

INDICE

- 2** Le scelte metodologiche
3 Letture
4 Scrittura e Grammatica - Discipline
6 Competenze in gioco e compiti di realtà
7 Strumenti per l'insegnante
8 Programmazione annuale
22 La certificazione delle competenze e i compiti di realtà
28 Rubriche valutazione Compiti di realtà
42 Scheda di osservazione
- 43** **ITALIANO**
44 CA - CO - CU / CE - CI / CHE - CHI
46 GA - GO - GU / GE - GI / GHE - GHI
48 GLI - LI
50 GN - NI
52 SCI - SCE - SCIE
53 SCI - SCE
54 MP - MB
56 Le doppie
58 Dividere in sillabe
59 L'accento
61 L'apostrofo
63 CQU
64 CU O QU?
65 Suoni difficili
66 C'È - CI SONO / C'ERA - C'ERANO CERA
67 La letterina H
- 69** **ALLA SCOPERTA DEI TESTI**
70 Draghino
72 Streghe e folletti
74 Il piccolo fantasma
76 L'ometto di pane e cioccolato
77 Al fiume col nonno
78 La cornacchia e i piccioni
79 A letto
80 Mattia e il nonno
82 Il bruco Terry
83 La maestra Dolcemiele
84 Alessia
85 Fufi
86 Avventura nel bosco
87 Il robot parlante
- 88** Il coniglio Carletto
89 Giochiamo con le filastrocche
90 La coccinella vanitosa | La mosca spaventata
91 Lo scoiattolo grigio
92 Il picchio
93 Il platano
94 La pubblicità
95 Un quadretto
96 L'orchestra della natura
97 **Mi alleno per l'invalsi - Italiano**
- 103** **STORIA**
104 Storie da riordinare
105 Causa, fatto, conseguenza
106 Misuriamo il tempo
107 La mia giornata
108 Riordinare la propria storia
- 109** **GEOGRAFIA**
110 Scopri la posizione
111 Gli spazi intorno a noi
112 Ambienti a confronto
- 113** **MATEMATICA E SCIENZE**
114 I numeri fino a 50
115 I numeri fino a 100
116 Gioco con i numeri
117 Addizioni in colonna con il cambio
118 Addizioni con il centinaio
119 Problemi con l'addizione
120 Sottrazioni in colonna con il cambio
121 Sottrazioni con il centinaio
122 Problemi con la sottrazione
123 Addizionare o sottrarre?
124 Addizioni e sottrazioni oltre il 100 con il cambio e non
125 La moltiplicazione
126 La tabella della moltiplicazione
127 Moltiplicazioni in colonna
128 Problemi con la moltiplicazione
129 Divisioni con il resto
130 Divisioni in colonna con e senza resto
131 Problemi con la divisione
132 Moltiplicare o dividere?
133 Linee e poligoni
- 134** La simmetria
135 A caccia di figure piane
136 Esseri viventi e non viventi
137 La pianta
138 Erbivori, carnivori, onnivori
- 139** **Mi alleno per l'invalsi - Matematica**
- 143** **PROPOSTE OPERATIVE PER ALUNNI CON BES**
145 Un piccolo drago | Svegliati, è tardi!
148 Un temporale spaventoso
149 Che paura!
150 Parole in ordine
151 A caccia di parole
152 Piccole storie da ordinare
153 Piccole storie da costruire
154 Parole da completare
155 CA - CO - CU - CE - CI
157 CHE - CHI
158 Decine e unità
159 L'abaco
160 Addizioni in colonna senza cambio
161 Problema con l'addizione
162 Sottrazioni in colonna
163 Problema con la sottrazione
164 La moltiplicazione
165 Problema con la moltiplicazione
166 La divisione come ripartizione
167 Problema con la divisione
168 Dall'immagine al problema



ARDEA EDITRICE

AZIENDA CON SISTEMA
DI GESTIONE QUALITÀ
CERTIFICATO DA DNV GL
= ISO 9001 =

Via Capri, 67 - 80026 Casoria (Napoli)
Tel. +39 081-7599674 fax +39 081-2509571
www.ardeaeditrice.it
e-mail: ardeaeditrice@tin.it

Autore: Rosa Dattolico

Programmazione annuale, compiti di realtà: Giusi Landi

Responsabile editoriale: Roberto Capobianco

Redazione: Antonio Riccio

Illustrazioni: Francesca Ferrera

Grafica e impaginazione: Stefano Guarracino - Diana Perrotti

Copertina: Stefano Guarracino

Tutti i diritti sono riservati.
© 2018 by Editrice Ardea Web s.r.l.

È assolutamente vietato riprodurre l'opera anche parzialmente e utilizzare l'impostazione, i concetti, gli spunti o le illustrazioni, senza l'autorizzazione della casa Editrice Ardea Web s.r.l.

2018	2019	2020	2021	2022
1	2	3	4	5

Questo volume è stato stampato presso
Arti Grafiche Italo Cernia - Via Capri, 67 - Casoria (NA) - ITALIA

Le scelte metodologiche

Importantissima risulta, pertanto, da parte degli insegnanti, la 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 nel confronto anche 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 ricerche e scoperte personali;
- proporre l'analisi delle regole linguistiche come scoperta, dovuta all'analisi testuale;
- sollecitare l'interesse per la lettura;
- consolidare la lettura con strategie diverse: lettura silenziosa, ad alta voce da parte dell'insegnante, animata, espressiva;
- arricchire il lessico con giochi linguistici;
- potenziare la scrittura di varie tipologie testuali con testi guidati;
- stimolare la fantasia, l'immaginazione e la creatività con conversazioni, confronti, osservazioni, manipolazione e rielaborazione dei testi;
- coscientizzare gli alunni su capacità e limiti personali (metacognizione), attraverso conversazioni e discussioni critiche.

Si tratta, come è facile notare, dei metodi della valorizzazione e della problematizzazione, della ricerca e della scoperta personale, del lavoro di gruppo e della manipolazione linguistica.

Solo dopo questo percorso, è molto più semplice far apprendere agli alunni le quattro abilità linguistiche fondamentali: **ascoltare, parlare, leggere, scrivere**. Con gradualità e continuità, attraverso la **didattica dell'ologramma**, come si può dedurre dai vari percorsi già evidenziati dalle scelte metodologiche.

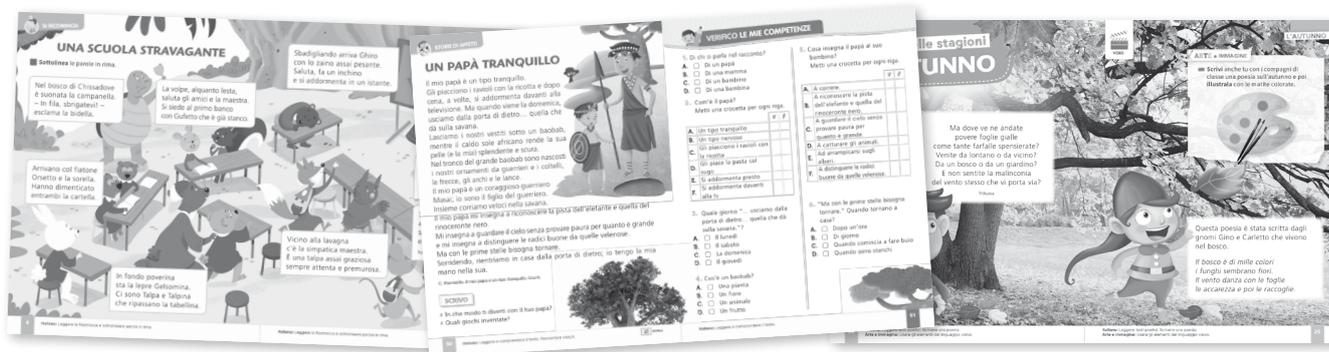
IL PROGETTO DI CLASSE SECONDA

LETTURE



Il libro di lettura offre ai bambini una vastissima gamma di proposte operative, consentendo da parte di ciascuno un percorso di apprendimento armonico delle componenti **cognitive, affettive e sociali** attraverso attività graduali e stimolanti.

Partendo da esperienze significative, vengono sviluppate varie tematiche attraverso punti di vista diversi che prendono in considerazione più **aspetti disciplinari** e rimandi alla **Cittadinanza e Costituzione** per lo sviluppo integrale del bambino.



I contenuti delle letture contengono riferimenti agli ambiti di esperienza e agli interessi tipici dell'età dei bambini.

Vengono proposti **testi di vario genere** corredati da attività di **comprensione**, di **analisi** e di **produzione scritta**.

I racconti fantastici del libro rappresentano per l'alunno uno strumento prezioso per stimolare la **fantasia** e il **pensiero narrativo**.

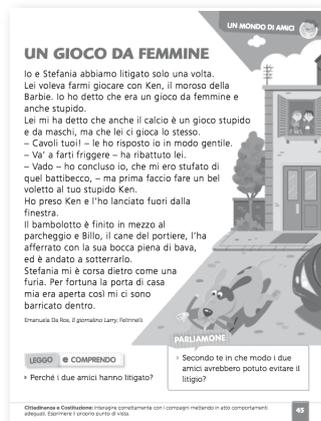
Le ultime pagine del volume sono dedicate ad attività di preparazione per le prove **Invalsi**.

Nel volume sono presenti i **compiti di realtà** che, prendendo spunto da un argomento, invitano l'alunno a mettersi in gioco, utilizzando con consapevolezza conoscenze e abilità cognitive e relazionali acquisite per risolvere una **situazione autentica e realistica**.

Non mancano pagine per la verifica degli apprendimenti.

Il volume offre agli insegnanti un valido supporto per il lavoro da svolgere in classe.

Grande attenzione è data ai **laboratori linguistici** ed **espressivi**, ai **lavori di gruppo** e al **confronto interpersonale** per valorizzare l'apprendimento cooperativo e la dimensione sociale dell'attività scolastica.

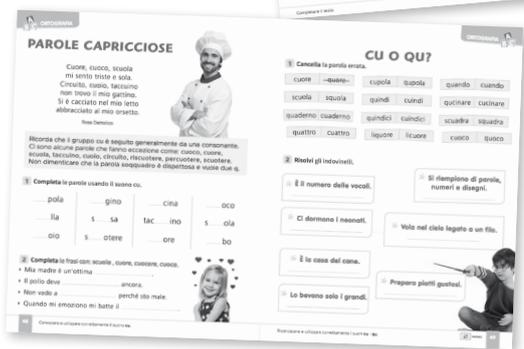


SCRITTURA E GRAMMATICA



Una proposta fortemente integrata con il libro di lettura.

I bambini vengono guidati alla **comprensione** e alla **produzione di testi di diverso tipo**, attraverso immagini e domande stimolo per esprimere vissuti ed esperienze e allenare la fantasia.



Un percorso chiaro e graduale introduce l'alunno tra le difficoltà **ortografiche, sintattiche e morfologiche**, permettendogli di riflettere sulla lingua che già utilizza parlando e scrivendo.

Le pagine ricche di esercizi conducono l'alunno alla scoperta delle principali **regole grammaticali**. È sistematicamente presente la **verifica degli apprendimenti**.



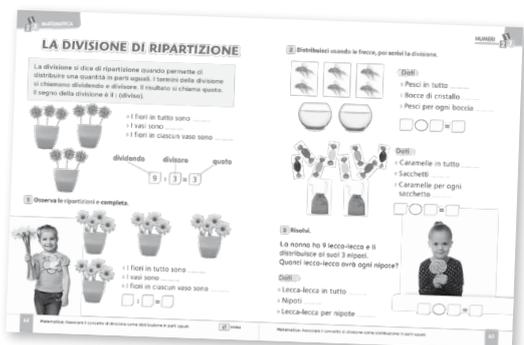
DISCIPLINE

I contenuti disciplinari affrontano con gradualità e chiarezza i vari argomenti.

Caratteristica fondamentale è quella di proporre numerose pagine operative per ogni argomento trattato. Nel volume sono presenti pagine per la verifica degli apprendimenti.

Matematica

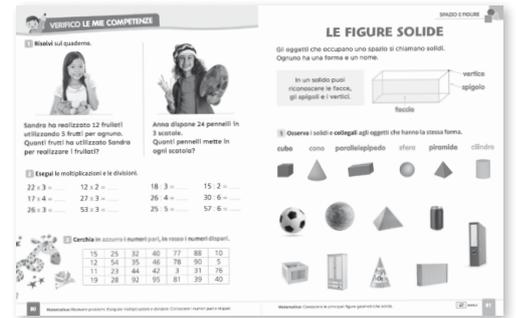
Il percorso logico matematico insiste in modo particolare sulle acquisizioni delle abilità e delle competenze legate al **calcolo** e alle strategie di soluzioni di semplici **situazioni problematiche**.



Non vengono trascurate attività di **misura** di tipo non convenzionale e di conoscenza dei concetti di base della **geometria**.

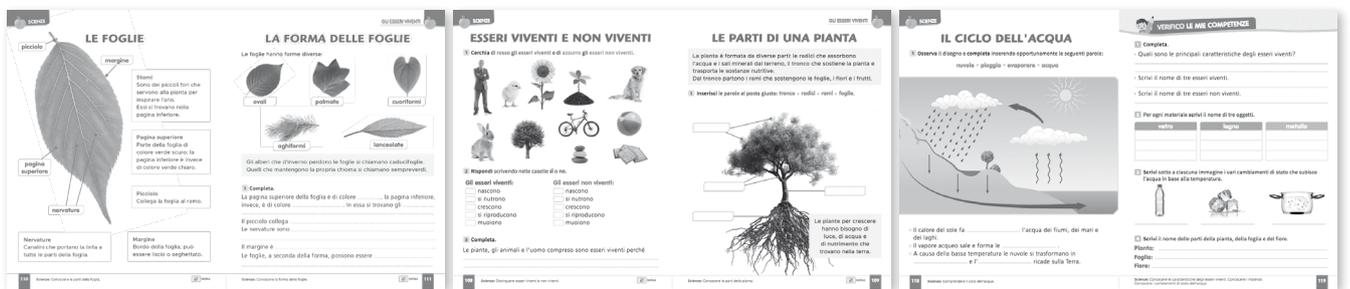
Il progetto sviluppa abilità relative al trattamento dei dati e alla logica delle **classificazioni** e delle **relazioni**.

Sono presenti pagine dedicate alle **verifica degli apprendimenti** e pagine dedicate ad attività di preparazione per le prove **Invalsi**.



Scienze - Tecnologia

Il percorso di scienze e tecnologia affronta le caratteristiche di **piante** e **animali** e quelle dei **materiali**; questi ultimi diventano per i bambini oggetto di osservazione e di scoperte.



Storia

In storia i bambini vengono avviati attraverso esperienze vissute a percepire il **tempo** e la sua scansione, misurarlo e definire periodi; cogliere i rapporti di causa-effetto e le trasformazioni legate allo scorrere del tempo attraverso le varie fonti.



Geografia

In geografia vengono analizzati gli spazi noti al bambino e approfonditi gli **indicatori spaziali** per permettere a ciascun alunno di orientarsi in un territorio che all'inizio è quello vissuto, e poi quello rappresentato visivamente, ossia graficamente, ma anche verbalmente attraverso l'acquisizione del linguaggio specifico della disciplina.



COMPETENZE IN GIOCO e COMPITI DI REALTÀ



Il volume di **Competenze in gioco e compiti di realtà** si divide in due sezioni: il laboratorio interdisciplinare con la fiaba **“Il brutto anatroccolo”**; un breve percorso sui **comportamenti e le emozioni**, nella prima, e i compiti di realtà, già presenti nel volume di lettura, nella seconda.

Le attività didattiche, adeguate alle capacità dei bambini, sviluppano i suddetti argomenti attraverso percorsi formativi in grado di mettere in gioco le competenze acquisite dagli alunni e di promuoverne altre, favorendo lo svolgimento dei compiti di realtà.

Il volume così progettato favorirà la progressione armonica e la sicurezza degli apprendimenti da parte dei singoli alunni perché messi in una situazione in cui si integrano efficacemente **conoscenze e abilità, aspetti cognitivi** nel rispetto di **stili e ritmi di apprendimento** e socio-emotivo-affettivi.

Gli alunni impareranno attraverso la totalità dei linguaggi a:

- pensare;
- decidere;
- progettare;
- socializzare;
- comunicare e manifestare i loro pensieri;
- conoscere sè stessi;
- riflettere sui propri comportamenti e sulle emozioni;
- conoscere e rispettare le regole per una civile convivenza.

RICICLIAMO L'AUTUNNO

CHI COSA
Dividetevi in piccoli gruppi e, con il materiale riciclato, realizzare gli elementi che caratterizzano la stagione autunnale. Con gli stessi abbellite la vostra aula o allestite una mostra.

CHI COSA TI SERVE
• Raccogliere informazioni sull'importanza del riciclo e sulle caratteristiche dell'autunno (es. leggi pag. 27 del tuo libro).
• Selezionare materiale da riciclare.
• Progettare la costruzione di un oggetto focoso costruiti, quali materiali servono, come si realizza l'oggetto?

COME
• Leggere a pagg. 26-27 del vostro libro.
• Discutete con i compagni e con l'insegnante.
• Decidete quali oggetti realizzare (ovvero materiali di elementi che caratterizzano la stagione) e che materiale vi serve.
• Portate in classe il materiale occorrente (deve trattarsi di materiali da riciclare).
• Dividetevi in gruppi.
• Ogni gruppo avrà il compito di progettare e realizzare un oggetto diverso.
• Con gli oggetti, abbellite la vostra aula o allestite una mostra.

ISTRUZIONI

	OCCORRENTE	ISTRUZIONI
Interessante	molto	
Diversa	abbastanza	
Facile	poco	

• Qual è faccina scegliersi per indicare come ti è sembrata questa attività? Segna con una X.

• Questa attività è stata...

LA LOTTA IN GIARDINO

Leggi e racconta.
Oggi c'è stata una lotta in giardino. Marco e Stefano giocavano a palla, e a un certo punto Stefano, invece di tirare la palla verso Marco, l'ha mandata con un calcio dall'altra parte. Allora Marco gli ha gridato due o tre parole e poi gli ha tirato della terra addosso, e poi hanno cominciato a fare la lotta, e sono caduti per terra, rotolando, e si picchiavano in silenzio. Intorno a loro c'erano molti bambini a guardare, e facevano degli strilli. Susanna è arrivata ed è rimasta a guardare la lotta per un po'. Poi ha detto: - Che brutta lotta!

ATTIVITÀ DI ANIMAZIONE ALLI LAVORI DI CASA e piccoli gruppi nel povero anatroccolo:
la paura lo riflettano

COMPETENZE DI EMOTIONE
Il povero anatroccolo era triste perché era grigio e diverso da questo comportamento da...

LA LOTTA IN GIARDINO
Altera l'aspetto e colorare il libro. Sono: Disegnare e colorare: realizzare un oggetto focoso costruiti, quali materiali servono, come si realizza l'oggetto?

Leggi e racconta con una fi, e affermazioni che ti sembrano giuste. Poi confrontale con quelle dei tuoi compagni di classe.
Non si deve litigare mai.
A volte succede di litigare.
È bello litigare.
Bisogna ascoltare con calma le proprie ragioni e ascoltare quelle dell'altro.
Bisogna alzare la voce per aver ragione.
Bisogna cercare di fare pace.

Obiettivo a Conoscere: Riflettere sui comportamenti per risolvere i propri problemi con gli altri.

STRUMENTI PER L'INSEGNANTE

Guida e Libro Digitale



La Guida contiene una serie di spunti operativi e di idee da utilizzare ad integrazione ed espansione del libro di testo e dei volumi che compongono il Progetto. Le attività proposte si caratterizzano come suggerimenti e strategie finalizzati alla programmazione e alla realizzazione di percorsi individualizzati-personalizzati. **La Guida contiene:**

Programmazione annuale per competenze (con i traguardi per lo sviluppo delle competenze, gli obiettivi di apprendimento, le attività e i contenuti).

Rubriche per la valutazione dei compiti di realtà.

Schede operative (italiano, storia, geografia, matematica, scienze, tecnologia) per verificare e consolidare i livelli di apprendimento di ciascun alunno.

Comprensione e produzione di testi espressivi, informativi e pragmatici.

Proposte di didattica inclusiva per definire un curriculum funzionale, che miri a rispettare i diritti educativi per quegli alunni in difficoltà di apprendimento.

Libro digitale (DVD), che rappresenta un utile strumento di supporto di conoscenza per una efficace **didattica inclusiva**.



Progetto Accoglienza

per far sì che i bambini possano vivere i primi giorni di scuola in un clima sereno e positivo che faciliti la formazione di legami veri per crescere, con gioia, insieme ai compagni di classe. Il Progetto è ricco di attività stimolanti che potranno dare all'insegnante utili indicazioni sulla situazione di partenza di ciascun alunno.



Laboratorio Espressivo

Le proposte didattiche, in riferimento alla **musica** e all'**educazione fisica** presenti nei vari volumi del Progetto, vengono riprese e ampliate nel **Laboratorio espressivo**.

Esse rappresentano un utile supporto per l'insegnante al fine di impostare percorsi di lavoro che potrà arricchire, recuperando e valorizzando le esperienze vissute dagli alunni anche al di fuori dell'ambiente scolastico.

I primi due Laboratori, relativi alle classi prime e seconde, contengono le recite da utilizzare all'occorrenza mentre il volume delle classi terze contiene attività stimolanti per giocare con la fiaba e la favola.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

Nelle pagine del libro di testo “**STREPITOSO!**”, i docenti possono trovare i percorsi necessari per i contenuti e le attività elencati nella seguente programmazione annuale.

Rispettando le varie tipologie metodologiche e didattiche, che attengono alla libera scelta di ogni docente, il curriculum delle discipline che qui si propone intende fornire un itinerario ragionato che parte dalle **competenze chiave europee** e dal **profilo dello studente**, così come declinato nelle Indicazioni 2012, per individuare contenuti e attività che mirino al raggiungimento degli **obiettivi di apprendimento** e di quei “**traguardi per lo sviluppo delle competenze**” che “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”.

CURRICOLO DI ITALIANO

Competenze chiave	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.
Profilo dello studente. Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione	Indicazioni nazionali per il curriculum	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.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento ITALIANO	Attività e contenuti ITALIANO
Ascolto e parlato		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ L'alunno partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo...) con i compagni e gli insegnanti, rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione), rispettando i turni di parola. ◆ Comprendere l'argomento e le informazioni principali dei discorsi affrontati in classe. ◆ Ascoltare testi narrativi ed espositivi, mostrando di saperne cogliere il senso globale, e risporli in modo comprensibile a chi ascolta. ◆ Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. ◆ Raccontare storie personali o fantastiche, rispettando l'ordine cronologico. ◆ Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Conversazioni: ascoltare e parlare. ◆ Ascolto e comprensione di letture dell'insegnante. ◆ Parlato spontaneo, rispettando i turni di parola. ◆ Parlato pianificato, per raccontare storie e esperienze.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

Lettura

- | | | |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ◆ 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. | <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 diverso tipo, 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"> ◆ Strategie per la comprensione di testi di diverso genere e per ricavarne informazioni: porre domande, individuazione di parole chiave, presentazione di semplici schemi con visualizzazione grafica delle relazioni che legano i concetti. ◆ Lettura silenziosa e lettura ad alta voce, con graduale capacità di adattare l'espressione al tipo di brano letto. |
|--|---|--|

Scrittura

- | | | |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ◆ 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"> ◆ Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. ◆ Scrivere sotto dettatura, curando 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. | <p>TESTI INFORMATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Fruizione e produzione di testi informativi con individuazione dei legami logici, narrativi o descrittivi, curando il passaggio dallo schema al testo e dal testo allo schema. <p>TESTI ESPRESSIVI</p> <p>Descrizione</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Descrizione di ambienti osservati usando i dati di posizione. ◆ Descrizione di persone all'interno di un ambiente. ◆ Uso del discorso diretto. ◆ Unione delle descrizioni usando la giustapposizione (ambiente + persona + discorso diretto). <p>Narrazione</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Costruzione di linee del tempo per raccontare esperienze personali e storie fantastiche. <p>Narrazione + descrizione</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Inserimento delle descrizioni di ambienti e persone nelle favole realizzate. |
|---|---|--|

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

Costruzione di fiabe:

- ◆ Il percorso si divide in due fasi:

fase 1: individuazione della struttura della fiaba attraverso lo smontaggio di fiabe note (situazione iniziale - il protagonista entra in azione - intervento dell'antagonista e danneggiamento del protagonista - azione dell'eroe e sconfitta dell'antagonista - lieto fine).

fase 2: costruzione di fiabe individuali o di gruppo, seguendo la struttura individuata.

TESTI PRAGMATICI

- ◆ Fruizione e produzione di testi pragmatico-sociali in relazione a scopi e destinatari diversi.

LA PUNTEGGIATURA

- ◆ I segni di punteggiatura: uso del punto, della virgola, del punto e virgola, del punto esclamativo, interrogativo, dei punti di sospensione, dei due punti (per elencare, spiegare, al posto di perché-perciò, per introdurre il discorso diretto).

Acquisizione ed espansione del lessico produttivo e ricettivo

- ◆ Capisce e utilizza, nell'uso orale e scritto, i vocaboli fondamentali.

- ◆ Comprendere in brevi testi il significato di 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.

- ◆ Arricchimento del lessico attraverso la lettura dei testi proposti e il riutilizzo dei diversi termini nei propri testi.

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sulla lingua

- ◆ Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali, relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice.

- ◆ Confrontare testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto, ecc.)
- ◆ Riconoscere se una frase è o no completa, costituita, cioè, dagli elementi essenziali.
- ◆ Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.

DIFFICOLTÀ ORTOGRAFICHE

- ◆ Consolidamento della conoscenza delle convenzioni ortografiche: digrammi, trigrammi, è verbo - e congiunzione, uso dell'h...

SOGGETTO - PREDICATO - ESPANSIONI

- ◆ Individuazione nel testo di frasi semplici.
- ◆ Individuazione del gruppo del soggetto e del gruppo del predicato; del soggetto e del predicato (frase minima); delle espansioni.

LE PARTI DEL DISCORSO

- ◆ Individuazione, all'interno della frase, di alcune parti del discorso: i nomi, gli articoli, la preposizione, l'aggettivo, il verbo (dopo aver riportato la frase in un semplice schema che aiuti a comprendere la relazione logica che lega le varie parti).

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

CURRICOLO DI STORIA E GEOGRAFIA

<p>Competenze chiave</p>	<p>Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006</p>	<p>Imparare a imparare è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità, come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.</p>
<p>Profilo dello studente. Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione</p>	<p>Indicazioni nazionali per il curriculum</p>	<p>Si orienta nello spazio e nel tempo, dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.</p>

CITTADINANZA E COSTITUZIONE

<p>Competenze chiave</p>	<p>Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006</p>	<p>Le competenze sociali e civiche includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.</p>
<p>Profilo dello studente. Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione</p>	<p>Indicazioni nazionali per il curriculum</p>	<p>Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche, alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.</p>

<p>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</p>	<p>Obiettivi di apprendimento STORIA</p>	<p>Attività e contenuti STORIA</p>
<p>Uso delle fonti</p>		<p>Concetto di fonte quale oggetto che ci aiuta a ricostruire il nostro passato: l'insegnante porta in classe una valigia con alcuni oggetti delle sue vacanze. Cosa ci fanno capire quegli oggetti? Anche i bambini portano a scuola alcuni oggetti delle loro vacanze. Cosa ci fanno capire? Costruzione di una tabella degli oggetti portati a scuola, differenziando documenti scritti, reperti, fonti visive.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ◆ L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. ◆ Riconosce ed esplora, in modo via via più approfondito, le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza ◆ Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato. 	

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

Organizzazione delle informazioni

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ◆ Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi; e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. ◆ 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 (calendario, linea temporale...). |
|--|--|

Strumenti concettuali

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ◆ Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi dell'antichità, di storie, racconti, biografie del passato. ◆ Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. |
|---|---|

Produzione scritta e orale

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ◆ Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. ◆ Racconta i fatti e sa produrre semplici testi storici, anche con 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. |
|--|--|

IL TEMPO TRASFORMA

- ◆ Relazioni temporali e relazioni causa-effetto con l'utilizzo della freccia del perché-perciò in eventi in cui ci sia lo scorrere del tempo che provoca trasformazioni di oggetti, persone, animali, ambienti... Produzione del relativo testo informativo.
- ◆ Individuazione delle trasformazioni operate dall'uomo.

IL TEMPO SCORRE

L'orologio

- ◆ Lettura dell'orologio (le ore, i minuti, i secondi). Costruzione di un orologio con il cartoncino.

La storia personale

- Dopo aver raccolto materiale vario relativo alla propria infanzia, si passa alla costruzione del libro della storia personale:
- ◆ Classificazione del materiale raccolto (testimonianza, reperto, documento scritto, fonte visiva).
 - ◆ Inserimento nel libro della storia personale, formando vari capitoli.
 - ◆ Costruzione della linea del tempo della propria vita.
 - ◆ Utilizzo di un programma di videoscrittura per scrivere alcune pagine del libro della storia personale con inserimento di immagini.
 - ◆ Il libro potrebbe essere regalato da ogni alunno alla propria mamma, nel giorno della relativa festa.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento GEOGRAFIA	Attività e contenuti GEOGRAFIA
Orientamento		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ L'alunno si orienta nello spazio circostante, utilizzando riferimenti topologici. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento e utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc...) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Riconoscimento di organizzatori spaziali nella realtà e su schede predisposte.
Linguaggio della geo-graficità		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche, realizzare semplici schizzi cartografici, progettare percorsi. ◆ Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti. 	<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. 	<p>RAPPRESENTARE OGGETTI</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Osservazione e descrizione di oggetti presenti nell'ambiente. ◆ Rappresentazione grafica di alcuni elementi da punti di vista differenti. <p>RAPPRESENTARE AMBIENTI</p> <p>Per imparare a riconoscere i diversi tipi di paesaggio e a comprendere il concetto di ambiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Partendo da foto, cartoline, immagini varie delle vacanze degli alunni, distinguere ambienti di montagna, pianura, collina, mare, città. <p>Per ognuno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 lettura dell'immagine 2 creazione della struttura dell'immagine, numerando e distinguendo le parti dell'immagine e i costituenti dell'immagine 3 schema descrittivo 4 produzione del testo informativo. <ul style="list-style-type: none"> ◆ Conversazioni-stimolo sul rapporto uomo-ambiente derivate dall'osservazione delle immagini. <p>LE PIANTE</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Creazione del plastico del proprio territorio. ◆ Dal plastico (fotografato dall'alto) alla mappa, trasformando gli elementi principali in simboli geografici con relativa legenda. ◆ Allo stesso modo: dalla ricostruzione della propria aula in tre dimensioni alla conseguente trasformazione in pianta. <p>RAPPRESENTARE PERCORSI</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Esecuzioni di percorsi nello spazio e sul quaderno.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

Paesaggio		OSSERVAZIONE DELL'AMBIENTE E INDIVIDUAZIONE DELLE RELAZIONI OPPORTUNE ◆ Disegno e ricostruzione del territorio anche attraverso un cartellone, distinguendo elementi fisici e antropici.
◆ Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.). ◆ Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.).	◆ Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. ◆ Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici.	
Regione e sistema territoriale		
◆ 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.	◆ Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni.	

CURRICOLO DI MATEMATICA - SCIENZE - TECNOLOGIA

Competenze chiave	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	<p>La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni).</p> <p>La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati.</p> <p>La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.</p> <p>La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.</p>
Profilo dello studente. Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione	Indicazioni nazionali per il curriculum	<p>Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.</p> <p>Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento MATEMATICA	Attività e contenuti MATEMATICA
Numeri		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre, ... ◆ 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 e verbalizzare le procedure di calcolo. ◆ Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. ◆ Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Conoscenza e scrittura dei numeri oltre il 20. ◆ Scrittura dei numeri oltre il 20 con i regoli e con l'abaco. ◆ Scomposizione dei numeri. ◆ Ordinamento dei numeri. ◆ Uso dei BAM: scoperta del centinaio. ◆ Costruzione del centinaio con i regoli e sull'abaco. ◆ Esecuzione di addizioni fino a 100 con i regoli e con l'abaco. ◆ Esecuzione di addizioni: come insieme unione, con i regoli, sulla linea dei numeri. ◆ Esecuzione di addizioni fino a 100 con i regoli e con l'abaco, prima senza cambio, poi con il cambio. ◆ Esecuzione di sottrazioni fino a 100 con i regoli e con l'abaco, prima senza prestito, poi con il prestito. ◆ Esecuzione di sottrazioni fino a 100 in colonna con il prestito. ◆ Completamento di tabelle dell'addizione e della sottrazione. ◆ Scoperta di alcune proprietà delle operazioni. Strategie di calcolo veloce. ◆ Esecuzione di problemi con l'addizione e con la sottrazione partendo da situazioni problematiche reali. ◆ Costruzione della tabella a doppia entrata per l'acquisizione del concetto di moltiplicazione. ◆ Esecuzione di moltiplicazioni come addizione ripetuta. ◆ Esecuzione di moltiplicazione con gli schieramenti. ◆ Costruzione e memorizzazione di tabelline. ◆ Esecuzione di moltiplicazioni in colonna senza cambio e con il cambio. ◆ Completamento di tabelle della moltiplicazione. ◆ Esecuzione di problemi con la moltiplicazione, partendo da situazioni problematiche reali. ◆ Avvio al concetto di divisione.

Spazio e figure

- | | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ◆ Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. ◆ Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure. ◆ Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura. | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo. ◆ Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). ◆ 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 il percorso desiderato. ◆ Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. ◆ Disegnare figure geometriche. | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Individuazione di figure geometriche nella realtà. ◆ Disegno di figure geometriche. ◆ Esecuzione di percorsi e localizzazione di punti in un reticolo. ◆ Giochi didattici motori su reticolo e coordinate. ◆ Rappresentazioni grafiche con la simmetria. ◆ Misurazioni di oggetti vari con misure arbitrarie e non. |
|---|--|--|

Relazioni, dati e previsioni

- | | | |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ◆ Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. ◆ Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. ◆ 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. ◆ Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. ◆ Costruisce ragionamenti, formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista degli altri. ◆ Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici. ◆ 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. | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. ◆ Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. ◆ Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. ◆ Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Classificazioni di vario genere in base a uno o più criteri. ◆ Raccolta di dati e rappresentazione attraverso istogrammi. ◆ Giochi didattici sulla probabilità. |
|---|--|---|

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento SCIENZE	Attività e contenuti SCIENZE
Esplorare e descrivere oggetti e materiali		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. ◆ 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. ◆ Individua nei fenomeni somiglianze e differenze; fa misurazioni, registra dati significativi; identifica relazioni spazio/temporali. ◆ Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. ◆ Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando il linguaggio appropriato. ◆ Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 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. ◆ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Attività di osservazione e descrizione di oggetti attraverso i cinque sensi. ◆ Individuazione della proprietà degli oggetti. ◆ Classificazione di oggetti.
Osservare e sperimentare sul campo		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. ◆ 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. ◆ Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. ◆ Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. ◆ Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. ◆ Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti, ecc. Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. ◆ Osservare, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni e delle acque. ◆ Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.). ◆ 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). 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Scoperta delle piante e degli animali del proprio ambiente. Raccolta dei dati in tabella e in uno schema descrittivo - logico. Successiva trasformazione in testo informativo orale o scritto. ◆ Semplici esperimenti/ osservazioni con le piante (per scoprire l'importanza della luce e dell'acqua per la loro crescita) e con i lieviti (legati, ad esempio, alla fermentazione che porta alla trasformazione del mosto in vino).

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

L'uomo, gli esseri viventi, l'ambiente

<ul style="list-style-type: none"> ◆ Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. ◆ Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi, ed ha cura della sua salute. ◆ Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. ◆ Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo, ecc.) per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento. ◆ Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Osservazione del proprio ambiente. ◆ Creazione di un cartellone con elementi fisici e antropici; rilevazione delle trasformazioni operate dall'uomo e prima consapevolezza delle relazioni logiche – spaziali – temporali che legano gli elementi dell'ambiente.
---	--	---

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento TECNOLOGIA	Attività e contenuti TECNOLOGIA
<ul style="list-style-type: none"> ◆ L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. ◆ È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. ◆ Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura, e di spiegarne il funzionamento. ◆ Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. ◆ Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. ◆ Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. ◆ Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. ◆ Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. ◆ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ◆ Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. ◆ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Osservazione e classificazione di oggetti. ◆ Costruzione di oggetti vari, di cartelloni per le diverse attività scolastiche, di biglietti d'auguri, di semplici lavori per le festività o per piccole drammatizzazioni. ◆ Uso di giochi didattici (software didattico) per le diverse discipline. ◆ Utilizzo di programmi di videoscrittura: scrivere, formattare un testo, uso di forme, inserimento di immagini. ◆ Utilizzo di software per disegnare. ◆ Utilizzo di software per presentazioni multimediali. ◆ Utilizzo di software per introdurre gli alunni al coding: Micromondi e/o i giochi presenti sul sito www.code.org
	<p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. ◆ Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relativi alla propria classe. ◆ Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. ◆ Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 	
	<p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. ◆ Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. ◆ Realizzare un oggetto in cartoncino, descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. ◆ Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. 	

CURRICOLO DI ARTE E IMMAGINE - MUSICA - EDUCAZIONE FISICA

Competenze chiave	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	Consapevolezza ed espressione culturale riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.
Profilo dello studente. Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione	Indicazioni nazionali per il curriculum	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento ARTE E IMMAGINE	Attività e contenuti ARTE E IMMAGINE
Esprimersi e comunicare		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. ◆ Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. ◆ Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Immagini, colori e vissuti: utilizzo di tecniche diverse. ◆ Utilizzo di immagini e suoni al computer: uso di PowerPoint o altro software di presentazione. ◆ Utilizzo di software per il disegno. (Paint, Tux Paint o altro software simile).
Osservare e leggere le immagini		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini e messaggi multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente, descrivendo gli elementi formali, e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. ◆ Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio), individuando il loro significato espressivo. 	<p>GLI ELEMENTI DEL LINGUAGGIO VISIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Individuazione dei costituenti; il costituente dominante; la linea; le forme; luci e ombre; il colore, la scala cromatica, il cerchio dei colori, colori caldi e freddi.
Comprendere e apprezzare le opere d'arte		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Individuare in un'opera d'arte, sia antica che 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 alcune opere significative relativamente agli aspetti evidenziati dall'obiettivo di apprendimento.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento MUSICA	Attività e contenuti MUSICA
Esprimersi e comunicare		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. ◆ Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Sonorizzazione di racconti e filastrocche. ◆ Giochi musicali: improvvisazione, riproduzione, musica d'insieme, collegandosi alla gestualità e al movimento di tutto il corpo.
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. ◆ Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Canti a una e più voci.
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. ◆ Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. 	<p>GLI ELEMENTI DEL LINGUAGGIO MUSICALE</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Giochi per il riconoscimento dei parametri del suono: ritmo, intensità, altezza, durata, timbro. ◆ Riconoscimento e descrizione di suoni ed eventi sonori con particolare riferimento ai suoni dell'ambiente: suoni naturali e artificiali.
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Giochi di trasformazione dei suoni in simbologie non convenzionali.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento EDUCAZIONE FISICA	Attività e contenuti EDUCAZIONE FISICA
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo		
<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.
Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 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.
Il gioco, lo sport, le regole e il fair play		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport 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 giocosport. ◆ 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. ◆ Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Giochi di squadra. ◆ Le regole del gioco.
Salute, benessere, prevenzione e sicurezza		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, 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).

La certificazione delle competenze e i compiti di realtà

L'attuale normativa italiana 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.

Con la **C.M. n. 3 del 13 febbraio 2015** e le Linee Guida per la certificazione delle Competenze, riviste nel 2017, il MIUR ha proposto alle scuole del primo ciclo un modello nazionale per la certificazione delle competenze degli allievi e ne ha fornito una solida giustificazione pedagogica e didattica. Le nuove Linee Guida ripropongono essenzialmente quelle precedenti; il modello per la certificazione delle competenze fa riferimento alle competenze chiave europee del 2006, articolate in dettaglio dalle competenze previste dal Profilo che, però, sono state ridotte nel numero e semplificate, come richiesto dalle scuole che hanno sperimentato il modello.

Il punto di partenza è costituito dalle Indicazioni 2012. Da esse le Linee Guida traggono alcune considerazioni fondamentali:

- 1) la maturazione delle competenze costituisce la finalità essenziale di tutto il curricolo;
- 2) le competenze da certificare sono quelle contenute nel Profilo dello studente;
- 3) le competenze devono essere promosse, rilevate e valutate in base ai traguardi di sviluppo disciplinari e trasversali riportati nelle Indicazioni;
- 4) le competenze sono un costrutto complesso che si compone di conoscenze, abilità, atteggiamenti, emozioni, potenzialità e attitudini personali;
- 5) le competenze devono essere oggetto di osservazione, documentazione e valutazione;
- 6) solo al termine di tale processo si può giungere alla certificazione delle competenze, che nel corso del primo ciclo va fatta due volte, al termine della scuola primaria e al termine della scuola secondaria di primo grado.

La scheda ministeriale

I 4 livelli per la certificazione delle competenze

Le competenze chiave per l'apprendimento permanente (Parlamento europeo e Consiglio, 2006)

Dal profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione (Indicazioni 2012)



Istituzione scolastica

**SCHEDA PER LA CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE
AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE**

Il Dirigente Scolastico

Visti gli atti d'ufficio relativi alle valutazioni espresse dagli insegnanti e ai giudizi definiti dal Consiglio di classe in sede di scrutinio finale;
tenuto conto del percorso scolastico ed in riferimento al Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione;

CERTIFICA

che l'allun
nat ... a nell'anno scolastico/..... la classe sez. con orario settimanale di ore;
ha frequentato nell'anno scolastico/..... la classe sez. con orario settimanale di ore;
ha raggiunto i livelli di competenza di seguito illustrati.

Livello	Indicatori esplicativi
A - Avanzato	L'allievo 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.
Intermedio	L'allievo svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C - Base	L'allievo 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'allievo, se opportunamente guidato, svolge compiti semplici in situazioni note.

Data

Il Dirigente Scolastico

Competenze chiave europee ¹	Competenze dal Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione ²	Livello
1 Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere i prodotti comunicativi e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	
2 Comunicazione nelle lingue straniere	E' in grado di esprimersi in lingua inglese a livello elementare (A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento) e, in una seconda lingua europea, di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. Utilizza la lingua inglese anche con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	
3 Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse.	
4 Competenze digitali	Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone.	
5 Imparare ad imparare	Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.	
6 Competenze sociali e civiche	Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.	
7 Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.	
8 Consapevolezza ed espressione culturale	Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime e dimostra interesse per gli ambiti motori, artistici e musicali.	
9	L'allievo ha inoltre mostrato significative competenze nello svolgimento di attività scolastiche e/o extrascolastiche, relativamente a:	

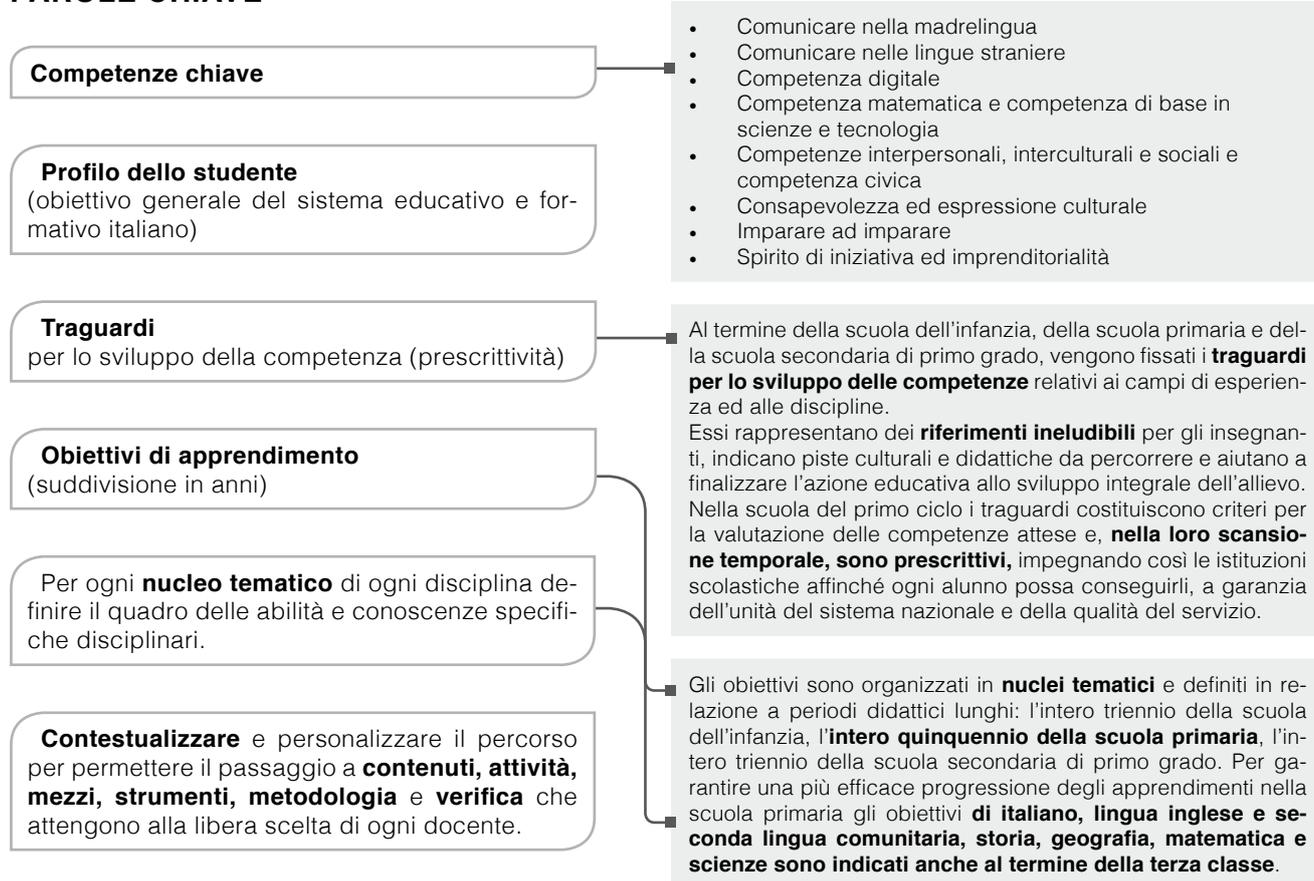
¹ Dalla Raccomandazione 2006/962/CE del 18 dicembre 2006 del Parlamento europeo e del Consiglio.
² Dalle "Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012". D.M. n. 254 del 16 novembre 2012.

Nelle Linee Guida si specifica, inoltre, che la certificazione delle competenze va intesa non “come semplice **trasposizione degli esiti degli apprendimenti disciplinari**, ma come valutazione complessiva in ordine alla **capacità degli allievi di utilizzare i saperi acquisiti per affrontare compiti e problemi, complessi e nuovi, reali o simulati**. Con l’atto della certificazione si vuole richiamare l’attenzione sul nuovo costrutto della competenza, che impone alla scuola di ripensare il proprio modo di procedere, suggerendo di utilizzare gli apprendimenti acquisiti nell’ambito delle singole discipline all’interno di un più globale processo di crescita individuale. Non ci si può quindi accontentare di accumulare conoscenze, ma occorre trovare il modo di stabilire relazioni tra esse e con il mondo al fine di elaborare soluzioni ai problemi che la vita reale pone quotidianamente”.

La valutazione delle competenze è, dunque, un atto dovuto che:

- viene “**certificata**” in due momenti temporali ben precisi (fine V Primaria – fine Secondaria di I grado);
- viene prevista a **conclusione di ogni Unità di Apprendimento** e presuppone:
 - la **costruzione di UdA** che abbiano al loro termine la definizione di un compito di realtà con relative rubriche di valutazione, nella consapevolezza che non si possono valutare le competenze con prove oggettive; agli insegnanti viene, infatti, chiesto di ripensare le programmazioni sotto forma di Unità di Apprendimento, non più a partire dai contenuti disciplinari, ma in funzione dell’effettivo esercizio delle competenze;
 - un percorso didattico che fa uso di **metodologie attive**, in quanto la competenza diventa criterio che **filtra e vincola la scelta delle metodologie**;
- si fonda, in definitiva, su un percorso di progettazione, che parte necessariamente dal contesto classe, e che può essere sintetizzato nel modo seguente:
 - Indicazioni nazionali (che forniscono il necessario riferimento normativo, con la delimitazione di competenze e obiettivi di apprendimento);
 - costruzione di UdA;
 - valutazione delle competenze attraverso compiti di realtà/osservazioni/autovalutazioni con relativa costruzione di rubriche di valutazione/schede di osservazione/schede di autovalutazione.

PAROLE CHIAVE



LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE ATTRAVERSO L'AUTOVALUTAZIONE, L'ETEROVALUTAZIONE, L'ANALISI DELLA PRESTAZIONE

Oltre alla consueta verifica degli apprendimenti, il docente valuta dunque le competenze, per determinare come l'alunno sappia utilizzare in situazioni complesse le conoscenze e le abilità apprese.

Autovalutazione – eterovalutazione – analisi della prestazione

Le Linee Guida per la certificazione delle competenze affermano che per la loro valutazione occorre “accertare se l'alunno sappia utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite nelle diverse discipline (gli apprendimenti) **per risolvere situazioni problematiche complesse e inedite**, mostrando un certo grado di **autonomia e responsabilità** nello svolgimento del compito”.

Continuano, subito dopo, chiarendo che “è ormai condiviso a livello teorico che la competenza si possa accertare facendo ricorso a **compiti di realtà** (prove autentiche, prove esperte, ecc.), **osservazioni sistematiche** e **autobiografie cognitive**”.

La **valutazione delle competenze** deve prevedere, dunque, momenti di autovalutazione (tramite diari di bordo, testi autobiografici, narrazioni...), momenti di **eterovalutazione** (osservazioni in itinere da parte del docente), **analisi della prestazione** (attraverso il compito di realtà).

È importante riflettere su questi tre aspetti, a partire dalla lettura delle Linee Guida per la certificazione delle competenze:

1 AUTOVALUTAZIONE

“Si tratta di far raccontare allo stesso alunno quali sono stati gli aspetti più interessanti per lui e perché, quali sono state le difficoltà che ha incontrato e in che modo le abbia superate, fargli descrivere la successione delle operazioni compiute evidenziando gli errori più frequenti e i possibili miglioramenti e, infine, far esprimere l'autovalutazione non solo del prodotto, ma anche del processo produttivo adottato. La valutazione attraverso la narrazione assume una funzione riflessiva e metacognitiva nel senso che guida il soggetto ad assumere la consapevolezza di come avviene l'apprendimento.”¹

Si propone la seguente scheda:

▶ Quale faccina sceglieresti per indicare come ti è sembrata questa attività? Segna con una X.						
	▶ Questa attività è stata...					
	moltissimo	molto	abbastanza	poco	pochissimo	per niente
Interessante						
Divertente						
Facile						

¹ Linee Guida per la certificazione delle competenze

2 ETEROVALUTAZIONE

“Gli strumenti attraverso cui effettuare le osservazioni sistematiche possono essere diversi – griglie o protocolli strutturati, semistrutturati o non strutturati e partecipati, questionari e interviste – ma devono riferirsi ad aspetti specifici che caratterizzano la prestazione (indicatori di competenza) quali:

- **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.”²

SCHEDA DI OSSERVAZIONE

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

Scheda integrale
a pagina 42.

3 ANALISI DELLA PRESTAZIONE ATTRAVERSO I COMPITI DI REALTÀ

“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. **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**. La risoluzione della situazione-problema (compito di realtà) viene a costituire il prodotto finale degli alunni su cui si basa la valutazione dell'insegnante.”³

Occorre, in tal senso, costruire situazioni-problema tali da sollecitare la riorganizzazione delle risorse possedute dal soggetto, il più possibile vicine alla sua esperienza. Tali situazioni-problema devono avere il carattere della complessità, così come sono complesse le situazioni che ci si trova ad affrontare nella vita reale. Esempi di compiti autentici possono essere, allora, l'allestimento di una mostra di fine anno, una drammatizzazione, la costruzione di un giornalino scolastico, i giochi di ruolo, progettazioni di uscite sul territorio, organizzazione di eventi con relativa produzione di brochure, volantini, ecc., ricerche di gruppo, esperimenti.

In questa Guida si propone un format per la visualizzazione sinottica delle **competenze chiave europee**, del **profilo dello studente**, dei **traguardi per lo sviluppo delle competenze** e degli **obiettivi di apprendimento** (che integrano **conoscenze** e **abilità** e concorrono al raggiungimento dei Traguardi per lo sviluppo delle competenze) **coinvolti nel compito di realtà previsto al termine della UdA**, nella consapevolezza che non si può slegare una situazione-problema dal contesto didattico nel quale è inserito. Gli obiettivi di apprendimento sono organizzati per **nuclei tematici** (Indicazioni 2012).

² Linee Guida per la certificazione delle competenze

³ Linee Guida per la certificazione delle competenze

ALCUNE PUNTUALIZZAZIONI

Nelle rubriche di valutazione si è tenuto conto dei **quattro livelli** per la certificazione delle competenze del modello ministeriale, secondo i quali

Livello avanzato:	risolve problemi complessi con padronanza, autonomia e responsabilità.
Livello intermedio:	risolve problemi in situazioni nuove, mostrando di saper utilizzare conoscenze e abilità.
Livello base:	risolve problemi in situazioni nuove, applicando a livello base regole e procedure.
Livello iniziale:	l'alunno è guidato per svolgere compiti semplici in situazioni note.

È evidente che vengono poste in evidenza le positività, osservando i “pieni”, più che i “vuoti”.

Come esplicitamente affermato nelle Linee Guida per la certificazione delle competenze **"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"**.

In questa Guida, vengono pertanto proposti compiti di realtà che chiamano in causa più discipline. Spesso è stata presa in considerazione la **competenza digitale**, competenza richiamata con forza dal recente Piano Nazionale Scuola Digitale che propone il lancio di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale, con la finalità di dare ai nostri studenti le chiavi di lettura del futuro.

Alcune Unità di Apprendimento prevedono l'utilizzo del **modello didattico EAS** (Episodi di Apprendimento Situati), messo a punto dal prof. Rivoltella (professore ordinario di Didattica e Tecnologie dell'istruzione e dell'apprendimento presso L'Università Cattolica del S. Cuore di Milano). Tale modello utilizza la strategia della flipped classroom, vale a dire della classe capovolta.

IL FASCICOLO ALUNNI

Per valutare competenze occorre predisporre compiti di realtà, compiti autentici, vale a dire progetti didattici atti a rendere esplicita una determinata competenza; essi si esplicitano in contesti reali (o simili al reale) e complessi, in una costruzione attiva e consapevole del sapere, usata in modo responsabile, creativa, autonoma, pertinente, flessibile, consapevole...

In realtà, delle competenze noi possiamo solo vederne le evidenze, gli effetti, il risultato di un'interazione sinergica di varie componenti. Esemplificativa è la metafora dell'iceberg utilizzata da Castoldi: la parte evidente rappresenta "cosa" si apprende; la parte sommersa rappresenta il "come" si apprende.

Pertanto, occorre creare situazioni-problema nelle quali l'alunno mobiliti le risorse a disposizione in vista della risoluzione del problema.



Qual è la situazione problema

Quali sono le risorse che gli servono, da mobilitare per la risoluzione del problema (saperi e saper fare necessari)

COMPITO DI REALTÀ

UNA FESTA A SORPRESA

UNA FESTA A SORPRESA

Insieme con un tuo compagno hai deciso di organizzare nel tuo giardino "La festa della Primavera". Create degli inviti originali, incollando su un foglio ritagli di giornale e di stoffe colorate.

CHE COSA

- » Raccogliere informazioni sulla primavera (leggi a pagg. 110-111 del tuo libro).
- » Utilizzare ritagli di giornale e di stoffe colorate, un cartoncino formato A4, colla, forbici, fogli, pennarelli, colori.
- » Creare un invito utilizzando il materiale a disposizione.

CHE COSA TI SERVE

- » Leggete a pagg. 110-111 del vostro libro.
- » Discutete con i compagni e con l'insegnante.
- » Dividetevi in coppie.

COME

- » Ogni coppia progetterà e realizzerà un invito sul cartoncino, utilizzando il materiale a disposizione (fogli di giornale e stoffe colorate).

● Disegna qui la bozza del tuo invito e poi realizzalo su cartoncino A4.

Inventa un titolo per la festa, scrivilo con lettere colorate.

Scrivi una frase per invitare alla festa i tuoi amici.

Disegna in modo stilizzato elementi primaverili che poi riempirai con ritagli di giornale e stoffe colorate.

LUOGO _____

DATA _____ ORA _____

» Quale faccina sceglieresti per indicare come ti è sembrata questa attività? Segna con una X.

» Questa attività è stata...

	moltissimo	molto	abbastanza	poco	pochissimo	per niente
Interessante						
Divertente						
Facile						

Indicazioni operative metodologiche

La parte nascosta dell'iceberg attraverso la scheda di autovalutazione

COMPITO DI REALTÀ - QUESTO SÌ, QUESTO NO

TITOLO	QUESTO SÌ, QUESTO NO
DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano – Arte e immagine
DESTINATARI	Alunni di classe II
PRODOTTO FINALE	Cartellone
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<p>Si chiede agli alunni di preparare un cartellone illustrando, attraverso la tecnica del fumetto, i comportamenti da rispettare nei confronti degli amici.</p> <p>L'attività prevede i seguenti momenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un brainstorming iniziale per far riflettere gli alunni e raccogliere i comportamenti positivi e negativi (da fissare alla lavagna o alla LIM); • Un lavoro a coppie, nel quale verranno create le vignette che rappresentano i vari comportamenti; • La creazione del cartellone che verrà realizzato incollando le vignette create dagli alunni.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE + ABILITÀ) E COMPETENZE COINVOLTI NEL COMPITO DI REALTÀ

	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	PROFILO DELLO STUDENTE Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	NUCLEO TEMATICO Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE III DI SCUOLA PRIMARIA Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
ITALIANO	Comunicazione nella madrelingua	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di esprimere le proprie idee.	L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione di classe) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti.	ASCOLTO E PARLATO	Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, discussione, conversazione) rispettando i turni di parola.
ARTE E IMMAGINE	Consapevolezza ed espressione culturale	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi che gli sono congeniali.	L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali, strumenti.	ESPRIMERSI E COMUNICARE	Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici e pittorici.

VALUTAZIONE

1 SCHEDA DI OSSERVAZIONE - Pagina 42

2 SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - Nel fascicolo per l'alunno

3 RUBRICA DI VALUTAZIONE

COMPETENZE	DIMENSIONI (la competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	CRITERI (Che cosa significa concretamente ogni dimensione individuata?)	INDICATORI ESPLICATIVI, SUDDIVISI IN LIVELLI sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto			
			Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
Comunicazione nella madrelingua	ARGOMENTAZIONE	Elaborare riflessioni significative rispetto all'argomento.	○ Formula riflessioni originali e significative e le traduce in regole di comportamento.	○ Formula riflessioni e le traduce in regole di comportamento.	○ Formula riflessioni sull'argomento e, con l'aiuto dell'insegnante, le traduce in regole di comportamento.	○ Con domande guida, da parte dell'insegnante, formula riflessioni sull'argomento.
Consapevolezza ed espressione culturale	PRODUZIONE DI TIPOLOGIE DI TESTI VISIVI	Utilizza le conoscenze relative al linguaggio visivo.	○ Conosce e utilizza in modo creativo e opportuno i vari elementi del fumetto.	○ Conosce e utilizza in modo soddisfacente i vari elementi del fumetto.	○ Conosce e utilizza i vari elementi del fumetto.	○ Utilizza i vari elementi del fumetto con l'aiuto dell'insegnante.
		Realizza fumetti.	○ Disegna con ricchezza di particolari le regole di comportamento.	○ Disegna in modo soddisfacente, rappresentando la regola di comportamento.	○ Disegna, rappresentando la regola di comportamento.	○ Con l'aiuto del docente, disegna per rappresentare la regola di comportamento.

COMPITO DI REALTÀ - LE DIVERSITÀ SONO BELLE

TITOLO	LE DIVERSITÀ SONO BELLE
DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano
DESTINATARI	Alunni di classe II
PRODOTTO FINALE	Cartellone
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<p>Si chiede agli alunni di realizzare, suddivisi in piccoli gruppi, un cartellone con le foto di ognuno di loro, arricchite da brevi descrizioni che ne evidenziano le caratteristiche particolari.</p> <p>Gli step per realizzare il cartellone sono i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stampare le foto di ogni bambino/a. • Dividere gli alunni in piccoli gruppi. • Distribuire le foto, facendo in modo che ogni gruppo non abbia le proprie foto, ma quelle di altri compagni. • Ogni gruppo discute, per individuare gli aspetti più evidenti che caratterizzano ciascun compagno. • Far scrivere, prima sul loro libro (p. 37), utilizzando lo schema predisposto, poi su foglietti colorati, una breve descrizione di un compagno e, come titolo, fare individuare una qualità che è particolarmente rappresentativa dell'amico/a. • Incollare foto e descrizioni sul cartellone. • Appendere il cartellone e avviare una discussione sulle qualità di ognuno, guidando a riflettere sull'idea di diversità: che cosa vuol dire essere diversi? – Che cosa vuol dire essere uguali? - Sarebbe meglio o peggio essere tutti uguali? – Si può essere uguali e diversi allo stesso tempo? Come?

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE + ABILITÀ) E COMPETENZE COINVOLTI NEL COMPITO DI REALTÀ

	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	PROFILO DELLO STUDENTE Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	NUCLEO TEMATICO Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE III DI SCUOLA PRIMARIA Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
ITALIANO	Comunicare nella madrelingua	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di esprimere le proprie idee.	L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti.	ASCOLTO E PARLATO	Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, discussione, conversazione) 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 descrittivi, legati a scopi concreti e connessi con situazioni quotidiane.

VALUTAZIONE

1 SCHEDA DI OSSERVAZIONE - Pagina 42

2 SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - Nel fascicolo per l'alunno

3 RUBRICA DI VALUTAZIONE

COMPETENZE	DIMENSIONI (la competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	CRITERI (Che cosa significa concretamente ogni dimensione individuata?)	INDICATORI ESPLICATIVI, SUDDIVISI IN LIVELLI sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto			
			Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
Comunicare nella madrelingua	ASCOLTO ATTIVO	Rispettare il turno di parola	<input type="radio"/> L'alunno prende la parola senza toglierla ai compagni.	<input type="radio"/> L'alunno prende la parola per un maggior numero di volte senza toglierla ai compagni.	<input type="radio"/> L'alunno prende la parola per un minor numero di volte senza toglierla ai compagni.	<input type="radio"/> Occorre invitare l'alunno a prendere la parola senza toglierla ai compagni.
		Elabora riflessioni significative rispetto all'argomento	<input type="radio"/> Formula riflessioni originali e significative sul tema della diversità.	<input type="radio"/> Formula riflessioni sul tema della diversità.	<input type="radio"/> Con qualche domanda guida, da parte dell'insegnante, formula riflessioni sull'argomento.	<input type="radio"/> Con domande guida, da parte dell'insegnante, formula riflessioni sull'argomento.
	STESURA DI TESTI	Scrivere testi descrittivi chiari e coerenti.	<input type="radio"/> Completa autonomamente lo schema, a partire dalla discussione fatta con i compagni.	<input type="radio"/> Completa lo schema con qualche suggerimento da parte dei compagni o dell'insegnante.	<input type="radio"/> Completa lo schema con diversi suggerimenti da parte dei compagni o dell'insegnante.	<input type="radio"/> Completa lo schema con l'aiuto dei compagni o dell'insegnante.
			<input type="radio"/> Descrive persone, con linguaggio ricco e articolato, a partire dallo schema preparato.	<input type="radio"/> Descrive persone, con frasi semplici e corrette.	<input type="radio"/> Descrive persone, con frasi semplici e qualche suggerimento da parte dell'insegnante.	<input type="radio"/> Descrive personaggi con l'aiuto dell'aiuto dell'insegnante.
		Scrive senza errori ortografici.	<input type="radio"/> Scrive testi corretti dal punto di vista ortografico.	<input type="radio"/> Scrive testi corretti dal punto di vista ortografico, in modo soddisfacente.	<input type="radio"/> Scrive testi sufficientemente corrette dal punto di vista ortografico.	<input type="radio"/> Con l'aiuto dell'insegnante scrive semplici testi in modo corretto.

COMPITO DI REALTÀ - RICICLIAMO L'AUTUNNO

TITOLO	RICICLIAMO L'AUTUNNO
DISCIPLINE COINVOLTE	Arte e immagine – Tecnologia – Italiano – Storia
DESTINATARI	Alunni di classe II
PRODOTTO FINALE	Decorazioni per l'aula o per una mostra
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<p>Si chiede agli alunni di realizzare, suddivisi in piccoli gruppi, elementi che caratterizzano la stagione autunnale.</p> <p>Per la realizzazione dei manufatti saranno utilizzati materiali riciclati. Ogni gruppo avrà il compito di progettare e realizzare un oggetto diverso, seguendo le indicazioni fornite sul fascicolo dell'alunno.</p> <p>I prodotti creati saranno utilizzati per abbellire l'aula o per una mostra.</p>

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE + ABILITÀ) E COMPETENZE COINVOLTI NEL COMPITO DI REALTÀ

	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	PROFILO DELLO STUDENTE Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	NUCLEO TEMATICO Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE III DI SCUOLA PRIMARIA Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
ARTE E IMMAGINE	Consapevolezza ed espressione culturale	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi che gli sono congeniali.	L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali, strumenti.	ESPRIMERSI E COMUNICARE	Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici e pittorici.
TECNOLOGIA	Competenza tecnologica	Usa con consapevolezza le tecnologie in contesti concreti.	Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.	PREVEDERE E IMMAGINARE	Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
ITALIANO	Comunicare nella madrelingua	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità.	Scrive testi legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.	SCRITTURA	Produrre semplici testi funzionali, legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).
STORIA	Imparare ad imparare	Si orienta nello spazio dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva e interpreta ambienti, fatti, fenomeni.	Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	Riconoscere relazioni di successione, durata, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.

VALUTAZIONE

1 **SCHEDA DI OSSERVAZIONE - Pagina 42**

2 **SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - Nel fascicolo per l'alunno**

3 **RUBRICA DI VALUTAZIONE**

COMPETENZE	DIMENSIONI (la competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	CRITERI (Che cosa significa concretamente ogni dimensione individuata?)	INDICATORI ESPLICATIVI, SUDDIVISI IN LIVELLI sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto			
			Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
Consapevolezza ed espressione culturale	PRODUZIONE DI TIPOLOGIE DI TESTI VISIVI	Utilizza materiali vari per realizzare un manufatto.	<input type="radio"/> Utilizza autonomamente i materiali in modo originale e creativo.	<input type="radio"/> Utilizza in modo soddisfacente i materiali.	<input type="radio"/> Utilizza i materiali per creare un oggetto.	<input type="radio"/> Utilizza i materiali per creare l'oggetto progettato, con l'aiuto dell'insegnante.
		Esprime sensazioni attraverso l'uso del linguaggio visivo.	<input type="radio"/> Esprime vissuti e sensazioni, in modo creativo e originale, attraverso la manipolazione di materiali vari.	<input type="radio"/> Esprime vissuti e sensazioni, in modo creativo, attraverso la manipolazione di materiali.	<input type="radio"/> Esprime vissuti e sensazioni attraverso la manipolazione di materiali.	<input type="radio"/> Occorre stimolarlo opportunamente per esprimere vissuti attraverso la manipolazione di materiali.
Competenza tecnologica	PROGETTAZIONE / COSTRUZIONE DI MANUFATTI	Utilizza oggetti di uso quotidiano, rielaborandone l'uso per produrre manufatti con materiale riciclato.	<input type="radio"/> Progetta e costruisce autonomamente un elemento dell'autunno.	<input type="radio"/> Progetta e costruisce il manufatto, in modo soddisfacente.	<input type="radio"/> Progetta e costruisce il manufatto con un qualche aiuto da parte dell'insegnante o dei compagni.	<input type="radio"/> Progetta e costruisce il manufatto con l'aiuto dei compagni o dell'insegnante.
Comunicazione nella madrelingua	STESURA DI UN TESTO	Scrive testi pragmatici: progetta la realizzazione di un manufatto.	<input type="radio"/> Scrive in modo autonomo l'occorrente e le istruzioni per la realizzazione dell'oggetto.	<input type="radio"/> Scrive, con qualche suggerimento da parte dell'insegnante, l'occorrente e le istruzioni per la realizzazione dell'oggetto.	<input type="radio"/> Con la guida quasi costante dell'insegnante, scrive l'occorrente e le istruzioni per la realizzazione dell'oggetto.	<input type="radio"/> Con l'aiuto dell'insegnante, scrive l'occorrente e le istruzioni per la realizzazione dell'oggetto.
Imparare ad imparare	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	Si orienta nel tempo.	<input type="radio"/> Individua autonomamente gli elementi dell'autunno, facendo scelte originali e corrette.	<input type="radio"/> Individua gli elementi dell'autunno, facendo scelte soddisfacenti.	<input type="radio"/> Individua gli elementi dell'autunno, con qualche suggerimento da parte dell'insegnante.	<input type="radio"/> Con l'aiuto dell'insegnante, individua gli elementi dell'autunno.

COMPITO DI REALTÀ - UNA GITA IN MONTAGNA

TITOLO	UNA GITA IN MONTAGNA
DISCIPLINE COINVOLTE	Geografia – Storia
DESTINATARI	Alunni di classe II
PRODOTTO FINALE	La valigia delle vacanze
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	Si chiede agli alunni di Immaginare di dover fare una gita in un paese innevato e/o di montagna e di illustrare gli oggetti da portare in valigia: indumenti, e tutto ciò che è indispensabile. In seguito, ognuno di loro dovrà spiegare il motivo della scelta.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE + ABILITÀ) E COMPETENZE COINVOLTI NEL COMPITO DI REALTÀ

	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	PROFILO DELLO STUDENTE Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	NUCLEO TEMATICO Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE III DI SCUOLA PRIMARIA Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
GEOGRAFIA	Imparare ad imparare	Si orienta nello spazio dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva e interpreta ambienti, fatti, fenomeni.	Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.)	PAESAGGIO	Individuare e descrivere i fenomeni fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi.
STORIA			Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	Riconoscere relazioni di successione, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.

VALUTAZIONE

1 **SCHEDA DI OSSERVAZIONE - Pagina 42**

2 **SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - Nel fascicolo per l'alunno**

3 **RUBRICA DI VALUTAZIONE**

COMPETENZE	DIMENSIONI (la competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	CRITERI (Che cosa significa concretamente ogni dimensione individuata?)	INDICATORI ESPLICATIVI, SUDDIVISI IN LIVELLI sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto			
			Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
Imparare ad imparare	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	A partire dalle caratteristiche di un paesaggio di montagna, individua l'occorrenza per una gita in quel luogo.	<input type="radio"/> Individua autonomamente gli oggetti necessari, facendo scelte coerenti e fattibili.	<input type="radio"/> Individua gli oggetti necessari, facendo scelte soddisfacenti.	<input type="radio"/> Individua gli oggetti necessari, con qualche suggerimento da parte dell'insegnante.	<input type="radio"/> Con l'aiuto dell'insegnante, individua gli oggetti necessari.
		Argomenta rispetto alle scelte fatte.	<input type="radio"/> Argomenta rispetto alle scelte fatte, con un linguaggio ricco e articolato.	<input type="radio"/> Argomenta rispetto alle scelte fatte, in modo soddisfacente.	<input type="radio"/> Argomenta sufficientemente, rispetto alle scelte fatte.	<input type="radio"/> Con l'aiuto dell'insegnante, argomenta rispetto alle scelte fatte.

COMPITO DI REALTÀ - UNA FESTA A SORPRESA

TITOLO	UNA FESTA A SORPRESA
DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano – Storia – Arte e immagine
DESTINATARI	Alunni di classe II
PRODOTTO FINALE	Invito
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<p>Si chiede agli alunni, dopo avere letto la pag 42 del loro libro, di immaginare di organizzare “La festa della Primavera” e di creare degli inviti, incollando su un foglio ritagli di giornale e di stoffe colorate.</p> <p>Si tratta di compiere due operazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere ciò che riguarda la primavera (pp. 110-111) e avviare la discussione: quali sono gli elementi che caratterizzano la primavera? Che cosa non può mancare in una “Festa della Primavera?” Chi si potrebbe invitare? Che cosa preparare? Come abbellire il giardino in cui si svolgerà la festa? Ecc. • Realizzare un cartoncino di invito, lavorando in coppia, dopo aver procurato il materiale occorrente (ritagli di giornali, stoffe colorate, colla, forbici, pennarelli, colori), seguendo le indicazioni riportate sul fascicolo alunni.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE + ABILITÀ) E COMPETENZE COINVOLTI NEL COMPITO DI REALTÀ

	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	PROFILO DELLO STUDENTE Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	NUCLEO TEMATICO Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE III DI SCUOLA PRIMARIA Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
STORIA	Imparare ad imparare	Si orienta nello spazio dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva e interpreta ambienti, fatti, fenomeni.	Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	Riconoscere relazioni di successione, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.
ITALIANO	Comunicare nella madrelingua	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità.	Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.	SCRITTURA	Produrre semplici testi funzionali, legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare)
ARTE E IMMAGINE	Consapevolezza ed espressione culturale	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi che gli sono congeniali.	L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali, strumenti.	ESPRIMERSI E COMUNICARE	Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici e pittorici.

VALUTAZIONE

1 SCHEDA DI OSSERVAZIONE - Pagina 42

2 SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - Nel fascicolo per l'alunno

3 RUBRICA DI VALUTAZIONE

COMPETENZE	DIMENSIONI (la competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	CRITERI (Che cosa significa concretamente ogni dimensione individuata?)	INDICATORI ESPLICATIVI, SUDDIVISI IN LIVELLI sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto			
			Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
Imparare ad imparare	ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	Sa orientarsi nel tempo.	○ Individua autonomamente gli elementi della primavera da inserire nel volantino, facendo scelte originali e corrette.	○ Individua gli elementi della primavera, facendo scelte soddisfacenti.	○ Individua gli elementi della primavera, con qualche suggerimento da parte dell'insegnante.	○ Con l'aiuto dell'insegnante, individua gli elementi della primavera.
Comunicazione nella madrelingua	STESURA DI UN TESTO	Scrive senza errori ortografici.	○ Scrive frasi corrette dal punto di vista ortografico.	○ Scrive frasi corrette dal punto di vista ortografico, in modo soddisfacente.	○ Scrive frasi sufficientemente corrette dal punto di vista ortografico.	○ Con l'aiuto dell'insegnante scrive parole corrette.
		Sa costruire un invito, utilizzando la lingua scritta in modo chiaro e coerente.	○ Formula e scrive autonomamente una semplice ed efficace frase adatta all'invito.	○ Formula e scrive in modo soddisfacente una semplice frase adatta all'invito.	○ Formula e scrive con l'aiuto dell'insegnante una semplice frase adatta all'invito.	○ Formula con l'aiuto dell'insegnante una semplice frase adatta all'invito.
Consapevolezza ed espressione culturale	PRODUZIONE DI TIPOLOGIE DI TESTI VISIVI	Rielabora in modo creativo i materiali.	○ Utilizza autonomamente i materiali in modo originale e creativo per creare l'invito progettato.	○ Utilizza in modo soddisfacente i materiali per la creazione dell'invito progettato.	○ Utilizza i materiali per creare un invito con elementi primaverili.	○ Utilizza i materiali per creare l'invito progettato, con l'aiuto dell'insegnante.
			○ Esprime vissuti e sensazioni, in modo creativo e originale, attraverso la manipolazione di materiali vari.	○ Esprime vissuti e sensazioni, in modo creativo, attraverso la manipolazione di materiali.	○ Esprime vissuti e sensazioni attraverso la manipolazione di materiali.	○ Occorre stimolarlo opportunamente per esprimere vissuti attraverso la manipolazione di materiali.

COMPITO DI REALTÀ - NATURA AMICA

TITOLO	NATURA AMICA
DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano – Arte e immagine
DESTINATARI	Alunni di classe II
PRODOTTO FINALE	Libretto da regalare alla mamma
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<p>Si chiede ai bambini di scrivere alcune poesie sulle bellezze della natura e di illustrarle.</p> <p>Con le stesse sarà realizzato un libricino da regalare alle mamme, seguendo le indicazioni riportate sul fascicolo dell'alunno, che prevede un percorso di produzione di poesie a partire da disegni realizzati dagli alunni stessi fortemente connotati con vissuti di bellezza, armonia, serenità, ecc. che la natura trasmette.</p>

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE + ABILITÀ) E COMPETENZE COINVOLTI NEL COMPITO DI REALTÀ

	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	PROFILO DELLO STUDENTE Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	NUCLEO TEMATICO Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE III DI SCUOLA PRIMARIA Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
ITALIANO	Comunicazione nella madrelingua	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di esprimere le proprie idee.	Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza o alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.	SCRITTURA	Produce semplici testi funzionali, legati a scopi concreti e connessi con situazioni quotidiane.
ARTE E IMMAGINE	Consapevolezza ed espressione culturale	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi che gli sono congeniali.	L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali, strumenti.	ESPRIMERSI E COMUNICARE	Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita.

VALUTAZIONE

1 SCHEDA DI OSSERVAZIONE - Pagina 42

2 SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - Nel fascicolo per l'alunno

3 RUBRICA DI VALUTAZIONE

COMPETENZE	DIMENSIONI (la competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	CRITERI (Che cosa significa concretamente ogni dimensione individuata?)	INDICATORI ESPLICATIVI, SUDDIVISI IN LIVELLI sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto			
			Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
Comunicazione nella madrelingua	STESURA DI UN TESTO	Scrivere testi poetici legati all'esperienza.	<input type="radio"/> Scrivere testi corretti dal punto di vista ortografico.	<input type="radio"/> Scrivere testi corretti dal punto di vista ortografico, in modo soddisfacente.	<input type="radio"/> Scrivere testi sufficientemente corretti dal punto di vista ortografico.	<input type="radio"/> Scrivere testi parzialmente corretti dal punto di vista ortografico.
			<input type="radio"/> Scrivere testi corretti dal punto di vista ortografico.	<input type="radio"/> Scrivere testi corretti dal punto di vista ortografico, in modo soddisfacente.	<input type="radio"/> Scrivere testi sufficientemente corretti dal punto di vista ortografico.	<input type="radio"/> Scrivere testi parzialmente corretti dal punto di vista ortografico.
Consapevolezza ed espressione culturale	PRODUZIONE DI TIPOLOGIE DI TESTI VISIVI	Esprimere sensazioni attraverso l'uso del linguaggio visivo.	<input type="radio"/> Esprime vissuti e sensazioni, in modo creativo e originale, attraverso un disegno che rappresenta la bellezza della natura.	<input type="radio"/> Esprime vissuti e sensazioni, in modo creativo, attraverso il disegno di elementi della natura.	<input type="radio"/> Esprime vissuti e sensazioni attraverso il disegno di elementi della natura.	<input type="radio"/> Occorre stimolarlo opportunamente per esprimere vissuti attraverso il disegno di elementi della natura.

COMPITO DI REALTÀ - AMICO BOSCO

TITOLO	AMICO BOSCO
DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano – Tecnologia
DESTINATARI	Alunni di classe II
PRODOTTO FINALE	Manifesto pubblicitario
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<p>Si chiede agli alunni di realizzare un manifesto pubblicitario per far capire, a chi non rispetta l'ambiente, l'importanza del bosco e delle sue infinite ricchezze. Il lavoro sarà svolto in tre fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si leggeranno pagine dal loro libro (o da altre fonti) che riportino informazioni sull'importanza del bosco e delle sue ricchezze e occorrerà guidare gli alunni a riflettere sull'argomento e a raccogliere idee e riflessioni attraverso un brainstorming. • In seguito, gli alunni, a coppie, verranno invitati a preparare il manifesto che conterrà gli elementi necessari (slogan, immagine principale, altre immagini, testo verbale), utilizzando un programma di videoscrittura. La bozza del manifesto può essere realizzata utilizzando gli input presenti sul fascicolo alunni. • Infine, si recheranno nelle classi dell'istituto per distribuire le copie del volantino, spiegando brevemente il perché dell'iniziativa e il significato dello slogan.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE + ABILITÀ) E COMPETENZE COINVOLTI NEL COMPITO DI REALTÀ

	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006	PROFILO DELLO STUDENTE Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	NUCLEO TEMATICO Indicazioni nazionali per il curriculum 2012	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE III DI SCUOLA PRIMARIA Indicazioni nazionali per il curriculum 2012
ITALIANO	Comunicazione nella madrelingua	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.	SCRITTURA	Produrre semplici testi funzionali legati a scopi concreti e connessi con situazioni quotidiane.
ARTE E IMMAGINE	Competenza digitale	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con soggetti diversi	Produce rappresentazioni del proprio operato, utilizzando strumenti multimediali.	INTERVENIRE E TRASFORMARE	Utilizzare sul computer un programma di comune utilità.

VALUTAZIONE

1 SCHEDA DI OSSERVAZIONE - Pagina 42

2 SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - Nel fascicolo per l'alunno

3 RUBRICA DI VALUTAZIONE

COMPETENZE	DIMENSIONI (la competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	CRITERI (Che cosa significa concretamente ogni dimensione individuata?)	INDICATORI ESPLICATIVI, SUDDIVISI IN LIVELLI sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto			
			Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
Comunicazione nella madrelingua	STESURA DI UN TESTO	Scrivere testi pragmatici su un dato argomento chiari e coerenti.	<input type="radio"/> Scrive testi corretti dal punto di vista ortografico.	<input type="radio"/> Scrive testi corretti dal punto di vista ortografico, in modo soddisfacente.	<input type="radio"/> Scrive testi sufficientemente corretti dal punto di vista ortografico.	<input type="radio"/> Scrive testi parzialmente corretti dal punto di vista ortografico.
			<input type="radio"/> Scrive autonomamente uno slogan significativo e originale, rispettando il tema assegnato.	<input type="radio"/> Scrive in modo soddisfacente uno slogan significativo e originale, rispettando il tema assegnato.	<input type="radio"/> Scrive uno slogan sufficientemente significativo, rispettando il tema assegnato.	<input type="radio"/> Scrive uno slogan sull'argomento, rispettando il tema assegnato, con l'aiuto dell'insegnante.
Competenza tecnologica	UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE IN CONTESTI CONCRETI	Utilizza un software per videoscrittura.	<input type="radio"/> Sa scrivere e formattare autonomamente testi con un programma di videoscrittura.	<input type="radio"/> Sa scrivere e formattare testi con un programma di videoscrittura in modo soddisfacente.	<input type="radio"/> Sa scrivere testi con un programma di videoscrittura con sufficiente sicurezza. Formatta i testi con l'aiuto dell'insegnante.	<input type="radio"/> Scrive e formatta testi con un programma di videoscrittura con l'aiuto dell'insegnante
			<input type="radio"/> Sa inserire autonomamente un'immagine.	<input type="radio"/> Sa inserire un'immagine in modo soddisfacente.	<input type="radio"/> Sa inserire un'immagine con sufficiente sicurezza.	<input type="radio"/> Inserisce un'immagine con l'aiuto dell'insegnante.

SCHEDA DI OSSERVAZIONE

	Livello avanzato	Livello intermedio	Livello iniziale	Livello base
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.



STREPITOSO!

A stylized illustration of a schoolhouse with a path leading to it. The schoolhouse has a sign that says "SCUOLA". There are trees and a large branch with leaves in the background. The path is winding and leads towards the schoolhouse. There are some flowers in the foreground.

ITALIANO

- IN LABORATORIO
CON L'ORTOGRAFIA
- IN LABORATORIO
PER SCOPRIRE I TESTI
- MI ALLENO PER L'INVALSI

CA - CO - CU / CE - CI CHE - CHI

1 Leggi e **cerchia** le parole contenenti i suoni **ca - co - cu - ce - ci - che - chi**.

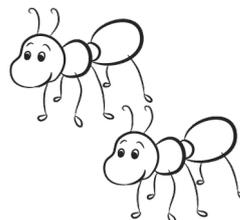
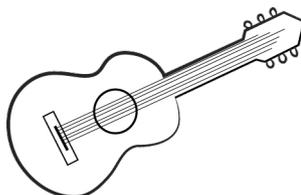
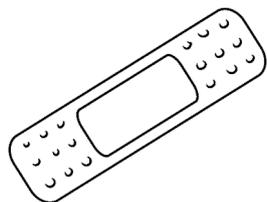
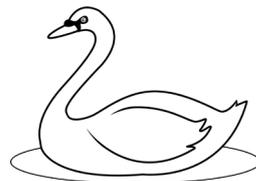
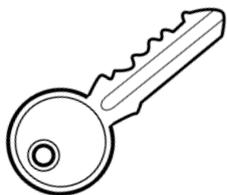
Il cane di Cecilia quando mi vede si agita tutto: muove la coda e inizia ad abbaiare e il mio cuore incomincia a battere forte.

Lei lo chiama, ma il piccolo quadrupede continua ad abbaiare e a gironzolarci intorno.

Allora io e Cecilia ci nascondiamo nella stalla, dove ci sono le mucche ma anche due oche e due tacchini. Poi entriamo nel pollaio, dove ci sono tanti sacchi pieni di chicchi di granturco.



2 **Scrivi** il nome sotto ogni disegno.



CA - CO - CU / CE - CI CHE - CHI

1 Leggi e cerchi le parole contenenti i suoni
ca - co - cu - ce - ci - che - chi.

Il mio cane nella cuccia
spesso abbaia e poi s'accuccia.
Muove allegro la sua coda
non più lunga di una scopa.
Quando scopre un topolino
pur grazioso e assai piccino
lui abbaia assai di brutto
e lo cerca dappertutto.
Ma se scopre le formiche
o i bruchi su una foglia
di abbaiar non ha più voglia.



ORTOGRAFIA

2 Trascrivi le parole nella colonna giusta.

forchette - coda - casa - custode - chele - cervi - ciliegie - racchetta
chiavi - tacchini - oche - chicco - cuscino - curva - cestino - granchi
cipolla - lucertola - luci

CA - CO - CU	CE - CI	CHE - CHI
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

3 Scrivi sul quaderno una frase con le seguenti parole contenenti il suono
cie.

cielo - cieco - superficie - braciere - camicie - specie - sufficiente

GA - GO - GU / GE - GI GHE - GHI

- 1 **Leggi** e **cerchia** le parole contenenti i suoni **ga - go - gu - ge - gi - ghe - ghi**. Poi **riscrivile** sulle righe.

Nel lago blu c'era il drago Gerardo, mentre sulla riva di quel lago c'era la casetta della strega Gemma, che viveva in compagnia di un piccolo gufo parlante.

Un giorno, la strega organizzò una festa e invitò tutte le streghe e i maghi del vicinato che fecero delle strepitose magie: trasformarono il lago in un prato fiorito, mentre il drago Gerardo fu trasformato in un gigantesco fiore scarlatto.



- 2 **Riordina** le sillabe e forma le parole.

RO GA NO FA → _____

GIAC NE CO → _____

GU RIA AN → _____

PI MA GIA → _____

LAT GA TU → _____

GES TI SET → _____

A GO RA STA → _____

SCIO GU → _____

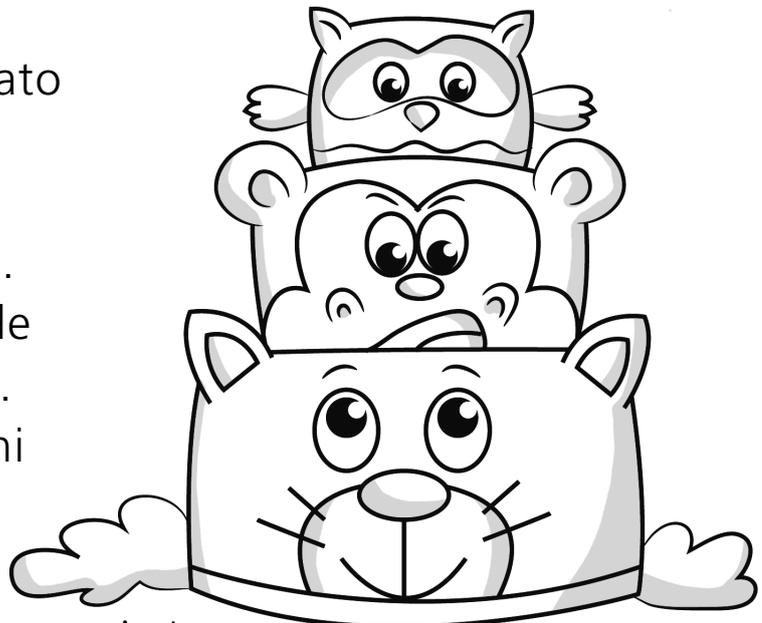
CAN RO GU → _____

PAR GHE DO → _____

GA - GO - GU / GE - GI GHE - GHI

1 Leggi e **cerchia** le parole contenenti i suoni **ga - go - gu - ge - gi - ghe - ghi**.

Gatto, gorilla, gufo, gelato sono tanto raffreddato. Nel pollaio c'è la gallina nel castello c'è la regina. Tra le spighe e le ghiande le stregchette sono tante. Margherite e furbi maghi che si tuffano nei laghi.



2 **Trascrivi** le parole nella colonna giusta.

giardino - gelso - gabbietta - spaghetti - margherite - gorilla
gomma - giubbotto - giallo - giostra - giovanotto - tartarughe - maghi
gonna - guscio - gambe - giugno - orologio - gola - ghiri - gusto
ghirlande - righe

GA - GO - GU	GE - GI	GHE - GHI
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

3 **Scrivi** sul quaderno una frase con le seguenti parole contenenti il suono **gie**.

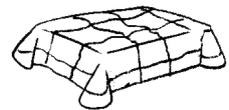
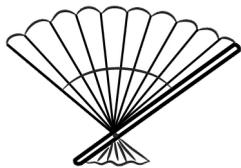
igiene - valigie - bugie - grigie - ciliegie - raggiera - formaggiera

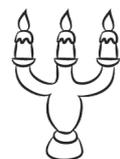
GLI - LI

1 **Cerchia** le parole contenenti i suoni **gli** e **li**.

Il coniglietto Guglielmo ha raggiunto un campo di trifoglio. Mangia, mangia senza saziarsi mai. La mamma lo sgrida e cerca di portarlo via, ma Guglielmo continua a masticare: – È proprio buono, ancora un boccone! – esclama.

La mamma nel frattempo riempie il suo cestino di teneri germogli e Guglielmo ormai sazio fa un lungo sbadiglio e schiaccia un pisolino sotto un bel tiglio.

2 **Scrivi** il nome sotto ogni disegno.

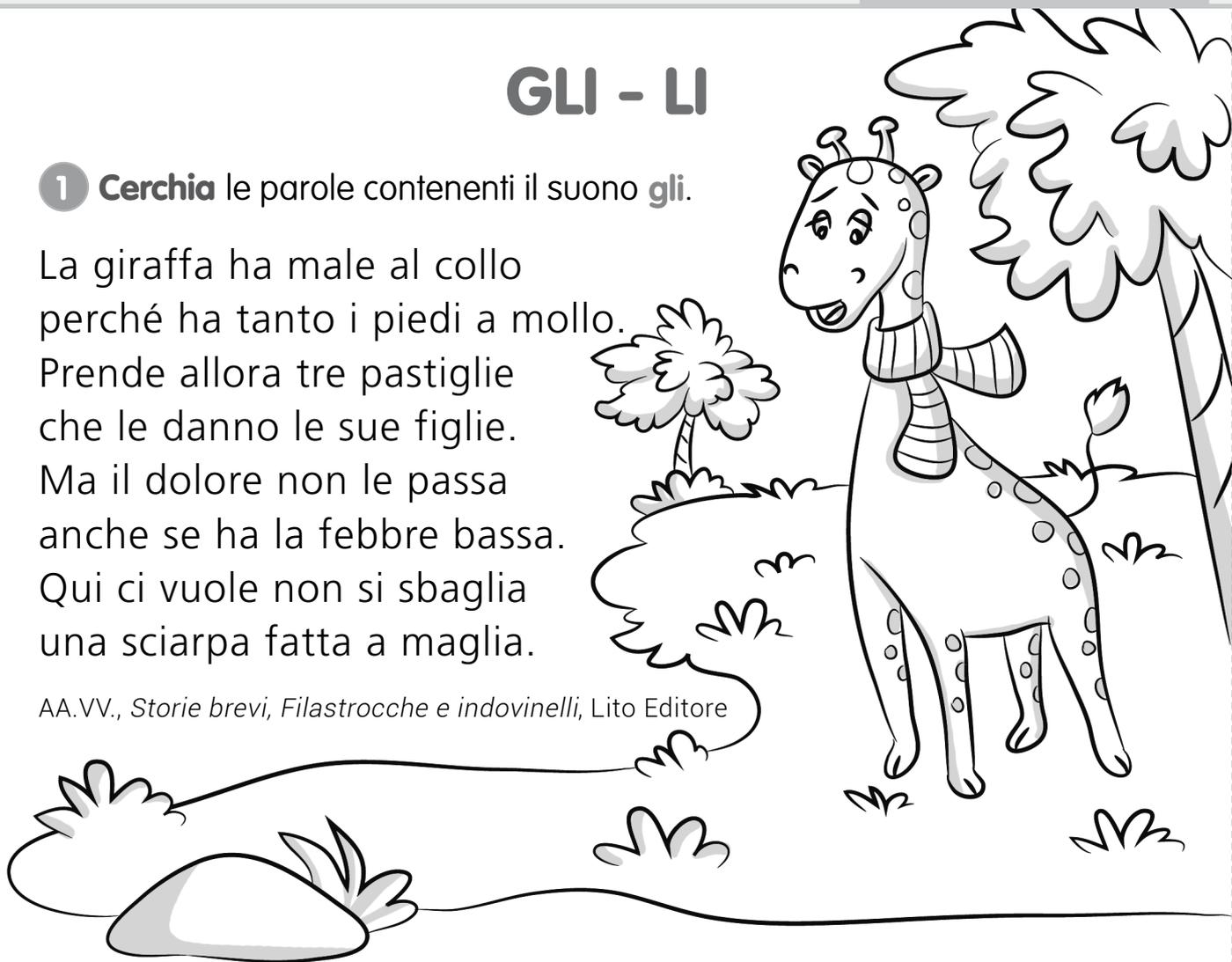


GLI - LI

1 Cerchia le parole contenenti il suono **gli**.

La giraffa ha male al collo perché ha tanto i piedi a mollo. Prende allora tre pastiglie che le danno le sue figlie. Ma il dolore non le passa anche se ha la febbre bassa. Qui ci vuole non si sbaglia una sciarpa fatta a maglia.

AA.VV., *Storie brevi, Filastrocche e indovinelli*, Lito Editore



ORTOGRAFIA

2 Trascrivi le parole nella colonna giusta.

**aglio - tovaglia - bottiglia - giglio - dalia - cavaliere - medaglia
quadrifoglio - petrolio - biliardo - Amalia - consiglio - coniglio
meraviglioso - sbadiglio - maglia - teglia - sogliola**

GLI	LI
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

GN - NI

1 **Cerchia** le parole contenenti il suono **gn**.

Tra i rami di un castagno viveva la famiglia Ragnetti.

Papà e mamma ragno tessono ogni giorno la ragnatela, i loro figlioletti spesso ne staccano un filo e si lasciano penzolare; a volte vanno su e giù, giù e su senza stancarsi mai.

Un giorno i ragnetti si sono intrufolati nella casa dello gnomo Pigna e si sono nascosti tra la legna del camino.

Quando lo gnomo si è addormentato, i ragnetti hanno assaporato le buone castagne e gli gnocchi fritti.



2 **Completa** con **gn** e **ni**.

- | | | |
|-----------------|-----------------|-------------------|
| ◆ biso ____ o | ◆ monta ____ a | ◆ carabi ____ ere |
| ◆ comu ____ one | ◆ casta ____ a | ◆ ragio ____ ere |
| ◆ ca ____ olino | ◆ comi ____ olo | ◆ giardi ____ ere |
| ◆ macedo ____ a | ◆ soste ____ o | ◆ riu ____ one |
| ◆ cimi ____ era | ◆ ge ____ o | ◆ mi ____ olo |
| ◆ ____ ente | ◆ cico ____ a | ◆ cer ____ era |
| ◆ sta ____ o | ◆ ra ____ o | ◆ pe ____ o |
| ◆ scri ____ o | ◆ pa ____ ere | ◆ spu ____ a |

GN - NI

1 Cerchia le parole contenenti il suono **gn**.

Nello stagno ho visto un cigno.
 Dopo un po' è arrivato un ragno
 con gli amici e una ragnetta
 che va spesso in bicicletta.
 Nel boschetto lì vicino
 c'è lo gnomo Gennarino
 cerca legna e le castagne.
 Poi prepara tanti gnocchi
 da mangiare in compagnia
 ed invita a casa sua
 la mamma e anche la zia.



2 Trascrivi le parole nella colonna giusta.

**compagni - bagnino - niente - paniere - ragnatela - carabiniere
 macigni - pugno - montagne - bagno - legno - castagno - Antonio
 geranio - cigno - prugna - usignolo - giardiniere - cagnolino - segnale**

GN	NI

3 Scrivi dieci parole contenenti i suoni **gn** e **ni**.

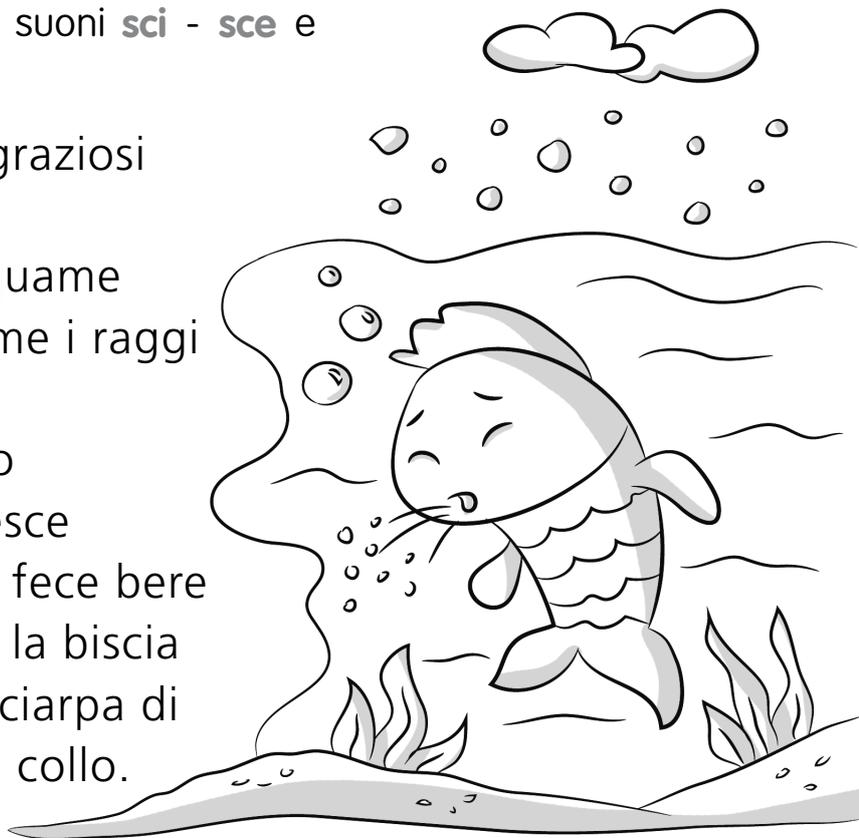
SCI - SCE - SCIE

- 1 **Cerchia** le parole contenenti i suoni **sci** - **sce** e **riscrivile** sulle righe.

Nel ruscello vivevano tanti graziosi pesciolini.

Il più piccolo aveva tante squame dorate che splendevano come i raggi del sole.

Venne l'inverno e il grazioso pesciolino si raffreddò. Il pesce dottore per farlo guarire gli fece bere lo sciroppo di alghe mentre la biscia Clementina gli regalò una sciarpa di lana e gliela mise intorno al collo.



- 2 **Trascrivi** le parole nella colonna giusta.

scivolo - pesci - sceriffo - scena - scienziato - mascella - fuscello
 ruscello - scialle - scelta - usciere - scenario - incosciente - sciarpa
 fantascienza - vascello - scientifico

SCI	SCE	SCIE
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

- 3 **Scrivi** sul quaderno 10 frasi in tutto con **sci**, **sce**, **scie**.

SCI - SCE

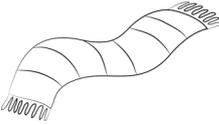
1 Cerchia le parole contenenti il suono **sci**.

Scioglilingua gaio e bello
 per il bimbo riderello
 con la fiamma che scintilla
 con la sciabola che brilla.
 Col pulcino dentro il guscio
 che non sa trovare l'uscio,
 con la scimmia impertinente
 che fa ridere la gente.
 Scioglilingua sciogli in fretta
 d'ogni bimbo la linguetta.

SCI OGLI LINGUA
 GAIO
 E
 BELLO

Lina Schwarz

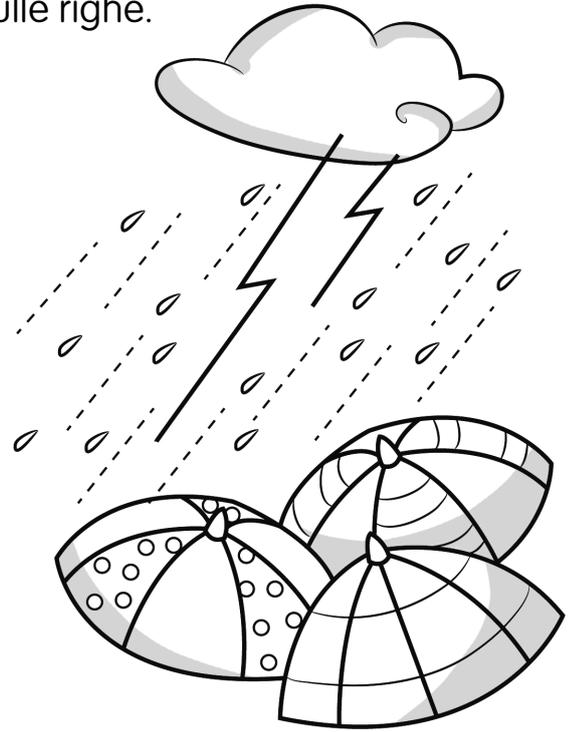
2 Risolvi il cruciverba.

1		1	<input type="text"/>							
2		2	<input type="text"/>							
3		3	<input type="text"/>							
4		4	<input type="text"/>							
5		5	<input type="text"/>							
6		6	<input type="text"/>							
7		7	<input type="text"/>							

MP - MB

1 **Cerchia** le parole con **mp** e **mb** e **riscrivile** sulle righe.

Il cielo si riempì di nuvoloni scuri.
All'improvviso apparve un lampo e poi un altro.
Dopo un po' si sentì il suono cupo del tuono che rimbombò spaventosamente.
La pioggia scese e bagnò gli ombrelli che sembravano tanti funghi colorati.



2 **Trascrivi** le parole nella colonna giusta.

**tempo - ombre - dicembre - lampo - campo - colombo - tamburo
campana - pompiere - bambola - lamponi - lampione - lampadina
tromba - ombrellone - bambino**

MP	MB
<hr/>	<hr/>

3 **Scrivi** dieci parole contenenti i suoni **mp** e **mb**.

MP - MB

1 **Cerchia** le parole contenenti i suoni **mp - mb**.

UNO STRANO PIPISTRELLO

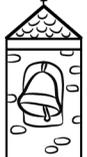
Nella grotta c'è un pipistrello quando piove apre l'ombrello dorme spesso sotto un lampione avvolto in un vecchio maglione. Se il pipistrello è di buonumore suona suona per circa due ore: prende il tamburo e la trombetta e improvvisa una bella musichetta.

Rosa Dattolico



ORTOGRAFIA

2 **Completa** il cruciverba.

1		1										
2		2										
3		3										
4		4										
5		5										

LE DOPPIE

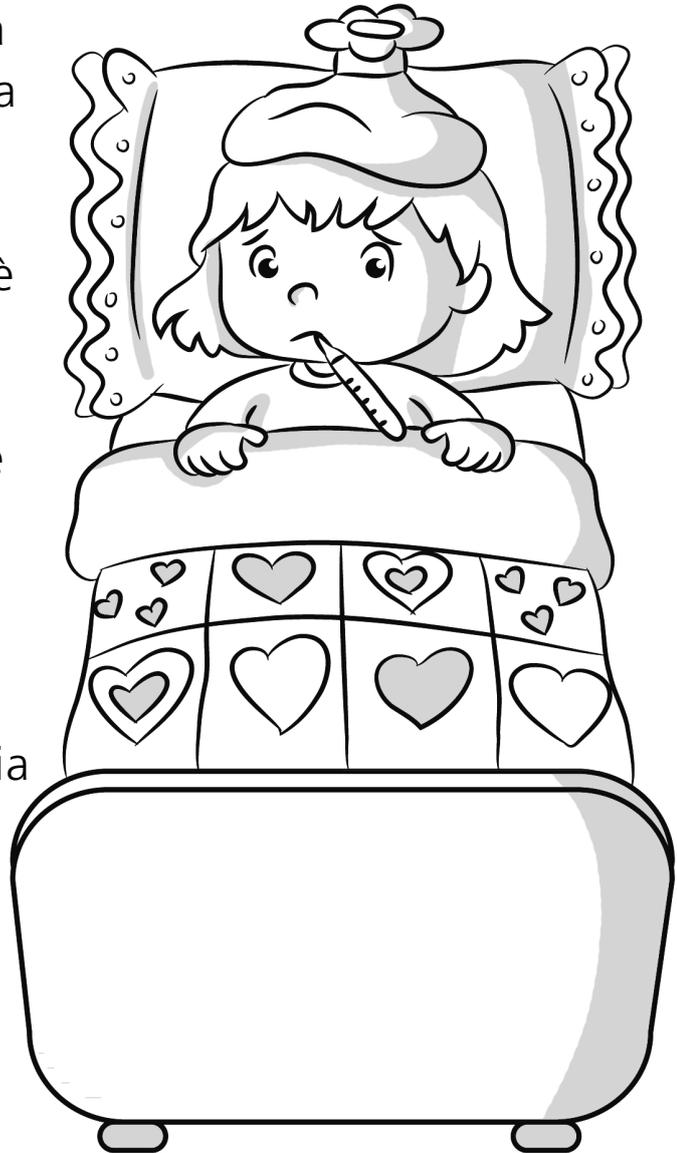
1 **Cerchia** le parole con le doppie, **riscrivile** in tabella e **scrivine** altre.

Lalla è a letto con la febbre. La mia compagna ieri pomeriggio è andata in piscina, ma mentre rincasava è scoppiato un forte temporale: la pioggia cadeva fitta fitta e Lalla si è inzuppata d'acqua.

La mamma le ha fatto bere lo sciroppo e, poi, ha chiamato anche il dottore.

Ora la mia compagna è costretta a prendere le medicine; mi ha detto piangendo che sono amare.

E poi mi ha confessato che si annoia da morire, così le ho regalato un sacchetto di biglie colorate, un carrettino di legno colmo di caramelle e un folletto di pezza.



UNA DOPPIA

DUE DOPPIE

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

LE DOPPIE

1 Leggi e **sottolinea** le parole con la doppia consonante.

SOPRA L'ISOLA DI TANNA

Sopra l'isola di Tanna
 Ino pesca con la canna:
 prima pesca un pesce giallo,
 poi un bel fiore di corallo,
 dopo pesca un granchio raro,
 poi un coltello da corsaro
 e infine un bigliettino
 con su scritto: – Ciao, Ino!

Roberto Piumini



2 **Riscrivi** correttamente le frasi.

- ◆ Nela note brilano le stelle.

- ◆ Ho mangiato un'otima piza.

- ◆ I capeli di Rafaela sono rici.

- ◆ In cantina c'è una casa di botiglie.

3 **Raddoppia** la seconda consonante.

casa	_____	cane	_____	note	_____
tono	_____	sera	_____	caro	_____
sete	_____	pena	_____	nono	_____

DIVIDERE IN SILLABE

- 1 **Dividi** le seguenti parole con una stanghettina. Poi **scrivile** nella colonna giusta.

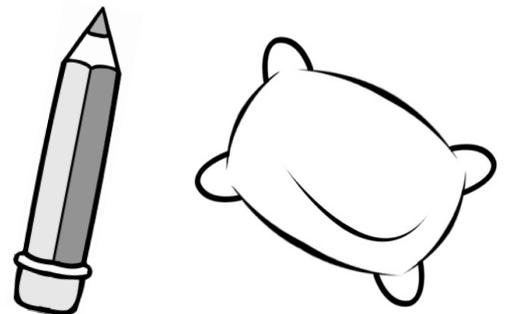
mare – sabbia – scuola – ponte – però – secchio
peperone – pane – pera – ma – gru – ombrellone
salame – bottiglia – maglione

PAROLA DI UNA SILLABA	PAROLA DI 2 SILLABE
_____	_____
_____	_____
_____	_____

PAROLA DI 3 SILLABE	PAROLA DI 4 SILLABE
_____	_____
_____	_____
_____	_____

- 2 **Riordina** le sillabe e **ricomponi** le parole.

TI MA TA → _____
SCI CU NO → _____
TA LO VO → _____
CA TA SCA → _____



- 3 **Scrivi** le parole in sillabe.

--	--

--	--	--

--	--	--	--

L'ACCENTO

1 Metti l'accento dov'è necessario.

Martina casco dalla bici e si sbuccio il ginocchio.

Quando torno a casa la mamma le medico la ferita e le disse di essere più prudente.

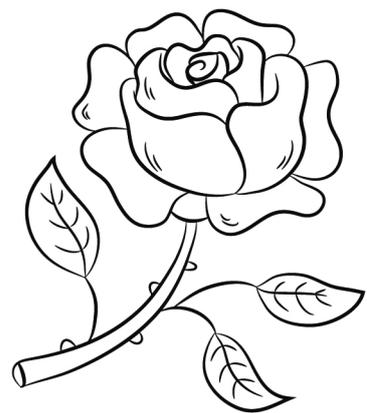
L'indomani Martina andando a scuola trovo dietro un cespuglio un gattino candido come un fiocco di neve.

La bambina lo sistemo nel suo zainetto e lo porto con sé a scuola.



2 Completa con **è** - **e** (la **e** serve per unire le parole. La **è** serve per spiegare qualcosa).

- Gina ___ Maria vanno a scuola.
- Quella rosa ___ bella ___ profumata.
- Voglio la mela ___ l'arancia.
- Mia sorella ___ molto magra ___ alta.
- La mamma ___ appena uscita.
- ___ ora di finirla!
- ___ tardi, vado a letto.
- Giulia ___ un'alunna studiosa.
- Il papà ___ la mamma parlano sottovoce.
- Chiara ___ Lucia giocano con le bambole.
- Sul tavolo vedo la bottiglia ___ i bicchieri.
- Di notte brillano la luna ___ le stelle.



L'ACCENTO

1 Cerchia le parole con l'accento.

C'era il gatto Mustafà
seduto sul sofà
che gustava un bigné
sorseggiando del tè.
D'un tratto s'addormentò
e sapete cosa sognò?
Una dolcissima gattina
di zucchero e farina.

Rosa Dattolico



2 Metti l'accento dove occorre.

- Giovedì andro a scuola con la mamma.
- Ieri il cane di mio zio abbaio e scodinzolo e poi si addormento.
- Il papa domani tornera molto tardi.
- La mamma ieri cucino un buonissimo risotto.
- Non andare laggiu perche e pericoloso.
- Ho preso il raffreddore, perciò restero per alcuni giorni a letto.

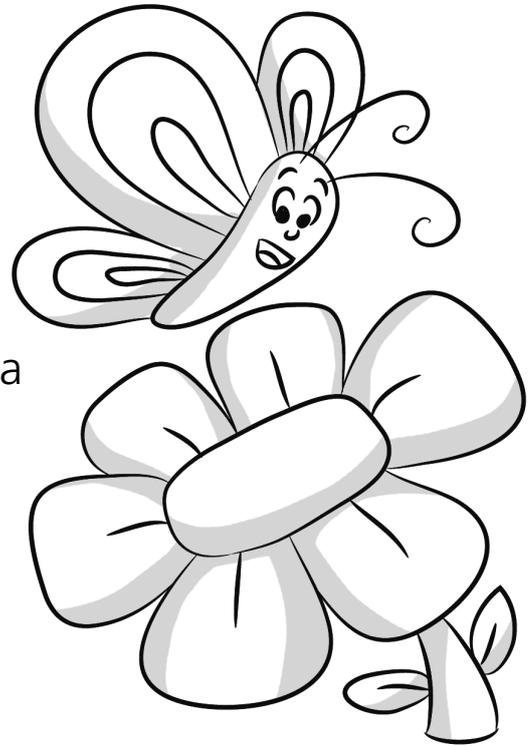
3 Metti l'accento per cambiare il significato della parola.



L'APOSTROFO

1 **Cerchia** le parole che vanno con l'apostrofo e **riscrivile** sulle righe.

La farfalla Luisella non vedeva la ora di conoscere il mondo. Spiccò il primo volo dallo albero che sorgeva in un bellissimo prato e svolazzando qua e là si adagiò sfinita su un fiorellino che sembrava di oro. L'indomani posandosi a pelo della acqua scoprì che il mare era pieno di pesci di argento con i riflessi della luna.



2 **Riscrivi** con l'apostrofo quando è necessario.

- la sedia _____
- lo elicottero _____
- lo arcobaleno _____
- lo elefante _____
- la scimmia _____
- la sera _____
- lo zio _____
- lo armadio _____

3 **Completa** con l'articolo giusto.

- _____ albero
- _____ giostra
- _____ angelo
- _____ sorella
- _____ mamma
- _____ uva
- _____ zaino
- _____ arpa

L' APOSTROFO

1 **Cerchia** le parole con l'apostrofo.

Per colpa di un apostrofo mi son successe cose
a volte solo buffe, altre pericolose.
Di sera ero stanco, volevo andare a letto.
Su un piatto di bilancia mi ritrovai con l'etto.
Perciò guardai in alto: brillava in ciel la luna.
Sentii suonare il tocco: avevo scritto l'una.
Vidi allora le stelle; volevo osservar loro.
Si fecero preziose: brillavan come l'oro.
Adesso prendo il bus – pensai – qui passa certo l'otto.
Dimenticai l'apostrofo, così giocai al lotto.
Chi dice che non serve l'ortografia?
Se sbaglio con gli apostrofi è solo colpa mia.



L. Luise, *Nel paese della grammatica*

2 Con ciascuna parola **scrivi** una frase sul quaderno.

LETTO - L'ETTO

LORO - L'ORO

LUNA - L'UNA

LOTTO - L'OTTO

3 **Completa** le frasi usando correttamente **un'** e **un**.

- ◆ Ho disegnato ___ ochetta nello stagno.
- ◆ Ho mangiato ___ albicocca.
- ◆ ___ amica mi ha regalato ___ fermaglio.
- ◆ Dietro ___ albero c'è ___ arnia con le api.
- ◆ Franco ha disegnato ___ orso e ___ elefantino.
- ◆ Tra ___ ora arriverò in stazione.

CQU

acquaio
 acquavite
 subacqueo
 acquario
 acquerugiola
 acquaragia

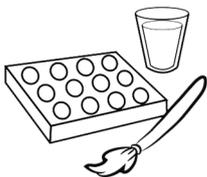
ACQUA

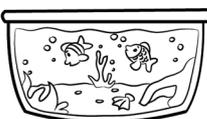
acquerelli
 acquazzone
 acquitrino
 acquedotto
 acquistare
 annacquare

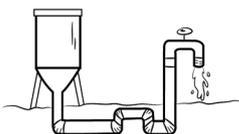
1 Completa il cruciverba.

1  1

2  2

3  3

4  4

5  5

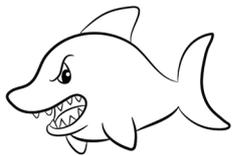
6  6

CU O QU?

1 **Cancella** i nomi scritti non correttamente.

cuore quore	qupola cupola	cuando quando	scuola squola	quindi cuindi
cuaderno quaderno	cuindici quindici	squadra scuadra	cuoco quoco	liquore licuore

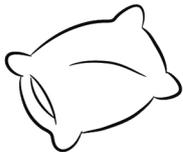
2 **Completa** le parole inserendo correttamente **cu** o **qu**.



s__alo



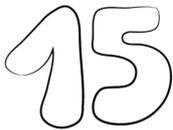
__lla



__scino



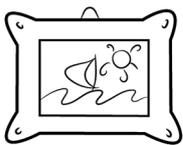
__cchiaio



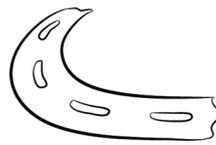
__indici



a__ila



__adro



__rva

3 **Scrivi** le parole nella colonna giusta.

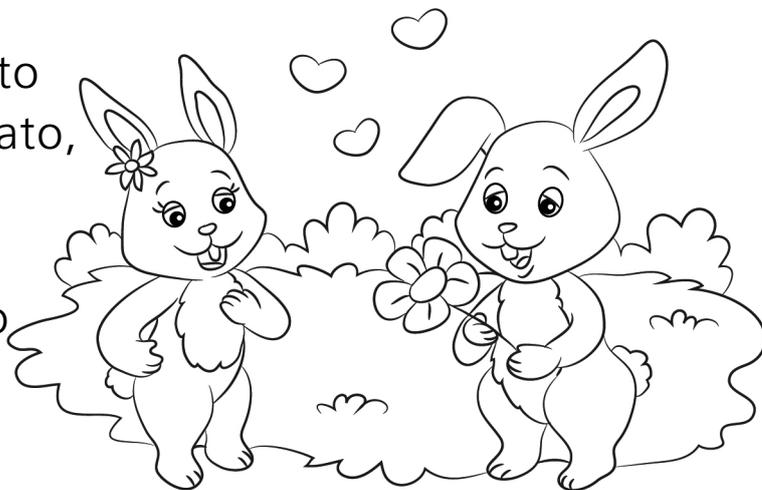
quercia - cuffia - taccuino - cuoio - circuito - curioso - inquinamento
equilibrio - custode - cucina - qualità

CU	QU
_____	_____
_____	_____
_____	_____

SUONI DIFFICILI

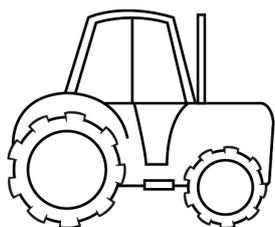
1 Leggi la filastrocca e **sottolinea** i suoni **gr, pr, dr**.

Nel grande prato colorato
c'è un leprotto innamorato,
c'è la lepre Serafina,
c'è la capra Gelsomina,
c'è un piccolo draghetto
che si chiama Carletto.

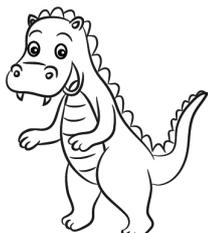


Rosa Dattolico

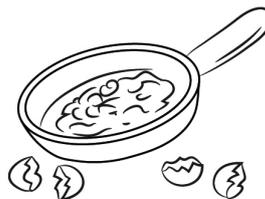
2 Completa con **fr, dr, tr**.



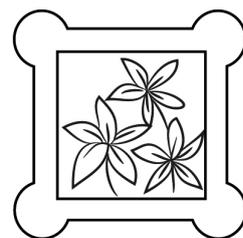
___ attore



___ ago

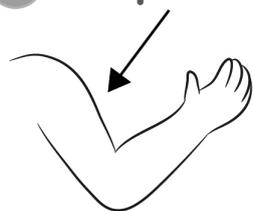


___ ittata

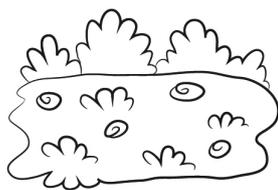


qua ___ o

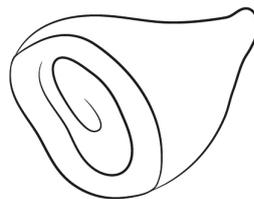
3 Completa con **pr** o **br**.



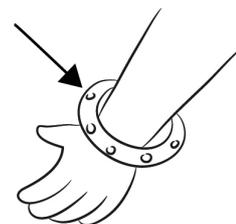
___ accio



___ ato



___ osciutto



___ accialetto

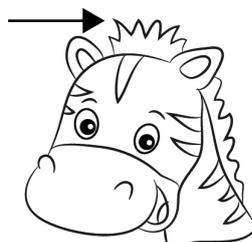
4 Completa con **gr** o **cr**.



___ avatta



___ anchio



___ iniera



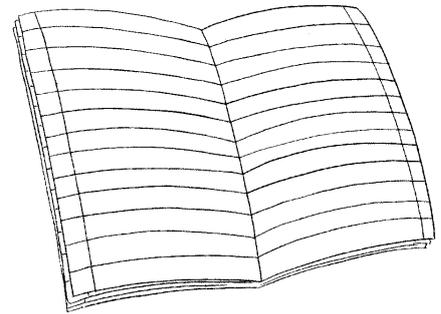
ti ___ e

C'È - CI SONO

C'ERA - C'ERANO - CERA

1 Completa le frasi con **c'è** o **ci sono**.

- ◆ Nel giardino _____ la mamma.
- ◆ In classe _____ gli scolari e le maestre.
- ◆ Sul banco _____ il quaderno.
- ◆ Sulle pareti _____ i cartelloni.
- ◆ Nell'acquario _____ i pesci.
- ◆ Nell'astuccio _____ i colori.
- ◆ Nello zainetto _____ i libri e i quaderni



2 Scrivi 3 frasi con **c'è** e 3 con **ci sono**.

3 Completa con **c'era**, **cera** e **c'erano**.

Nella cameretta _____ il cestone colmo di giocattoli.
 Sulle mensole _____ tanti libri e _____ tante bottigliette colorate. In un angolo della stanza _____ il letto e vicino una scrivania, poi _____ alcune sedie.
 _____ sul comodino un grazioso elefantino di _____.

LA LETTERINA H

Le parole **ho, hai, ha, hanno** si scrivono con l'**h** quando indicano un possesso, una sensazione, un'azione passata.

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

- ____ una gran voglia di gelato.
- Non ____ né caldo né freddo.
- Gianni vorrebbe un canarino ____ un pappagallo.
- Vuoi la banana ____ la pera?



2 Completa le frasi con **hai** oppure **ai**.

- Tu ____ un cane giocherellone.
- Vado ____ giardini con i miei compagni.
- ____ dato da mangiare ____ canarini?
- ____ bambini piacciono le caramelle e i gelati.



3 Completa le frasi con **ha** oppure **a**.

- Tuo fratello ____ un pessimo carattere.
- Sono uscito ____ giocare ____ pallone con gli amici.
- Giochiamo ____ nascondino?
- ____ Natale andrò dai miei zii e
giocherò ____ nascondino con gli amici.



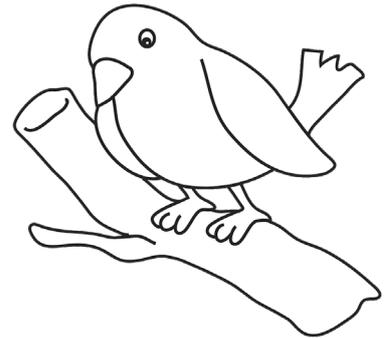
4 Completa le frasi con **hanno** oppure **anno**.

- Mio nonno fra un _____ andrà in pensione.
- I miei fratellini _____ la varicella.

LA LETTERINA H

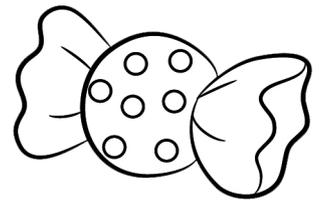
1 Completa con **ho, hai, ha, hanno**.

- Chiara non _____ studiato.
- _____ un forte mal di testa.
- _____ mangiato la minestra?
- Gli uccellini _____ le ali sottili.
- Lia _____ sonno.
- Chiara e Matilde _____ sete.



2 Completa le frasi con **o, ai, a, anno**.

- Sara gioca con le amiche _____ palla.
- Devi chiedere il permesso _____ tuoi.
- Vuoi la caramella _____ un cioccolatino?
- Sono andata _____ cinema con i nonni.
- Un _____ è formato da dodici mesi.
- Non so se uscire _____ guardare i cartoni.



3 Scrivi una frase con **ho, hai, ha, hanno**.

1 _____

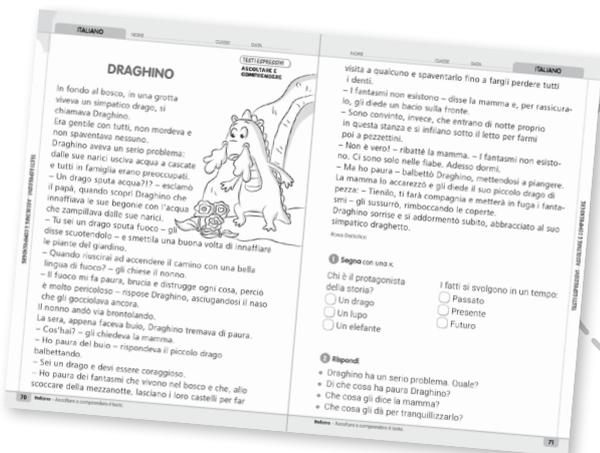
2 _____

3 _____

4 _____

ALLA SCOPERTA DEI TESTI

per consolidare la padronanza del testo nei suoi meccanismi

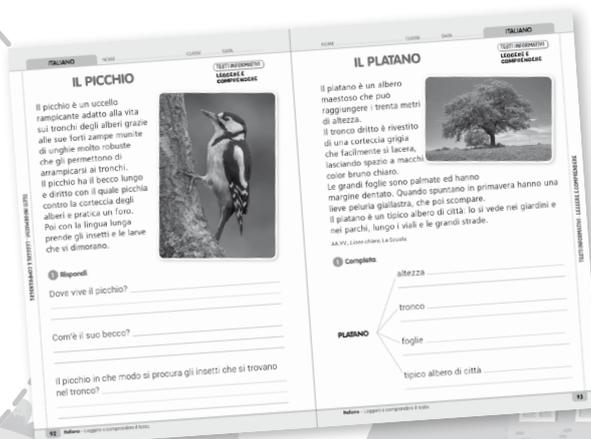


ESPRESSIVI

Per conoscere sensazioni, emozioni ed esprimere l'immaginario.

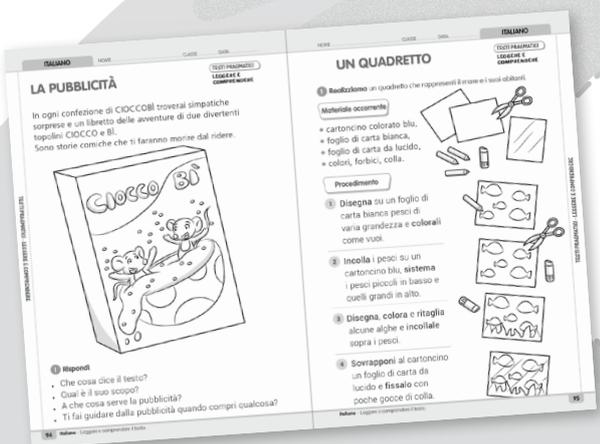
INFORMATIVI

Per informare e far conoscere la realtà. Forniscono notizie su argomenti storici, geografici, scientifici, di cultura generale e su fatti realmente accaduti.



PRAGMATICI

Per comunicare agendo sugli altri. Forniscono regole, istruzioni e cercano di persuadere.



DRAGHINO

In fondo al bosco, in una grotta viveva un simpatico drago, si chiamava Draghino.

Era gentile con tutti, non mordeva e non spaventava nessuno.

Draghino aveva un serio problema: dalle sue narici usciva acqua a cascate e tutti in famiglia erano preoccupati.

– Un drago sputa acqua?!? – esclamò il papà, quando scoprì Draghino che innaffiava le sue begonie con l'acqua che zampillava dalle sue narici.

– Tu sei un drago sputa fuoco – gli disse scuotendolo – e smettila una buona volta di innaffiare le piante del giardino.

– Quando riuscirai ad accendere il camino con una bella lingua di fuoco? – gli chiese il nonno.

– Il fuoco mi fa paura, brucia e distrugge ogni cosa, perciò è molto pericoloso – rispose Draghino, asciugandosi il naso che gli gocciolava ancora.

Il nonno andò via brontolando.

La sera, appena faceva buio, Draghino tremava di paura.

– Cos'hai? – gli chiedeva la mamma.

– Ho paura del buio – rispondeva il piccolo drago balbettando.

– Sei un drago e devi essere coraggioso.

– Ho paura dei fantasmi che vivono nel bosco e che, allo scoccare della mezzanotte, lasciano i loro castelli per far visita a qualcuno e



spaventarlo fino a fargli perdere tutti i denti.

– I fantasmi non esistono – disse la mamma e, per rassicurarlo, gli diede un bacio sulla fronte.

– Sono convinto, invece, che entrano di notte proprio in questa stanza e si infilano sotto il letto per farmi poi a pezzettini.

– Non è vero! – ribatté la mamma. – I fantasmi non esistono. Ci sono solo nelle fiabe. Adesso dormi.

– Ma ho paura – balbettò Draghino, mettendosi a piangere.

La mamma lo accarezzò e gli diede il suo piccolo drago di pezza: – Tienilo, ti farà compagnia e metterà in fuga i fantasmi – gli sussurrò, rimboccando le coperte.

Draghino sorrise e si addormentò subito, abbracciato al suo simpatico draghetto.

Rosa Dattolico

1 Segna con una x.

Chi è il protagonista della storia?

Un drago

Un lupo

Un elefante

I fatti si svolgono in un tempo:

Passato

Presente

Futuro

2 Rispondi.

- ◆ Draghino ha un serio problema. Quale?
- ◆ Di che cosa ha paura Draghino?
- ◆ Che cosa gli dice la mamma?
- ◆ Che cosa gli dà per tranquillizzarlo?

Testi espressivi

Ascoltare e comprendere

STREGHE E FOLLETTI

C'era una volta una strega che si chiamava Besana.

Besana era una strega strana, invisibile, però marrone come la cioccolata, buona al lunedì e cattiva al martedì, buona al mercoledì e cattiva il giovedì, buona il venerdì e cattiva il sabato.

La domenica, siccome non sapeva se essere buona o cattiva, andava a fare un giro sul fiume Ticino, che non è lontano, pescava l'ombra dei pesci e se la friggeva in padella, perché i pesci interi non le piacevano.

Con la strega abitava il folletto Bambilla.

Ma com'era il folletto Bambilla?

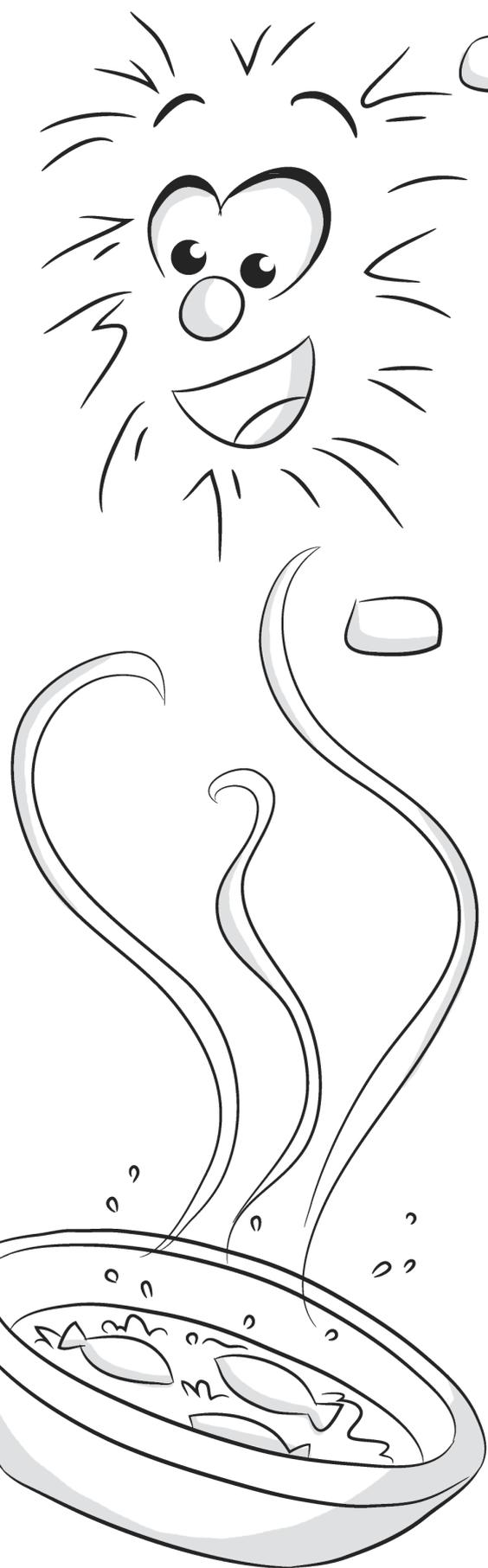
Il fatto è che poteva essere bianco o rosso, verde o blu, grande o piccolo, femmina o maschio, visibile o invisibile:

insomma poteva essere come voleva e si trasformava in molti modi e parlava e giocava con tutti, perché era giocoso. Qualche volta, quando ne aveva voglia, se ne stava invisibile e leggero su un ramo o un muretto a guardare senza essere guardato.



Testi espressivi

Ascoltare e comprendere



E c'è un'altra cosa da sapere: il folletto Bambilla non mangiava le cose che mangiano uomini e bambini, cioè, pane, prosciutto, pastasciutta, frutta, gelato, budino, spezzatino, insalata, latte, cioccolato e così via.

Ma cosa mangiava? Mangiava i rumori. Naturalmente ci sono rumori buoni da mangiare, come quello che fa l'erba al vento, o le foglie sui rami, o lo scroscio della pioggia o la voce dei bambini, e soprattutto le loro risate.

E ci sono rumori cattivi da mangiare come il rumore delle motorette arrabbiate, lo stridio dei freni, le urla dei prepotenti, il fischio delle sirene e così via.

Bambilla, naturalmente, preferiva i rumori buoni!

Roberto Piumini, *Il folletto Bambilla*, Mondadori

1 Rispondi.

- Com'era la strega Besana?
- Dove andava la domenica?
- Chi abitava con la strega?
- Com'era il folletto Bambilla?
- Che cosa faceva?

Testi espressivi

Leggere e comprendere

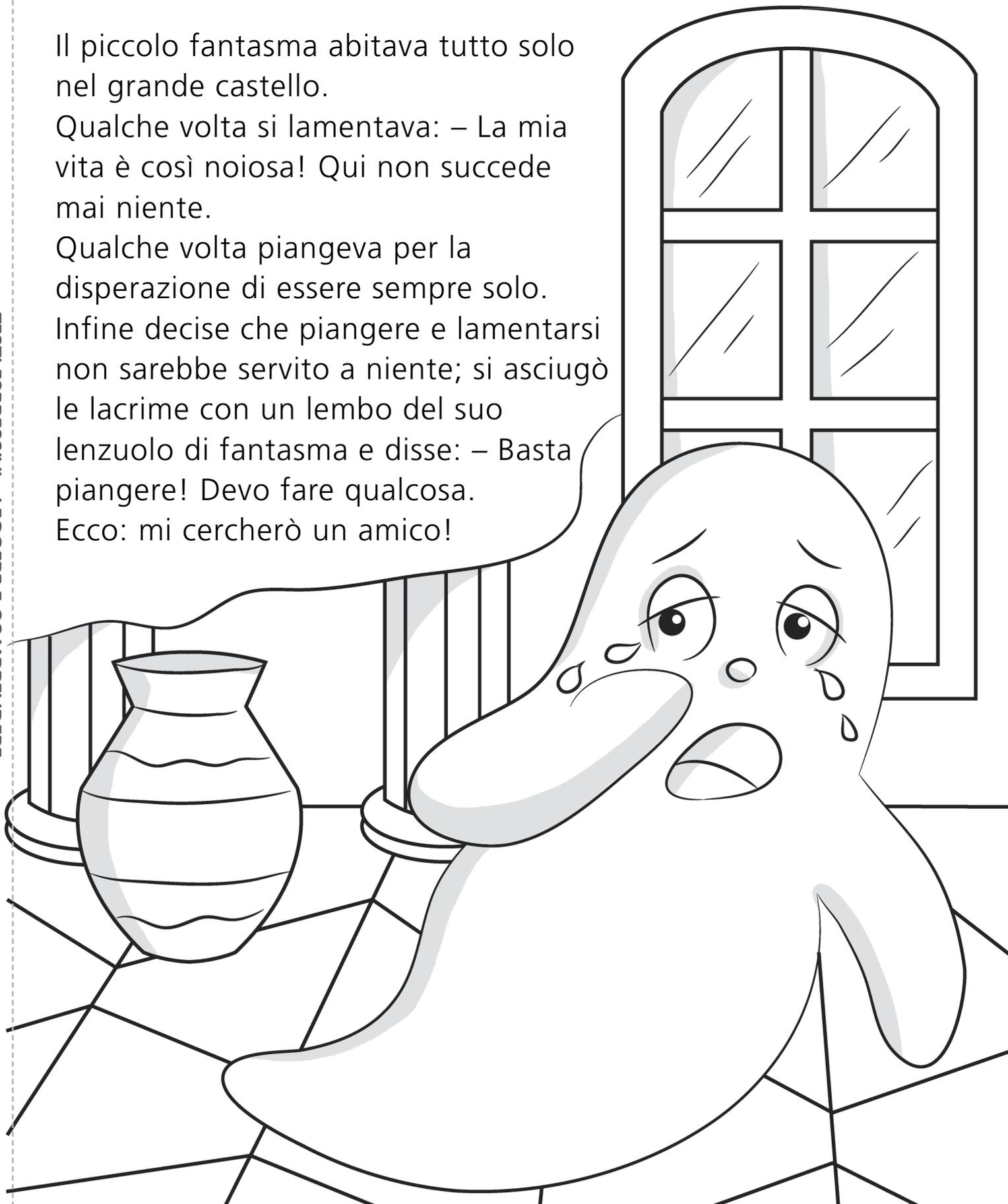
IL PICCOLO FANTASMA

Il piccolo fantasma abitava tutto solo nel grande castello.

Qualche volta si lamentava: – La mia vita è così noiosa! Qui non succede mai niente.

Qualche volta piangeva per la disperazione di essere sempre solo. Infine decise che piangere e lamentarsi non sarebbe servito a niente; si asciugò le lacrime con un lembo del suo lenzuolo di fantasma e disse: – Basta piangere! Devo fare qualcosa. Ecco: mi cercherò un amico!

TESTI ESPRESSIVI - LEGGERE E COMPRENDERE



Attraversò volando il castello: dal salone giallo passò in quello rosso, dal salone rosso in quello verde, dal salone verde in quello blu.

Nel salone blu c'erano molti quadri appesi alle pareti.

Il piccolo fantasma ne staccò uno e lo girò dall'altra parte.

Poi prese un pezzo di carbone nella stufa e iniziò a scrivere:

Piccolo fantasma tutto solo in un grande castello si annoia terribilmente e vorrebbe conoscere un amico simpatico con cui ingannare il tempo.

Maria Lobe, *Il fantasma del castello*, Piemme



TESTI ESPRESSIVI - LEGGERE E COMPRENDERE

1 Rispondi.

- Chi è il personaggio della storia? _____
- _____
- Dove viveva? _____
- _____
- Perché si lamentava? _____
- _____
- Che cosa fece per tirarsi su? _____
- _____

Testi espressivi

Leggere e comprendere

L'OMETTO DI PANE E CIOCCOLATO

Un uomo piccino e una donna piccina, entrambi vecchietti, vivevano insieme in una casa piccina anch'essa vecchietta. Un giorno, la donna piccina impastò un Ometto di pane e cioccolato, gli fece i bottoni con il ribes, gli occhi con l'uva passa e per bocca ci mise una buccia d'arancia. Poi lo stese in una teglia e lo infornò. Ma quando fu cotto e la donnina aprì lo sportello del forno, l'Ometto saltò fuori dalla teglia, fuori dalla porta e... via lungo la strada.

La donna piccina e l'uomo piccino lo rincorsero più in fretta che potevano, ma l'Ometto rideva e li scherniva: – Correte, correte, ma è fiato sprecato. Io sono l'Ometto di cioccolato. E infatti non riuscirono ad acchiapparlo.

Rid. da *I racconta storie, walk over*



1 Completa.

Un giorno una donna piccina _____

Quando fu cotto e la donna piccina aprì lo sportello del forno

La donna piccina e l'uomo piccino lo rincorsero, ma non riuscirono ad acchiapparlo.

AL FIUME COL NONNO

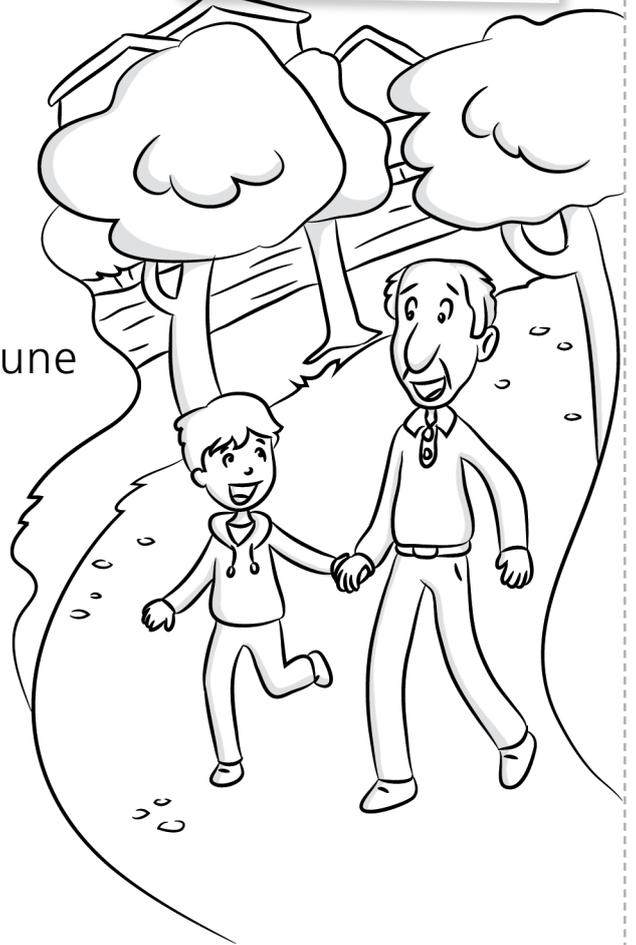
Testi espressivi
Leggere e comprendere

Spesso andavo al fiume con mio nonno.
Camminavamo lungo un sentiero ombroso e fitto di alberi.
C'erano piccole case addossate le une alle altre.

A metà strada io e il nonno ci fermavamo alla solita osteria e andavamo a sederci sotto una magnifica cascata di fiori rossi.
Il nonno chiudeva gli occhi e distendendo le gambe esclamava:
– Che pace!

Un omone grasso e simpatico mi portava una lattina fresca di Coca-Cola mentre al nonno offriva la solita granita di gelsi rossi.

Rosa Dattolico



TESTI ESPRESSIVI - LEGGERE E COMPRENDERE

1 Completa lo schema narrativo con la relativa didascalia.



LA CORNACCHIA E I PICCIONI

1 Leggi il racconto.

Una cornacchia vedendo che i piccioni senza faticare avevano un buon cibo, si tinse di bianco, ed entrò in una piccionaia.

I piccioni dapprima pensarono che si trattasse di una colomba e la lasciarono entrare.

Ma la cornacchia ebbe un attimo di distrazione e si mise a gracchiare.

Allora i piccioni cominciarono a beccarla e la cacciarono via.

La cornacchia ritornò a casa sua, ma le altre cornacchie si spaventarono delle sue penne tinte di bianco e la cacciarono via.

Lev Tolstoj



2 Rispondi.

Che cosa fece un giorno una cornacchia? _____

Dove andò? _____

Cosa successe poi? **Racconta** _____

A LETTO

Testi espressivi
Leggere e comprendere


Fuori è già buio. Sono nel mio letto ma non riesco a prender sonno.

E così mi infilo pian pianino sotto le coperte fino a scomparire; resto per un attimo lì sotto al buio con le palpebre serrate.

Dopo un po' sbuco dalle coperte e lo sguardo cade sul pesciolino Pilù che nuota felice nella sua boccia di cristallo. Anche lui come me stenta ad addormentarsi.

Finalmente gli occhi mi si chiudono lentamente, sono sicuro che anche Pilù avrà chiuso i suoi per riposare.

Rosa Dattolico

Chi racconta è:

- Un signore
- La mamma
- Un bambino
- Il papà

Il bambino sbuca dalle coperte e guarda:

- Il pappagallino di pezza
- Il pesciolino Pilù
- La foto della mamma
- L'orologio

Il testo parla:

- Di bambini che giocano
- Di un incidente
- Di un bambino che non riesce ad addormentarsi
- Di un buffo sogno

Il fatto si svolge:

- La mattina
- Il pomeriggio
- La sera
- Un giorno

MATTIA E IL NONNO

Testi espressivi

Leggere e comprendere

Il nonno indicò a Mattia un cavallo che pascolava l'erba sulla sponda oltre il fiume.

Era un cavallo bianco e sembrava molto grande. Muoveva la coda lentamente di qua e di là.

– Ti piace? – disse il nonno, mentre metteva una mano sopra gli occhi per vedere meglio oltre il luccichio del fiume.

– Eh sì! – disse Mattia. – Ma c'è il fiume in mezzo.

– Diamogli un nome – disse il nonno – Magari, prima o poi, lo incontriamo.

Giocarono a trovare il nome del cavallo. Ne dissero tanti, ma nessuno andava bene.

– Bianco, Bigio, Codone, Pegaso...

Ci provarono ancora un po', poi rimasero in silenzio a guardare il cavallo.

– Brigante, ti piace? – disse infine Mattia.

– È un bel nome per un cavallo – disse il nonno.

Si mise le mani alla bocca e gridò: – Sei Brigante? Ciao, Brigante! Hai capito?



Testi espressivi

Leggere e comprendere

Il cavallo dall'altra parte del fiume alzò la testa bianca.

Drizzò la coda e la mantenne sollevata per qualche istante.

– Bravo, Brigante! – gridava Mattia mentre correva avanti e indietro lungo la sponda.

– Ti ha certamente sentito, – disse il nonno prendendo la mano di Mattia. – I cavalli hanno le orecchie buone.

Roberto Piumini



TESTI ESPRESSIVI - LEGGERE E COMPRENDERE

1 Vero o falso? **Segna** con una **X**.

- Il nonno indica a Mattia un cavallo oltre il fiume. V F
- Il nonno e Mattia giocano a trovare un nome al cavallo. V F
- Mattia sceglie come nome per il cavallo "Bianco". V F
- Il nonno chiama il cavallo col nome scelto da Mattia. V F

IL BRUCO TERRY

Testi espressivi
Leggere e comprendere

1 **Leggi** e **scrivi** sotto a ciascuna scena la relativa didascalia.

Terry era solo un povero bruco verde, proprio insignificante. Era molto triste quella sera quando andò a dormire. Pensava a quanto sono fortunate le creature che nascono belle. Finalmente si addormentò. Dormì, dormì, dormì.

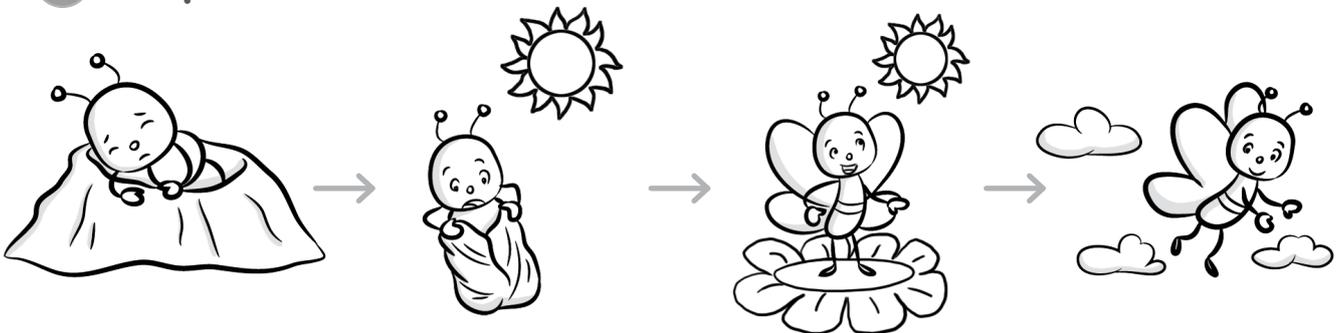
Quando si svegliò sentì che il sole scaldava il suo bozzolo. Allora lo rosicchiò per farsi strada, e uscì al sole.

Mentre si riscaldava su un fiore provò una strana sensazione. Si guardò alle spalle e vide che gli erano spuntate splendide ali verdi e azzurre.

Una folla di insetti eccitati gli gridava: – Ecco il più bello degli insetti! Ecco il re della primavera! Terry ora volava, era diventata una meravigliosa farfalla.

K. Jackson, *365 storie*, Mondadori

2 **Completa** lo schema narrativo con la relativa didascalia.



_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

LA MAESTRA DOLCEMIELE

Testi descrittivi

Leggere, comprendere
e produrre

La maestra, la signorina Dolcemiele, aveva ventitré o ventiquattro anni e un bellissimo, pallido viso da Madonna, con occhi azzurri e capelli castano chiaro.

Era così snella e fragile da dare l'impressione che se fosse caduta sarebbe andata in mille pezzi.

Betta Dolcemiele era mite e tranquilla, non alzava mai la voce e sorrideva di rado, ma aveva la rara capacità di farsi amare al primo sguardo.

Dal viso della signorina Dolcemiele emanava uno strano calore, particolarmente intenso quando parlava a un bambino confuso e pieno di nostalgia per la propria casa.



R.Dahl, *Matilde*, Salani

1 Completa.

LA SIGNORINA DOLCEMIELE

Aspetto fisico: giovane, viso da Madonna, pallido, _____

Carattere: mite e tranquilla, non alzava mai la voce, _____

2 Com'è la tua maestra? **Disegna** e **descrivi** il suo aspetto fisico e il suo carattere.

Testi descrittivi

Leggere, comprendere
e produrre

ALESSIA

Alessia è bassina e magra. Ha i capelli lisci raccolti in un codino. Quando Alessia salta il suo codino fa le giravolte.

La mia compagna ha il viso rotondo, piccolo; gli occhi sono grandi, azzurri e sempre allegri, le orecchie però sono a sventola e somigliano ai manici di una tazza. Alessia, quando parla, cinguetta come un uccellino, ma se ride gorgoglia come una teiera e diventa rossa.

– Sembri un peperone – le dico.

– Magari un papavero – mi risponde sorridendo.

Alessia è sempre allegra, solo quando sbaglia i conticini diventa triste, abbassa la testa e a volte piange.

Rosa Dattolico



1 Completa lo schema.

Aspetto fisico _____

Carattere _____

2 Descrivi la tua compagna del cuore, mettendo in evidenza alcune caratteristiche del suo aspetto fisico e del suo carattere.

FUFI

Mia cugina ha un bellissimo gattino bianco come la neve e soffice, soffice.

Si chiama Fufi ed è dolcissimo. Ha gli occhi verdi, il naso piccolo color rosa confetto.

Fufi gira dappertutto, forse perché gli piace curiosare.

Quando l'accarezzo, lui mi guarda, chiude gli occhi e miagola dolcemente.

Rosa Dattolico

Testi descrittivi

Leggere, comprendere e produrre



1 Osserva il gatto e **descrivi** aiutandoti con le domandine.



Cosa indossa?

A cosa somiglia il suo nasino?

Come si chiama?

Come si comporta di solito?

Com'è il suo pelo?

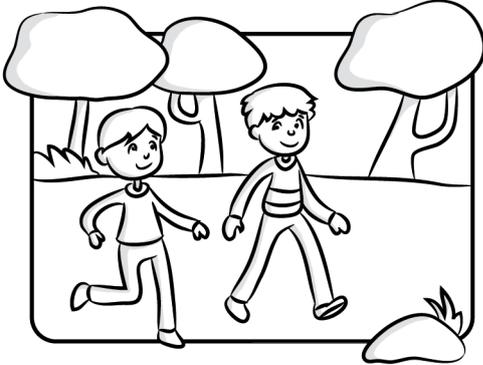
Come sono le sue orecchie?

AVVENTURA NEL BOSCO

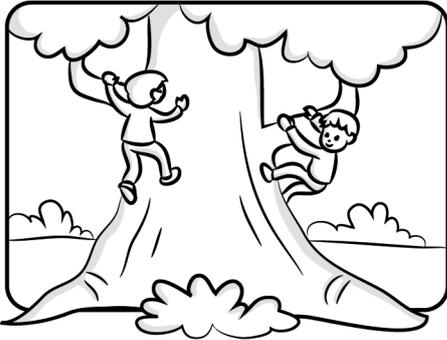
Testi espressivi

Scrivere storie

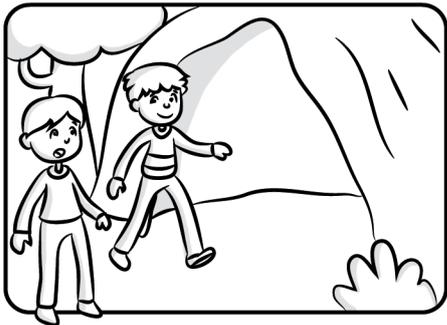
1 Osserva le immagini e scrivi la storia.



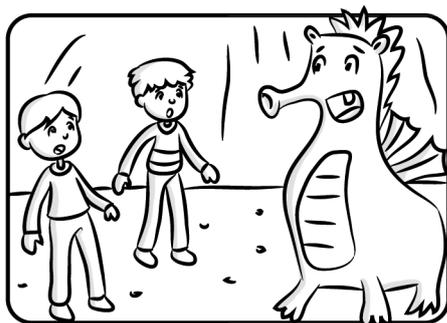
Ieri mattina Andrea e Luca _____



Ad un tratto, decisero _____



Camminando per il bosco _____

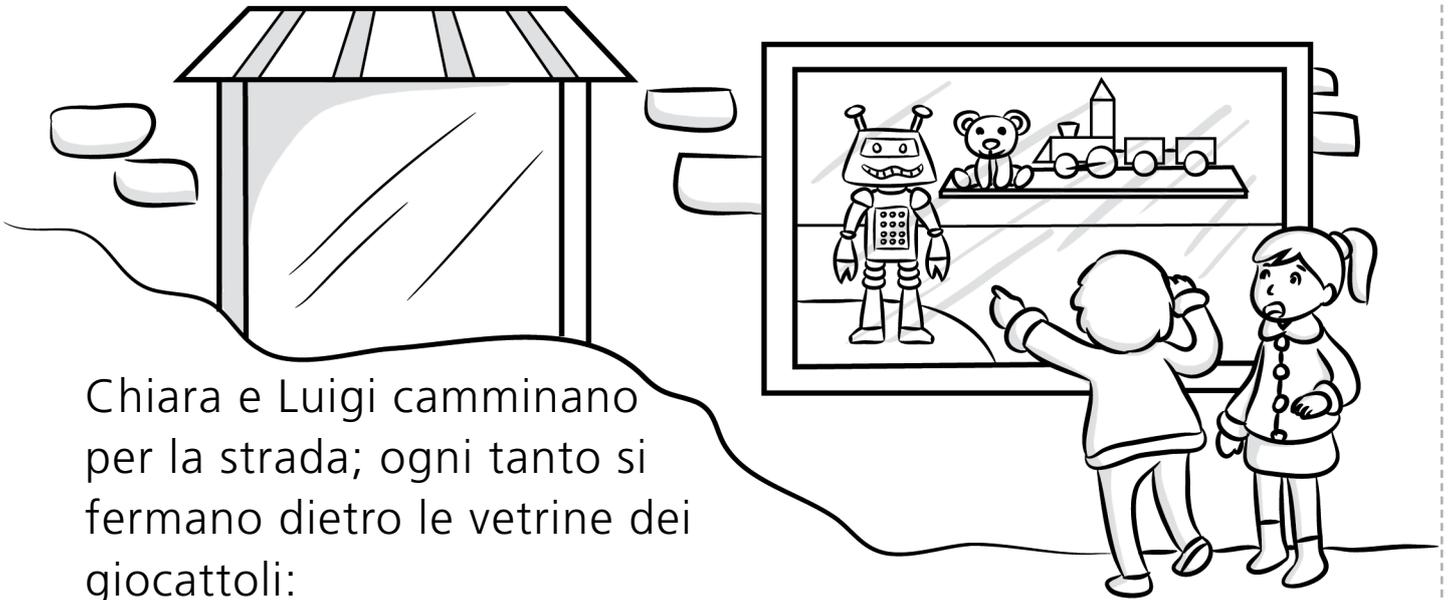


I due amici entrando nella grotta _____

Testi espressivi

Scrivere storie

IL ROBOT PARLANTE



Chiara e Luigi camminano per la strada; ogni tanto si fermano dietro le vetrine dei giocattoli:

- Quel robot è magnifico! – esclama Luigi, indicandolo alla sorella.
- A me piacciono i trucchi e particolarmente i rossetti – risponde Chiara.

Ad un tratto _____

Chi esce dal negozio?

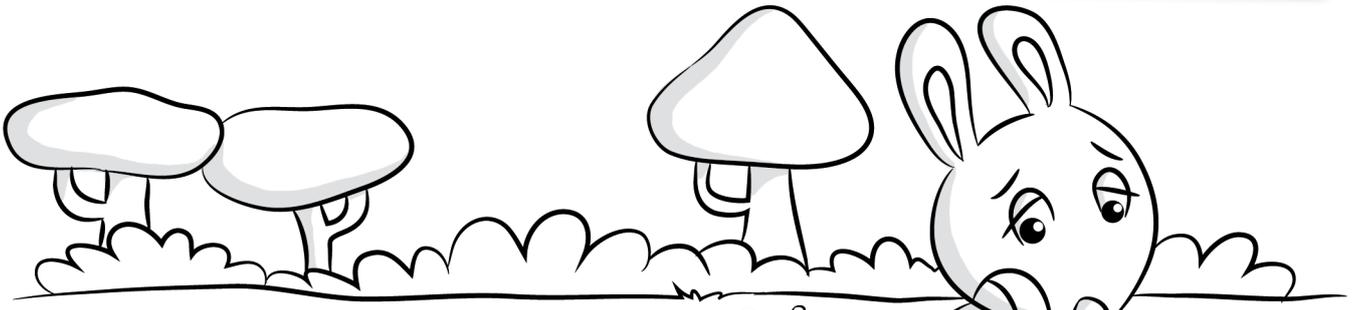
Che cosa ricevono i due fratellini dal negoziante?

Che cosa combina il robot parlante?

Testi espressivi

Scrivere storie

IL CONIGLIO CARLETTO



Carletto è un coniglio miope, perciò cade spesso nei buchi e spesso sbaglia ad entrare nella sua tana.

Tutti i conigli della fattoria, anche i più piccoli, appena lo vedono si mettono a ridere e lo prendono in giro.

Gli occhi del povero coniglio si riempiono ogni volta di lacrime _____

Che cosa successe una sera nel bosco?

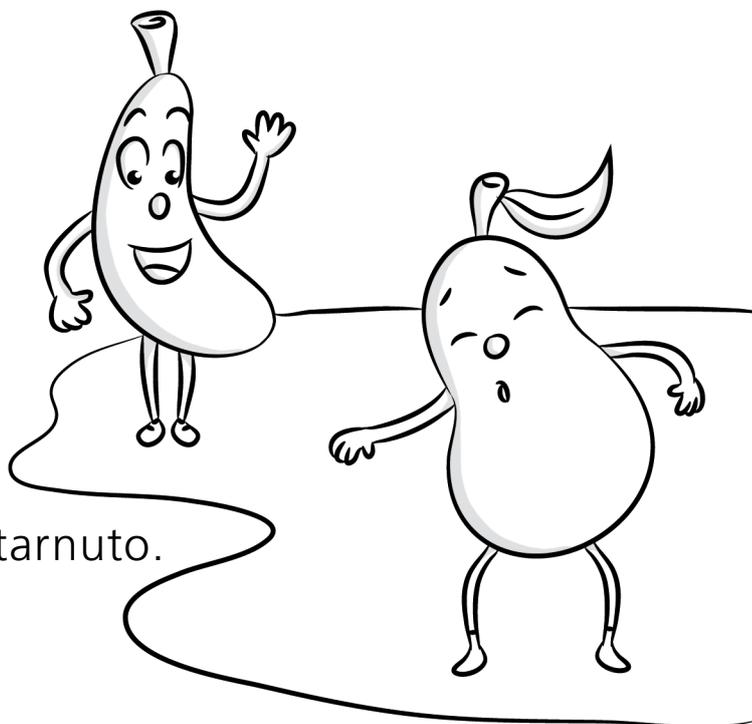
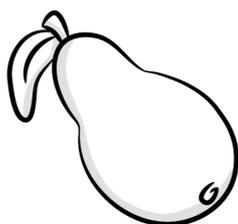
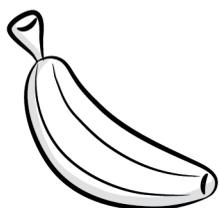
Che cosa trovò il coniglietto dietro un cespuglio?

Che cosa successe poi?

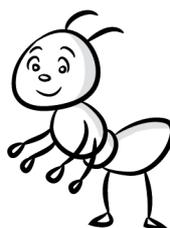
GIOCHIAMO CON LE FILASTROCCHÉ

Testi poetici
Leggere, comprendere e produrre

1 **Leggi** le filastrocche e **sottolinea** con colori diversi le parole che rimano tra di loro.



Una banana vide una pera
e le disse: – Buonasera!
La pera ricambiò il saluto
prima un inchino, poi uno starnuto.



– Il vento mi ha staccato un dentino –
disse il fiore nascondendo il faccino.
Una formica tra l'erba lo trovò
e con la colla glielo attaccò.



TESTI POETICI - LEGGERE, COMPRENDERE E PRODURRE

Testi poetici

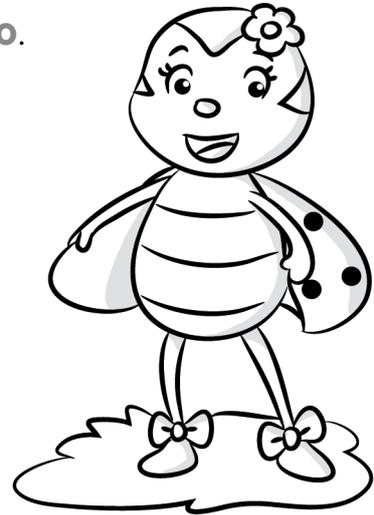
Leggere, comprendere
e produrre

LA COCCINELLA VANITOSA

1 **Completa** inserendo nella filastrocca le parole giuste:

mostrò - vanitosa - costoso.

– Sono più bella di una rosa –
disse la coccinella _____.
Il mio vestito prezioso
è molto _____.
Il lombrico allora si allungò
e tutti i suoi anelli le _____.

2 **Cerca e scrivi** le parole che rimano.

uccellino

rosa

pirata

fiorellino

LA MOSCA SPAVENTATA

1 **Completa** inserendo nella filastrocca le parole giuste:

d'allegria - dottore - andò.

Una mosca col batticuore
andò dal _____.
– Per la vostra malattia
ci vuol un sorso _____.
La mosca si tranquillizzò
e sorridendo se ne _____.

2 **Cerca e scrivi** le parole che rimano.

cappotto

mozzarella

ombrellone

biscotto

LO SCOIATTOLO GRIGIO

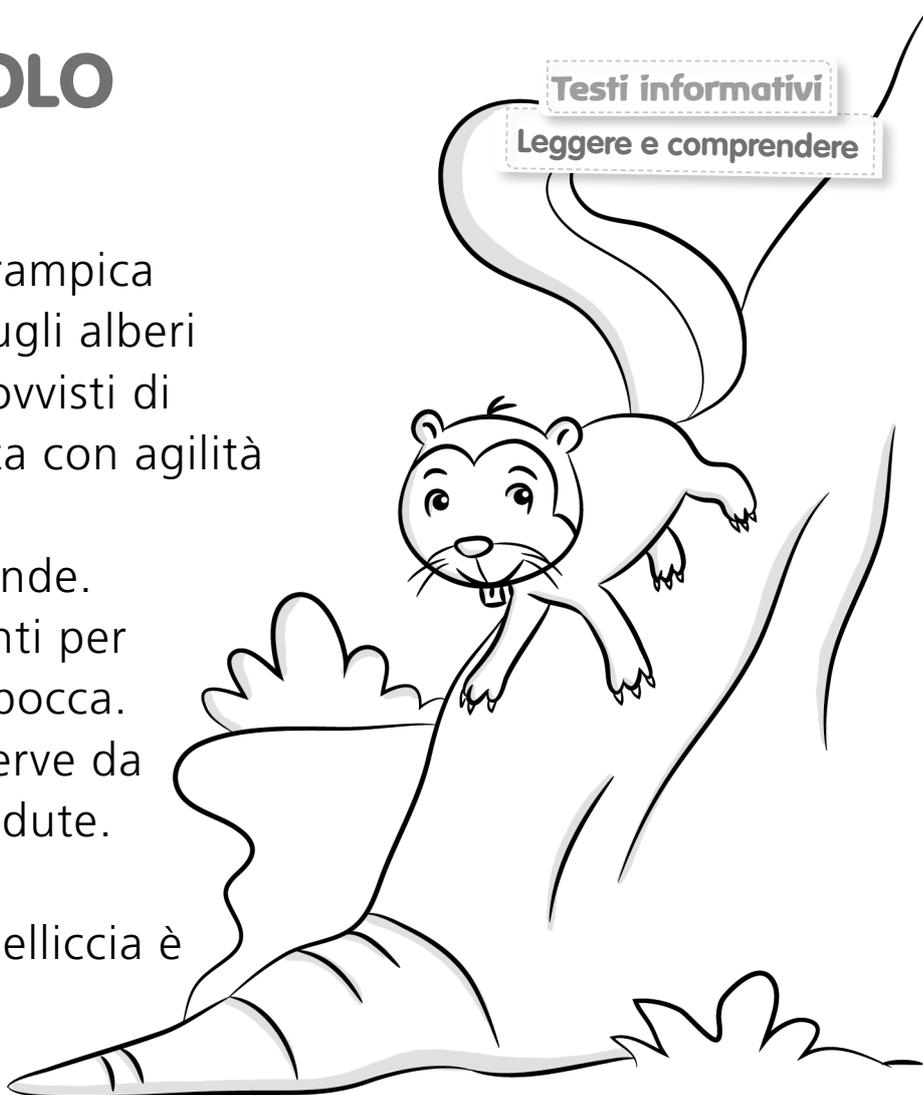
Testi informativi
Leggere e comprendere

È molto agile, si arrampica molto facilmente sugli alberi possedendo dita provviste di unghie aguzze; salta con agilità di ramo in ramo.

Mangia noci e ghiande. Usa le zampe davanti per portare il cibo alla bocca. La lunga coda gli serve da timone e da paracadute.

Ha baffi lunghi.

Il colore della sua pelliccia è bruno e grigio.



1 Completa scrivendo le informazioni del testo:

Com'è? _____

Che cosa mangia? _____

Comportamento _____

Testi informativi

Leggere e comprendere

IL PICCHIO

Il picchio è un uccello rampicante adatto alla vita sui tronchi degli alberi grazie alle sue forti zampe munite di unghie molto robuste che gli permettono di arrampicarsi ai tronchi.

Il picchio ha il becco lungo e diritto con il quale picchia contro la corteccia degli alberi e pratica un foro. Poi con la lingua lunga prende gli insetti e le larve che vi dimorano.

**1 Rispondi.**

Dove vive il picchio? _____

Com'è il suo becco? _____

Il picchio in che modo si procura gli insetti che si trovano nel tronco? _____

Testi informativi

Leggere e comprendere

IL PLATANO

Il platano è un albero maestoso che può raggiungere i trenta metri di altezza.

Il tronco dritto è rivestito di una corteccia grigia che facilmente si lacera, lasciando spazio a macchie color bruno chiaro.

Le grandi foglie sono palmate ed hanno margine dentato. Quando spuntano in primavera hanno una lieve peluria giallastra, che poi scompare.

Il platano è un tipico albero di città: lo si vede nei giardini e nei parchi, lungo i viali e le grandi strade.



AA.VV., *Linee chiare*, La Scuola

1 Completa.

PLATANO

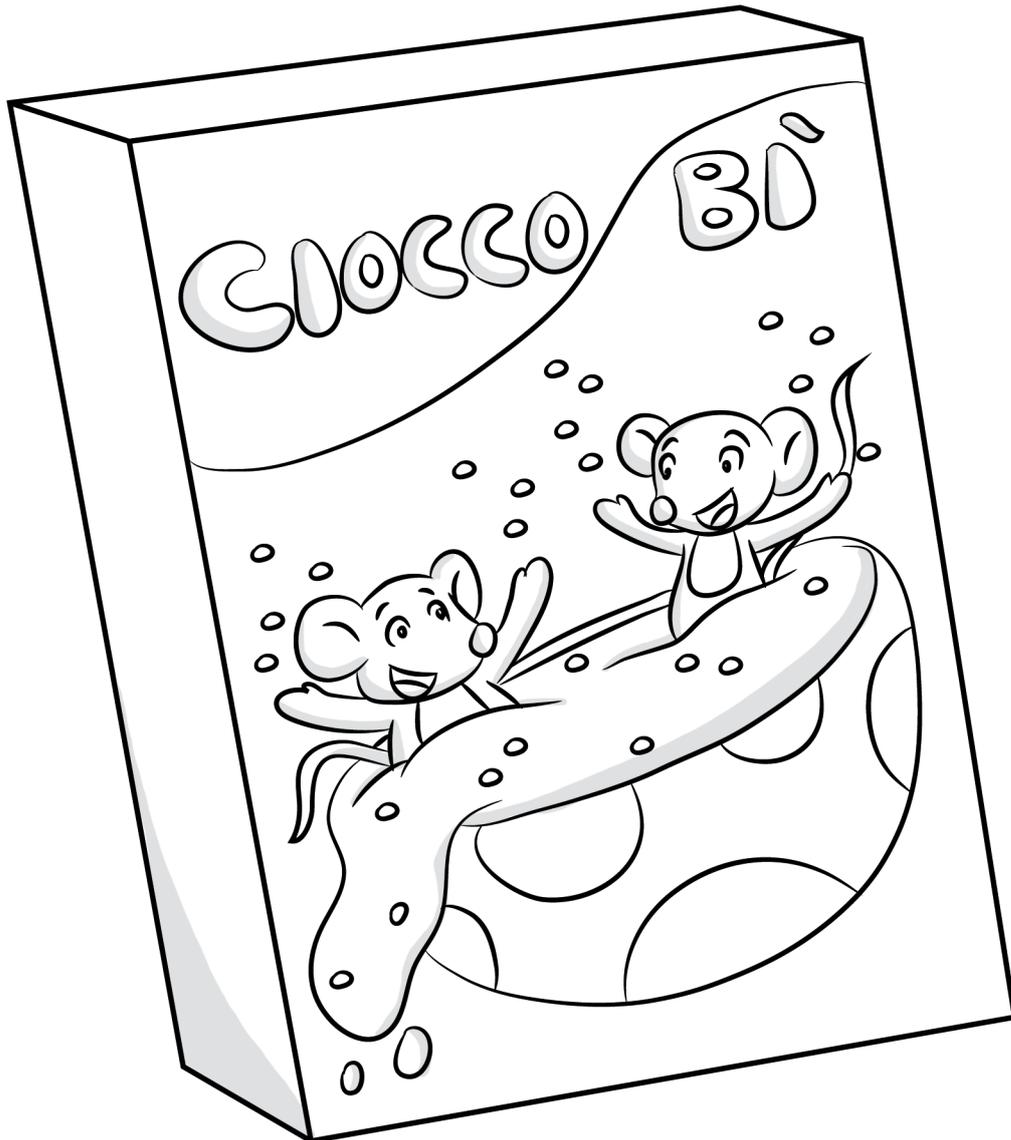
- altezza _____
- _____
- tronco _____
- _____
- foglie _____
- _____
- tipico albero di città _____
- _____

TESTI INFORMATIVI - LEGGERE E COMPRENDERE

LA PUBBLICITÀ

In ogni confezione di CIOCCOBÌ troverai simpatiche sorprese e un libretto delle avventure di due divertenti topolini CIOCCO e BÌ.

Sono storie comiche che ti faranno morire dal ridere.



1 Rispondi.

- Che cosa dice il testo?
- Qual è il suo scopo?
- A che cosa serve la pubblicità?
- Ti fai guidare dalla pubblicità quando compri qualcosa?

Testi pragmatici

Leggere e comprendere

UN QUADRETTO

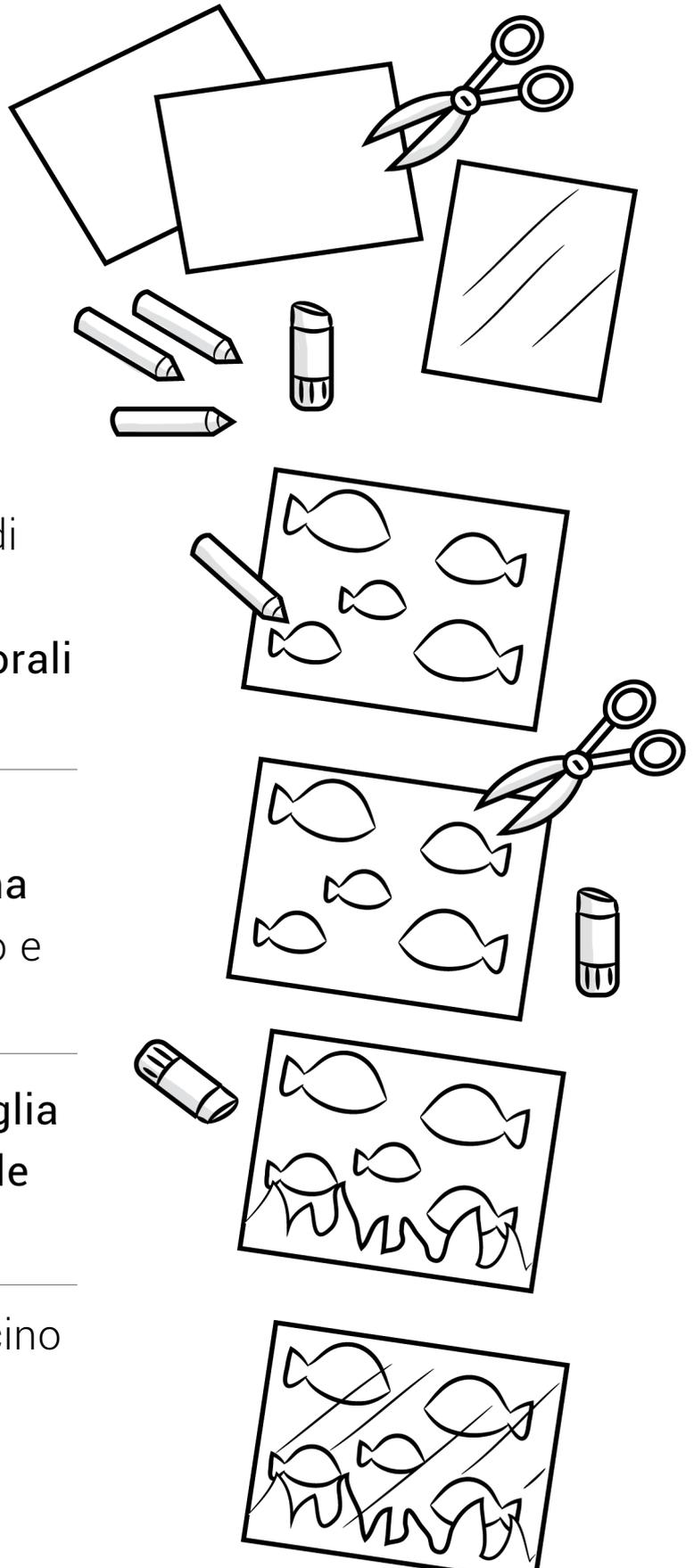
1 **Realizziamo** un quadretto che rappresenti il mare e i suoi abitanti.

Materiale occorrente

- cartoncino colorato blu,
- foglio di carta bianca,
- foglio di carta da lucido,
- colori, forbici, colla.

Procedimento

- 1 **Disegna** su un foglio di carta bianca pesci di varia grandezza e **colorali** come vuoi.
- 2 **Incolla** i pesci su un cartoncino blu, **systema** i pesci piccoli in basso e quelli grandi in alto.
- 3 **Disegna, colora e ritaglia** alcune alghe e **incollale** sopra i pesci.
- 4 **Sovrapponi** al cartoncino un foglio di carta da lucido e **fissalo** con poche gocce di colla.



L'ORCHESTRA DELLA NATURA

Testi pragmatici
Leggere e comprendere

Usando rametti secchi, foglie e semi, puoi realizzare un simpatico concerto.

- 1** **Soffia** piano dentro ad una noce rosicchiata da uno scoiattolo (o rotta da te): otterrai un suono basso che ricorda il verso del gufo.



- 2** **Cerca** due rametti secchi, dal diametro di 2 o 3 centimetri. Percuotendoli tra loro, otterrai suoni diversi a seconda del tipo di legno.



- 3** **Cerca** una foglia dal bordo lineare. **Tieni** la foglia tra i pollici e soffia. Otterrai un suono simile a quello della civetta.

W. Maioli e M. Stefani, *L'orchestra della natura*, Mondadori

- 1** In che modo puoi realizzare un simpatico concerto della natura? **Spiega.**

MI ALLENO PER L'INVALSI - ITALIANO

IL DRAGO GENTILE

C'era una volta un drago gentile che si chiamava Komodo ed era capace di sputare fuoco.

Tutti avevano paura e, quando lui arrivava, correvano a nascondersi.

Un giorno Komodo incontrò Susanna.

La bambina non si spaventò affatto, anzi gli chiese di smettere di essere

cattivo con la gente. Il drago

accettò. Qualche tempo dopo,

Carlo, il lampionario, si addormentò

a letto. Così quella notte i lampioni

della città rimasero spenti.

Il sindaco e i cittadini erano furiosi.

Come fare per i lampioni?

Susanna andò alla caverna di

Komodo, lo convinse a seguirla

in città, lo fece passare per le strade.

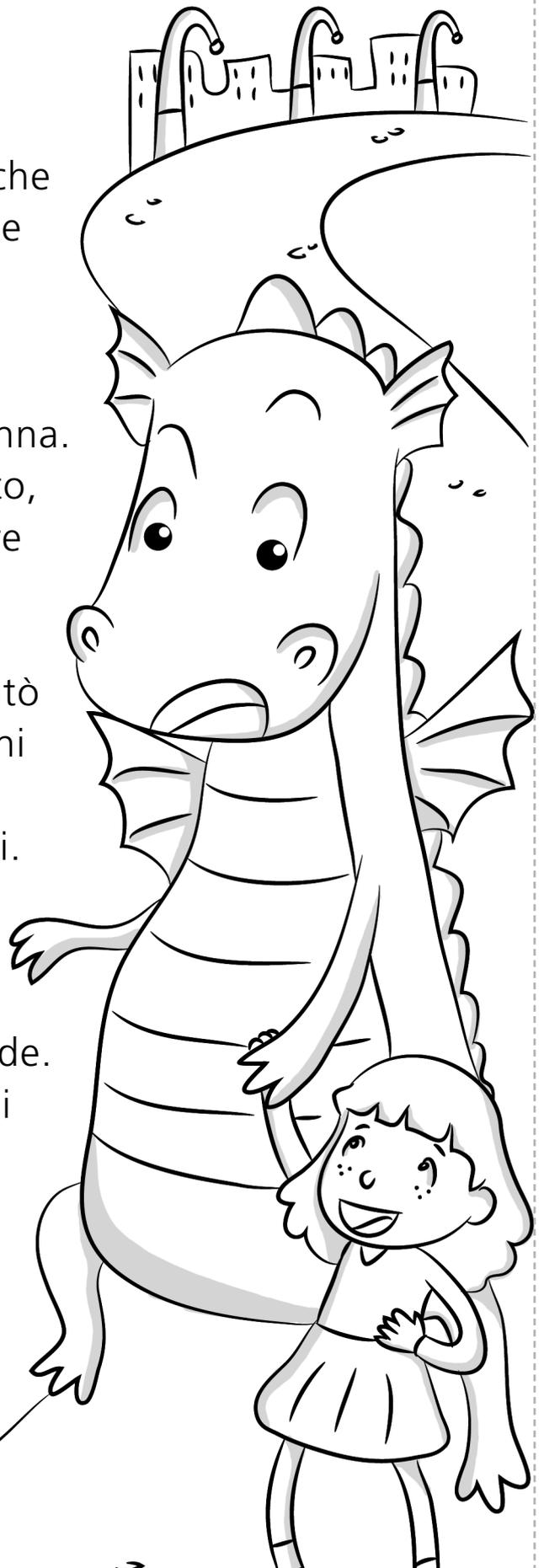
E il drago, sputando fuoco su ogni lampione, li accese.

Tutte le persone lo applaudirono

perché capirono che era un

animale amico.

D.Bisset, *Storie di ogni tempo*, Armando



1 Il protagonista della storia è:

- A. Un orso feroce
- B. Un drago gentile
- C. Una giraffa vanitosa
- D. Una balena mangiona

2 L'ambiente in cui si svolge la storia raccontata è:

- A. Un castello
- B. Un bosco
- C. La strada
- D. Un luogo abbandonato

3 Il drago si chiamava:

- A. Scomodo e non era gentile
- B. Komodo ed era gentile
- C. Romodo ed era strano e anche pauroso
- D. Omodo ed era cattivo



4 I lampioni rimasero spenti:

- A. Per colpa di Komodo
- B. Per colpa di Carlo il lampionario
- C. Perché andò via la corrente
- D. Perché furono distrutti

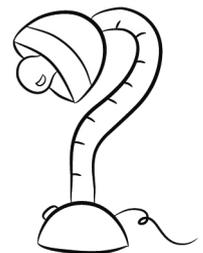
5 Susanna andò da Komodo e gli chiese:

- A. Di accendere le insegne dei negozi
- B. Di accendere le insegne dei bar
- C. Di accendere i lampioni della città
- D. Di riparare i semafori della città

6 Il drago Komodo accese i lampioni:

- A. Sputando benzina
- B. Utilizzando i fiammiferi
- C. Sputando fuoco
- D. Spruzzando scintille

7 Che cos'è un lampione? **Segna** con una **x**.



1 Indica con una **x** la parola esatta.



capotto
cappotto



olio
oglio



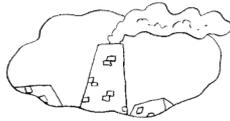
candegliere
candeliere



ciesto
cesto



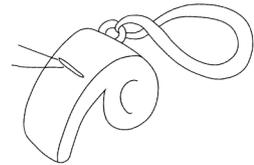
vaso
faso



ciminiera
cimigniera



pompriere
ponpierre



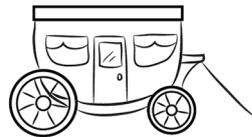
fischietto
vischietto



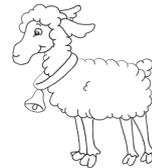
dente
tente



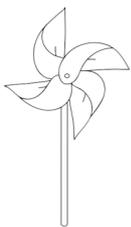
tamburo
tanburo



carozza
carrozza



agnello
agniello



cirandola
girandola



acquila
aquila



acquerelli
aquerelli



aqua
acqua



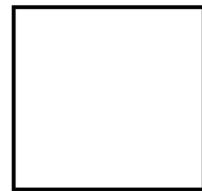
gelato
gielato



ciabatta
giabatta



nave
nafe



cuadrato
quadrato

2 **Colora** la casella in cui ciascuna parola è abbinata all'articolo giusto.

il gnomo

lo gnomo

il zio

lo zio

i gatti

gli gatti

il psicologi

gli psicologi

i zaini

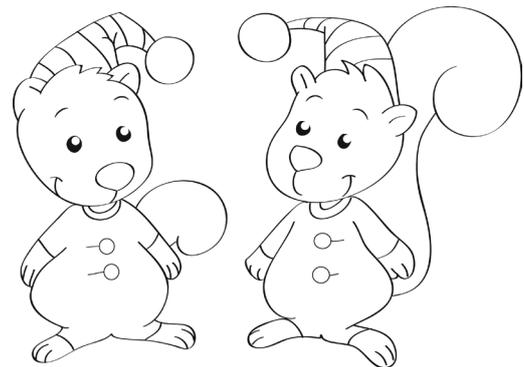
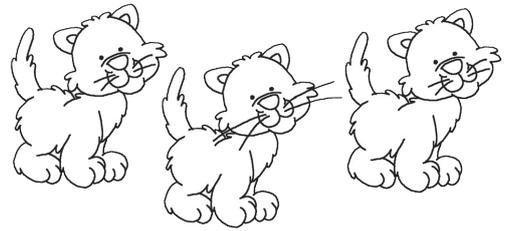
gli zaini

i specchi

gli specchi

gli scoiattoli

i scoiattoli



3 **Leggi** le coppie di parole e **metti** una **x** al posto giusto.

	Significato simile	Significato contrario
dentro – fuori	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
molto – poco	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
caldo – freddo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
dottore – medico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
vestito – abito	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
pulito – sporco	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
chiedere – domandare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
gridare – urlare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4 **Riscrivi** le frasi in ordine.

bruca l'erba la pecora

sull'albero cinguetta un passerotto

la mamma i panni stende

la pipa il nonno fuma

5 **Metti** una crocetta accanto alla frase scritta correttamente.

Ieri mi anno regalato una bambola di c'era.

Ieri mi hanno regalato una bambola di cera.

Nell'aiuola c'era una bellissima rosa rossa.

Nell'aiuola cera una bellissima rosa rossa.

La candela era di cera profumata.

La candela era di c'era profumata.

Nel nido c'è un uccellino.

Nel nido ce un uccellino.



STREPITOSO!

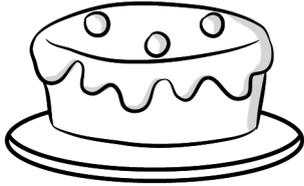
A stylized landscape illustration in shades of gray. It features rolling hills, several trees of different shapes and sizes, and a winding path that leads to a two-story schoolhouse. The schoolhouse has the word "SCUOLA" written on its roof. In the foreground, there are small flowers and rocks.

STORIA

• **ALLA SCOPERTA DEL TEMPO**

STORIE DA RIORDINARE

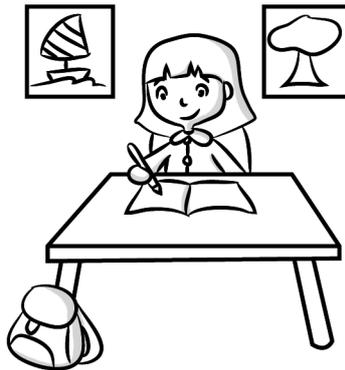
- 1 **Numera** le scene da 1 a 3 e **racconta** a voce le storie, utilizzando le parole del tempo: **prima, dopo, infine**.



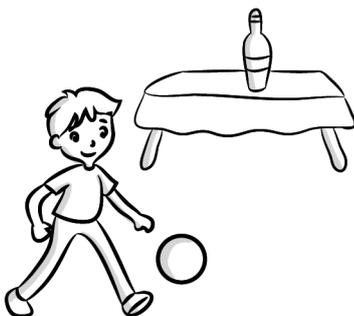
















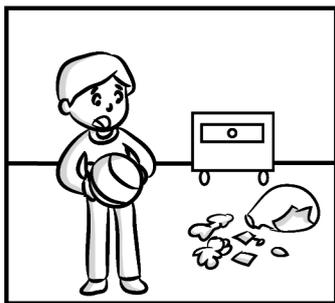
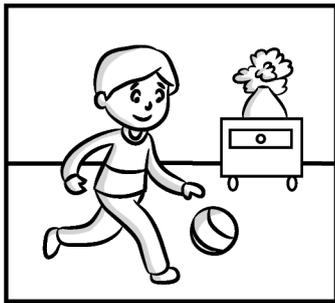
CAUSA, FATTO, CONSEGUENZA

1 Osserva le scene e **verbalizza** usando correttamente **perché** e **perciò**.

CAUSA

FATTO

CONSEGUENZA

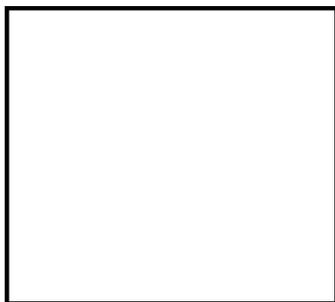
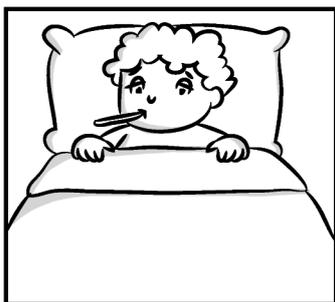
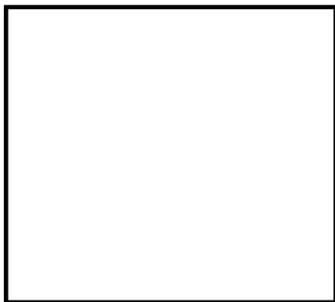


2 **Completa** illustrando la causa e la conseguenza.

CAUSA

FATTO

CONSEGUENZA



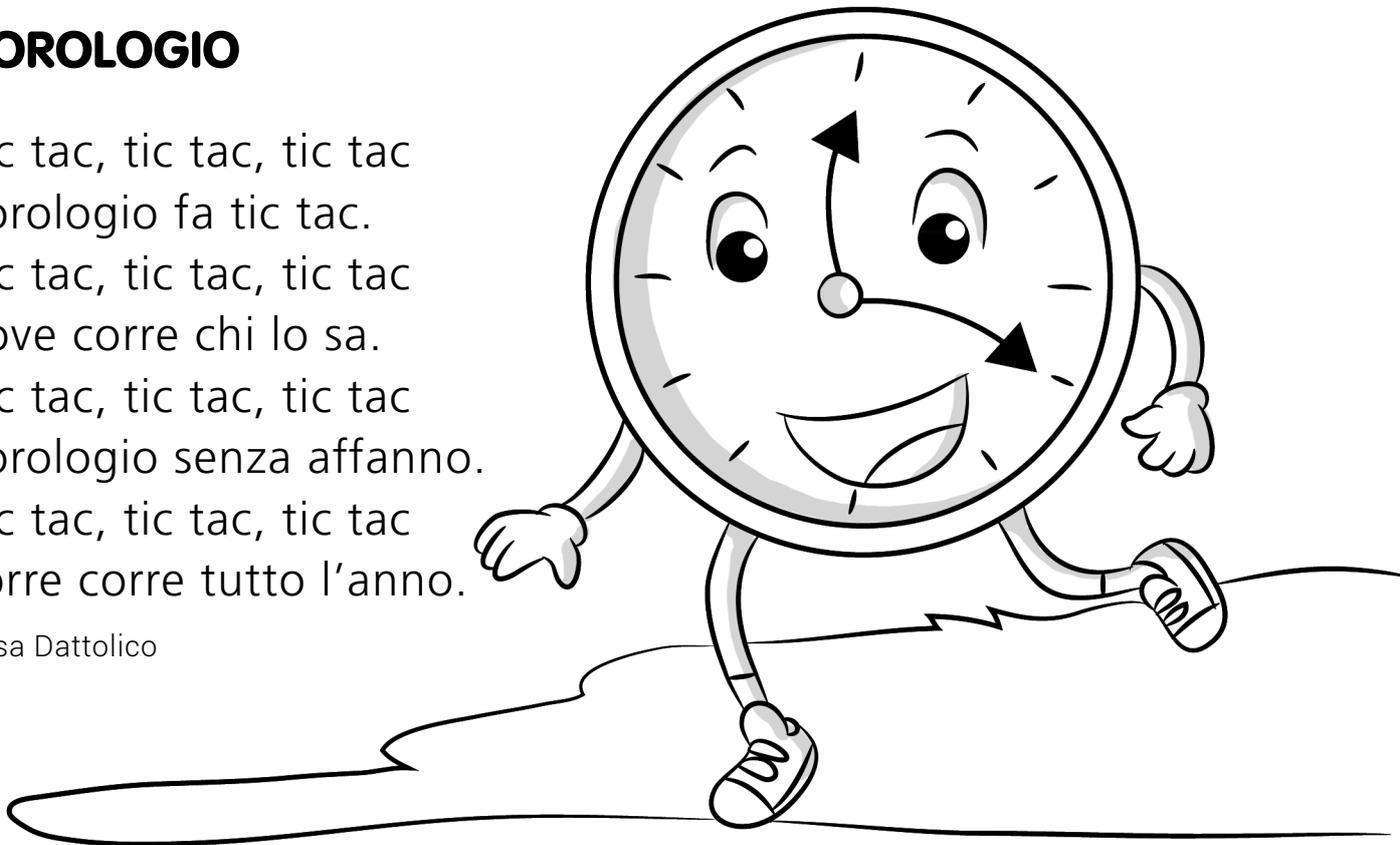
ALLA SCOPERTA DEL TEMPO

MISURIAMO IL TEMPO

L'OROLOGIO

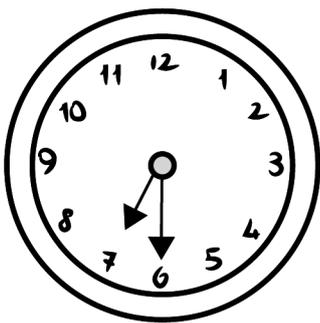
Tic tac, tic tac, tic tac
 l'orologio fa tic tac.
 Tic tac, tic tac, tic tac
 dove corre chi lo sa.
 Tic tac, tic tac, tic tac
 l'orologio senza affanno.
 Tic tac, tic tac, tic tac
 corre corre tutto l'anno.

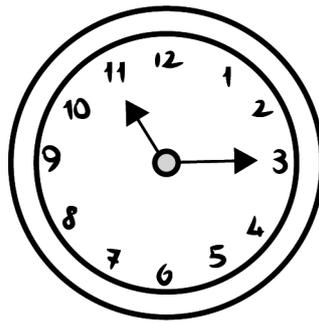
Rosa Dattolico

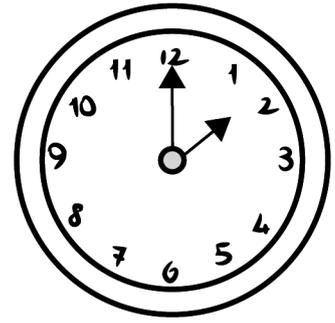


ALLA SCOPERTA DEL TEMPO

- 1 Osserva** le lancette e scrivi che ore sono.
Spiega nel riquadro che cosa di solito fai nelle ore indicate.





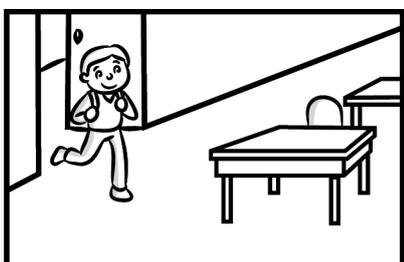
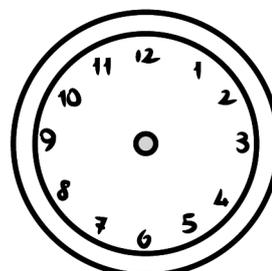


LA MIA GIORNATA

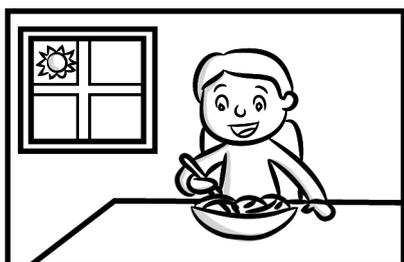
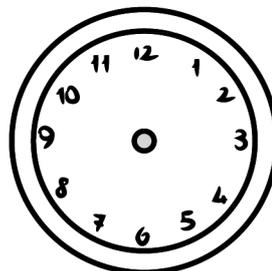
1 **Descrivi** a voce i momenti della tua giornata e **indica** sugli orologi gli orari corrispondenti.



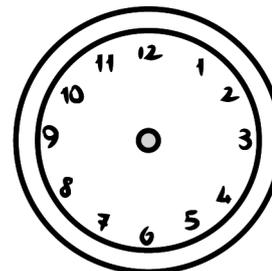
Al mattino



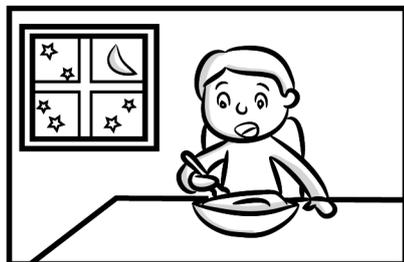
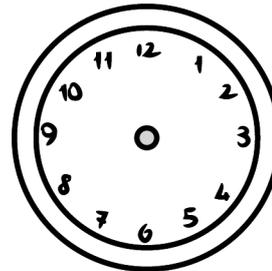
Arrivo a scuola



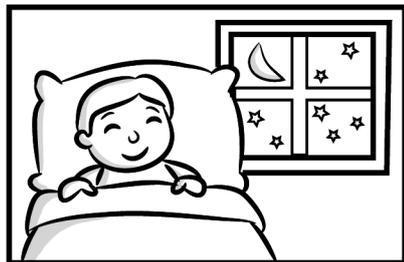
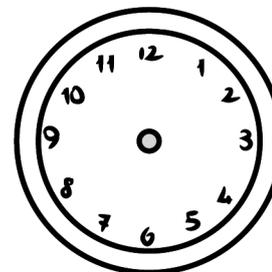
Pranzo



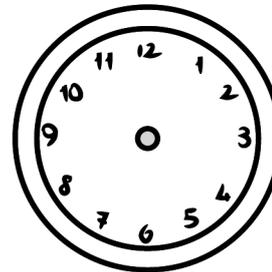
Nel pomeriggio



La sera



Di notte



ALLA SCOPERTA DEL TEMPO

RIORDINARE LA PROPRIA STORIA

1 **Numera** i vari periodi della vita di Marco.



Ho cominciato a parlare

Sono nato





Ho iniziato a frequentare la scuola dell'infanzia

Ho iniziato a frequentare la scuola primaria





Ho compiuto sette anni



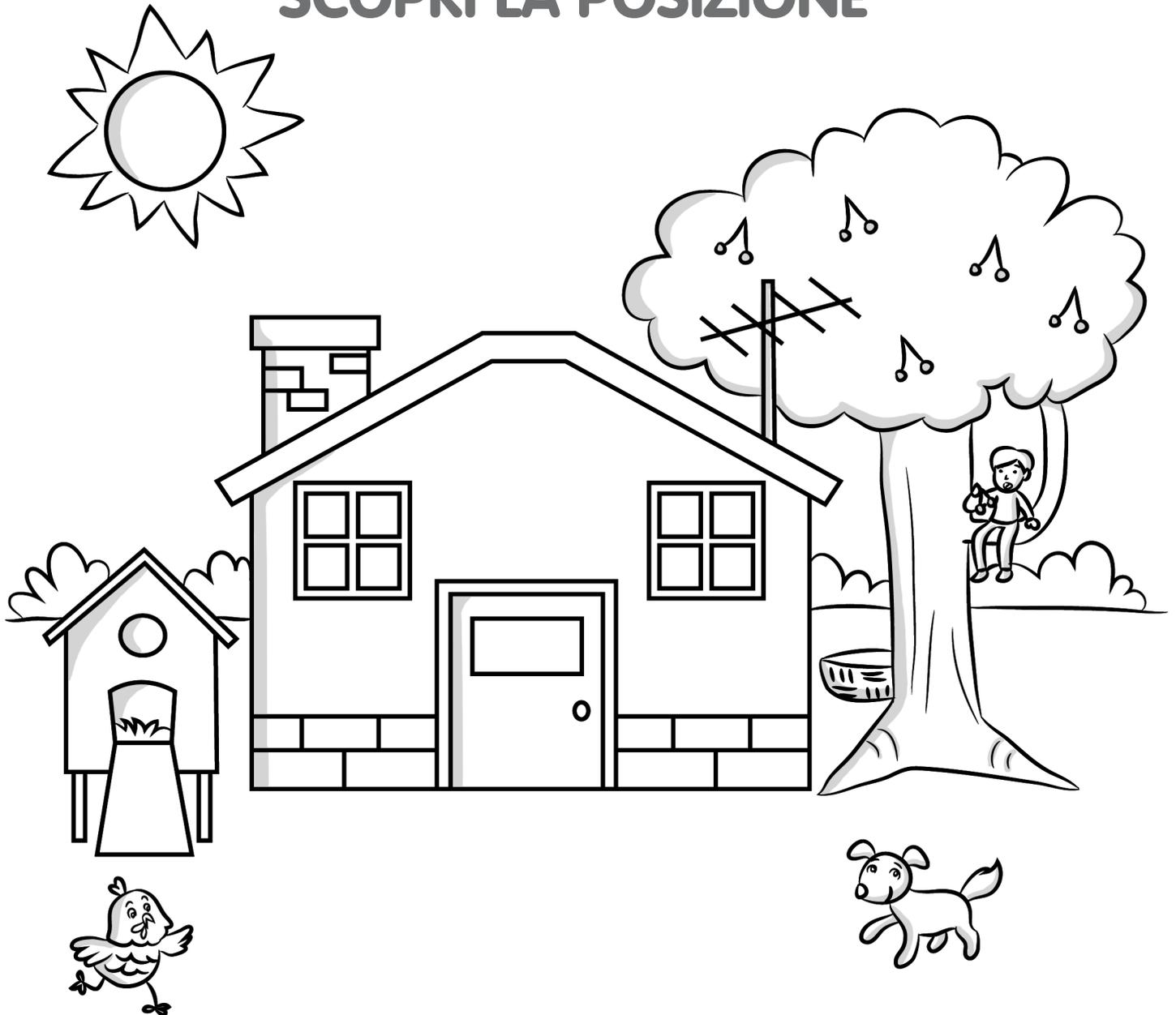
STREPITOSO!

A stylized landscape illustration in shades of gray. It features rolling hills, several trees of different shapes and sizes, and a winding path that leads to a two-story schoolhouse. The schoolhouse has a sign on its roof that says "SCUOLA". In the foreground, there are some small flowers and rocks.

GEOGRAFIA

◆ **ALLA SCOPERTA DELLO SPAZIO**

SCOPRI LA POSIZIONE



ALLA SCOPERTA DELLO SPAZIO

Dove si trova la casetta? _____

Dove si trovano il comignolo e l'antenna? _____

Dove si trova l'albero? _____

Dove si trova il bambino? _____

Dove si trova il cesto? _____

Dove si trova il cagnolino? _____

A sinistra della casetta cosa c'è? _____

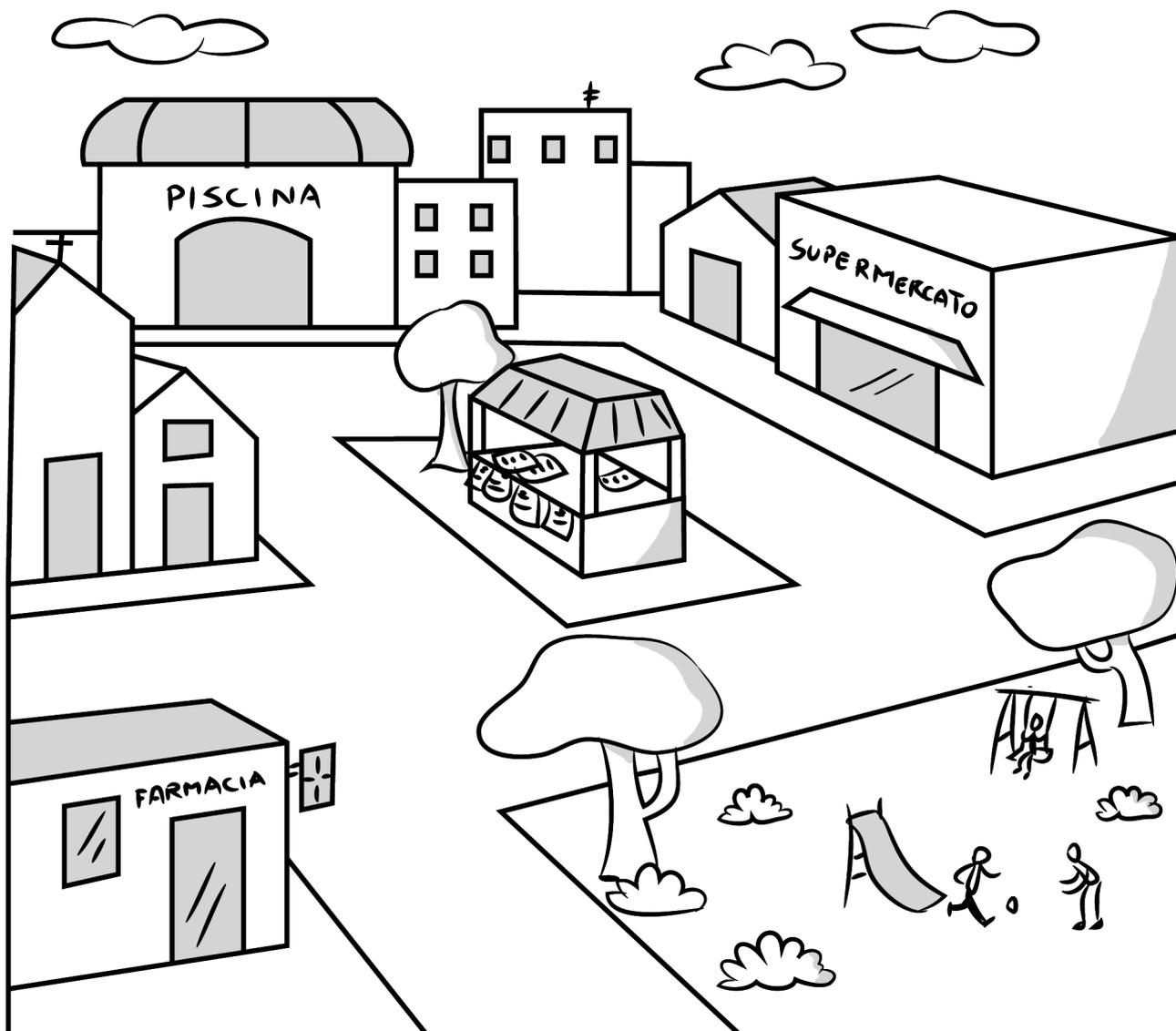
Vicino al pollaio cosa c'è? _____

Dove si trova il sole? _____

GLI SPAZI INTORNO A NOI

Nel quartiere ci sono molti spazi, ciascuno con la sua funzione.

1 Osserva l'immagine e completa.



Per abitare ci sono _____

Per fare la spesa c'è _____

Per giocare c'è _____

Per pregare c'è _____

Per curarsi c'è _____

Per comprare il giornale c'è _____

Per nuotare c'è _____

ALLA SCOPERTA DELLO SPAZIO

AMBIENTI A CONFRONTO

- 1 **Osserva** con attenzione le immagini ed **elenca** il maggior numero di elementi naturali e antropici.



- 2 **Completa.**

Un paesaggio dove ci sono elementi naturali e sono pochissimi i segni della presenza dell'uomo si chiama paesaggio _____

Un paesaggio dove ci sono soprattutto elementi costruiti dall'uomo si chiama paesaggio _____



STREPITOSO!

A stylized illustration of a school building with a path leading to it. The building has the word "SCUOLA" written on its roof. There are trees and bushes around the path, and a large tree branch with leaves extends from the right side of the frame. The scene is rendered in a simple, cartoonish style with soft shadows.

MATEMATICA

SCIENZE

- ◆ IL NUMERO
- ◆ SPAZIO E FIGURE
- ◆ ESSERI VIVENTI E NON VIVENTI
- ◆ MI ALLENO PER L'INVALSI

I NUMERI FINO A 50

1 Completa con i numeri mancanti.

1	2								10
						17			
			24					29	
							38		
41									

2 Scrivi in cifre e in lettere i numeri rappresentati sugli abachi.

IL NUMERO

da u	da u	da u	da u
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

3 Scomponi i numeri.

25 = 2 da e 5 u	30 = ___ da ___ u	25 = ___ da ___ u
16 = ___ da ___ u	20 = ___ da ___ u	48 = ___ da ___ u
44 = ___ da ___ u	42 = ___ da ___ u	50 = ___ da ___ u

4 Componi i numeri.

2 da + 3 u = _____	1 da + 7 u = _____	1 da + 5 u = _____
4 da + 0 u = _____	3 da + 8 u = _____	3 da + 6 u = _____
2 da + 3 u = _____	4 da + 6 u = _____	4 da + 9 u = _____

I NUMERI FINO A 100

1 Completa con i numeri mancanti.

1	2								10
						17			
			24					29	
							38		
41									
					56				
				65					
71									
			84						
						97			

2 Rappresenta i seguenti numeri sull'abaco: **77 - 68 - 85 - 93**.

da	u	da	u	da	u	da	u

3 In ogni numero **cerchia** di rosso le decine.

38	46	70	88
17	80	66	100

4 In ogni numero **cerchia** di blu le unità.

80	17	48	77
66	99	24	60

IL NUMERO

GIOCO CON I NUMERI

1 Completa con il simbolo adatto: >, <, =.

25 ___ 89 34 ___ 55 99 ___ 56 50 ___ 50

56 ___ 27 60 ___ 30 49 ___ 28 18 ___ 36

100 ___ 10 101 ___ 110 72 ___ 89 36 ___ 36

2 Scrivi il numero precedente e il successivo.

___ 78 ___ ___ 101 ___ ___ 66 ___ ___ 76 ___

___ 100 ___ ___ 67 ___ ___ 80 ___ ___ 32 ___

___ 86 ___ ___ 107 ___ ___ 91 ___ ___ 77 ___

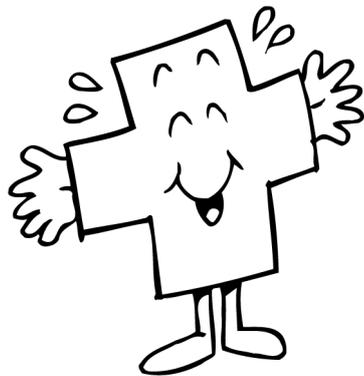
3 Componi.

7 da + 6 u = ___

6 da + 3 u = ___

3 da + 5 u = ___

4 da + 6 u = ___



1 h, 7 da + 6 u = ___

1 h, 1 da + 7 u = ___

1 h + 6 u = ___

1 h + 4 u = ___

4 Scomponi.

13 = 1 da e 3 u

119 = _____

88 = _____

111 = _____

36 = _____

140 = _____

99 = _____

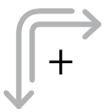
135 = _____

ADDIZIONI IN COLONNA CON IL CAMBIO

1 Calcola in colonna.

da u			da u			da u		
1	6	+	3	2	+	5	4	+
	6	=	2	8	=	4	6	=
<hr/>			<hr/>			<hr/>		
da u			da u			da u		
3	3	+	4	4	+	2	3	+
2	9	=	1	7	=	2	8	=
<hr/>			<hr/>			<hr/>		

2 Completa la tabella.

	5	7	8	3	4
19					
22					
36					
44					

3 Calcola in colonna sul quaderno.

$18 + 28 + 13 = \underline{\quad}$

$29 + 20 + 7 = \underline{\quad}$

$25 + 14 + 3 = \underline{\quad}$

$37 + 12 + 5 = \underline{\quad}$

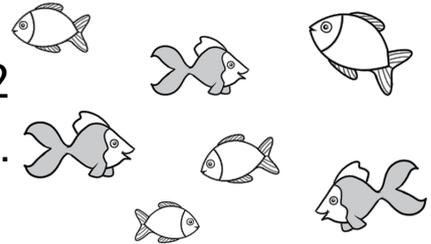
$45 + 20 + 6 = \underline{\quad}$

$31 + 18 + 3 = \underline{\quad}$

PROBLEMI CON L'ADDIZIONE

1 Risolvi i seguenti problemi col diagramma e in colonna.

Annarita ha messo nel suo acquario 12 pesciolini rossi e 8 pesciolini argentati.



• Quanti sono i pesciolini in tutto?

Operazione in riga

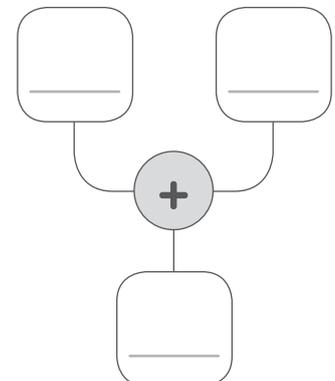
_____ + _____ = _____

RISPOSTA _____

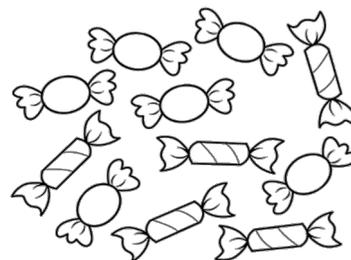
In colonna

da	u			
			+	
			=	

Col diagramma



Mario ha 13 caramelle alla frutta e 16 alla menta.



• Quante caramelle hain tutto?

Operazione in riga

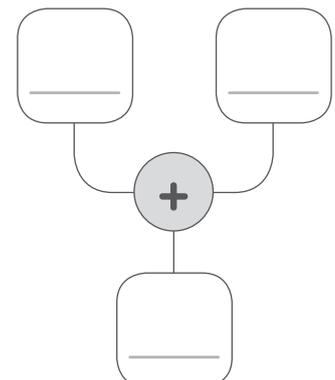
_____ + _____ = _____

RISPOSTA _____

In colonna

da	u			
			+	
			=	

Col diagramma



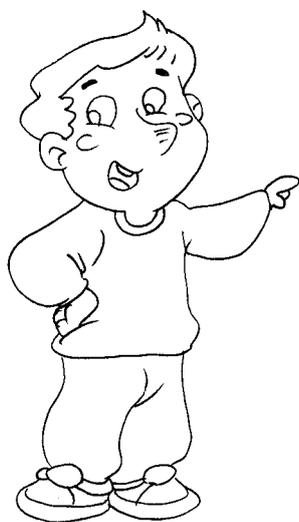
SOTTRAZIONI IN COLONNA CON IL CAMBIO

1 **Calcola** in colonna.

da u															
7	6	-		5	3	-		6	1	-		6	0	-	
3	9	=		2	5	=		4	6	=		5	7	=	
<hr/>				<hr/>				<hr/>				<hr/>			
da u				da u				da u				da u			
5	5	-		9	3	-		4	4	-		9	4	-	
3	7	=		4	6	=		3	6	=		6	7	=	
<hr/>				<hr/>				<hr/>				<hr/>			

IL NUMERO

2 **Calcola** in colonna sul quaderno.



$61 - 46 = \underline{\quad}$

$44 - 18 = \underline{\quad}$

$80 - 57 = \underline{\quad}$

$71 - 47 = \underline{\quad}$

$93 - 66 = \underline{\quad}$

$87 - 59 = \underline{\quad}$

$46 - 19 = \underline{\quad}$

$74 - 38 = \underline{\quad}$

SOTTRAZIONI CON IL CENTINAIO

1 Calcola in colonna.

h	da	u													
1	2	2	-	1	3	4	-	1	6	5	-	1	7	7	-
	1	2	=		3	2	=		4	3	=		6	5	=
h	da	u		h	da	u		h	da	u		h	da	u	
1	4	6	-	1	4	8	-	1	5	5	-	1	8	8	-
	2	6	=		2	7	=		5	3	=		7	5	=

2 Calcola in colonna sul quaderno.

122 - 11 = ____

148 - 37 = ____

143 - 30 = ____



178 - 44 = ____

119 - 16 = ____

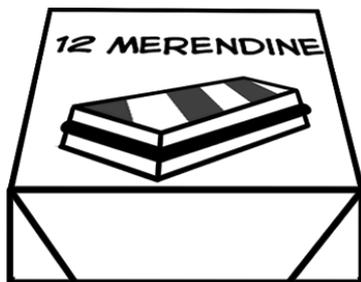
124 - 14 = ____

ADDIZIONARE O SOTTRARRE?

1 Leggi e risolvi sul quaderno.

Nel cesto c'erano 56 pesche.
Ne sono state vendute 23.

- Quante pesche sono rimaste?

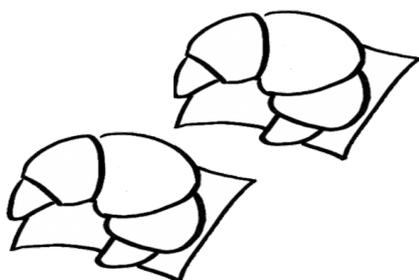


Una confezione contiene 12
merendine, un'altra ne contiene 6.

- Quante sono in tutto le merendine?

Il papà di Sara ha 49 anni;
la mamma, invece, ne ha 41.

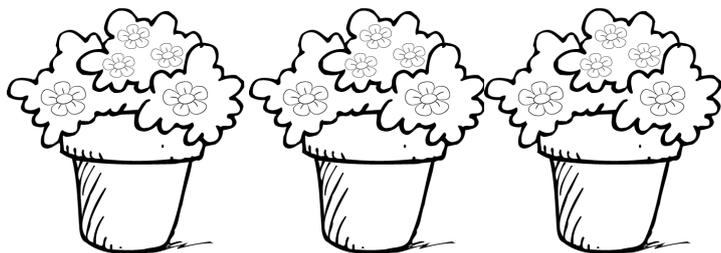
- Qual è la differenza di età tra i due?



Il pasticciere ha preparato 58 cornetti.
Ne ha venduti 39.

- Quanti cornetti gli sono rimasti da vendere?

LA MOLTIPLICAZIONE



Con l'addizione

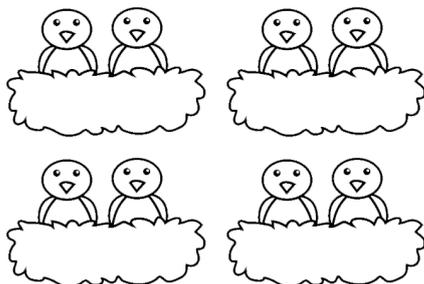
$$5 + 5 + 5 = 15$$

Con la moltiplicazione

$$5 \times 3 = 15$$

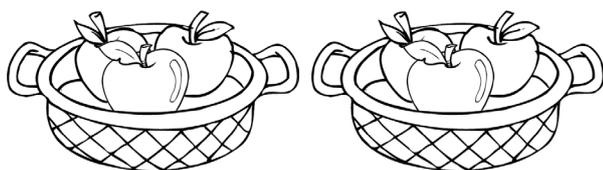
- Quanti fiori in ogni vaso? _____
- Quanti vasi? _____
- Quanti fiori in tutto? _____

1 Osserva e completa con un'addizione e una moltiplicazione.



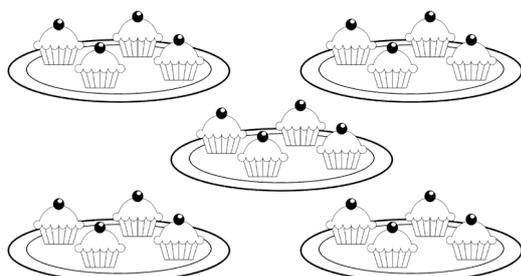
$$\underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} \times \underline{\quad} = \underline{\quad}$$



$$\underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} \times \underline{\quad} = \underline{\quad}$$



$$\underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} \times \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

LA TABELLA DELLA MOLTIPLICAZIONE

1 Completa le tabella della moltiplicazione.

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

IL NUMERO

2 Eseguì le moltiplicazioni con l'aiuto della tabella.

$3 \times 3 = \underline{\quad}$ $8 \times 2 = \underline{\quad}$ $5 \times 6 = \underline{\quad}$ $6 \times 7 = \underline{\quad}$

$5 \times 5 = \underline{\quad}$ $8 \times 8 = \underline{\quad}$ $8 \times 6 = \underline{\quad}$ $3 \times 8 = \underline{\quad}$

$7 \times 5 = \underline{\quad}$ $9 \times 5 = \underline{\quad}$ $7 \times 8 = \underline{\quad}$ $2 \times 9 = \underline{\quad}$

MOLTIPLICAZIONI IN COLONNA

1 Calcola in colonna.

da u															
2	2	×		1	3	×		1	6	×		1	5	×	
	7	=			4	=			6	=			5	=	
_____				_____				_____				_____			
da u				da u				da u				da u			
4	8	×		3	2	×		1	2	×		1	7	×	
	2	=			5	=			8	=			2	=	
_____				_____				_____				_____			

2 Calcola in colonna sul quaderno.

$26 \times 2 = \underline{\quad}$

$19 \times 4 = \underline{\quad}$

$25 \times 5 = \underline{\quad}$

$33 \times 4 = \underline{\quad}$

$19 \times 2 = \underline{\quad}$



$36 \times 5 = \underline{\quad}$

$26 \times 7 = \underline{\quad}$

$15 \times 5 = \underline{\quad}$

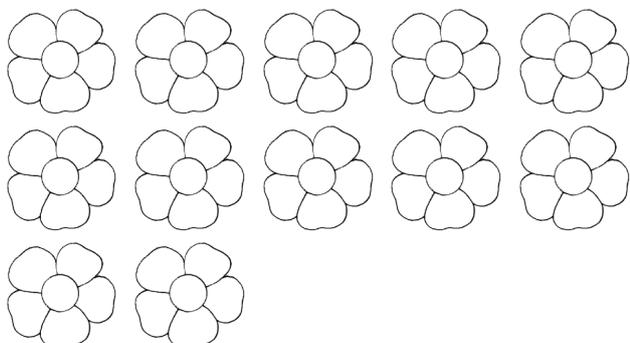
$23 \times 3 = \underline{\quad}$

$43 \times 2 = \underline{\quad}$

DIVISIONI CON IL RESTO

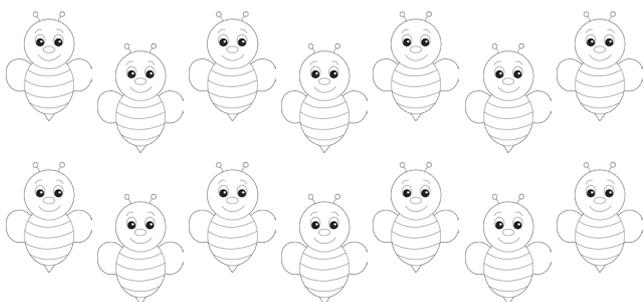
1 **Raggruppa** seguendo il comando, **rispondi** ed **esegui** la divisione.

Raggruppa per 3.



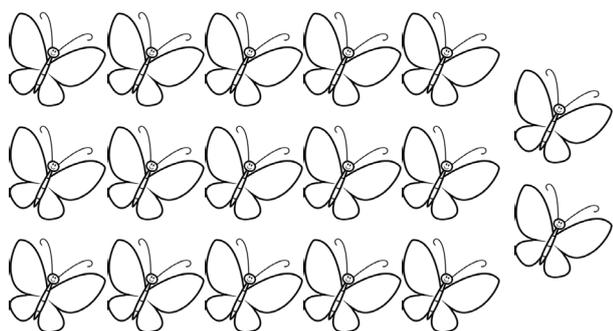
- ◆ Quanti fiori in tutto? _____
- ◆ Quanti gruppi? _____
- ◆ Quanti fiori restano fuori?

Raggruppa per 4.



- ◆ Quante api in tutto? _____
- ◆ Quanti gruppi? _____
- ◆ Quante api restano fuori?

Raggruppa per 5.



- ◆ Quante farfalle in tutto?

- ◆ Quanti gruppi? _____
- ◆ Quante farfalle restano fuori? _____

2 **Calcola** in colonna sul quaderno.

$21 : 5 = _ r _$

$65 : 7 = _ r _$

$13 : 4 = _ r _$

$43 : 5 = _ r _$

$26 : 5 = _ r _$

$33 : 6 = _ r _$

$29 : 4 = _ r _$

$44 : 6 = _ r _$

$16 : 7 = _ r _$

DIVISIONI IN COLONNA CON E SENZA RESTO

1 **Calcola** in colonna.

da u	da u	da u	da u
2 2 2	2 1 3	2 5 5	4 2 2
<hr/>			
da u	da u	da u	da u
8 1 9	2 9 7	2 8 6	3 7 4
<hr/>			

2 **Calcola** in colonna sul quaderno e riporta i risultati.

$83 : 9 = \underline{\quad}$

$54 : 7 = \underline{\quad}$

$18 : 2 = \underline{\quad}$

$55 : 8 = \underline{\quad}$

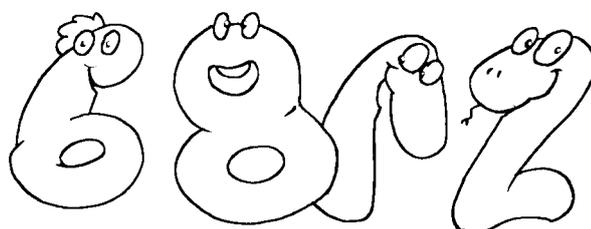
$37 : 9 = \underline{\quad}$

$37 : 4 = \underline{\quad}$

$27 : 3 = \underline{\quad}$

$23 : 7 = \underline{\quad}$

$40 : 5 = \underline{\quad}$

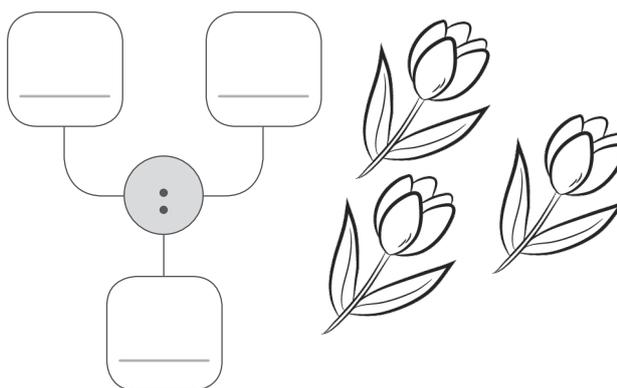


PROBLEMI CON LA DIVISIONE

1 Risolvi i problemi.

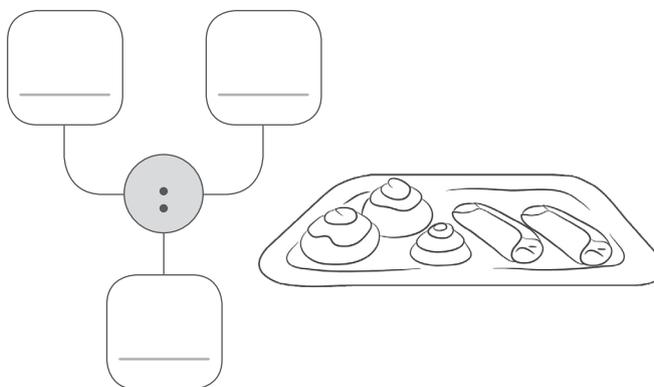
Lia raccoglie 24 tulipani e li dispone in parti uguali in 3 vasi. Quanti tulipani metterà in ogni vaso?

RISPOSTA _____



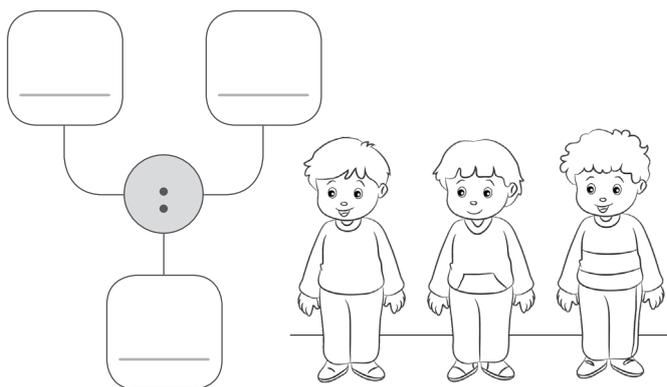
Il pasticciere distribuisce 36 bignè in alcuni vassoi. Se mette 6 bignè su ogni vassoio, di quanti vassoi avrà bisogno?

RISPOSTA _____



L'insegnante deve formare squadre di 7 bambini l'una. Se ci sono 35 bambini, quante squadre potrà formare?

RISPOSTA _____



MOLTIPLICARE O DIVIDERE?

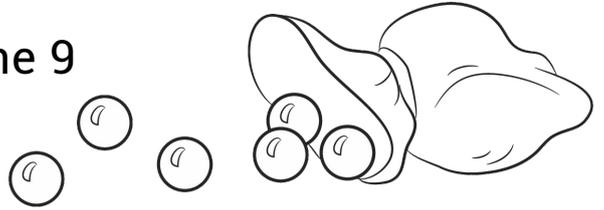
1 **Leggi, scegli** l'operazione giusta e risolvi sul quaderno.

Luisa ha 63 biglie e vuole metterne 9 in ogni sacchetto.

• Quanti sacchetti le occorrono?

63×9

$63 : 9$



Marisa distribuisce 24 caramelle alle sue amiche. Se dà 4 caramelle ad ogni amica, quante sono le amiche di Marisa?

$24 : 4$

24×4

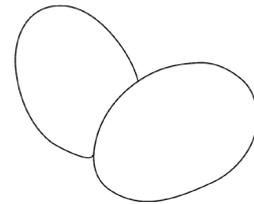


La nonna ha acquistato 4 confezioni, contenenti 4 uova ciascuna.

• Quante uova ha acquistato la nonna?

4×4

$4 : 4$



Ogni scatola contiene 8 biscotti.
Se ci sono 40 biscotti, quante sono le scatole?

$40 : 8$

40×8



LINEE E POLIGONI

1 **Scrivi** il nome di ogni linea disegnata.





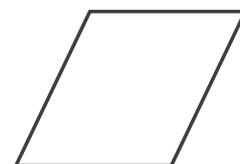
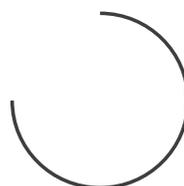
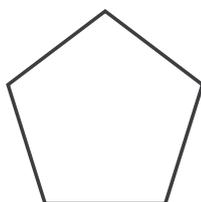
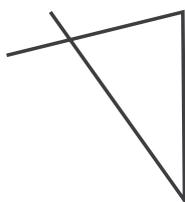
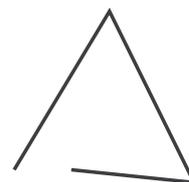
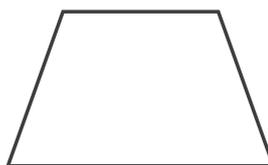
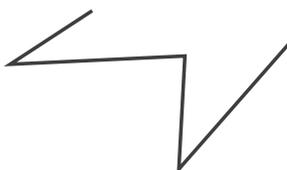
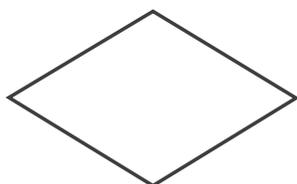








2 **Colora** di verde solo i poligoni.



3 Vero (V) o falso (F)? **Indica** con una X.

- Una linea spezzata chiusa è un poligono.
- Un poligono è una figura solida.
- I poligoni sono figure geometriche piane.

V F

V F

V F

LA SIMMETRIA

1 **Disegna** la figura simmetrica rispetto a ciascun asse di simmetria.

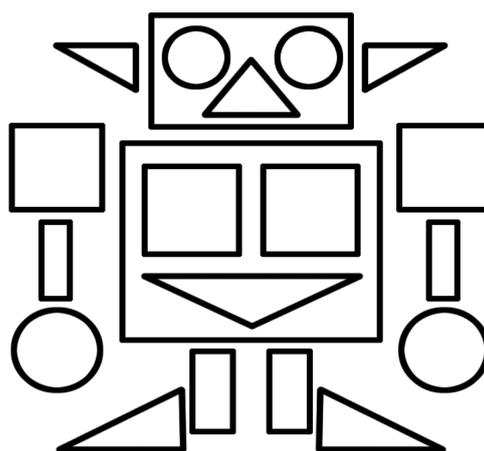
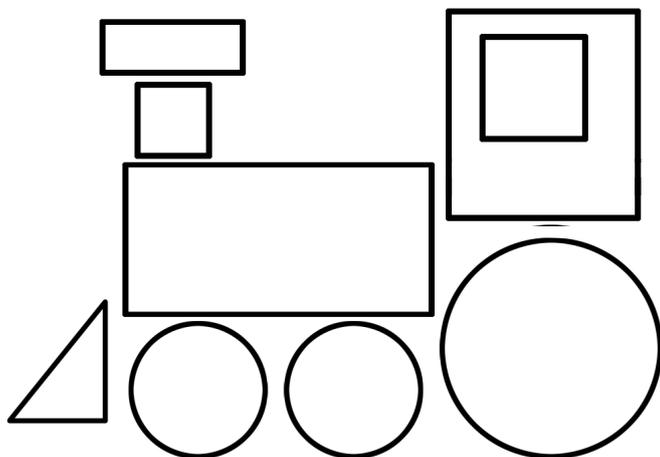
The grid contains four figures, each with a vertical axis of symmetry indicated by a thick grey line:

- Top-left:** A jagged, tree-like shape on the left side of the axis.
- Top-right:** A house-like shape on the right side of the axis, consisting of a trapezoidal roof and a rectangular base.
- Bottom-left:** A shape on the left side of the axis, featuring a curved top edge and a curved bottom edge.
- Bottom-right:** A complex shape on the right side of the axis, including a zig-zag top edge, three shaded circles, and a pointed bottom edge.

SPAZIO E FIGURE

A CACCIA DI FIGURE PIANE

1 **Osserva** i pezzi che compongono le due figure.



2 **Completa** scrivendo il numero delle figure geometriche presenti nel trenino.

Triangoli	
Rettangoli	
Quadrati	
Cerchi	

3 **Completa** scrivendo il numero delle figure geometriche presenti nel robot.

Triangoli	
Rettangoli	
Quadrati	
Cerchi	

ESSERI VIVENTI E NON VIVENTI

1 **Colora** solo gli esseri viventi.



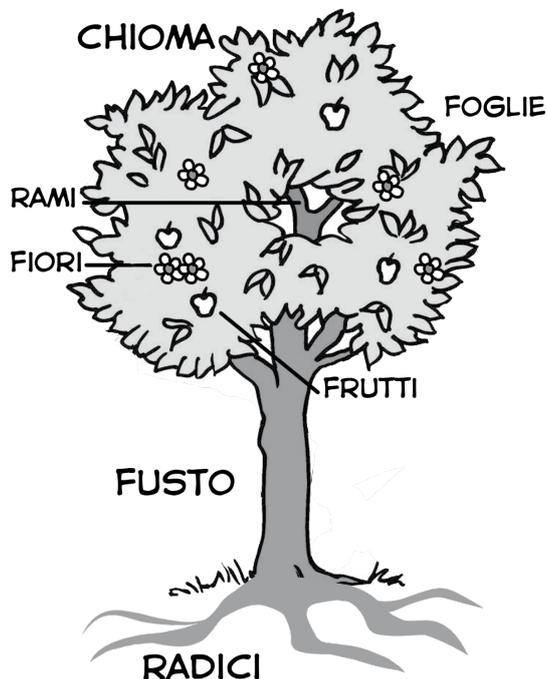
ESSERI VIVENTI E NON VIVENTI

Le piante e gli animali possiedono alcune caratteristiche comuni perché sono esseri viventi. Essi nascono, crescono, si riproducono e muoiono.

2 **Completa** segnando con una X.

	nasce	cresce	si riproduce	muore
palla				
pianta				
cane				
cavallo				
sasso				
fiore				

LA PIANTA



1 Completa.

La chioma è formata dai _____.

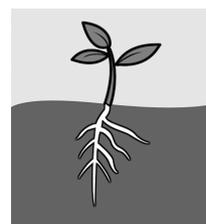
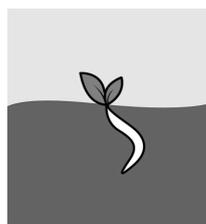
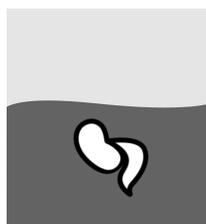
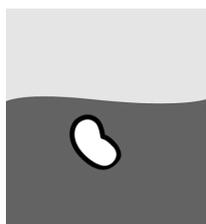
Su molte piante nascono i fiori che si trasformano in _____.

Il fusto o tronco sostiene i _____ e le foglie.

Le radici tengono la pianta attaccata al _____ e assorbono l'acqua e le _____.

LE FASI DI CRESCITA DI UNA PIANTA

2 Completa.



ESSERI VIVENTI

ERBIVORI, CARNIVORI, ONNIVORI

1 Completa.

Gli erbivori si nutrono di _____.

I carnivori si nutrono di _____.

Gli onnivori si nutrono sia _____.

2 Completa scrivendo opportunamente **erbivoro**, **carnivoro** e **onnivoro**.

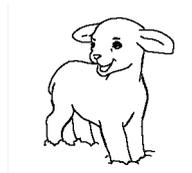
La volpe mangia solo carne. È un _____

La pecora si nutre di erba. È un _____

Il maiale mangia un po' di tutto. È un _____

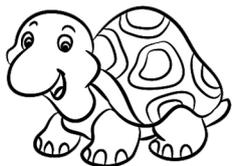
3 Scrivi accanto ad ogni animale se è **erbivoro** o **carnivoro**.

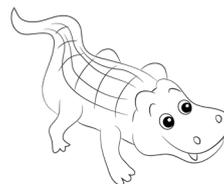




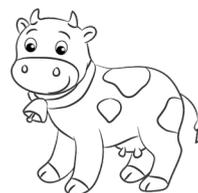












MI ALLENO PER L'INVALSI - MATEMATICA

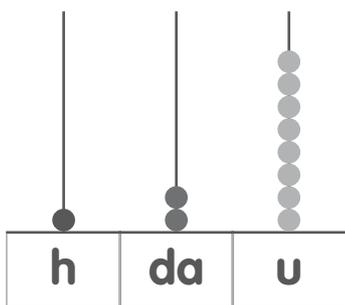
1 Aggiungi ai seguenti numeri 1 unità.

34	56	98	67	55	20	77	99
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

2 Aggiungi ai seguenti numeri 1 decina.

34	56	98	67	55	20	77	99
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

3 Segna con una X il numero corretto rappresentato sull'abaco.



- A. 127
- B. 128
- C. 129

4 Scopri la regola della serie e completa.

33	36	39	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
----	----	----	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

5 Leggi con attenzione e **segna** l'operazione giusta.

Nel cortile ci sono 6 biciclette.

◆ Quante ruote ci sono in tutto?

A. $6 : 2$

B. 6×2

6 Rispondi.

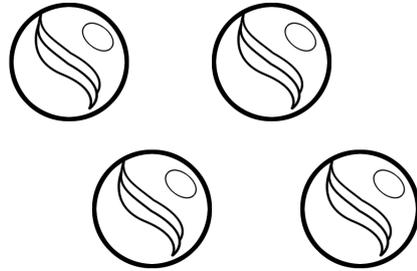
Andrea ha 11 biglie grandi e 8 piccole.

◆ Quante biglie ha in tutto Andrea?

A. 18

B. 20

C. 19



7 Scegli l'operazione giusta.

Lucia ha 16 ciliegie, ne mangia 5.

◆ Quante ciliegie le restano?

A. $16 + 5$

C. $16 : 5$

B. $16 - 5$

D. 16×5

8 Qual è il comando della sequenza?

3 - 6 - 12 - 24 - 48

A. Aggiungi 3

B. Fai il doppio

C. Fai la metà

9 Qual è il numero formato da 7 da e 9 u?

- A. 79
B. 97
C. 17

10 Rispondi.

Silvia pensa un numero, aggiunge 5 e ottiene 57.

◆ Quale numero ha pensato Silvia?

- A. 50
B. 51
C. 52

11 Qual è il numero da aggiungere per formare 45?

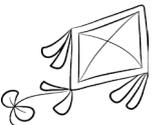
$$30 + \underline{\quad} = 45$$

- A. 10
B. 15
C. 25

12 Quale numero è formato da 8 decine e 6 unità?

- A. 66
B. 86
C. 16

13 In quale casella si trova l'orsetto?

C			
B			
A			
	1	2	3

A. 1, A

B. 2, B

C. 2, C

14 Quanti triangoli vedi nel disegno?



A. 11

B. 7

C. 4

PROPOSTE OPERATIVE PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI

Questa sezione presenta efficaci suggerimenti per gli insegnanti e proposte operative per quegli alunni che presentano difficoltà di apprendimento, quali che siano (svantaggio socio-culturale, disturbi specifici di apprendimento, difficoltà derivanti dalla non conoscenza della lingua italiana da parte di bambini appartenenti a culture diverse) per garantire a ciascuno una didattica individualizzata-personalizzata in ambito linguistico e matematico, anche attraverso le attività laboratoriali presenti nella guida e le risorse digitali che supportano il progetto.

ITALIANO

Suggerimenti metodologico-didattici:

- L'insegnante legge brevi e semplici testi in stampato maiuscolo e li fa rielaborare dall'alunno, sollecitandolo attraverso il questionario o il vero-falso.
- L'alunno legge, poi, i testi ascoltati, individua i personaggi e i fatti relativi alle storie.

In un secondo momento:

- L'insegnante legge i testi in stampato minuscolo di diversa lunghezza e complessità e li fa rielaborare a voce dall'alunno attraverso il questionario, il vero-falso e la domanda con risposta a scelta multipla.
- L'alunno, a sua volta, legge i testi ascoltati e:
 - ◆ individua i personaggi e il fatto relativo alle storie;
 - ◆ riordina in ordine temporale le sequenze delle storie precedentemente illustrate e ritagliate, le colora e le rielabora a voce col supporto di domande e utilizzando opportunamente le parole del tempo e dello spazio;
 - ◆ completa, con l'aiuto dell'insegnante, il testo di sintesi inerente alla storia.
- L'insegnante mescola le sequenze, precedentemente illustrate e ritagliate dall'alunno, di due brevi storie ascoltate o lette dal bambino e lo invita a ricostruirle, discriminando le sequenze giuste e collocandole in successione temporale.

In seguito:

- L'insegnante costruisce brevi testi legati al vissuto del bambino da cui evincere i nessi causali (fatto) indispensabili per l'avvio alla narrazione.
- L'insegnante prende spunto dalle storie lette e ascoltate e incoraggia l'alunno a elaborare oralmente, in maniera semplice, un proprio vissuto, aiutandolo con domande pertinenti ad esprimersi in forma chiara e corretta.

PROPOSTE OPERATIVE PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI

- ◆ L'alunno scrive sotto dettatura lettere, sillabe e parole conosciute, acquisendo la consapevolezza che ogni parola si compone di elementi fonologici.
- ◆ L'alunno scrive semplici frasi, utilizzando l'immagine come stimolo e riconoscendo la sequenza ordinata di parole.
- ◆ L'alunno scrive semplici testi, col supporto di domande stimolo.

MATEMATICA

Suggerimenti metodologico-didattici:

- ◆ L'alunno comprende i connettivi logici, i quantificatori e i concetti di numero, di addizione e sottrazione, moltiplicazione e divisione.
- ◆ L'alunno risolve semplici problemi col supporto di immagini.

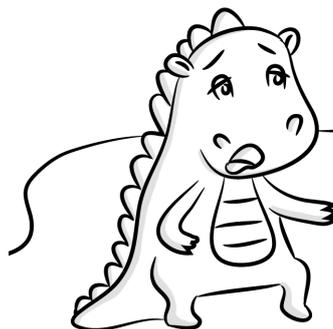
UN PICCOLO DRAGO

GIANNI, TORNANDO DA SCUOLA, HA TROVATO UN PICCOLO DRAGO DIETRO LA SUA CASA.

IL PICCOLO TREMAVA E NON SI REGGEVA SULLE ZAMPE.

GIANNI SE L'È PORTATO A CASA E L'HA NUTRITO CON FIAMMIFERI E LEGNETTI DA ARDERE.

IL PICCOLO DRAGO SI È SENTITO SUBITO BENE ED ORA ACCENDE OGNI SERA IL CAMINO.



L'insegnante legge

lo ascolto.



L'insegnante legge

lo ascolto.

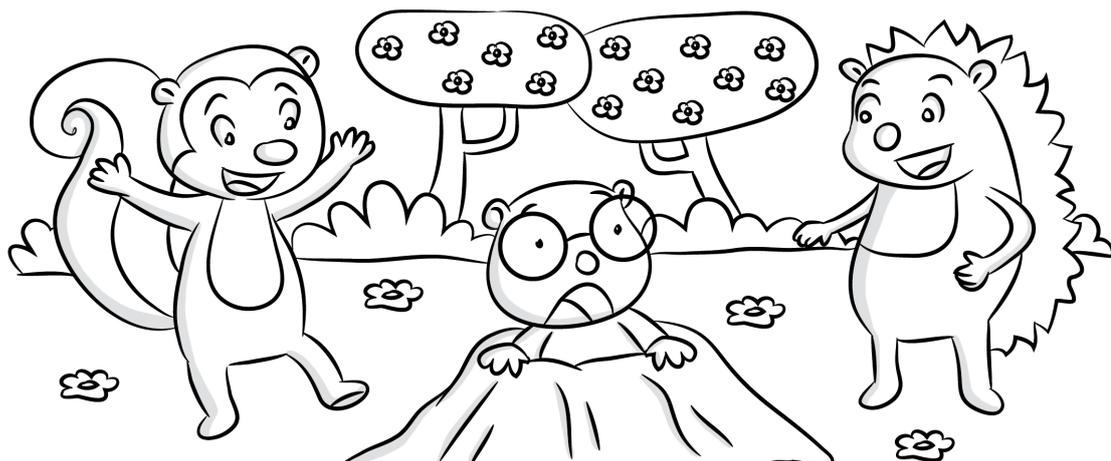
SVEGLIATI, È TARDI!

TALPA È UNA GRAN DORMIGLIONA. SCOIATTOLO E RICCIO LA CHIAMANO FINCHÉ TALPA SI SVEGLIA COL CUORE CHE LE BATTE FORTE IN PETTO, TANTO È SPAVENTATA.

– CHE COSA È SUCCESSO? – CHIEDE LA PICCOLA TALPA.

– È PRIMAVERA! RAGGIUNGICI NEL PRATO CON LA PALLA – ESCLAMANO I SUOI AMICI.

TALPA RAGGIUNGE I SUOI AMICI E INSIEME GIOCANO CON LA PALLA, DIVERTENDOSI TANTO.



L'INSEGNANTE LEGGE E IL BAMBINO SEGNA L'AFFERMAZIONE GIUSTA.

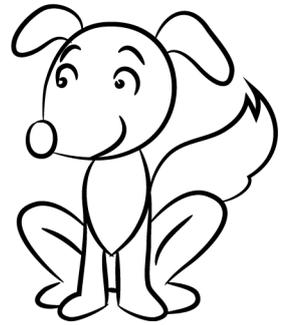
UN PICCOLO DRAGO

1 VERO O FALSO? **SEGNA** CON UNA X.

- ◆ GIANNI HA TROVATO UN CAGNOLINO. V F
- ◆ IL DRAGO ERA RIDOTTO MALE. V F
- ◆ GIANNI LO HA NUTRITO CON LA FRUTTA. V F
- ◆ IL DRAGO ACCENDE OGNI SERA IL CAMINO. V F

IL BAMBINO SVOLGE AUTONOMAMENTE L'ATTIVITÀ.

1 **COLORA** SOLO I PERSONAGGI DELLA STORIA E **SCRIVI** IL LORO NOME.



L'INSEGNANTE LEGGE LE DOMANDE, IL BAMBINO LE COMPLETA. POI RIORDINA LE SCENE.

SVEGLIATI, È TARDI!

- COSA FANNO SCOIATTOLO E RICCIO?
- COSA DICONO A TALPA?
- COSA FA TALPA?

SCOIATTOLO E RICCIO _____.

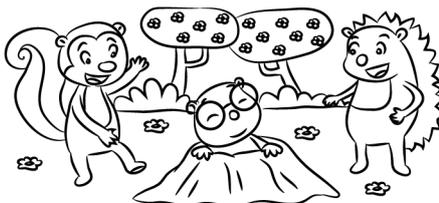
SCOIATTOLO E RICCIO DICONO A _____ CHE È _____.

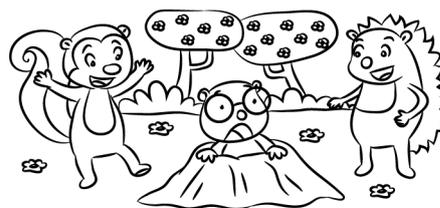
TALPA RAGGIUNGE NEL _____ I SUOI _____ E INSIEME _____ CON _____.

IL BAMBINO SVOLGE AUTONOMAMENTE L'ATTIVITÀ.

1 **COLORA E RIORDINA** LE SCENE, NUMERANDOLE DA 1 A 3.



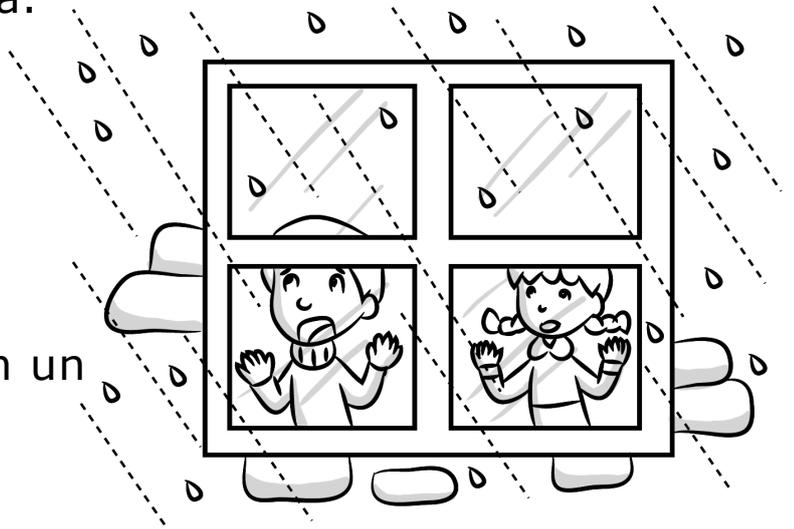




IL BAMBINO LEGGE IL TESTO.

UN TEMPORALE SPAVENTOSO

Chiara e Luigi sono in casa.
 Ad un tratto scoppia un
 terribile temporale.
 Il vento soffia forte fra gli
 alberi del giardino.
 Finalmente arriva la loro
 mamma che li consola con un
 forte bacio.



IL BAMBINO LEGGE E SEGNA LA RISPOSTA GIUSTA.

Chiara e Luigi sono:

- A casa dei nonni
- In giardino
- Nella propria casa

Ad un tratto scoppia:

- Un pallone
- Un terribile temporale
- Una bomba

Il vento soffia fra:

- Gli alberi del viale
- Gli alberi del giardino
- Gli alberi

Finalmente arriva:

- La mamma
- Il papà
- Il nonno

La mamma li consola
 con:

- Un forte bacio
- Un abbraccio
- Una caramella

IL BAMBINO LEGGE IL TESTO. POI COLORA, OSSERVA LE SCENE E RACCONTA A VOCE LA STORIA.

CHE PAURA!

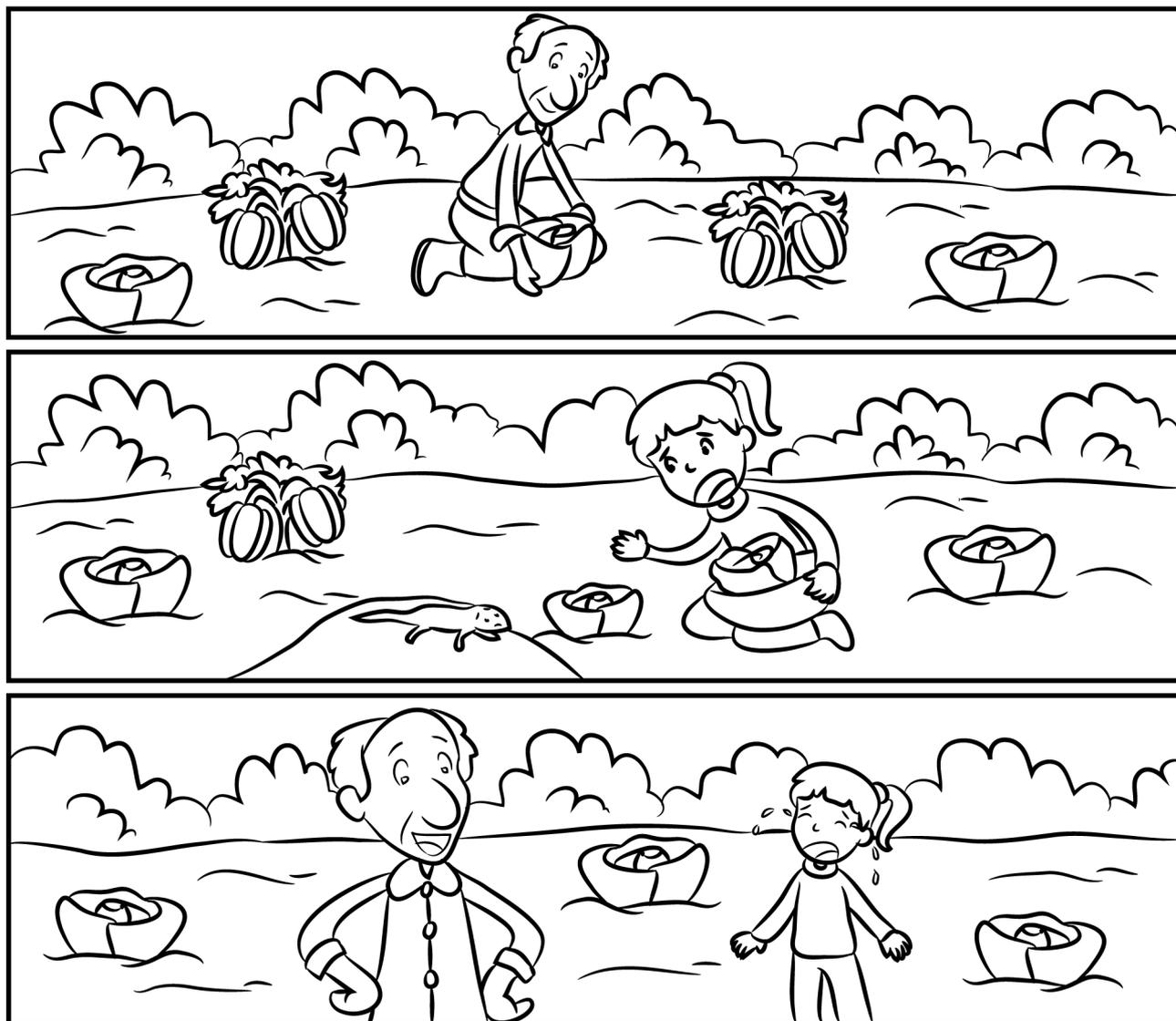
Il nonno di Lucia cura le piante del suo orto.

Nell'orto ci sono i peperoni gialli, i pomodori rossi e la fresca insalatina verde.

Lucia, mentre sistema nel cesto le piantine di insalata, scopre una piccola lucertola, così lascia cadere il cestino e corre spaventata dal nonno.

– Ho visto un coccodrillo – esclama indicandola.

Il nonno ride, mentre Lucia scoppia a piangere.



PAROLE IN ORDINE

1 **Osserva** i disegni, **riordina** le parole e **scrivi** la frase.



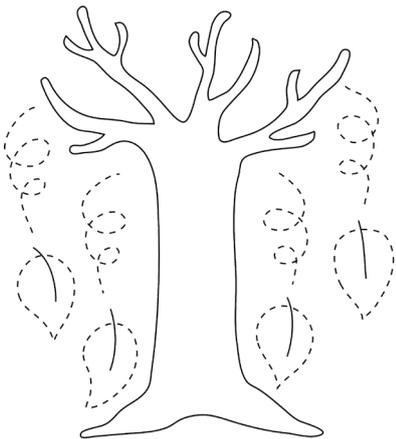
SEMINI

PULCINO

UN

BECCA

I



AUTUNNO

IN

PERDONO

GLI

ALBERI

LE

FOGLIE



NIDO

CINGUETTANO

NEL

UCCELLINI

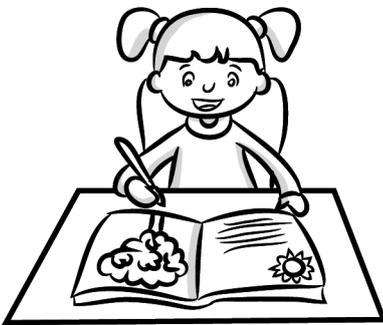
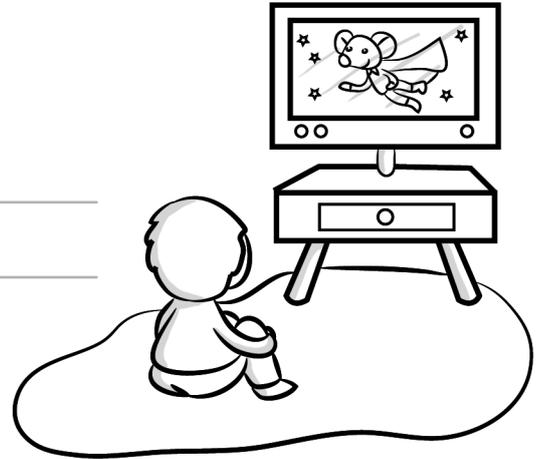
I

PICCOLI

A CACCIA DI PAROLE

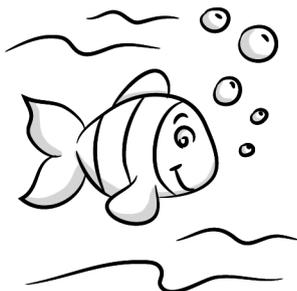
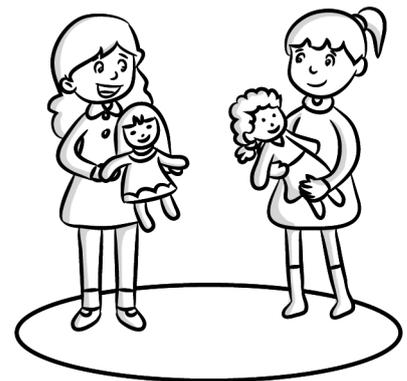
1 Leggi le frasi, **sottolinea** di rosso la parola sbagliata e **scrivila** correttamente.

Luigi guarda i catoni alla tivù.



Mara disegna sul quaderno un abero con tante foglie.

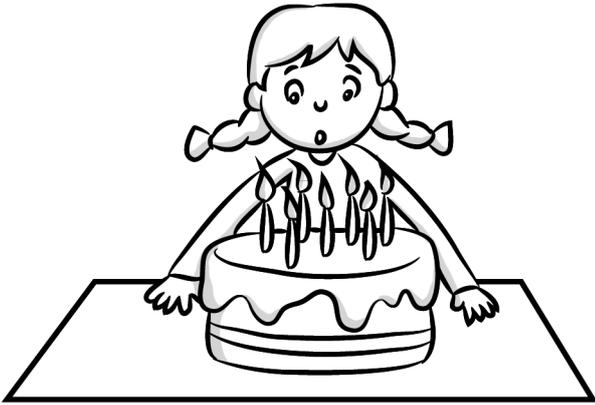
Sara e Carla giocano con le babole.



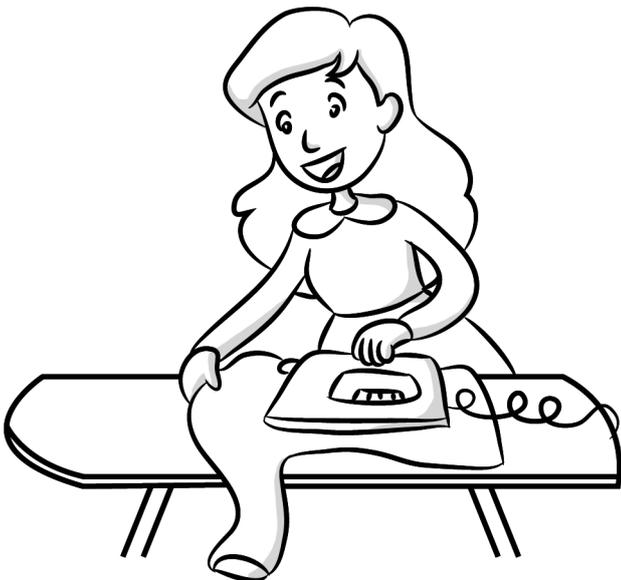
Il pesciolino nuota tra le ode del mare.

PICCOLE STORIE DA ORDINARE

1 **Numera** le frasi e **scrivi** la storia.



- Clara soffia sulle candeline.
- È la festa di compleanno di Clara.
- La mamma le ha preparato una bella torta.



- Stira.
- La mamma ha steso il bucato sulla corda.
- Ritira le camicie.

PICCOLE STORIE DA COSTRUIRE

1 **Osserva** le scene, **colora** e, con l'aiuto delle domande, **scrivi** una piccola storia.

PRIMA



POI



INFINE

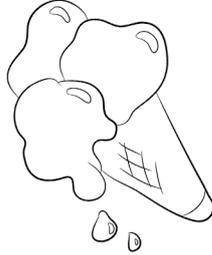


- Perché Luisa piange?
- Che cosa fa la mamma?
- Dove vanno la mamma e Luisa?

PAROLE DA COMPLETARE

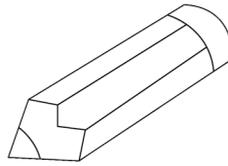
1 Inserisci la vocale che manca.

G _ l _ to

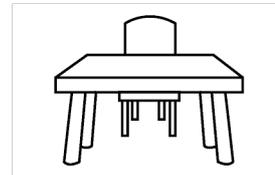


M _ t _ ta

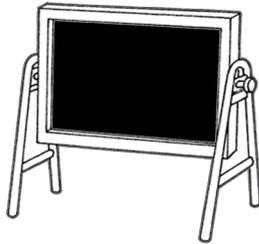
Z _ in _



B _ nc _



L _ v _ gn _

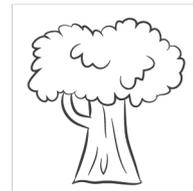


2 Inserisci la consonante che manca.

Fio _ i

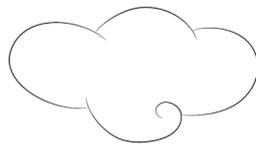


Vio _ i _ o

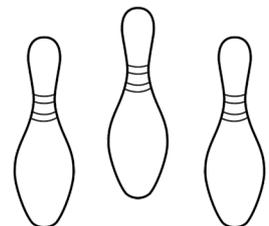


Bi _ il _ i

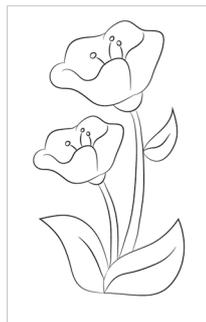
A _ be _ o



Ni _ o



Nu _ o _ a



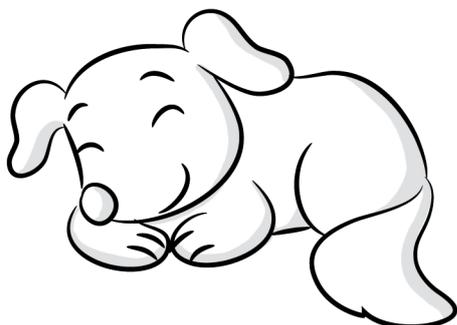
Gi _ af _ a

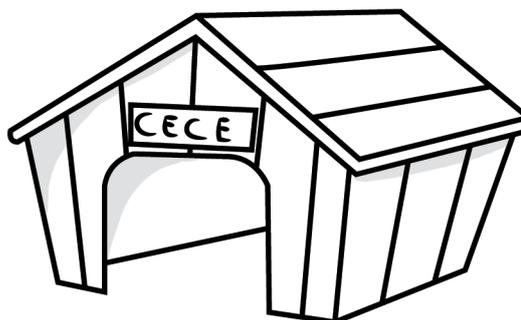
CA - CO - CU - CE - CI



Il cane Cece dorme nella cuccia e muove la coda.

1 **Scrivi** le parole sotto ogni disegno.





2 **Rispondi.**

- Dove dorme il cane Cece?
- Cosa muove mentre dorme?

3 **Colora** di rosso **ca - co - cu**. Poi **leggi** le parole.

CUBO

CAROTA

CUSCINO

CULLA

COCOMERO

4 **Colora** di rosso **ce - ci**. Poi **leggi** le parole.

CERVO

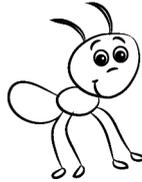
CICALA

CIPOLLA

CIRCO

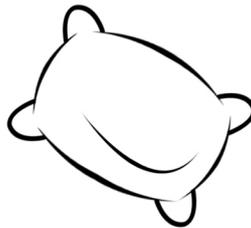
5 **Osserva** i disegni e **scrivi** le parole.

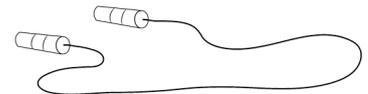












6 Ora **ricopia** le parole nella colonna giusta e trovanne altre.

CA	CO	CU	CE	CI
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

CHE - CHI

1 **Colora** di rosso **che - chi**. Poi **leggi** le parole.

CHIAVI

OCHE

FORMICHE

2 **Inserisci chi** e **leggi** le parole.

fio**c**_____

sac**c**_____

gran**ch**_____

ba**ch**_____

3 **Inserisci che** e **leggi** le parole.

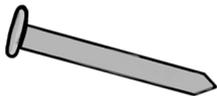
fo**ch**_____

bar**ch**_____

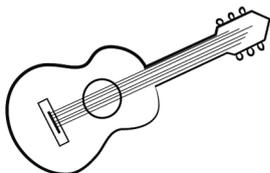
_____le

tas**ch**_____

4 **Osserva** i disegni e **scrivi** le parole.





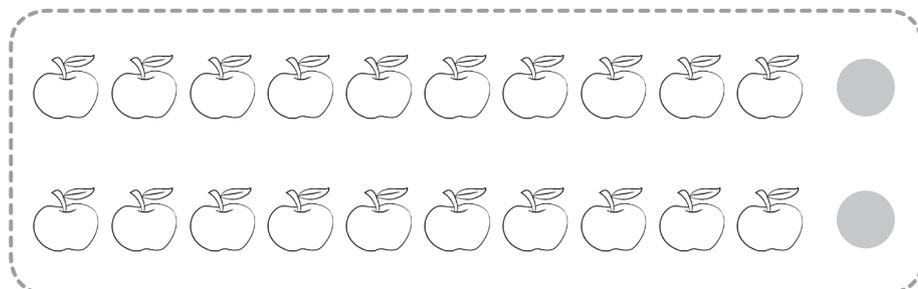




DECINE E UNITÀ

1 **Illustra** le **decine** nel riquadro corrispondente e, per ognuna, **segna** un pallino rosso.

2 da = 20



3 da = ____



1 da = ____

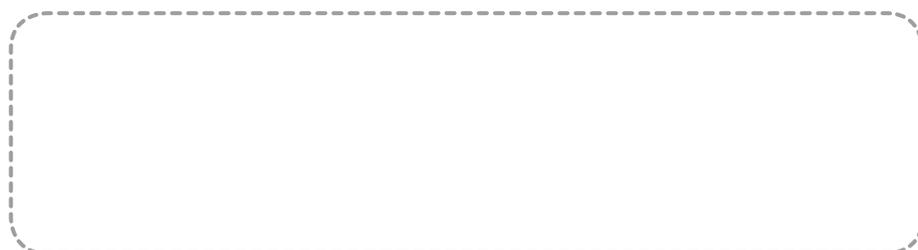


2 **Illustra** le **unità** nel riquadro corrispondente.

2 u = ____

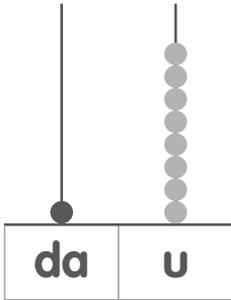


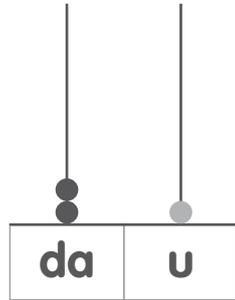
3 u = ____

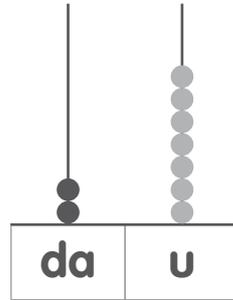


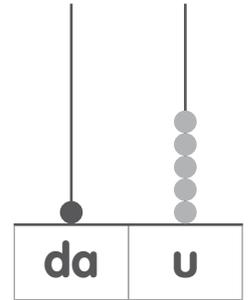
L'ABACO

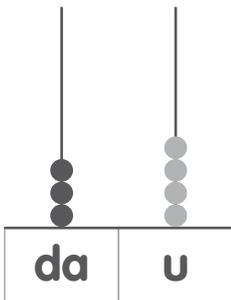
1 Osserva l'abaco, conta e scrivi il numero.

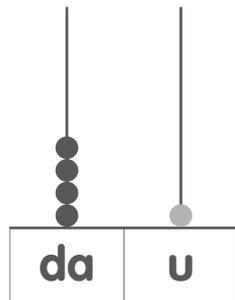


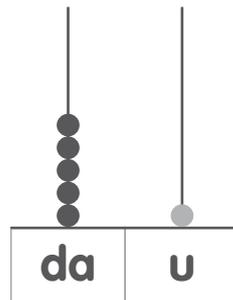


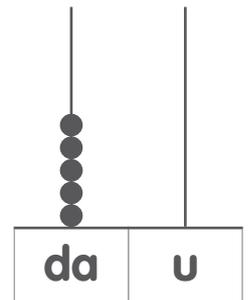


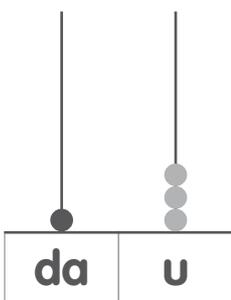


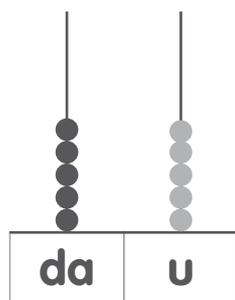


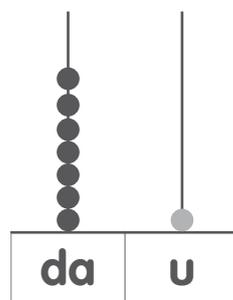


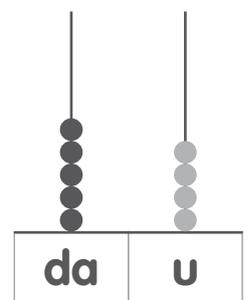












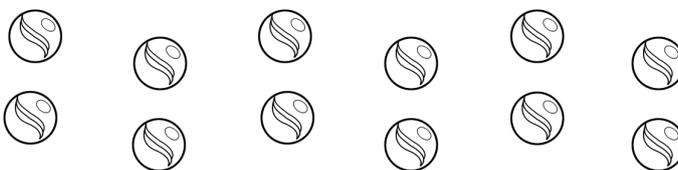
ADDIZIONI IN COLONNA SENZA CAMBIO

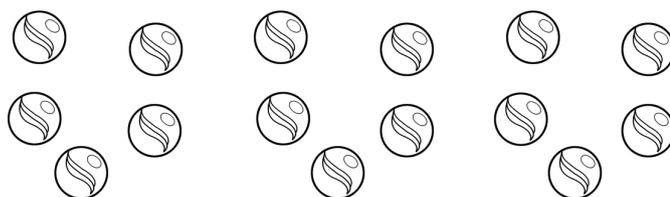
1 Esegui le addizioni.

DA	U	da u
● ● ●	● ●	3 2 +
●	● ● ●	1 3 =
		<hr/>
● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	4 5

da u	da u
2 4 +	4 2 +
2 1 =	3 7 =
<hr/>	<hr/>
da u	da u
5 4 +	2 6 +
3 5 =	5 3 =
<hr/>	<hr/>

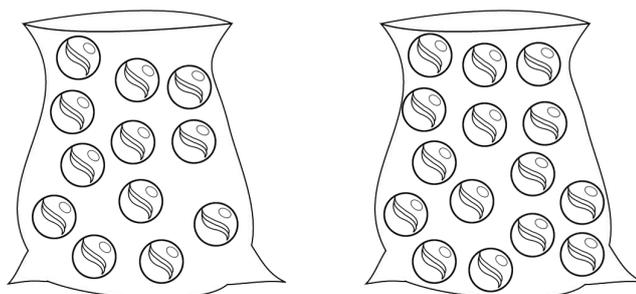
PROBLEMA CON L'ADDIZIONE

Luca ha 12 biglie colorate. 

Suo fratello Andrea ne ha, invece, 15. 

I due fratellini mettono insieme in un sacchetto le loro biglie. Quante sono in tutto? **Contale** e **scrivi** l'operazione.

1 **Contale** e **scrivi** l'operazione in riga.



$$12 \text{ } \underline{\hspace{1cm}} \text{ } 15 = \underline{\hspace{1cm}}$$

2 **Completa.**

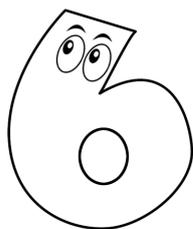
Per sapere quante sono in tutto le biglie ho eseguito l'_____.

Le biglie in tutto sono _____.

SOTTRAZIONI IN COLONNA

1 Esegui le sottrazioni.

DA	U	da u	DA	U
● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ●	4 8 - 2 5 = <hr/> 2 3	● ●	● ● ●



da u 5 4 - 3 1 = <hr/>	da u 6 2 - 5 1 = <hr/>
da u 2 8 - 2 6 = <hr/>	da u 7 6 - 5 3 = <hr/>

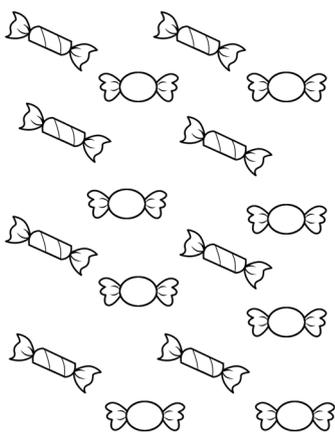
PROBLEMA CON LA SOTTRAZIONE

Lucia ha 16 caramelle e ne mangia quattro.

◆ Quante caramelle restano?

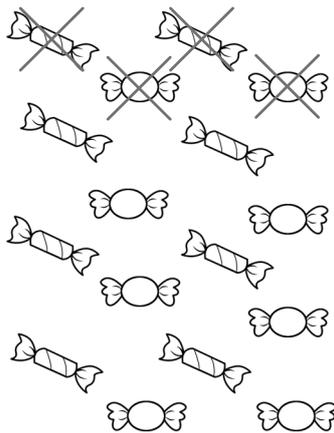
PRIMA

Lucia ha 16
caramelle



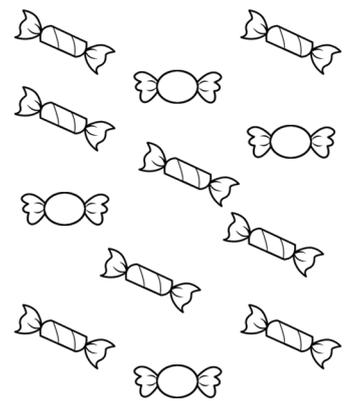
POI

Lucia ne
mangia 4



INFINE

Lucia conta le
caramelle e
scopre che ne
sono ____



1 **Scrivi** l'operazione in riga.

$$16 \text{ } ___ \text{ } 4 = \text{ } ___$$

2 **Completa.**

Per sapere quante caramelle sono rimaste a Lucia ho eseguito la _____.

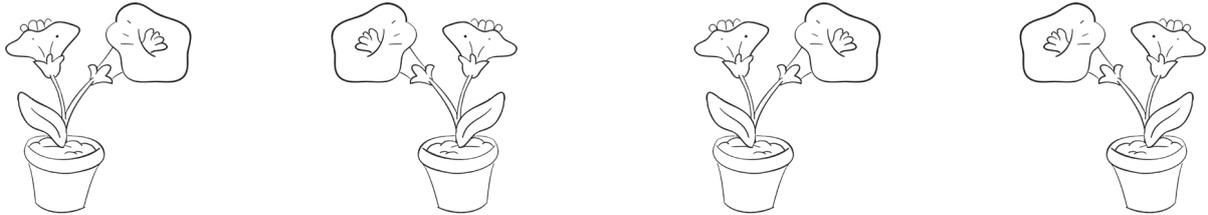
A Lucia sono rimaste _____ caramelle.

LA MOLTIPLICAZIONE

1 **Conta** tutti i fiori e **scrivi** il numero.

• Quanti fiori ci sono in ogni vaso? _____

In questo caso puoi trasformare l'addizione in una moltiplicazione.



$2 + 2 + 2 + 2 =$ _____ fiori in tutto.

_____ \times _____ = _____

• Quante fragole su ogni torta? _____



$5 + 5 + 5 =$ _____ fragole in tutto.

_____ \times _____ = _____

• Quanti uccelli in ciascun nido? _____



_____ + _____ + _____ + _____ = _____ uccellini in tutto.

_____ \times _____ = _____

PROBLEMA CON LA MOLTIPLICAZIONE

L'uccellino ha due zampe.

- Quante zampe hanno 3 uccellini?



___ × ___ = ___

Il gattino ha quattro zampe

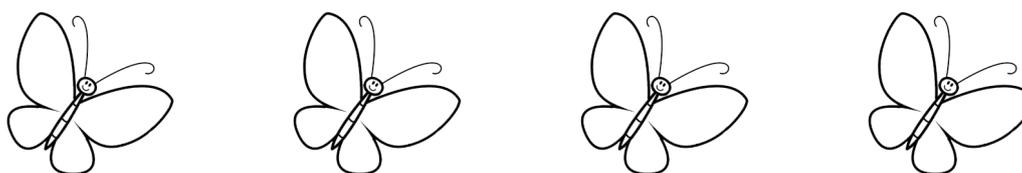
- Quante zampe hanno 2 gattini?



___ × ___ = ___

La farfalla ha quattro ali.

- Quante ali hanno 4 farfalle?



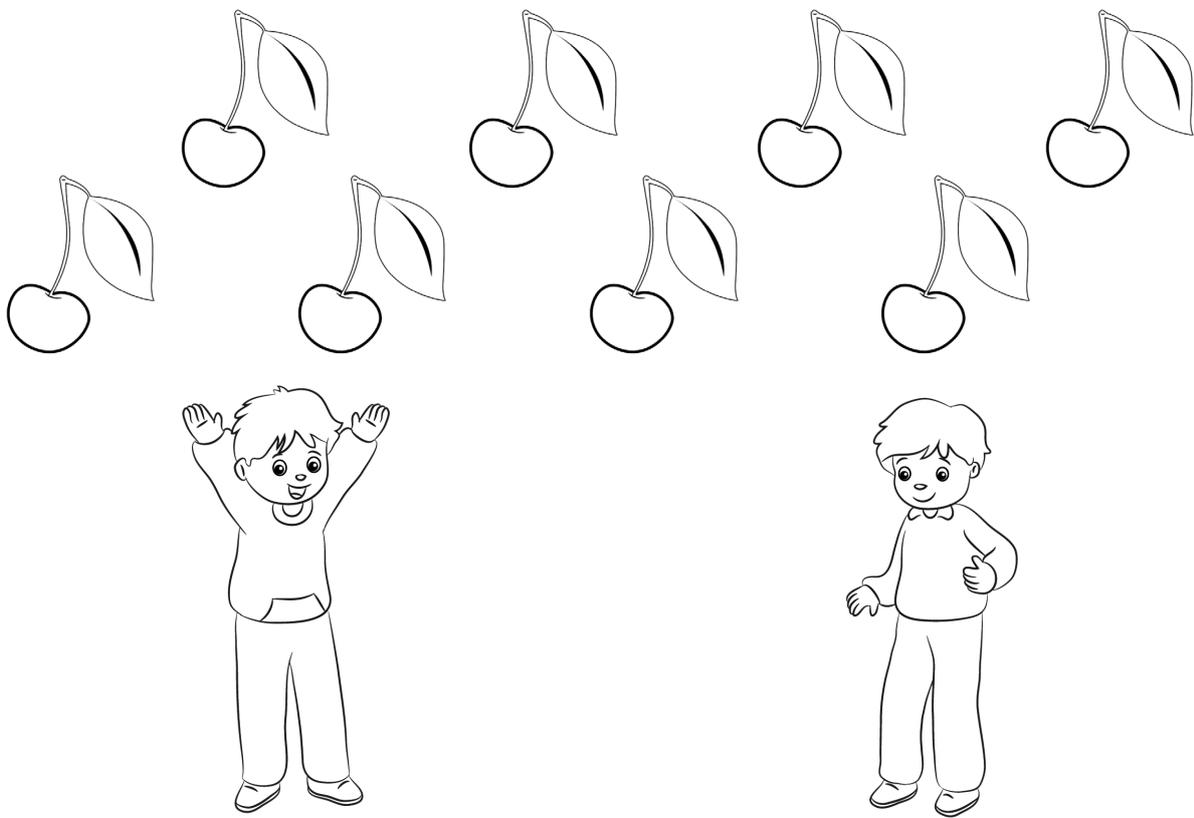
___ × ___ = ___

LA DIVISIONE COME RIPARTIZIONE

La mamma divide in parti uguali 8 ciliegie tra i suoi 2 figli.

- Quante ciliegie riceve ogni bambino?

1 Distribuisci lo stesso numero di ciliegie a ciascun bambino tracciando frecce di colore diverso e poi **completa**.



Operazione: $\underline{\quad} \div \underline{\quad} = \underline{\quad}$

- Ogni bambino riceve $\underline{\quad}$ ciliegie.

2 Completa.

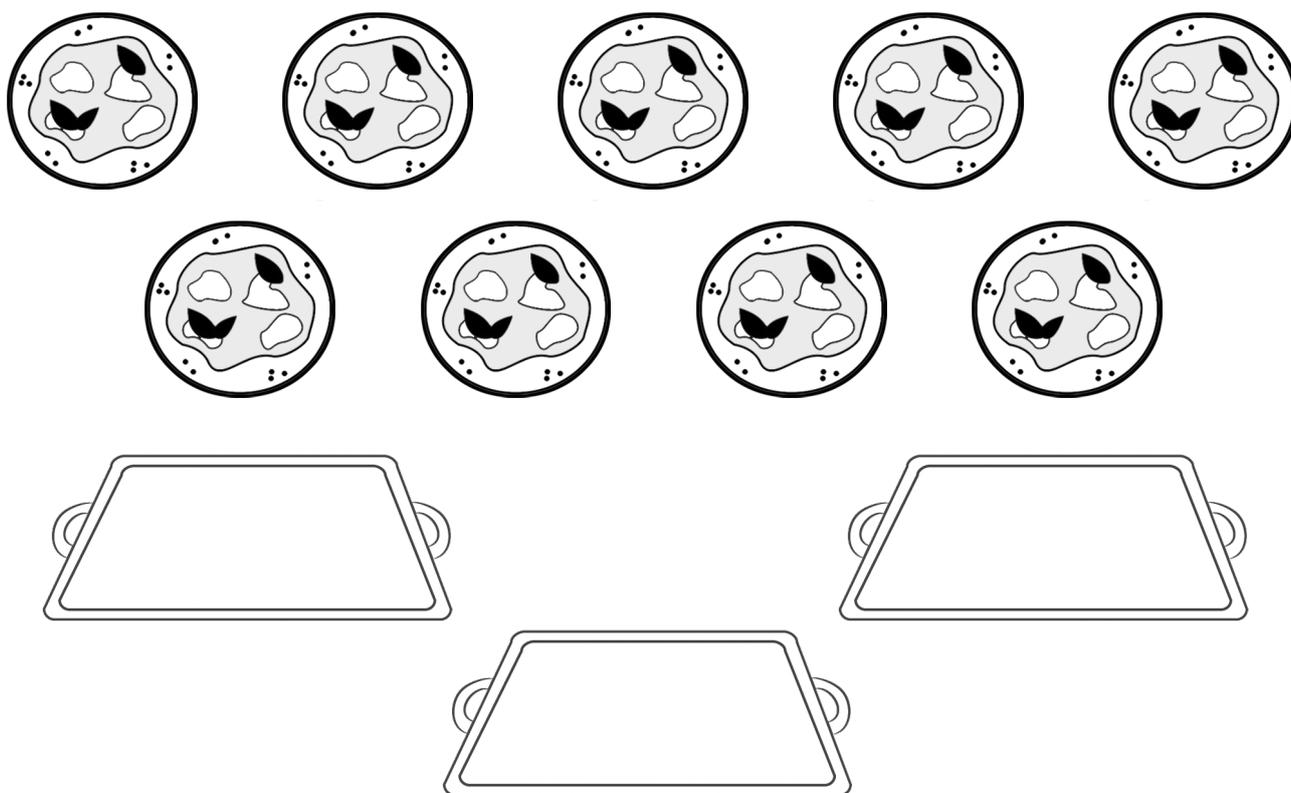
Per sapere quante ciliegie ha ricevuto ogni bambino ho eseguito la _____.

PROBLEMA CON LA DIVISIONE

La nonna di Mara prepara 9 pizzette e le distribuisce in ugual numero su 3 vassoi.

- Quante pizzette dispone su ogni vassoio?

1 Distribuisi lo stesso numero di pizzette in ciascun vassoio tracciando frecce di colore diverso e poi **completa**.



Operazione: $\underline{\quad} \div \underline{\quad} = \underline{\quad}$

- La nonna di Mara dispone su ogni vassoio $\underline{\quad}$ pizzette.

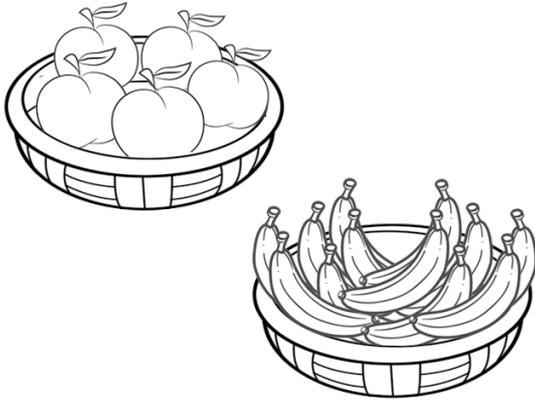
2 Leggi, illustra e risolvi sul quaderno.

La nonna di Mara ha comprato 6 ovetti da distribuire in parti uguali ai suoi 3 nipotini.

- Quanti ovetti riceverà ciascun nipotino?

DALL'IMMAGINE AL PROBLEMA

1 **Osserva** ciascun disegno e, per ognuno, **scrivi** il testo del problema.



• Quanti frutti in tutto?

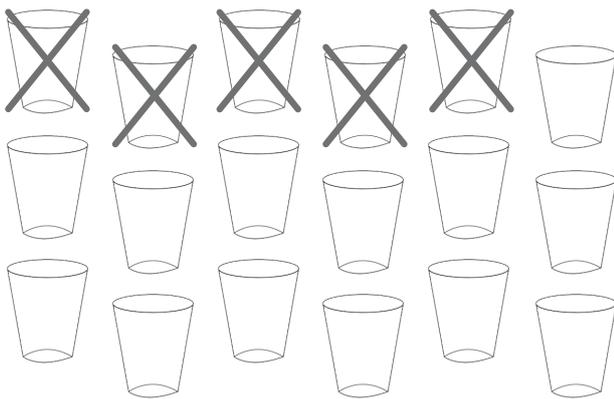
Mele _____

Banane _____

Frutti in tutto _____

Operazione: _____ = _____

Testo: _____



• Quanti bicchieri sono rimasti interi?

Bicchieri in tutto _____

Bicchieri rotti _____

Bicchieri rimasti interi _____

Operazione: _____ = _____

Testo: _____

