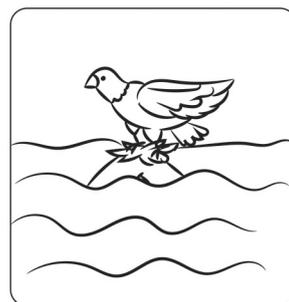
PERSONAGGI



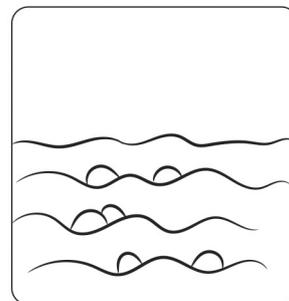
In un tempo lontanissimo, quando non c'erano né il Sole, né le stelle e né la Terra, esisteva solo Luonnotar, la dea della Natura.



Un giorno Luonnotar si adagiò sulle onde del mare e si addormentò. Arrivò in volo un'aquila, vide il ginocchio della dea emergere dall'acqua, si posò e fece il nido. L'uccello depose sei uova d'oro e uno di ferro e iniziò a covare.

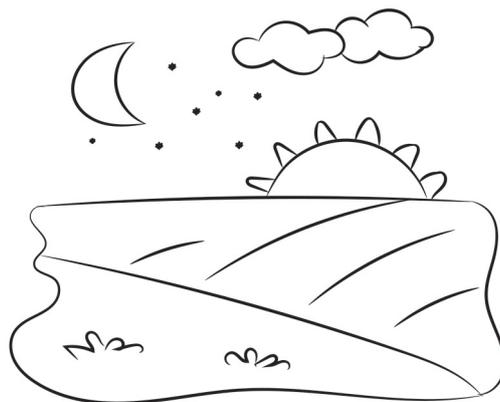


Dopo qualche giorno la dea sentì un calore al ginocchio, così diede uno scossone e fece cadere le uova in mare.



Le uova si ruppero e una metà dei gusci formarono il cielo e l'altra metà formarono la Terra.

I rossi tuorli formarono il Sole e le stelle, il bianco delle uova diventarono Luna e i pezzi neri dell'uovo di ferro diventarono nuvole.



Luonnotar con la terra molle formò monti e valli, poi si stese al sole per asciugarsi e dai suoi capelli bagnati si formarono laghi, fiumi e cascate.

Ecco come nacque il mondo.

Adatt. da un Mito finlandese



➔ **Rispondi alle domande segnando con una X la risposta giusta.**

• **Quando si svolge la vicenda?**

- In una notte buia
- In un tempo lontanissimo

• **Chi era Luonnotar?**

- La dea della Terra
- La dea della Natura

• **Cosa fece un giorno Luonnotar?**

- Decise di creare la Terra perché si sentiva sola
- Si adagiò sulle onde del mare e si addormentò

• **Cosa formarono i rossi tuorli?**

- Sole e Luna
- Sole e stelle

• **Cosa formarono i capelli bagnati di Luonnotar?**

- Laghi, fiumi e cascate
- Torrenti e ruscelli

LA LEGGENDA

IL GATTO E IL TOPO

PERSONAGGI



➔ **Leggi con attenzione e riordina le scenette numerandole.**

Un giorno in un villaggio sperduto pioveva e pioveva.

La piccola Tumai nella sua capanna si annoiava e così chiese al nonno che sapeva sempre tutto: – Nonno, perché il gatto insegue il topo?

Il nonno raccontò questa storia.

“Tanto tempo fa il gatto e il topo erano amici e vivevano insieme in una casetta sul fiume dove passavano le giornate a giocare.

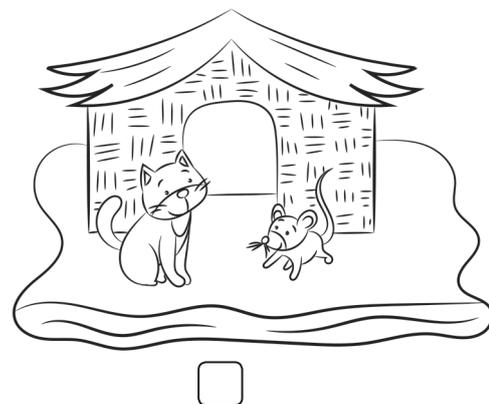
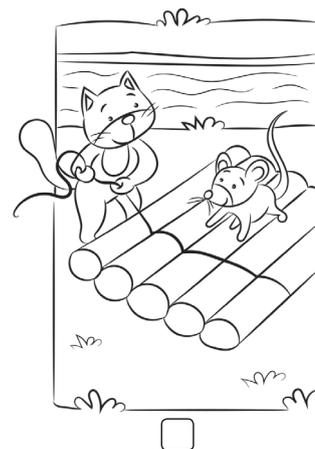
Un giorno il gatto disse:

– Amico, abbiamo un problema. Il cibo è finito.

– Non preoccuparti! – rispose il topo. – Costruiremo una zattera per raggiungere il campo di mais dall'altra parte del fiume.

– Così si misero al lavoro, ma in realtà a lavorare fu solo il gatto mentre il topo guardava e gli diceva cosa fare.

Il gatto si affaticava tanto e non si accorgeva che il topo non lo aiutava per nulla.



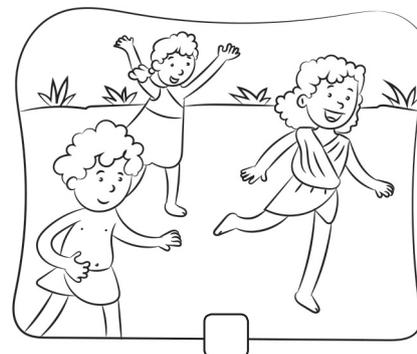
Quando finalmente si misero sulla zattera per attraversare il fiume, il topo, che aveva sempre più fame, iniziò a rosicchiarla.



Il gatto, che aveva visto la scena, incominciò a remare con tutte le sue forze per arrivare presto sulla riva e, guardando il topo con rabbia, disse: – Quando arriveremo a terra ti prenderò e ti mangerò. Tu riempirai la mia pancia!



Arrivati a terra il gatto inseguì il topo che scappò nella foresta. Da quel giorno il gatto e il topo sono nemici e continuano uno a rincorrere e l'altro a scappare."



Quando il nonno finì il racconto aveva smesso di piovere. Tumai lo ringraziò e uscì a giocare con i suoi amici.



Adatt. AA.VV., Africa: non il mondo delle favole ma le favole del mondo, Città Nuova

• **La leggenda che hai appena letto è un racconto:**

- realistico
 fantastico

IL TESTO POETICO

IL PESCE ROSSO

Nuoto
sognando
di andar lontano
invece
giro in tondo
seguendo la tua mano.

Nuoto
attorno al tuo sorriso
gli occhi
che ti seguono
avanti e indietro
prigioniero
di una palla di vetro.

Nuoto
e tu mi stai
a guardare
mentre guizzo
e faccio bollicine
di felicità
perché solo
a un amico come te
si dà
la propria libertà.



Sabina Colloredo, *Il bosco racconta*, Einaudi Ragazzi

➔ **Rispondi alle domande segnando con una X la risposta giusta.**

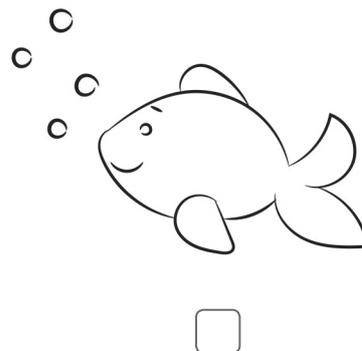
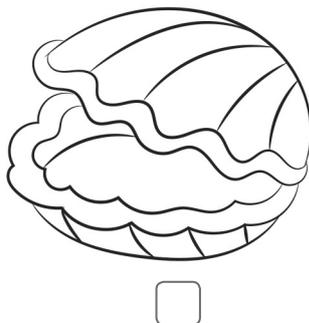
• **Da quante strofe è formata questa poesia?**

- Quattro
 Tre

• **Da quanti versi?**

- 23
 20

➔ **Chi parla nella poesia? Segna l'immagine giusta.**



• **Cosa sogna il protagonista della poesia?**

- Di vivere nella boccia di cristallo
 Di andare lontano

• **Come si sente il protagonista?**

- Felice
 Prigioniero

TESTO INFORMATIVO

LA PALLAVOLO, IERI E OGGI

La pallavolo fu ideata nel 1894 dall'americano Morgan, insegnante di educazione fisica. Morgan cercava il modo per ottenere una buona forma fisica, attraverso un'attività divertente che potessero fare tutti.

Nacque così questo gioco a squadre che inizialmente fu chiamato Minonette per la somiglianza con un gioco praticato in Francia nel Settecento.

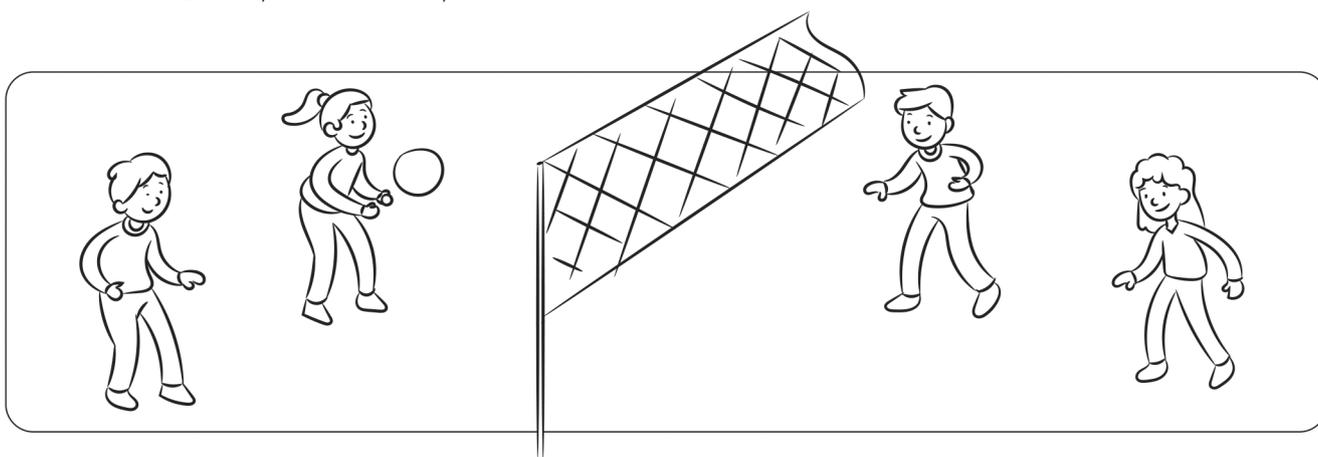
Successivamente questo gioco fu chiamato volleyball e si diffuse negli Stati Uniti, in Cina e in Giappone, dove diventò sport nazionale.

Durante la prima guerra mondiale la pallavolo giunse in Europa portata dai soldati americani e nel 1946 nacque la Federazione Italiana Pallavolo (FIPAV) e diventò sport agonistico nazionale. L'anno dopo a Parigi venne fondata la Federazione internazionale pallavolo che fissò un regolamento uguale per tutti.

Il primo campionato mondiale maschile fu svolto nel 1949 e quello femminile nel 1952, vinti entrambi dall'Unione Sovietica. La pallavolo venne poi riconosciuta dal Comitato olimpico internazionale nel 1957 e nel 1964 debuttò ai Giochi Olimpici in Giappone.

Oggi la pallavolo è uno degli sport più praticati nelle scuole.

Adatt. Rosetta Zordan, Autori e lettori, Fabbri



- **Che lavoro svolgeva l'inventore della pallavolo?**

- Atleta
- Professore di educazione fisica

- **Perché inventò questo gioco?**

- Per ottenere una buona forma fisica
- Per partecipare a gare

- **La pallavolo somigliava a un gioco che si faceva in Francia. Come si chiamava questo gioco?**

- Piroette
- Minonette

- **Negli Stati Uniti come fu chiamato questo gioco?**

- Volleyball
- Soccerball

- **Che tipo di gioco è la pallavolo?**

- A squadre
- Individuale

- **In che anno la pallavolo debuttò ai Giochi Olimpici e in quale nazione?**

- Nel 1962 in Cina
- Nel 1964 in Giappone

IL TESTO REGOLATIVO

GUARDIE E LADRI

Guardie e ladri è un classico gioco per bambini da fare all'aperto.

I giocatori si dividono in due squadre, le guardie e i ladri, ciascuna squadra con lo stesso numero di giocatori.

Per terra viene segnato uno spazio che sarà la prigione.

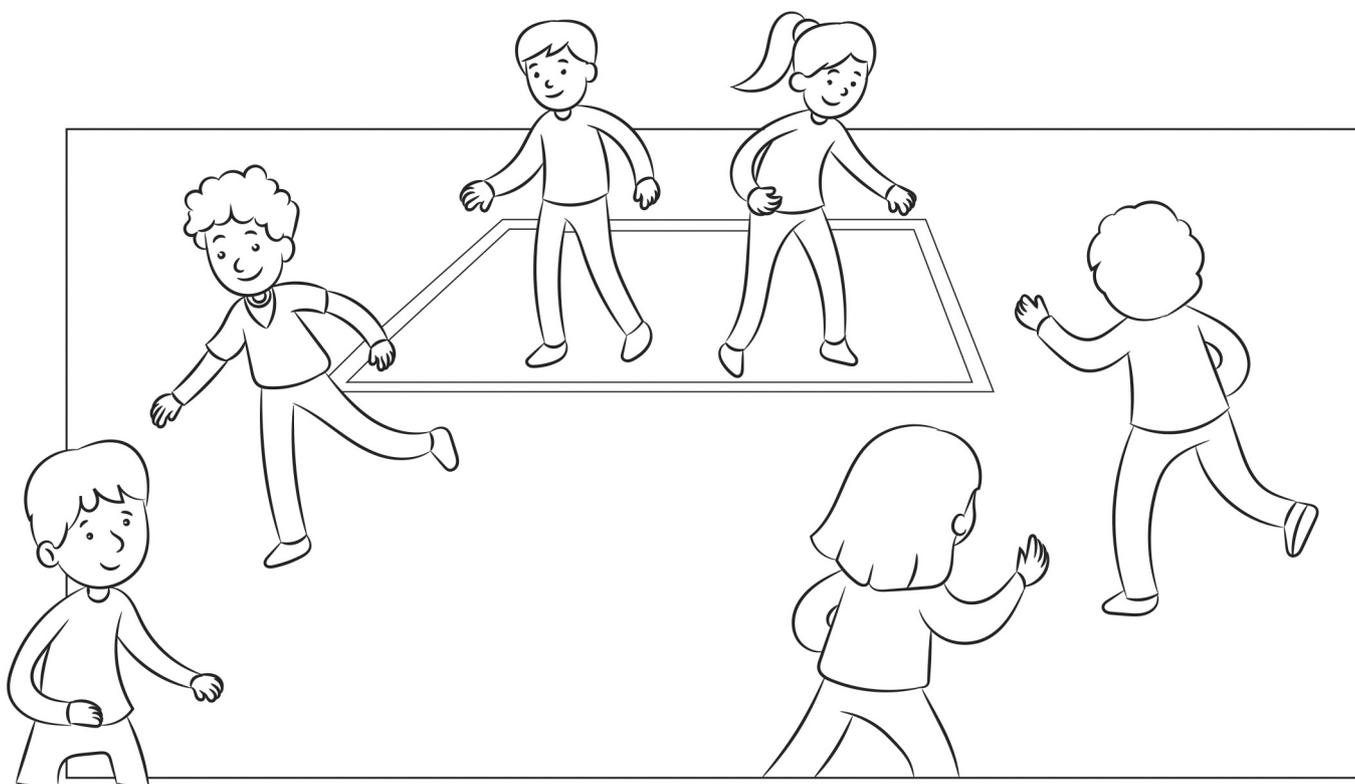
Si stabilisce poi il tempo che avranno i ladri per scappare prima che le guardie possano iniziare a inseguirli per catturarli.

I ladri raggiunti e toccati con la mano dalle guardie vengono portati in prigione.

I ladri che non sono stati ancora catturati cercheranno di liberare i compagni toccandoli dall'esterno della prigione senza farsi, a loro volta, toccare dalle guardie.

Le guardie vincono se, nel tempo stabilito, riescono a catturare tutti i ladri, diversamente la vittoria andrà ai ladri.

Adatt. giochiestivi.altervista.org



- **Completa.**

- **Tipo di gioco:**

- **Luogo:**

- **Numero dei componenti**

- **Regole:**

- **Chi vince:**

➔ **Rispondi alle domande.**

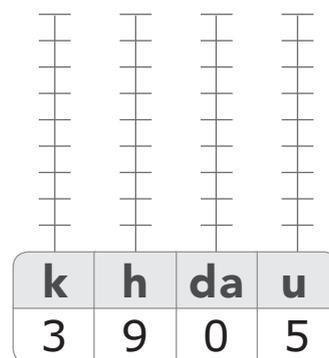
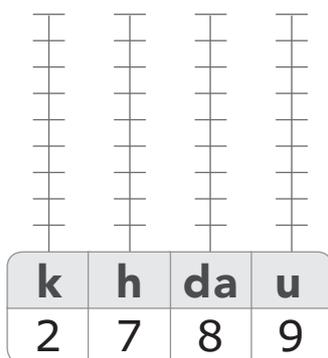
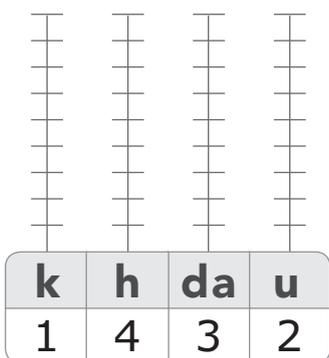
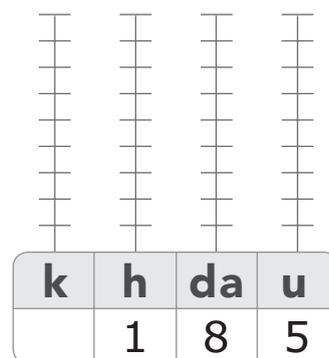
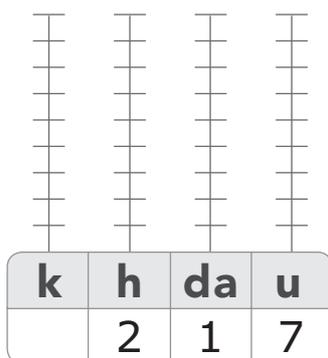
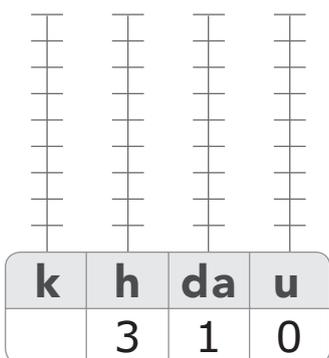
- **Che gioco fai all'aperto con i tuoi amici?**

- **Quali sono le regole?**

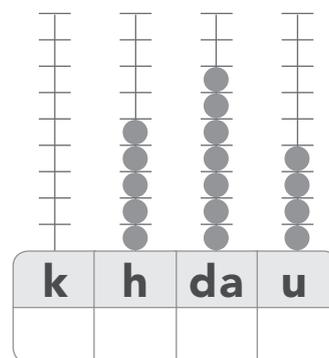
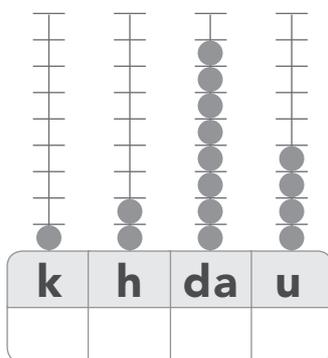
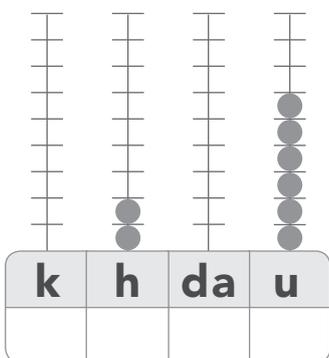
- **Chi vince?**

I NUMERI E IL LORO VALORE POSIZIONALE

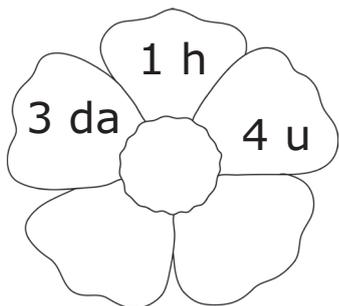
➔ **Tutti sull'abaco: rappresenta sull'abaco i numeri indicati.**

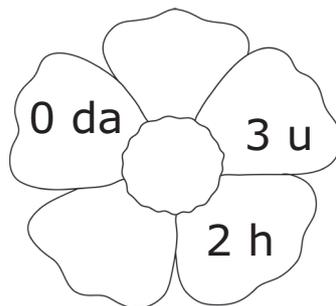


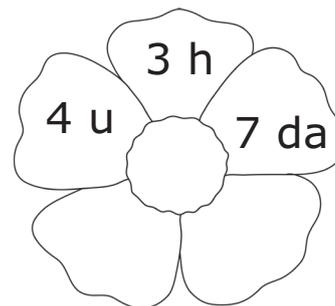
➔ **Scrivi in cifre il numero rappresentato sull'abaco.**

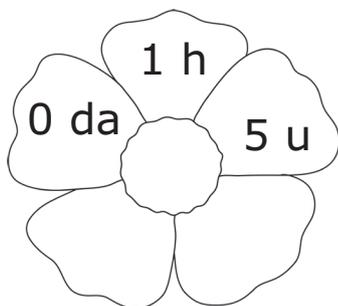


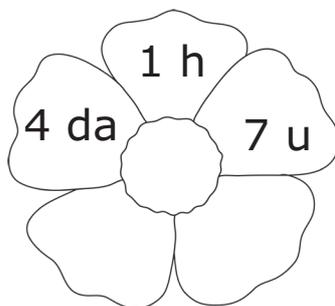
→ **Scrivi i seguenti numeri in cifre e in lettere facendo attenzione alla loro posizione.**

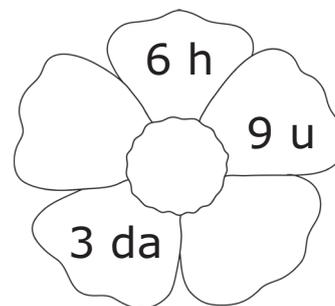


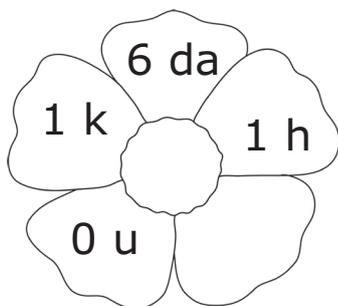


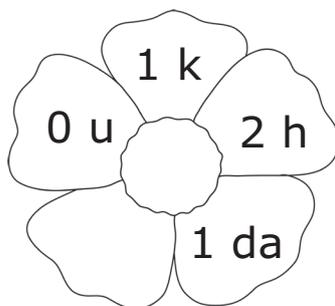


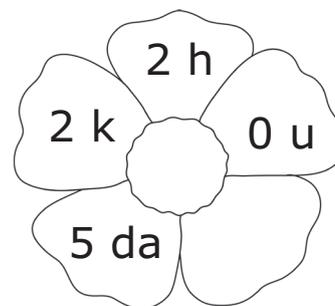


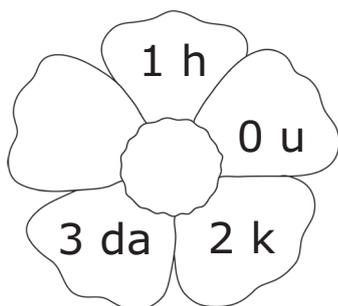


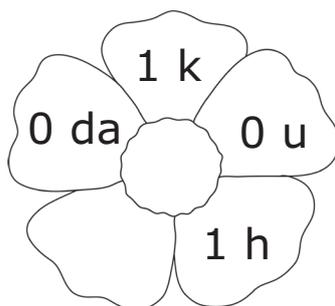


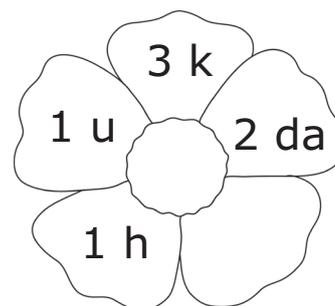






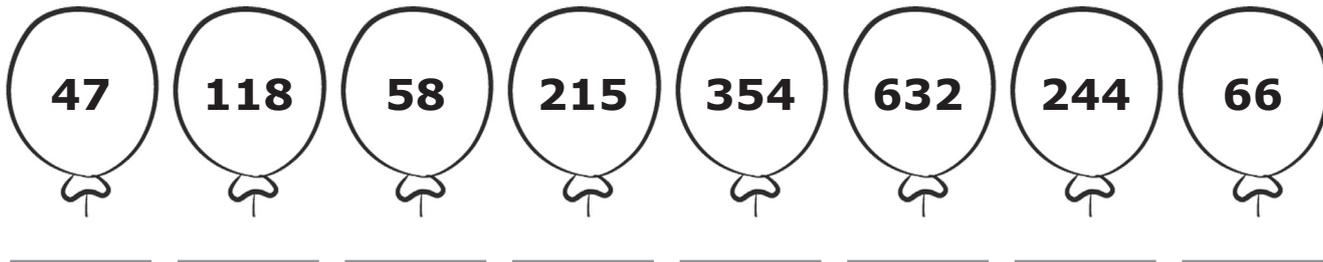




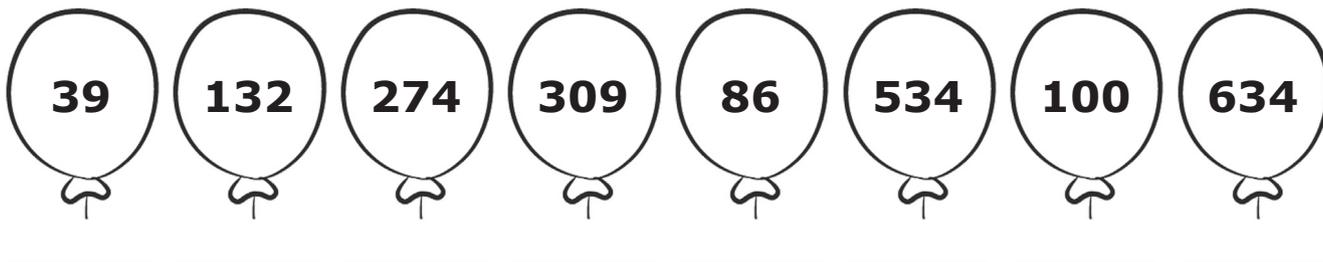


→ **Scrivi il numero che ottieni aggiungendo:**

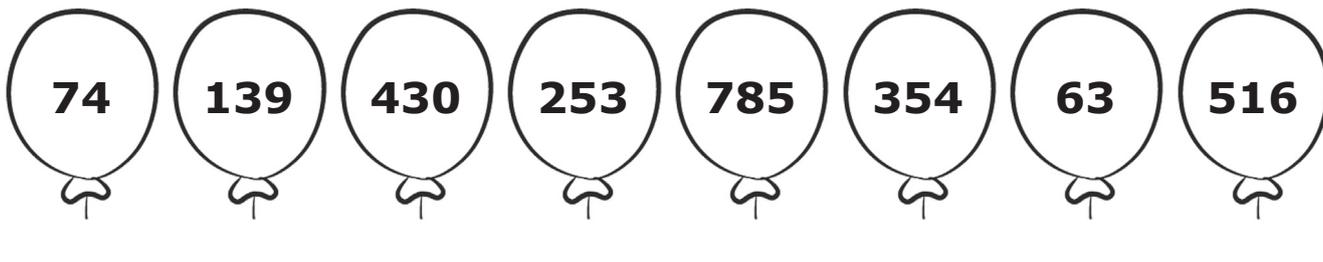
una unità - +1



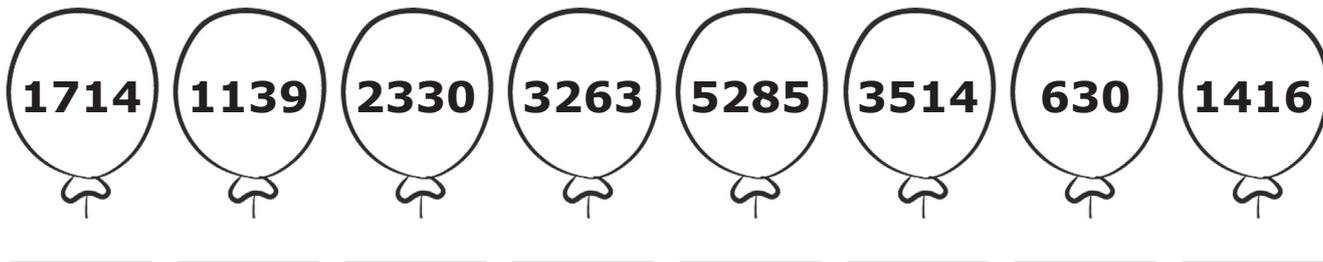
una decina - +10



un centinaio - +100



un migliaio - +1 000



→ **Completa la seguente tabella come nell'esempio.**

Numero in parole	Numero in cifre	Scomposizione
Millecentoventiquattro	1124	1 k, 1 h, 2 da, 4 u
		3 k, 3 h, 0 da, 6 u
Trecentoventisei		
		2 k, 2 h, 0 da, 0 u
Millequattrocentoventuno		
	500	
Duecentosedici		
	260	
		9 da, 8 u
	2300	
Duemilacinquecento		
	118	
Quattrocentoventisette		
		3 k, 1 h, 1 da, 5 u
Novanta		
	727	
		5 h, 7 da, 8 u
Duemila		

MOLTIPLICAZIONI PER 10, 100 E 1 000

Ricorda: per moltiplicare un numero **per 10, 100 o 1 000**, basta **aggiungere** alla destra del numero da moltiplicare **1, 2 o 3 zeri**.

→ Esegui le moltiplicazioni per 10, 100 e 1 000.

	× 10
25	
9	
16	
34	
56	
74	
63	
10	

	× 100
7	
15	
51	
5	
24	
36	
48	
38	

	× 1 000
2	
8	
5	
9	
6	
3	
4	
1	

→ Leggi il problema e risolvi.

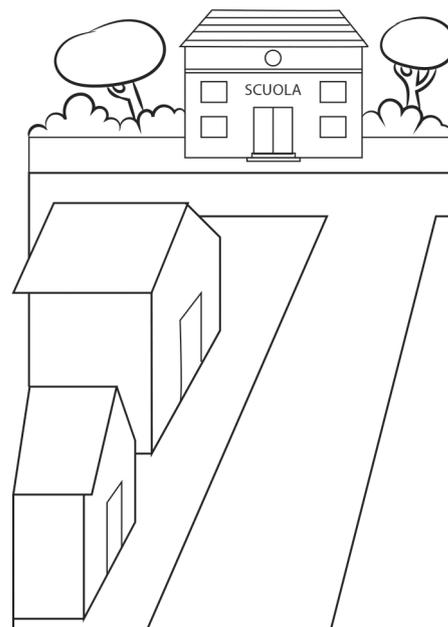
La strada che dalla casa di Viola porta a scuola è lunga 500 metri.

Quella che invece fa Simone è lunga 10 volte di più.

Quanto è lunga la strada che fa Simone?

OPERAZIONE

RISPOSTA



DIVISIONI PER 10, 100 E 1 000

Ricorda: per dividere un numero **per 10, 100 e 1 000**, basta **togliere** dal dividendo **tanti zeri** quanti sono quelli del divisore.

→ Esegui le divisioni per 10, 100 e 1 000.

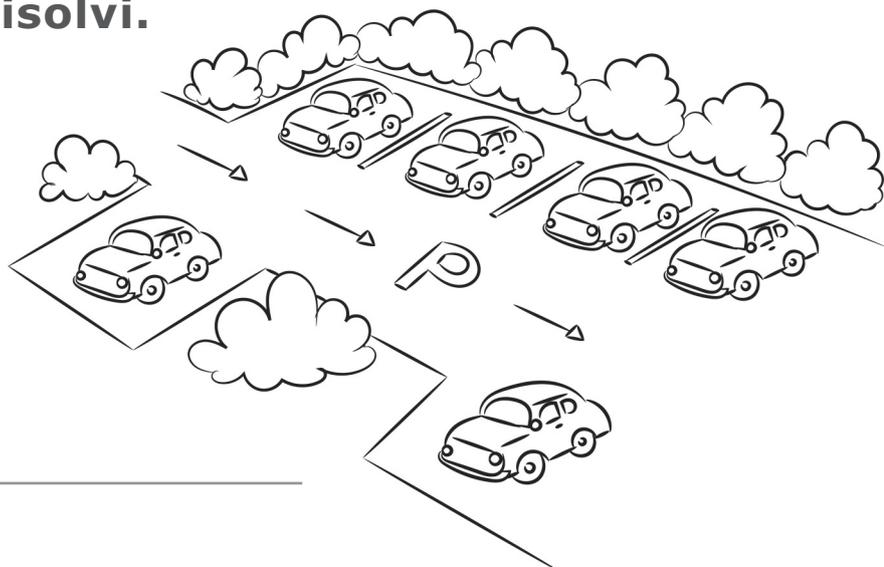
	: 10
50	
130	
270	
70	
250	
630	
240	
290	

	: 100
600	
2300	
5400	
3700	
900	
6100	
4800	
700	

	: 1 000
3 000	
1 000	
9 000	
7 000	
5 000	
6 000	
2 000	
8 000	

→ Leggi il problema e risolvi.

In un grande parcheggio ci sono 90 auto parcheggiate su 10 file. Quante auto ci sono in ogni fila?



OPERAZIONE

RISPOSTA

OPERAZIONI IN COLONNA

→ Esegui in colonna le seguenti addizioni e sottrazioni, con e senza cambio.

Addizioni

k	h	da	u	
1	3	3	5	+
	2	4	3	=
<hr/>				

k	h	da	u	
2	2	2	6	+
	3	4	2	=
<hr/>				

k	h	da	u	
	3	8	4	+
	2	0	3	=
<hr/>				

k	h	da	u	
1	4	7	6	+
	3	0	8	=
<hr/>				

k	h	da	u	
	3	2	7	+
	2	3	8	=
<hr/>				

k	h	da	u	
		3	9	+
	9	2	3	=
<hr/>				

Sottrazioni

k	h	da	u	
4	4	5	6	-
2	2	4	3	=
<hr/>				

k	h	da	u	
	6	5	9	-
	2	2	8	=
<hr/>				

k	h	da	u	
1	6	4	8	-
	5	1	6	=
<hr/>				

k	h	da	u	
4	6	5	7	-
	5	3	8	=
<hr/>				

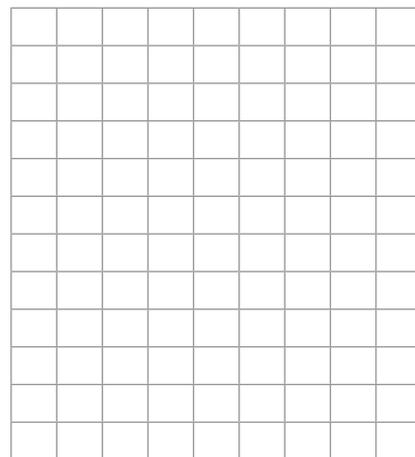
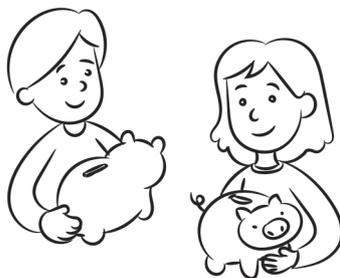
k	h	da	u	
	8	7	4	-
	5	3	5	=
<hr/>				

k	h	da	u	
4	3	8	5	-
3	1	5	6	=
<hr/>				

PROBLEMI DI ADDIZIONE E DI SOTTRAZIONE

→ Leggi i seguenti problemi, scegli con una X la domanda adatta e risolvi.

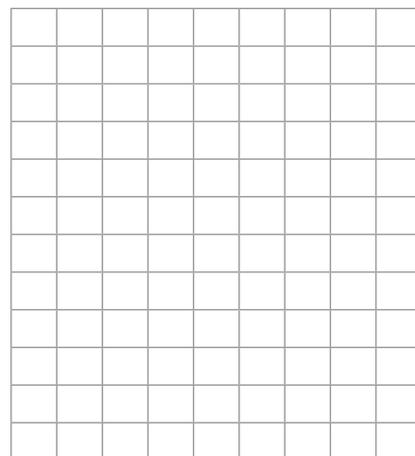
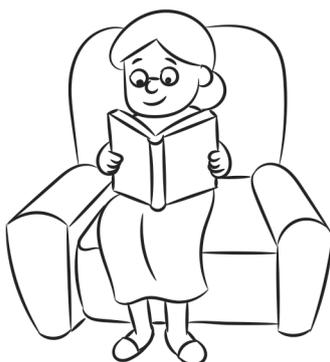
Luca e Sara hanno rotto i loro salvadanai. In uno ci sono 236 euro, nell'altro 20 euro.



- Di che colore erano i salvadanai?
 Quanti euro hanno in tutto Luca e Sara?

RISPOSTA

La nonna sta leggendo un libro di 248 pagine. Ne ha già lette 115.



- Quante pagine le restano da leggere?
 Quante pagine sono illustrate?

RISPOSTA

OPERAZIONI IN COLONNA

→ Esegui in colonna le seguenti moltiplicazioni e divisioni.

k	h	da	u	
		3	4	×
			2	=
<hr/>				

k	h	da	u	
	2	2	1	×
			4	=
<hr/>				

k	h	da	u	
	2	1	3	×
			3	=
<hr/>				

k	h	da	u	
	7	0	6	×
			5	=
<hr/>				

k	h	da	u	
	1	2	3	×
			4	=
<hr/>				

k	h	da	u	
	3	1	2	×
			5	=
<hr/>				

$$\begin{array}{r} 99 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 488 \\ \times 4 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 399 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 633 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

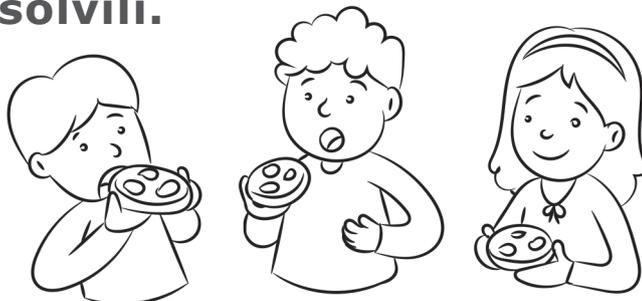
$$\begin{array}{r} 565 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 846 \\ \times 6 \\ \hline \end{array}$$

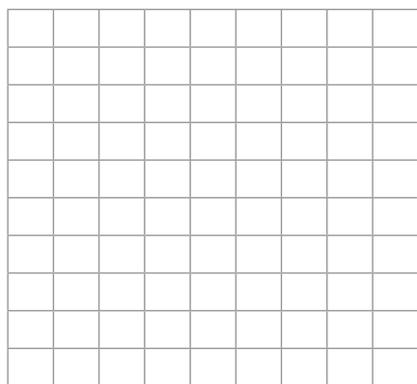
PROBLEMI DI MOLTIPLICAZIONE E DIVISIONE

→ Leggi i seguenti problemi, scegli con una **X** la domanda adatta e risolvi.

Al compleanno di Laura
ci sono 14 bambini.
Ciascuno mangia 4
pizzette.



- Quante pizzette sono cadute per terra?
 Quante pizzette in tutto mangiano i bambini?



RISPOSTA

Un pasticciere ha 48
ciliegie candite.
Deve distribuirle su 4 torte.



- Di quanti strati sono fatte
le torte?
 Quante ciliegie candite
mette su ogni torta?

RISPOSTA



LE FRAZIONI

Ricorda: se dividiamo un intero in parti uguali, ogni parte è una frazione.

Esempio:

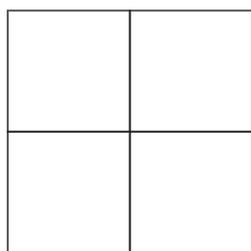
$$\frac{3}{5}$$

← **numeratore** 3 (indica quante parti sono state considerate)

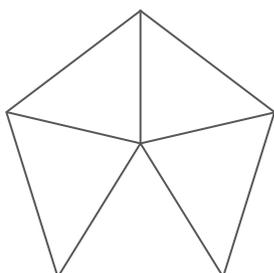
← **linea di frazione**

← **denominatore** 5 (indica in quante parti è stato diviso l'intero)

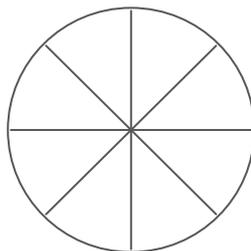
→ Colora la parte indicata dalla frazione.



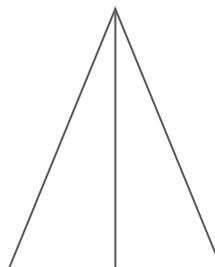
$$\frac{3}{4}$$



$$\frac{3}{5}$$



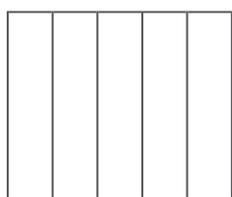
$$\frac{2}{8}$$



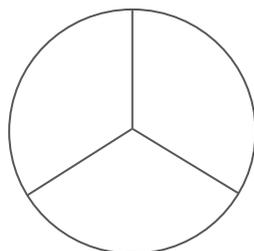
$$\frac{1}{2}$$



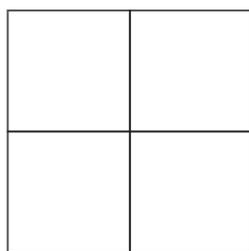
$$\frac{2}{6}$$



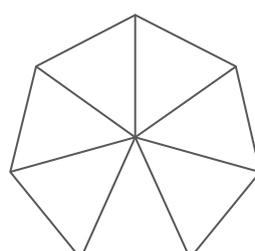
$$\frac{4}{5}$$



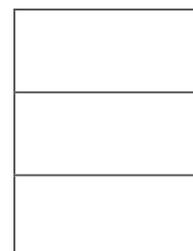
$$\frac{1}{3}$$



$$\frac{2}{4}$$

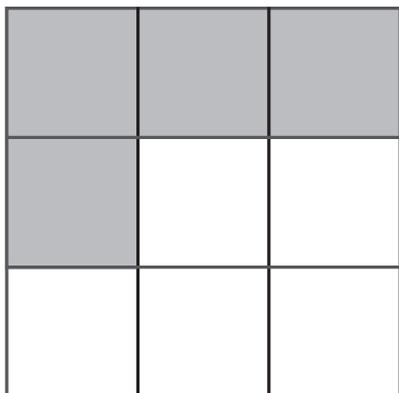


$$\frac{1}{7}$$

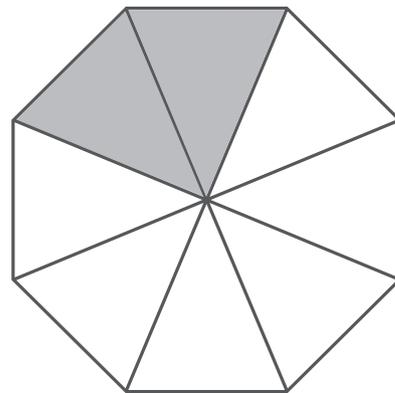


$$\frac{2}{3}$$

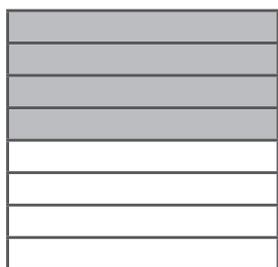
→ **Scrivi la frazione rappresentata dalla parte colorata.**



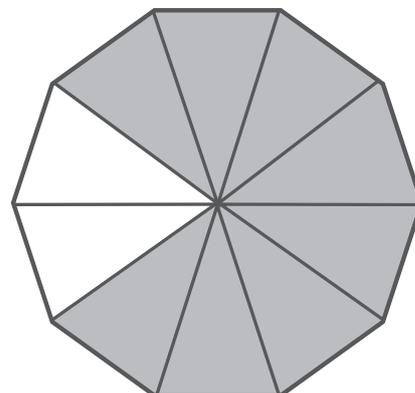
==
—



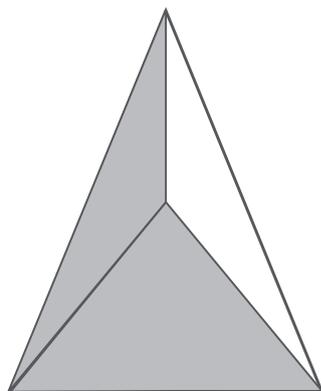
==
—



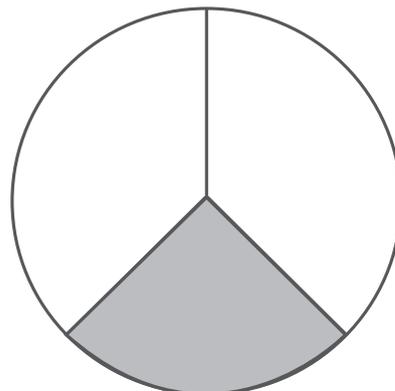
==
—



==
—



==
—



==
—

IL METRO E I SUOI MULTIPLI E SOTTOMULTIPLI

MULTIPLI			Unità di misura delle lunghezze	SOTTOMULTIPLI		
k	h	da	u	d	c	m
Km	hm	dam	m	dm	cm	mm
chilometro	ettometro	decametro	metro	decimetro	centimetro	millimetro

Ricorda: per passare **da misure grandi a misure piccole** **moltiplico** $\times 10$ se mi sposto di 1 posto; $\times 100$ se mi sposto di 2 posti; $\times 1\ 000$ se mi sposto di 3 posti.

Per passare invece **da misure piccole a misure grandi** **divido** : 10 se mi sposto di 1 posto; : 100 se mi sposto di 2 posti; : 1 000 se mi sposto di 3 posti.

→ **Collega con una linea al cartellino giusto.**

Decimetro

cm

Decametro

Km

Millimetro

hm

Metro

dm

Ettometro

dam

Chilometro

m

Centimetro

mm

→ **Esegui le seguenti equivalenze.**

- 4 m = _____ dm
- 5 m = _____ mm
- 2 m = _____ cm
- 8 dam = _____ m
- 9 hm = _____ m
- 6 km = _____ m
- 3 000 mm = _____ m
- 700 cm = _____ m
- 50 dm = _____ m
- 8 000 mm = _____ dm
- 300 dm = _____ dam
- 4 000 m = _____ km

IL CHILOGRAMMO E I SUOI MULTIPLI E SOTTOMULTIPLI

MULTIPLI		Unità di misura del peso			SOTTOMULTIPLI	
k	h	da	u	d	c	m
Mg	100 kg	10 kg	kg	hg	dag	g
Mega-grammo	100 chilo-grammi	10 chilogrammi	chilo	ettogrammo	decagrammo	grammo

IL GRAMMO E I SUOI SOTTOMULTIPLI

Unità di misura per oggetti leggerissimi	SOTTOMULTIPLI DEL GRAMMO		
u	d	c	m
g	dg	cg	mg
grammo	decigrammo	centigrammo	milligrammo

Ricorda: per passare **da misure grandi a misure piccole o piccolissime multiplico** $\times 10$ se mi sposto di 1 posto; $\times 100$ se mi sposto di 2 posti; $\times 1000$ se mi sposto di 3 posti.

Per passare invece **da misure piccole o piccolissime a misure grandi divido** : 10 se mi sposto di 1 posto; : 100 se mi sposto di 2 posti; : 1 000 se mi sposto di 3 posti.

→ **Esegui le seguenti equivalenze.**

- 2 kg = _____ hg
- 30 hg = _____ kg
- 2 000 kg = _____ Mg
- 4 hg = _____ dag
- 60 kg = _____ hg
- 10 hg = _____ g
- 9 kg = _____ dag
- 7 kg = _____ g
- 500 dag = _____ kg
- 800 dag = _____ hg

IL LITRO E I SUOI MULTIPLI E SOTTOMULTIPLI

MULTIPLI		Unità di misura della capacità			SOTTOMULTIPLI	
k	h	da	u	d	c	m
	hl	dal	l	dl	cl	ml
	ettolitro	decalitro	litro	decilitro	centilitro	millilitro

Ricorda: per passare **da misure grandi a misure piccole multiplico** x 10 se mi sposto di 1 posto; x 100 se mi sposto di 2 posti; x 1000 se mi sposto di 3 posti.

Per passare invece **da misure piccole a misure grandi divido** : 10 se mi sposto di 1 posto; : 100 se mi sposto di 2 posti; : 1 000 se mi sposto di 3 posti.

→ **Collega con una linea ogni marca al cartellino corrispondente.**

Decalitro	l
Ettolitro	dl
Centilitro	ml
Litro	dal
Decilitro	hl
Millilitro	cl

→ **Esegui le seguenti equivalenze.**

- 3 l = _____ dl
- 5 dal = _____ l
- 6 l = _____ ml
- 9 hl = _____ l
- 600 cl = _____ l
- 2000 ml = _____ l
- 300 cl = _____ l
- 3000 l = _____ hl
- 80 cl = _____ dl
- 5 hl = _____ dl
- 50 ml = _____ cl
- 90 dal = _____ hl

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 (Ianes, 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.

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.

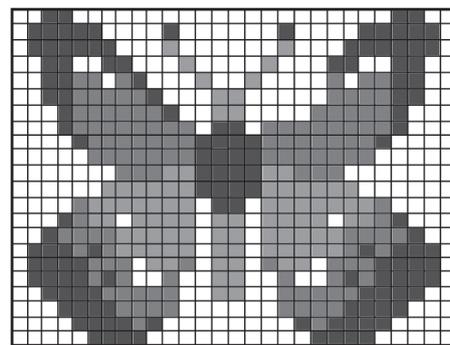
I bambini sono abituati a seguire sequenze e procedure, sono **nativi digitali**, ma spesso usano tablet, smartphone, videogiochi meccanicamente, da semplici fruitori. Sarà allora opportuno proporre loro attività di coding in **chiave ludica**, per suscitare interesse e curiosità e, perché no, per **imparare divertendosi**.

Tutte le attività favoriscono il lavoro in coppia o in gruppo, per approcciarsi 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

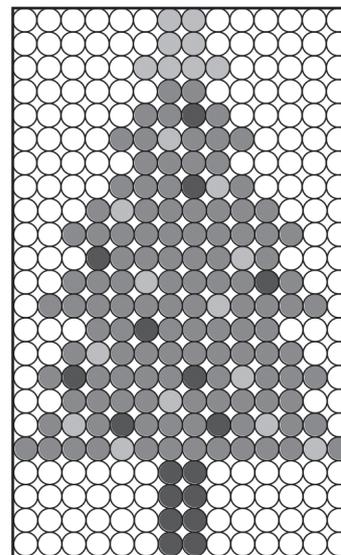
Per cominciare, proponete ai bambini di lavorare in squadre. Ogni squadra riceverà un’immagine in pixel art e, senza mostrarla all’altro gruppo, dovrà ricavare i codici dei colori. Le squadre si scambieranno i codici e sul foglio quadrettato bianco dovranno riprodurre l’immagine dell’altra squadra.

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.

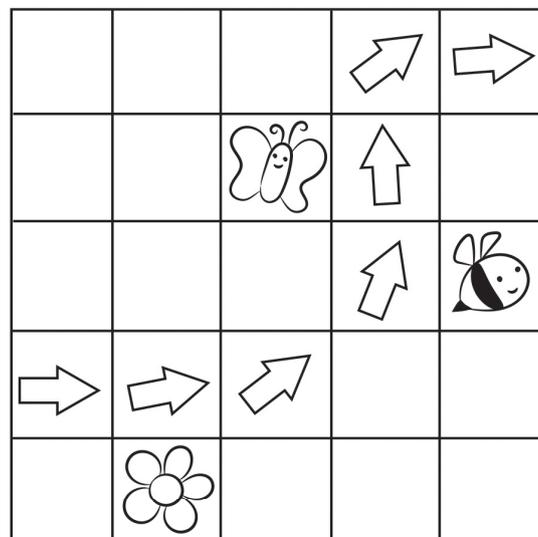
È possibile realizzare il fondo da attaccare al muro usando materiale da riciclare come cartoni di uova incollati tra loro, bicchieri di plastica, contenitori delle sorprese delle uova di cioccolato. Sempre seguendo il codice, stavolta dato dall'insegnante, i bambini dovranno riempire i buchi con carta crespa 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.



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.

Nei volumi 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.

► COSTRUIAMO LE FRAZIONI

L'attività consiste nel far giocare i bambini con i mattoncini delle comuni costruzioni, per comporre e scomporre l'intero in parti uguali, in frazioni. I mattoncini permettono di rendere visibile il concetto di frazione. La modalità ludica abbinata alla metodologia del learning by doing suscita interesse, pertanto l'attenzione e la concentrazione saranno più alte.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: l'alunno riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).

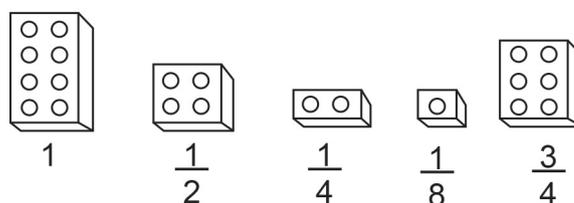
Obiettivi di apprendimento:

- Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.
- Confrontare e ordinare numeri.

Collegamenti interdisciplinari: tecnologia, italiano

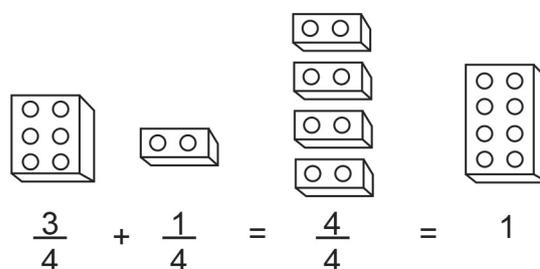
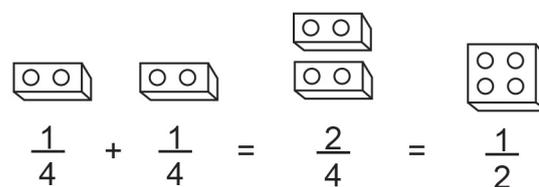
→ Cosa serve:

- Mattoncini per costruzioni di differenti misure e colori



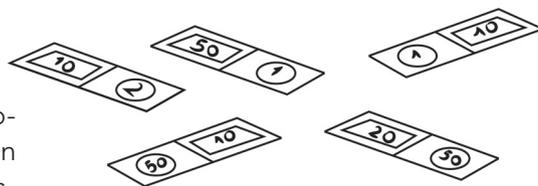
→ Cosa fare:

- 1 Dividere i bambini in coppie e dare loro mattoncini di diverse dimensioni e colori.
- 2 Il mattoncino più grande, ad esempio un rosso, sarà l'intero, quello giallo sarà $\frac{1}{2}$, il verde $\frac{1}{3}$ e così via.
- 3 I bambini saranno invitati a confrontare visivamente le quantità frazionate, a ricomporre l'intero, a suddividerlo in frazioni seguendo le richieste dall'insegnante.
- 4 Una volta compreso il meccanismo, si potrà proporre di operare con le frazioni, trovando ad esempio la frazione complementare per formare l'intero oppure costruendo frazioni apparenti.
- 5 Le possibilità di gioco sono molteplici e spesso vengono naturalmente scoperte dai bambini durante il gioco.



► IL DOMINO DELL'EURO

L'attività consiste nel far costruire ai bambini, divisi in gruppo, tessere di domino con il cartoncino, raffiguranti l'euro in moneta e banconota. I bambini, una volta realizzate le tessere, giocheranno a domino in coppia o in piccolo gruppo.



Traguardi per lo sviluppo delle competenze: l'alunno sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

Obiettivi di apprendimento:

- Misurare grandezze utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali.
- Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.
- Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete.

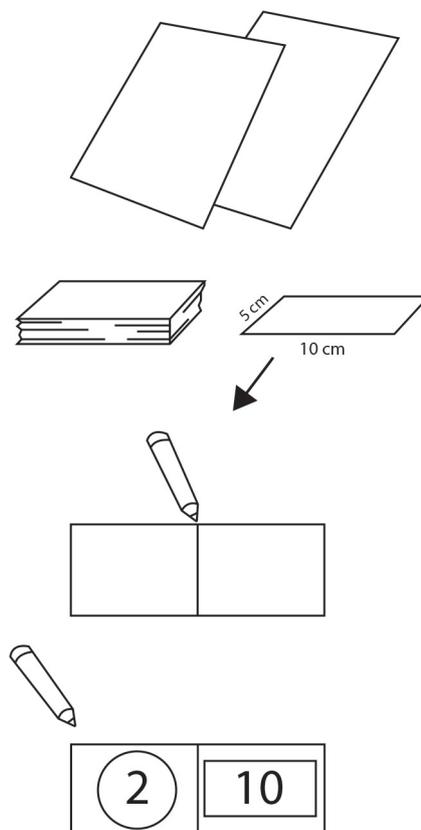
Collegamenti interdisciplinari: tecnologia, arte e immagine

→ Cosa serve:

- Cartoncini bianchi
- Forbici dalla punta arrotondata
- Matita e gomma
- Pennarelli

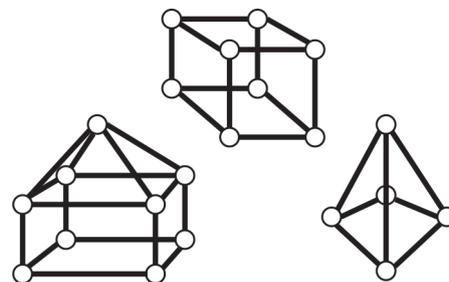
→ Cosa fare:

- 1 Dividere i bambini in piccoli gruppi e distribuire loro almeno due cartoncini.
- 2 Chiedere ai bambini di disegnare 20 tessere di 10 x 5 cm e di ritagliarle.
- 3 Ogni tessera sarà divisa a metà da una linea.
- 4 Nei due riquadri formati i bambini disegneranno da un lato una moneta e dall'altro una banconota e scriveranno il loro valore in cifre.
- 5 Una volta terminate le tessere, le raccoglieranno e giocheranno con gli altri gruppi al domino dell'euro.



► FIGURE IN 3D

L'attività mira a sviluppare nei bambini capacità di analisi e riflessione attraverso un laboratorio ludico e l'utilizzo di materiali semplici. Sarà opportuno osservarli in situazione stimolandoli con domande su quanto stanno realizzando, partendo dalla costruzione dei poligoni fino alla realizzazione di figure tridimensionali. Il lavoro sarà svolto in piccolo gruppo.



Traguardi per lo sviluppo delle competenze: l'alunno descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.

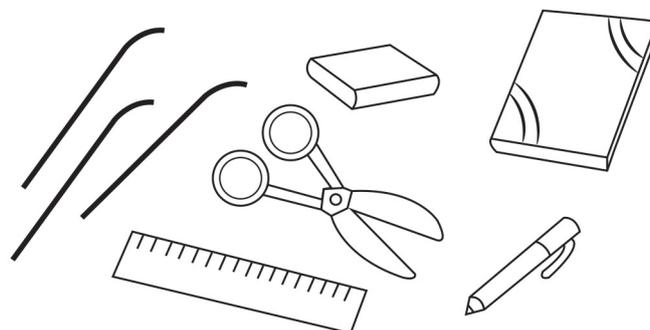
Obiettivi di apprendimento:

- Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.
- Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.

Collegamenti interdisciplinari: tecnologia, arte e immagine, italiano

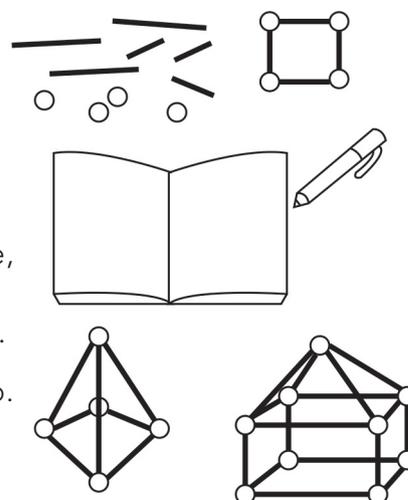
→ Cosa serve:

- Cannuce flessibili di vari colori e di differenti misure
- Plastilina
- Forbici dalla punta arrotondata
- Righello
- Quaderno e penna



→ Cosa fare:

- 1 Dividere i bambini in gruppo e dare a ciascun gruppo cannuce e plastilina.
- 2 Invitare i bambini a realizzare delle figure piane, tagliando le cannuce, se necessario, e unendo i vertici con palline di plastilina.
- 3 Ogni gruppo verbalizza sul quaderno le figure realizzate, scrivendo numero di lati e vertici, le misure dei lati rilevate con il righello e indicando il nome del poligono.
- 4 Si passa poi ad assemblare le facce per formare il solido.
- 5 Anche in questo caso i bambini verbalizzano quanto creano, ma lasciano spazio alla creatività, inventando nomi divertenti per le figure realizzate.



► COSTRUIAMO LE BOLLE DI SAPONE

L'attività sarà sicuramente gradita ai bambini che da sempre sono attratti dalla magia delle bolle di sapone. Si potrà proporre come attività di gruppo invitando i bambini ad esprimere le loro osservazioni in brainstorming.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: l'alunno esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.

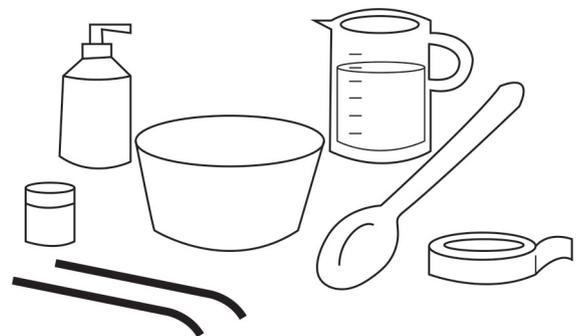
Obiettivi di apprendimento:

- 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.
- Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc.

Collegamenti interdisciplinari: tecnologia, italiano

→ Cosa serve:

- Un contenitore capiente
- 1 cucchiaino di legno
- 2,25 ℓ di acqua tiepida
- 300 g di detersivo per i piatti concentrato
- 1 cucchiaino di glicerina
- Cannucce
- Nastro adesivo



N.B. La glicerina può essere sostituita con 3 cucchiaini grandi di miele o 25 g di zucchero a velo

→ Cosa fare:

- 1 Invitare i bambini a versare acqua, detersivo e glicerina nel contenitore.
- 2 Mescolare energicamente e lasciar riposare 24 ore.
- 3 Chiedere ai bambini di osservare le reazioni dell'acqua con il detersivo, sia nella prima fase che dopo il giorno di riposo.
- 4 Mentre il liquido riposa, chiedere ai bambini di costruire il bastoncino per soffiare le bolle, chiudendo a cerchio l'estremità di una cannuccia con il nastro adesivo.
- 5 Dopo le 24 ore, lasciate i bambini liberi di giocare con le bolle.



► CREIAMO I FOSSILI

L'attività ha un taglio evidentemente interdisciplinare, collegandosi alla storia, poiché mira a far comprendere ai bambini la nascita dei fossili, suscitandone la curiosità e l'interesse. Allo stesso tempo, consente ai bambini di sperimentare le reazioni dei materiali a contatto con l'acqua e con l'aria. Il lavoro va svolto in coppia o in piccolo gruppo.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.

Obiettivo 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.

Collegamenti interdisciplinari: storia, tecnologia, arte e immagine

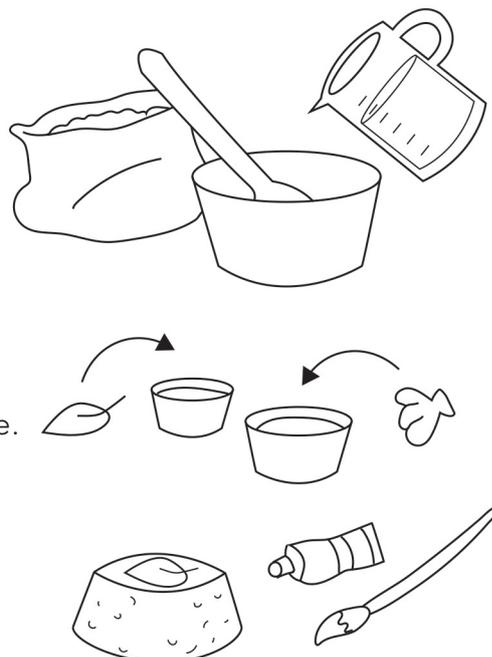
→ Cosa serve:

- Un contenitore capiente
- 1 cucchiaio di legno
- Gesso in polvere
- Acqua
- Ciotoline di varie misure
- Foglie, legnetti, fiori, conchiglie, ecc...
- Olio o margarina
- Pennelli e tempere



→ Cosa fare:

- 1 Riempire in parte il contenitore con l'acqua e versare gradualmente il gesso in polvere, mescolando con il cucchiaio di legno. Il risultato dovrà essere un composto semiliquido.
- 2 Versare il composto nelle ciotoline.
- 3 Ungere gli elementi di cui si vuol fare l'impronta con olio o margarina.
- 4 Mettere un elemento in ogni ciotola e lasciare indurire.
- 5 Quando il composto sarà indurito, capovolgerlo ed estrarre delicatamente l'elemento.
- 6 Colorare con le tempere l'impronta prodotta dall'elemento.



► COSTRUIAMO UN TELAIO

La tessitura rimanda alle prime attività artigianali del Neolitico, ma fa anche parte di un passato e di vissuti non lontani nella nostra civiltà. La costruzione del telaio e la realizzazione della tessitura può essere proposta in maniera essenziale ai bambini con l'utilizzo di materiale povero e riciclato. Va sottolineato che la tessitura al telaio permette loro di sperimentare insieme il rispetto delle regole e la creatività. La realizzazione del telaio si compone di diverse fasi ed è consigliabile svolgere il lavoro in coppia.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: L'alunno comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal Paleolitico alla fine del mondo antico.

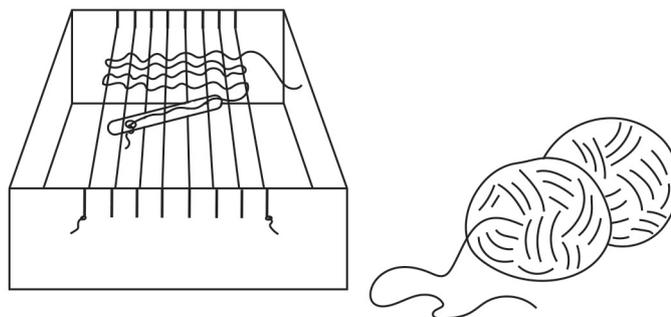
Obiettivi di apprendimento:

- Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.
- Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.

Collegamenti interdisciplinari: tecnologia, arte e immagine, matematica

→ Cosa serve:

- Una scatola da scarpe in cartone
- Forbici dalla punta arrotondata
- Filo di lana di due colori diversi
- Uno stecco da gelato
- Colla liquida o scotch



→ Cosa fare:

- 1 Togliere il coperchio dalla scatola e utilizzare la parte sottostante. Su entrambi i lati lunghi della scatola, praticare otto tagli profondi circa 2 cm e distanti tra loro 1,5 cm circa.
- 2 Con il primo filo fare un nodo e inserirlo nel primo taglio del cartone, poi farlo passare a "zig zag" da un lato all'altro della scatola, ottenendo otto fili ben tesi.
- 3 Con lo stecco da gelato preparare la "navetta". Con la punta delle forbici, l'insegnante realizza un forellino. I bambini inseriscono il filo del secondo colore all'interno del foro, fanno un nodino per fermarlo e lo assicurano con lo scotch o con una goccia di colla. Il filo sarà lungo circa 70 cm.
- 4 Il telaio ora è pronto, ma potreste passare alla fase della tessitura, facendo passare il filo legato alla navetta sopra e sotto i fili tesi, in andata e in ritorno, continuando fino ad ottenere la lunghezza voluta.
- 5 Quando il filo della navetta finisce, fare un nuovo nodino attraverso il foro della navetta, legare il resto del filo e l'estremità di quello nuovo e ricominciare.
- 6 Per concludere la tessitura, annodare i due tipi di filo. Per smontare il lavoro dal telaio, annodare insieme due capi dei fili del primo tipo per volta, così che il lavoro non si smonti.

► COSTRUIAMO UNA BUSSOLA

Alla geografia spetta il delicato compito di costruire il senso dello spazio, accanto a quello del tempo, con il quale va costantemente correlato. Dopo aver affrontato i punti cardinali e l'orientamento, l'ideale è coinvolgere i bambini nella creazione di una bussola con semplici oggetti di uso quotidiano. Si può anche proporre la costruzione della bussola per stimolare la curiosità e le domande e introdurre poi i punti cardinali e l'orientamento. Il lavoro è individuale.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: L'alunno 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 e punti cardinali, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).

Collegamenti interdisciplinari: tecnologia, arte e immagine, matematica

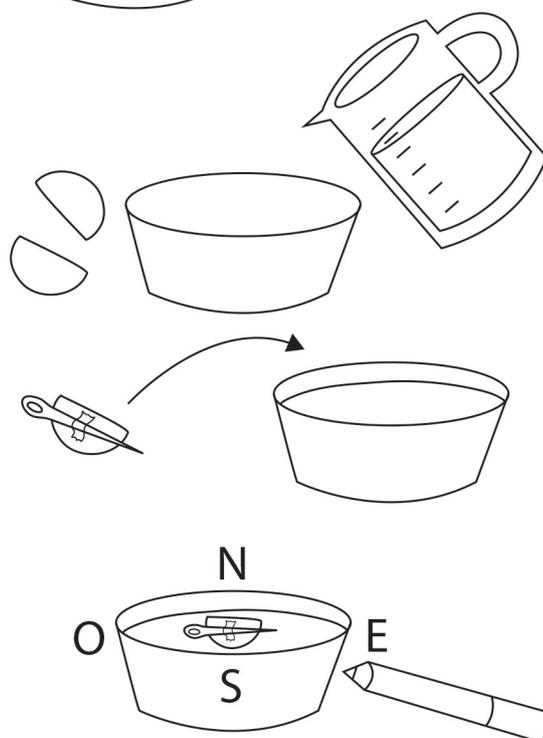
→ Cosa serve:

- Calamita
- Ago
- Acqua
- Dischetto di sughero o polistirolo
- Scotch
- Pennarello indelebile
- Coppetta o piatto



→ Cosa fare:

- 1 Versare acqua nella coppetta o nel piatto e dare ad ogni bambino una fettina di sughero tagliata in precedenza da un tappo.
- 2 Per magnetizzare l'ago, ogni bambino lo strofinerà sulla calamita, seguendo sempre lo stesso verso.
- 3 I bambini fermeranno l'ago sul pezzetto di sughero con lo scotch e lo metteranno in acqua.
- 4 La punta dell'ago rapidamente punterà verso Nord; a questo punto con il pennarello indelebile si può scrivere la N sulla coppetta in direzione del Nord e di conseguenza si possono indicare con le lettere gli altri segni cardinali.



UN MONDO DI DIRITTI E DI DOVERI

Tutti i grandi sono stati bambini una volta.
Ma pochi di essi se ne ricordano.
Antoine de Saint-Exupéry

Educare ai diritti significa educare alla legalità, alla cittadinanza attiva, alla non violenza, all'accettazione delle diversità culturali, alla pace e al rispetto delle esigenze altrui. Questa proposta progettuale è basata sulla conoscenza della Convenzione Internazionale sui diritti dell'infanzia, approvata dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite il 20 novembre 1989. Le attività proposte potranno essere realizzate lungo l'intero anno scolastico. Hanno un taglio interdisciplinare e sono proposte che l'insegnante adatterà alla propria classe, alla luce dell'analisi dei bisogni formativi e delle competenze che si intende far maturare.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

Educazione civica Classe terza

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
Nucleo tematico: Identità e appartenenza		
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno prende gradualmente consapevolezza di essere titolare di diritti socialmente e istituzionalmente garantiti e dei doveri corrispondenti. 	<ul style="list-style-type: none"> Accettare le differenze e gestire responsabilmente i propri compiti. Conoscere i propri diritti e i propri doveri. Comprendere che ad ogni diritto corrisponde un dovere. 	<ul style="list-style-type: none"> Giornata Internazionale dei Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza. Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza. Narrazioni. Conversazioni guidate. Giochi di gruppo. Verbalizzazione di vissuti personali.
Nucleo tematico: Partecipazione		
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno interiorizza regole condivise e sviluppa comportamenti collaborativi e di cura dell'altro da sé. Assume comportamenti autonomi ed autoregolativi. 	<ul style="list-style-type: none"> Mettere in relazione le regole sociali con quelle stabilite all'interno della classe, della scuola e della famiglia con alcuni articoli della Costituzione. 	<ul style="list-style-type: none"> Esecuzione di attività e compiti. Giochi e lavori di gruppo. Incarichi di responsabilità. Elaborazione di regole per stare bene insieme in classe. Rappresentazioni grafico-pittoriche.
Nucleo tematico: Alterità e relazione		
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno comprende 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Manifestare il proprio punto di vista, ascoltare quello degli altri e confrontarsi in modo costruttivo. Individuare e riconoscere le cause di conflitto all'interno del proprio vissuto quotidiano. Utilizzare in maniera responsabile le nuove tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> Drammatizzazioni Giochi di ruolo Poesie, canti, filastrocche. Ricerca di materiali in formato digitale e non.

20 NOVEMBRE: GIORNATA MONDIALE DEI DIRITTI DEI BAMBINI

Il 20 novembre si celebra la Giornata Internazionale dei Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza. Perché proprio in questo giorno?

Perché il 20 novembre 1989 l'Assemblea Generale delle Nazioni Unite adottò la Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza. I rappresentanti di quasi tutti i Paesi del mondo firmarono questo accordo per far rispettare i diritti inviolabili dei bambini e garantire loro un futuro.

La Convenzione è composta da 54 articoli, ognuno dei quali spiega un diritto. Ogni bambino ha il diritto di sapere quali sono i suoi diritti: lo dice l'articolo 42!

In Italia la Convenzione ONU è diventata legge nel 1991 e nel 2011 è stata istituita l'Autorità garante per l'infanzia e l'adolescenza, un organismo che ha il compito di far conoscere la Convenzione e farla rispettare.

Ti starai chiedendo perché per tutelare i diritti dei bambini ci sia bisogno di un documento così importante. Non dovrebbe essere normale proteggere i bambini di tutto il mondo?

Pensa che fino ai primi anni del secolo scorso, i bambini non avevano alcun diritto, lavoravano come gli adulti in fabbrica, nei campi, nelle miniere, venivano maltrattati, non andavano a scuola, erano malnutriti. Ai diritti dei bambini cominciarono a pensare due donne: Ellen Key e Eglantyne Jebb. Ellen Key nel 1900 pubblicò un libro, "Il secolo dei fanciulli", richiamando l'attenzione su quanto siano importanti gli anni dell'infanzia per formare adulti responsabili.

Eglantyne Jebb, la fondatrice di Save the Children, scrisse la prima Carta dei Diritti del Bambino o Dichiarazione di Ginevra e portò all'attenzione del mondo i diritti dell'infanzia, dando il via ad un percorso che porterà, nel 1948, l'ONU (Organizzazione delle Nazioni Unite) ad approvare la Dichiarazione dei Diritti del Fanciullo. Solo il 20 novembre 1989 fu firmata la Convenzione che conosciamo.



FLIPPED CLASSROOM

- Divisi in gruppi, cercate informazioni su Ellen Key ed Eglantyne Jebb. Realizzate delle schede informative e condividete il vostro lavoro con gli altri gruppi.

L'UNICEF

UNICEF è un acronimo e sta per «United Nations Children's Fund», ovvero «Fondo delle Nazioni Unite per l'Infanzia».

Che cosa fa l'UNICEF?

L'UNICEF fa in modo che i bambini:

- vadano a scuola;
- ricevano assistenza medica;
- possano bere acqua potabile;
- abbiano abbastanza da mangiare;
- non vengano sfruttati e che non si abusi di loro.

Se per noi queste cose sembrano scontate, in molti paesi poveri e in molte regioni devastate da guerre e catastrofi purtroppo la condizione dei bambini è ben peggiore. È in questi posti che l'UNICEF deve intervenire.

IL SIMBOLO DELL'UNICEF

Il colore blu che compare sullo sfondo del simbolo fu scelto come opposto del rosso, il colore della guerra. I rami d'ulivo sono simbolo di pace. Il planisfero rappresenta tutti i popoli del mondo. Il bambino e la mamma rappresentano la difesa della maternità e dei diritti dell'Infanzia. Il bianco ed il blu sono anche i colori ufficiali dell'ONU.



DISEGNO E COLORE

➔ Riproduci e colora il logo sul foglio da disegno.

A CACCIA DI NOTIZIE!

➔ Lavorando in coppia o in piccolo gruppo, cercate l'immagine a colori dei loghi dell'UNICEF e dell'ONU. Quali differenze? Quali somiglianze?

COS'È UN DIRITTO?

Il diritto è qualcosa a cui non è possibile rinunciare, è uguale per tutti gli esseri umani ed è necessario per crescere e vivere in pace e armonia. Il diritto è qualcosa che ci spetta e nessuno ci può negare. Ecco perché è importante conoscere bene i nostri diritti. In Italia i diritti sono garantiti dalla Costituzione, la legge più importante del nostro Stato. Abbiamo il diritto di parlare, di esprimere il nostro pensiero, di avere una famiglia, un'istruzione...

I MIEI DIRITTI

Cosa posso dire, cosa posso fare,
 Dimmi se posso stare,
 dimmi se devo andare.
 Posso studiare? Posso imparare?
 Chi deve curarmi,
 quando sto male?
 Posso avere amici? Posso giocare?
 Posso parlare come voglio?
 Posso pregare?
 Posso avere un nome, una famiglia?
 Posso essere un figlio?
 Posso essere una figlia?
 Perché nessuno di me
 approfitti,
 spiegami per favore,
 i miei diritti.

(tratto da Stefano Bordighioni, "io, io... e gli altri?", ed. Gallucci)

CIRCLE TIME

➔ **In cerchio, guidati dall'insegnante, condividete le vostre riflessioni, partendo dalla lettura della poesia e dalle seguenti domande come spunto di riflessione:**

Ti hanno mai parlato dei tuoi diritti fino ad ora? Che cosa è un diritto? Cosa significa avere diritto a qualcosa? Da dove nascono i diritti? Tutti i bambini del mondo hanno gli stessi diritti? Conosci delle situazioni nella tua città o nel mondo in cui non vengono rispettati i diritti dei bambini?

E SE I DIRITTI FOSSERO CAPRICCI?

Il capriccio esprime un desiderio improvviso di qualcosa che non è necessario, perché spesso quello che vogliamo improvvisamente non è un bisogno vero.

A volte diciamo "Ho il diritto di...", ma in realtà non reclamiamo un diritto. Stiamo esprimendo un desiderio, facciamo i capricci.

→ Indica con una X se si tratta di un diritto o di un capriccio.

	DIRITTO	CAPRICCIO
Mangiare solo quello che mi piace.		
Studiare solo se ne ho voglia.		
Essere curato quando sono ammalato.		
Avere scarpe alla moda.		
Avere una famiglia.		
Andare a scuola.		
Avere da mangiare tutti i giorni.		
Andare a letto tardi per giocare ai videogiochi.		
Esprimere le mie idee.		
Non lavorare come i grandi.		
Avere una casa.		
Avere tempo per giocare.		
Avere un nome.		

CIRCLE TIME

→ Confronta le tue risposte con quelle dei tuoi compagni. Poi riflettete e con sincerità condividete quali sono i capricci che fate più spesso.

SCRIVO

→ Sul quaderno racconta di quella volta che hai fatto un capriccio memorabile.



Non voglio lavare i denti!

Riconoscere che i diritti e i doveri sono le due facce di una stessa medaglia: è un passo avanti verso la cittadinanza consapevole.

COS'È UN DOVERE?

Il dovere è qualcosa che non possiamo rifiutarci di fare, importante quanto il diritto, per crescere e vivere in pace e armonia. Quando ti dicono di fare il tuo dovere, ti chiedono di rispettare delle regole, che possono essere quelle date dalla tua famiglia, quelle dettate dalla coscienza o quelle imposte dalle leggi.

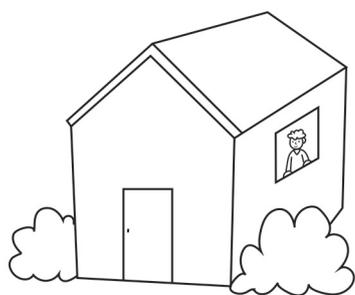
Le regole che ci insegna la famiglia formano l'**educazione**. Ti hanno insegnato, ad esempio, che "è buona educazione" non parlare a bocca piena o interrompere qualcuno mentre sta parlando.

La **nostra coscienza** ci aiuta a capire cosa è giusto o sbagliato.

Sappiamo che è giusto aiutare chi è in difficoltà, mentre è sbagliato non rispettare il nostro turno in fila.

Le **leggi** regolano la vita di uno Stato, per evitare che ci siano ingiustizie. Rispettarle è nostro dovere. Chi non le rispetta viene punito, come, ad esempio, l'automobilista che supera il limite di velocità e perciò sarà multato.

Ad ogni diritto dunque corrisponde un dovere!



Hai il diritto
di avere
una casa in
cui vivere.



Hai il dovere
di rispettare
l'ambiente: il
mondo è la
casa di tutti.

TUTTI INSIEME!

- ➔ Con l'aiuto dell'insegnante, tu e i tuoi compagni scrivete e illustrate la carta dei diritti e dei doveri da rispettare a casa e a scuola. Realizzate un cartellone.

ECCO ALCUNI DEI TUOI DIRITTI!

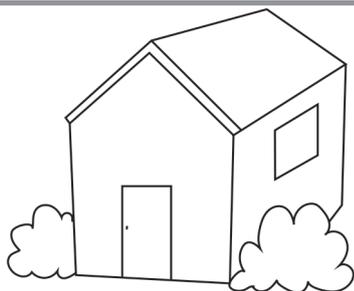
DIRITTO ALLA VITA E AL NOME



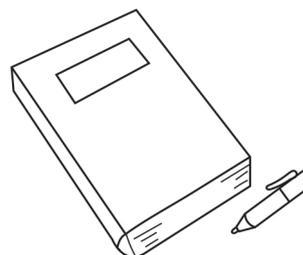
DIRITTO AD AVERE UNA FAMIGLIA



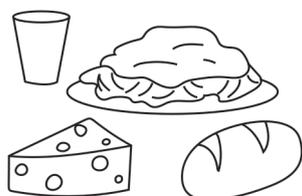
DIRITTO AD UNA CASA



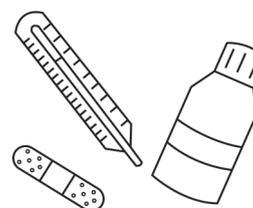
DIRITTO ALL'ISTRUZIONE



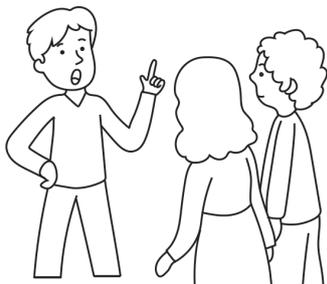
DIRITTO AD ESSERE NUTRITO



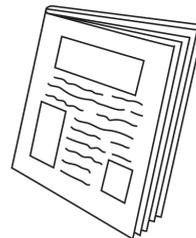
DIRITTO AD ESSERE CURATO



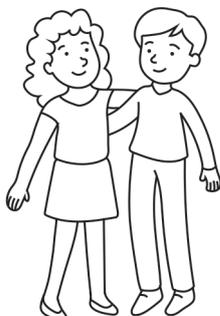
DIRITTO AD ESPRIMERE LE
PROPRIE IDEE



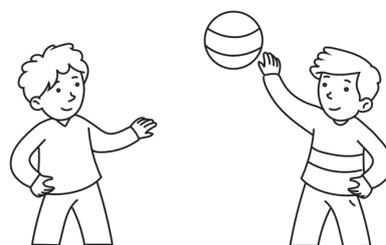
DIRITTO AD ESSERE
INFORMATO



DIRITTO ALL'UGUAGLIANZA E
ALL'IDENTITÀ



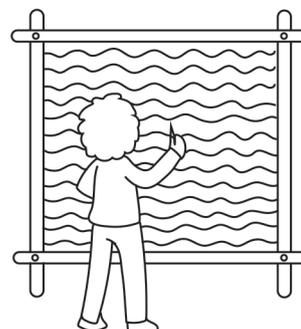
DIRITTO AL GIOCO



DIRITTO AD ESSERE PROTETTO



DIRITTO DI NON LAVORARE



CANZONE: UN BAMBINO È UN BAMBINO

<https://www.youtube.com/watch?v=ImL9DU91SyY&t=64s>



➔ Ascolta e impara la canzone.

ARTICOLO 7: DIRITTO AL NOME E ALLA NAZIONALITÀ

Hai il diritto di avere un nome, e al momento della tua nascita il tuo nome, il nome dei tuoi genitori e la data dovrebbero venire scritti. Hai il diritto di avere una nazionalità e il diritto di conoscere i tuoi genitori e di venire accudito da loro.

Tanti bambini nel mondo nascono e non hanno neppure un nome, non sanno in quale giorno festeggiare il compleanno. Ti sembrerà incredibile, ma purtroppo è la verità. Ognuno di noi deve avere un documento, che in Italia si chiama carta di identità, in cui vengono riportati il suo nome, la data di nascita e la nazionalità, oltre ad alcune caratteristiche fisiche che lo rendano riconoscibile. Anche i bambini devono averla. La carta di identità viene rilasciata dagli uffici del Comune in cui siamo residenti.

LA MIA CARTA DI IDENTITÀ

➔ Completa con le informazioni che ti riguardano, poi disegna il tuo volto o incolla una tua foto, formato tessera, nell'apposito riquadro.

Cognome: _____ Nome: _____ Anni: _____ Compleanno: _____ Abito a: _____ Statura: _____ Capelli: _____ Occhi: _____	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; margin-bottom: 10px;"></div> Firma _____
---	---

UN NOME, TANTE PAROLE

➔ Utilizzando le lettere che compongono il tuo nome, realizza un acrostico che descriva le tue qualità. Ecco un esempio con il nome Rosa.

R idente
 O rdinata
 S impatica
 A llegra

ARTICOLO 9: DIRITTO ALLA FAMIGLIA

Non dovresti venire separato dai tuoi genitori, a meno che non sia per il tuo bene. Per esempio, i tuoi genitori potrebbero farti del male o non prendersi cura di te. Inoltre, se i tuoi genitori decidono di vivere separati, dovrai vivere con uno solo di essi, ma hai il diritto di poter frequentare tutti e due.

I bambini e le bambine hanno diritto ad avere una mamma e un papà, quindi non devono essere allontanati da loro se non c'è un motivo grave. Se poi non è proprio possibile per un bambino o una bambina restare con i propri genitori è giusto che abbiano comunque una mamma e un papà adottivi. A volte i bambini vengono adottati da paesi tanto lontani, perché non li si poteva aiutare in un altro modo. È importante che siano rispettati e accolti.

DIRITTO ALLA FAMIGLIA

Se foste uccelli, amerei le vostre ali
 Se foste cervi coi musi giocherei
 Dite che gli uomini non sono tutti uguali
 È proprio vero, perché voi siete i miei
 E non m'importa se siete dieci o tre
 Se siete ricchi o furbi o neri o strani
 Quello che conta è che siete qui per me
 E che svegliandomi, vi trovo anche domani.

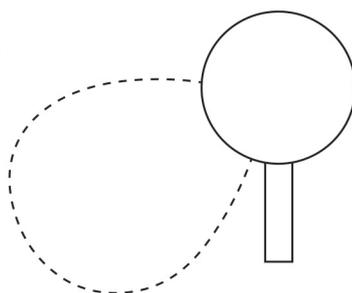
Bruno Tognolini

PARLIAMONE

➔ In cerchio, guidati dall'insegnante, condividete le vostre riflessioni, partendo dalla lettura della poesia e dalle seguenti domande come spunto di riflessione: Che cosa ti vuol far capire la poesia? Che cosa hai sentito dentro di te leggendola? Cos'è per te una famiglia? Sei sicuro che tutti i bambini abbiano una famiglia che li ama e li protegge?

UN FIORE, TANTI PETALI

➔ Al centro della corolla scrivi il tuo nome, poi disegna tanti petali quanti sono i membri della tua famiglia o le persone a te care, che consideri parte della tua famiglia. In ogni petalo scrivi un nome.



ARTICOLI 28 E 29: DIRITTO ALL'ISTRUZIONE

Hai il diritto di ricevere un'istruzione. Devi ricevere un'istruzione primaria e dev'essere gratuita. Dovresti anche poter andare alla scuola secondaria. Lo scopo della tua istruzione è di sviluppare al meglio la tua personalità, i tuoi talenti e le tue capacità mentali e fisiche.

A te, come ai tuoi compagni, capiterà a volte di non aver voglia di andare a scuola. Pensa che nel mondo ci sono oltre 150 milioni di bambini che vorrebbero studiare ma non hanno la possibilità di farlo perché sono costretti dalla povertà a lavorare per vivere. A scuola non si impara solo a leggere, scrivere e fare calcoli. Un bambino può imparare a vivere secondo le regole, a capire le ragioni degli altri senza litigare. Capisce che i bambini e le bambine sono tutti uguali, anche se diversi nell'aspetto e impara dunque a rispettare gli altri.

➔ **Rispondi e confronta le tue risposte con quelle dei tuoi compagni.**

- Perché, secondo te, è importante frequentare la scuola e ricevere un'istruzione?
- Quali problemi può avere una persona che non sa né leggere né scrivere?
- Quali sono le attività della scuola che ti fanno stare bene?

LA STORIA DI MALALA

"One child, one teacher, one book and one pen can change the world" ovvero "un bambino, un insegnante, un libro e una penna possono cambiare il mondo".

Questa frase è stata pronunciata da Malala Yousafzai, una ragazza pakistana che sin da bambina si è battuta per il diritto all'istruzione. A soli 17 anni ha vinto il Premio Nobel per la pace.

➔ **Chiedi all'insegnante di raccontarti la storia di questa ragazza coraggiosa, che ha rischiato la vita per difendere i suoi diritti.**

ARTICOLO 31: DIRITTO AL GIOCO

Hai il diritto di giocare.

I bambini e le bambine hanno diritto di giocare da soli e in compagnia, perché è la cosa più importante che possono fare. I bambini e le bambine hanno diritto di giocare come desiderano, inventando tanto giochi nuovi ed imparando ad usare i giocattoli che hanno. Hanno diritto a giocare con la fantasia e ad oziare.

Attenzione! Diritto al gioco non significa avere diritto ad avere giocattoli. Significa invece avere tempo per giocare, spazi adeguati per farlo e la possibilità di incontrarsi con amici e coetanei e giocare insieme.

TUTTI I BAMBINI GIOCANO?

- ➔ Osserva le immagini e discutine con i tuoi compagni. Credi che davvero sia rispettato il diritto al gioco per tutti i bambini del mondo?



RIFLETTI, SCRIVI E... GIOCA!

- ➔ Pensa ai giochi che ti piace fare e tra questi scegline uno che puoi fare senza la presenza di un adulto. Su di un foglio descrivilo, indicando le regole da seguire, il tempo e gli spazi necessari. Con la guida dell'insegnante, ciascuno di voi spiegherà il gioco ai compagni e tutti insieme voterete il gioco più divertente. A questo punto non resta che giocare tutti insieme!

SCRIVI E DISEGNA

- ➔ Dopo aver giocato, descrivi quali emozioni provi quando giochi liberamente e illustra le tue parole in un disegno.

E TU, COSA FARAI?

Quando senti dire “È solo un bambino”, pensa che ci sono bambini che hanno compiuto imprese che pochi adulti riuscirebbero a fare. Lo hanno fatto per salvare la propria vita e quella dei loro cari, come Yusra Mardini, per difendere i diritti dei loro coetanei come Malala Yousafzai, o per lanciare l’allarme sui cambiamenti climatici come Greta Thunberg.

Guarda il video realizzato dall’UNICEF in occasione del trentennale della Convenzione ONU sui Diritti dell’Infanzia e dell’Adolescenza (1989-2019) e poi commentalo con i tuoi compagni.



AL POSTO SUO

→ Dopo aver visto il video, immaginate di essere al posto di uno dei protagonisti e in coppia preparate un breve discorso per rivendicare uno dei diritti dei bambini che vi ha colpito di più.

Leggete poi il vostro discorso ai compagni, che per l’occasione saranno al posto dei membri dell’Assemblea Generale dell’ONU.

PICCOLI GRANDI BAMBINI

→ L’insegnante vi dividerà in gruppi ed assegnerà a ciascun gruppo il nome di un bambino o di una bambina che si è battuto per i diritti dell’infanzia.

A casa: cerca informazioni e immagini sul bambino che ti è stato assegnato e seleziona quelle che ritieni più importanti.

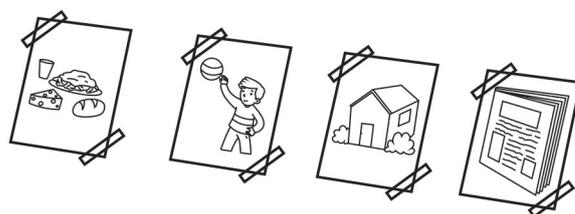
A scuola: in gruppo condividete il materiale che avete selezionato e preparate una presentazione da illustrare agli altri gruppi. Potete scegliere se realizzare un cartellone o un prodotto multimediale.

NEL GIARDINO DEI DIRITTI

Questo compito sarà realizzato al termine del progetto. Durante le varie attività, saranno conservati tutti gli elaborati realizzati dai bambini perché serviranno a costruire il giardino dei diritti, ovvero prato, alberi e fiori che saranno attaccati lungo le pareti dell'aula o del corridoio. I bambini lavoreranno divisi in gruppi.

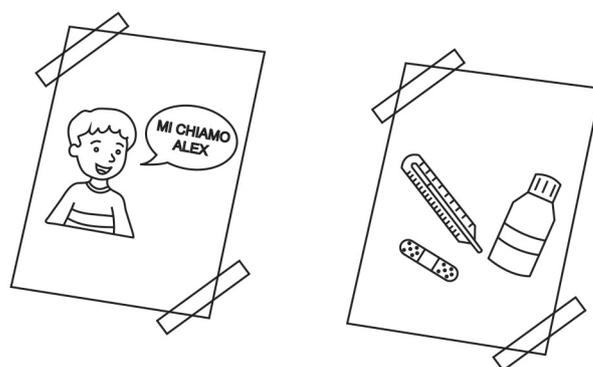
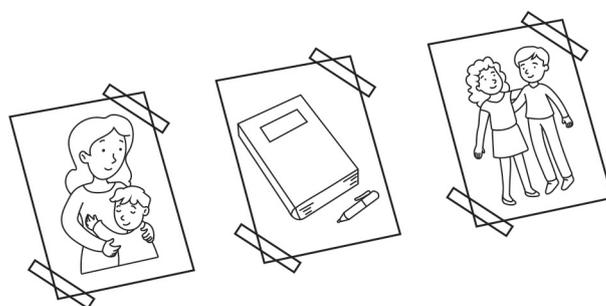
Cosa serve:

elaborati dei bambini, cartoncini e carta crespata di vari colori, forbici dalle punte arrotondate, colla, scotch, penne, pastelli, matite, pennarelli, materiale da riciclare.



Cosa fare:

- 1) Raccogli tutti i lavori realizzati durante il progetto.
- 2) Decidi con il tuo gruppo con quali parti dei tuoi lavori vuoi realizzare le parti del giardino: prato, fiori, alberi...
- 3) Sagoma, ritaglia, incolla, assembla le varie parti, usando tutta la tua creatività e cerca di mettere in risalto i lavori realizzati.
- 4) Con l'aiuto dell'insegnante, assemblate i lavori di tutti i gruppi sulle pareti che avete scelto.
- 5) Invitate i genitori e le altre classi a fare una passeggiata nel "giardino dei diritti".



► **NEL GIARDINO DEI DIRITTI**

TITOLO	Nel giardino dei diritti
DISCIPLINE COINVOLTE	Educazione civica, italiano, arte e immagine, tecnologia
DESTINATARI	Alunni di classe III
PRODOTTO FINALE	Allestimento di una mostra dei lavori
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<ul style="list-style-type: none"> • Si chiede agli alunni di assemblare tutti i lavori realizzati durante il progetto "Un mondo di diritti e di doveri", creando un giardino sulle pareti dell'aula o di un corridoio della scuola per realizzare una mostra.

► **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 del 22 maggio 2018	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012 Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica-Allegato B	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
Educazione civica	Competenza in materia di cittadinanza	È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.	Testimonia la funzione e il valore delle regole e delle leggi nei diversi ambienti di vita quotidiana.	Costituzione, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà	Cogliere l'importanza della Convenzione internazionale dei diritti dell'infanzia.
Arte e immagine	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	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.
Italiano	Competenza alfabetica funzionale	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	Condividere osservazioni oggettive e soggettive in merito ad un'esperienza concreta.

Tecnologia	Competenza imprenditoriale	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.	Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.	Intervenire e trasformare	Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici
------------	----------------------------	---	--	---------------------------	--

► Valutazione

- 1 **SCHEDA DI OSSERVAZIONE - pag. 43**
- 2 **SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - pag. 44**
- 3 **RUBRICA DI VALUTAZIONE:**

LINEE GUIDA	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
Competenza in materia di cittadinanza	LAVORI SULLA CONVENZIONE INTERNAZIONALE DEI DIRITTI DELL'INFANZIA	Conosce i principali diritti espressi dalla Convenzione internazionale dei diritti dell'infanzia	○ Conosce ed interiorizza con spirito critico i principali diritti espressi dalla Convenzione internazionale dei diritti dell'infanzia.	○ Conosce i principali diritti espressi dalla Convenzione internazionale dei diritti dell'infanzia.	○ Coglie le informazioni essenziali relative ai principali diritti espressi dalla Convenzione internazionale dei diritti dell'infanzia.	○ Coglie le informazioni essenziali relative ai principali diritti espressi dalla Convenzione internazionale dei diritti dell'infanzia, solo con l'aiuto dell'insegnante.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	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.
Competenza alfabetico funzionale	DISCUSSIONE	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 con sufficiente sicurezza il registro linguistico alla situazione.	○ Adegua il registro linguistico alla situazione, solo con l'aiuto dell'insegnante.
Competenza imprenditoriale	PRODUZIONE DI SEMPLICI PROGETTI	Si impegna per portare a compimento il lavoro.	○ Porta a termine il lavoro, con impegno.	○ Porta a termine il lavoro in modo soddisfacente.	○ Porta a termine il lavoro, con sufficiente autonomia.	○ Occorre sollecitarlo per portare a termine il lavoro.