

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 di valutazione dei compiti di realtà
44 Scheda di osservazione dei compiti di realtà
- 45 ITALIANO**
46 CI - CE - CIE | GI - GE - GIE
47 GLI - LI | GN - NI
48 SCI - SCE - SCIE - SCHI - SCHE
49 MP - MB | Raddoppiamo
50 Paroline con e senza accento
51 L'apostrofo
52 Uso dell'acca
53 La punteggiatura
55 Il discorso diretto
56 Discorso diretto e indiretto
- 58 ALLA SCOPERTA DEI TESTI**
59 In vacanza
60 Un sonno agitato
62 Sono tre
64 L'animale sconosciuto
66 Il vermetto nero nero
67 Storia di un lecca-lecca
68 In vacanza nello spazio
70 La strega del fiume
72 La capra e l'asino
73 Il porcellino e le pecore
74 La leggenda dei sempreverdi
76 Come nacquero i deserti
77 Descrivere con i dati sensoriali
79 Sembravano due fochi
80 Come una trottola
81 Bella
82 Il polpo
83 Uno strano canarino
84 Una casetta
85 Uno spettacolo incantevole
86 Personaggi e luoghi fantastici
87 L'orco Mangiasogni e il folletto Sbadiglio
88 La struttura del racconto
89 Un gioco divertente
91 Avventura nel bosco
92 Una notte di paura
93 La filastrocca
- 94 La similitudine
95 La metafora
96 La personificazione
97 La famiglia
98 Gli animali preistorici
99 Le ghiacciaie
100 La carota
101 Acqua, un bene prezioso
102 I galli zoppi
103 Mele al forno
104 L'invito
105 Il bosco, un mondo davvero magico
106 Convivenza tra cuccioli
- 107 STORIA - GEOGRAFIA**
108 L'origine della Terra
109 L'uomo del Paleolitico
110 La scoperta del fuoco
111 Le invenzioni dell'uomo del Neolitico
112 Facciamo il punto
113 Il cruciverbone
114 La montagna
115 La collina
116 La pianura
117 Montagna, collina e pianura
118 Il fiume
119 Il lago
120 Il mare
- 121 MATEMATICA - SCIENZE - TECNOLOGIA - CODING**
122 I numeri fino a 100
124 Il numero 100
126 Unità, decine, centinaia
127 Numeri e abachi
128 I numeri fino a 999
130 Il migliaio
133 Numeri in tabella
134 L'addizione
135 Addizioni
136 Problemi con l'addizione
137 La sottrazione
138 Sottrazioni
139 Problemi con la sottrazione
140 Sottrazioni e addizioni in tabella
141 La tabella della moltiplicazione
142 La moltiplicazione
143 Moltiplicazioni
144 Problemi con la moltiplicazione
145 La divisione
146 Divisioni
147 Problemi con la divisione
148 Problemi e diagrammi
149 Problemi
151 Le frazioni
152 Dalle frazioni decimali ai numeri decimali
- 153 L'euro
154 Equivalenze
155 Retta, semiretta e segmento
156 Gli angoli
157 I poligoni
159 La simmetria
160 Statistica
- 161 CODING**
163 Attività di pixel art
164 Reticoli e labirinti
- 165 Solido - liquido - gassoso
166 L'aria
167 Il terreno
168 Gli esseri viventi | La pianta e il fiore
169 Vertebrati e invertebrati
170 Vertebrati e invertebrati
171 L'ecosistema
172 Materiali naturali e artificiali
Le proprietà dei materiali
- 173 PROPOSTE OPERATIVE PER ALUNNI CON BES**
175 Una bella giornata
Una giornata di pioggia
178 Micetto
180 Il pulcino e il lombrichetto
181 A caccia di suoni
182 Suoni difficili
- 183 Addizioni senza cambio
184 Sottrazioni senza cambio
185 Addizioni e sottrazioni sulla linea dei numeri
186 Addizioni e sottrazioni in tabella
187 Addizioni con il cambio
188 Sottrazioni con il cambio
189 Giochiamo con i numeri
190 Problemi con l'addizione
191 Problemi con la sottrazione
192 Mi alleno con i problemi



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.
© 2019 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.

2023	2022	2021	2020	2019
5	4	3	2	1

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

Le scelte metodologiche

Nel Progetto **Strepitoso!** viene data grande importanza alla scelta metodologica da operare in ambito didattico. Non a caso i **metodi** in questione 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.

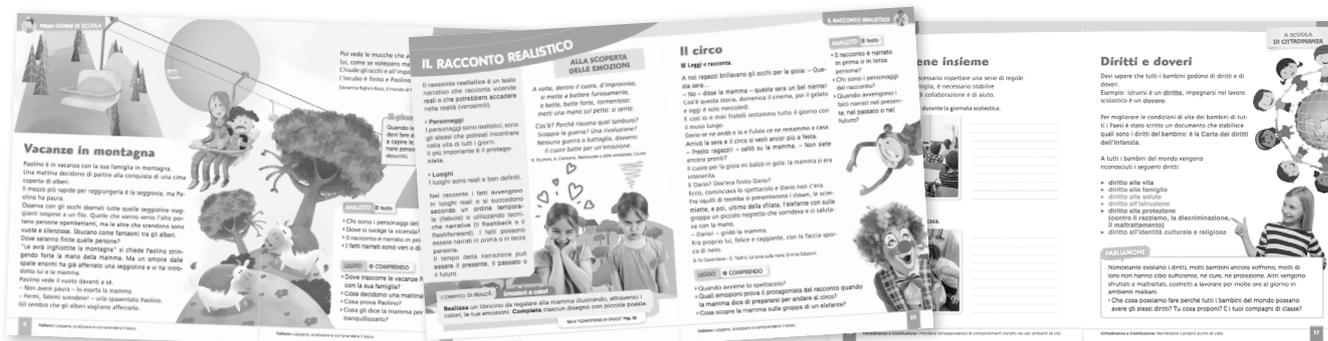
Solo dopo questo percorso, è molto più semplice far apprendere agli alunni le quattro abilità linguistiche fondamentali: **ascoltare, parlare, leggere, scrivere**. Con gradualità e continuità, attraverso la **didattica dell'ologramma**, come si può dedurre dai vari percorsi già evidenziati dalle scelte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

IL PROGETTO DI CLASSE TERZA LETTURE



Il **libro delle letture** 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 a **Cittadinanza e Costituzione** per lo sviluppo integrale del bambino.



I contenuti delle letture posseggono 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



Rappresenta 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**.

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



DISCIPLINE

Matematica

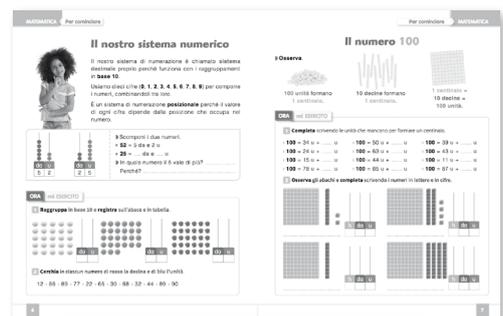


Il percorso di **matematica** affronta i concetti base, su cui si fonda il nostro sistema di numerazione, e lo sviluppo e il consolidamento delle abilità relative alla manipolazione di numeri, dapprima entro il 100, quindi entro il 1000 (comprensione della quantità, valore posizionale delle cifre), attraverso l'uso di materiale strutturato.

Vengono presentate le quattro operazioni in modo sistematico, partendo da esperienze legate al vissuto dei bambini. In tale trattazione sono esposte le proprietà delle operazioni stesse, nonché le strategie per il calcolo mentale e gli algoritmi per il calcolo scritto. Vengono forniti strumenti per la risoluzione di problemi attraverso: la comprensione del testo, l'analisi della domanda e dei dati, il completamento di situazioni problematiche.

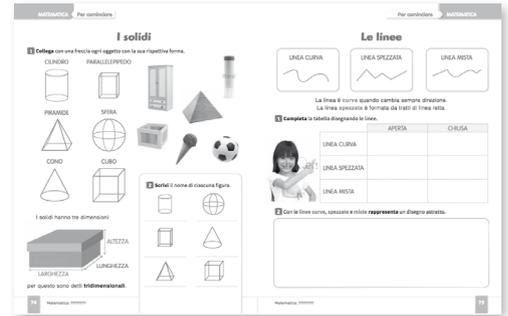
Vengono trattate le frazioni e i numeri decimali attraverso esempi concreti e vicini alle reali esperienze dei bambini.

Nella presentazione del sistema metrico decimale, vengono fornite tabelle ed esercizi graduali per favorire negli alunni lo sviluppo della capacità di operare con lunghezze, pesi, capacità e denaro.



Le pagine di **geometria** stimolano il bambino a scoprire le caratteristiche delle figure solide e piane e il riconoscimento e la classificazione di linee e angoli.

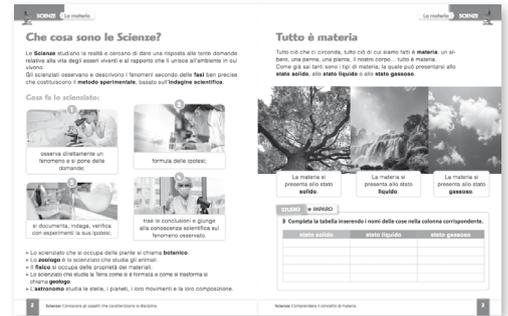
Vengono proposte attività di logica, statistica e probabilità.



Scienze - Tecnologia

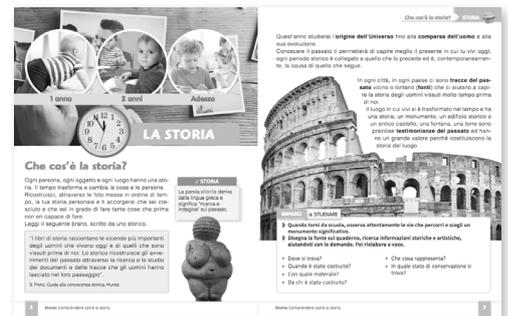
Il percorso di **scienze** e **tecnologia** affronta le caratteristiche di piante e animali e quelle dei materiali; questi ultimi diventano per i bambini oggetto di osservazione e di scoperte.

Nel volume sono presenti pagine per la verifica degli apprendimenti.



Storia

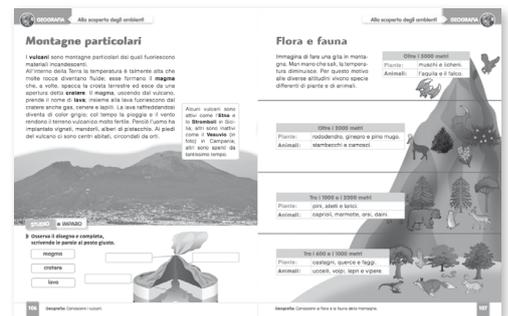
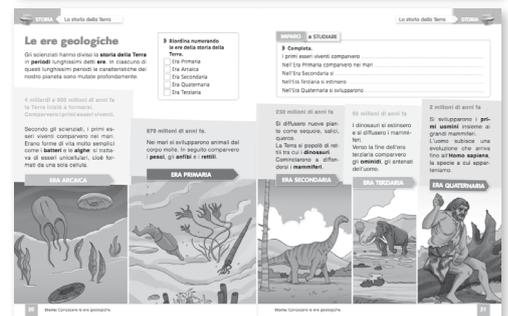
Il percorso di **storia** è ben caratterizzato a livello disciplinare. Attraverso attività graduali, gli alunni scoprono l'origine della Terra e l'evoluzione della vita. Si svilupperanno attività relative ai vari tipi di fonti e alle figure professionali che si occupano della storia. Progressivamente gli alunni apprenderanno le strategie di studio e il linguaggio della disciplina, utilizzando le fonti e la linea del tempo, e anche analizzando i testi.



Geografia

Il percorso di **geografia**, invece, inizia rivolgendo l'attenzione alle figure e agli strumenti connessi alla ricerca geografica e all'orientamento. Si passa poi al concetto di geografia come lettura del territorio che ci circonda; vengono anche affrontati i diversi tipi di ambiente e di paesaggio nei loro elementi fisici e antropici e nelle trasformazioni determinate da fattori umani o naturali.

Vengono, infine, anche affrontate questioni relative alla tutela dell'ambiente.



COMPETENZE IN GIOCO e COMPITI DI REALTÀ



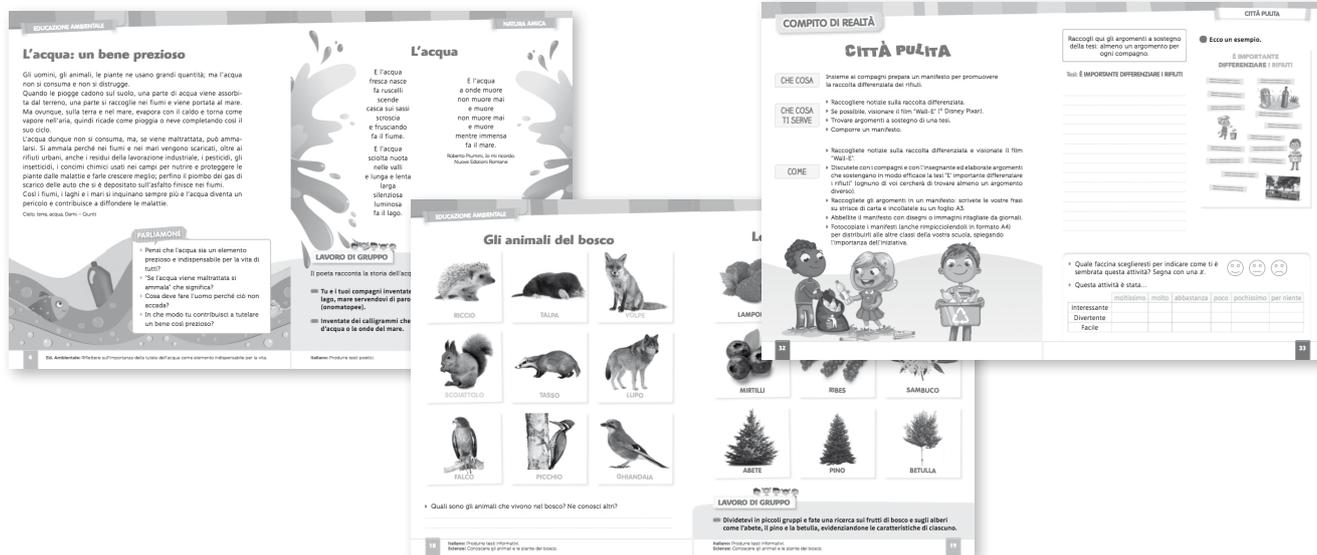
Il volume di **Competenze in gioco** si sviluppa attraverso un percorso **sull'educazione ambientale**. A seguire sono presentati in maniera esaustiva i compiti di realtà già presenti nel volume di letture.

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**, nel rispetto di **stili e ritmi di apprendimento** diversi.

Gli alunni impareranno attraverso la totalità dei linguaggi a:

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



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, 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 rappresentano un utile strumento di supporto di conoscenza per una efficace **didattica inclusiva**.



+ DVD
LIBRO DIGITALE



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 curricolo 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’alunno” (Indicazioni 2012).

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 curricolo	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. ◆ Ascolta e comprende testi orali “diretti” o “trasmessi” dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. 	<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 ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. ◆ 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 ed esperienze. ◆ Ascolto/visione di testi trasmessi dai media per cogliere senso e scopo attraverso griglie di ascolto/visione.

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, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. | <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 testi (narrativi, descrittivi, informativi), 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 (ritmo, intensità, tono...) al tipo di brano letto.◆ Lettura espressiva a più voci. |
|--|---|--|

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.◆ Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. | <ul style="list-style-type: none">◆ 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">◆ Produzione di testi informativi, partendo da una mappa che renda evidenti le relazioni logiche, spaziali e temporali che legano i concetti. <p>TESTI ESPRESSIVI</p> <ul style="list-style-type: none">◆ Selezionare i dati in funzione di un vissuto per usarli all'interno di un testo espressivo. I momenti attorno ai quali si svolge il lavoro sono essenzialmente due:<ul style="list-style-type: none">• Dare all'alunno un patrimonio di vocaboli "pieni", legati a un contesto concreto, aiutandolo a osservare la realtà in tutte le sue sfumature.• Selezionare i dati osservati e finalizzarli al sentimento, all'impressione, all'atmosfera da rendere.◆ Si curerà questa fase del comporre con vari esercizi:<ul style="list-style-type: none">• brevi letture• conversazioni• temi indicati, con un sentimento centrale evidente, anche collettivi• temi con sottotitolo (tema generico col vissuto da aggiungere). |
|--|--|---|

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

- ◆ I dati di vario tipo (uditivi, di movimento, visivi, di colore, olfattivi, gustativi) verranno usati per la costruzione di unità espressive da inserire in linee del tempo per raccontare esperienze personali e storie fantastiche.

TESTI PRAGMATICI

- ◆ Fruizione e produzione di testi regolativi e pratico-strumentali relativi a situazioni concrete di vita scolastica e non.

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

- | | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ◆ Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Comprendere in brevi testi il significato di parole non note, basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. ◆ Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. ◆ Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. ◆ Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso. | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Arricchimento del lessico, soprattutto in relazione al lavoro di ricerca-uso dei dati, attraverso la lettura dei testi proposti e riutilizzo dei diversi termini nei propri testi. |
|---|--|--|

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sulla lingua

- | | | |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ◆ Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi. ◆ Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. | <ul style="list-style-type: none"> ◆ 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. | <p>SOGGETTO - PREDICATO - ESPANSIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Riconoscimento di frasi semplici. ◆ Riconoscimento, nella frase, del gruppo del soggetto e del gruppo del predicato. ◆ Riconoscimento delle espansioni. ◆ Smontaggio e rimontaggio di frasi semplici e complesse. <p>LE PARTI DEL DISCORSO</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Individuazione, all'interno della frase, di alcune parti del discorso, dopo aver riportato la frase in un semplice schema che aiuti a comprendere la relazione logica che lega le varie parti. |
|---|---|---|

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. Il fatto di 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 curricolo</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 curricolo</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>		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. ◆ Riconosce e 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. 	<p>DIFFERENZA TRA STORIA E MITO</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Lettura di miti diversi per guidare l'alunno a riflettere sulla loro struttura per coglierne gli elementi caratterizzanti. ◆ Costruzione della linea del tempo dei miti presentati.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

COME SI SCRIVE LA STORIA

- ◆ Attività-gioco per far conoscere agli alunni gli studiosi che aiutano lo storico a ricostruire la storia (geologo, archeologo, paleontologo).

VARI TIPI DI FONTE:

- ◆ Si ripropone la tabella presentata in seconda classe, utilizzata per la costruzione della storia personale, con lo scopo di rendere evidente il concetto che la storia (personale o dell'uomo) si basa sulle fonti e che le fonti possono essere di vario tipo (materiali, visive, scritte e orali).

Organizzazione delle informazioni

- ◆ Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi, e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.
- ◆ Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.

- ◆ 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...).

PERCORSO DIDATTICO

- ◆ Lettura delle fonti.
- ◆ Ipotesi di ricostruzione storica.
- ◆ Raccolta di informazioni riguardanti il periodo oggetto di studio.
- ◆ Sintesi con mappe che aiutano a visualizzare graficamente i concetti principali e le loro relazioni.

CONTENUTI

La terra prima dell'uomo

- ◆ Le ere:
 - era Archeozoica: inizia la storia della terra
 - era Paleozoica o Primaria: i mari e la terra si popolano
 - era Mesozoica o Secondaria: l'Era dei dinosauri
 - era Cenozoica o Terziaria: la fine dei dinosauri

La preistoria

- ◆ Gli uomini del Paleolitico: australopiteco, homo habilis e homo erectus, homo di Neanderthal, homo sapiens e sapiens sapiens.
- ◆ La rivoluzione neolitica.

Strumenti concettuali

- ◆ Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.
- ◆ Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.
- ◆ Comprende aspetti fondamentali del passato, dal paleolitico al neolitico, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

- ◆ Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi dell'antichità, di storie, racconti, biografie dei grandi del passato.
- ◆ Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.
- ◆ Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo.

Produzione scritta e orale

- ◆ Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.
- ◆ Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.
- ◆ Racconta i fatti e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.

- ◆ Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali.
- ◆ Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.

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 e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti, che si formano nella mente (carte mentali). 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Riconoscimento di organizzatori spaziali nella realtà e su schede predisposte. ◆ L'orientamento e i punti cardinali.
Linguaggio della geo-graficità		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggi. ◆ Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). 	<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>LE CARTE E LA LEGENDA</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Lettura della carta geografica con l'individuazione del significato simbolico dei colori (giallo per la collina, verde per la pianura, marrone per la montagna, ecc.). ◆ Costruzione di una pianta o di una mappa e individuazione della sua dimensione rispetto alla realtà, per l'acquisizione del concetto di riduzione in scala. <p>DAL PLASTICO ALLA MAPPA</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Dalla pianta dell'aula (già realizzata in classe seconda) alla mappa del territorio attorno alla scuola, per arrivare infine alla rappresentazione di una zona ancora più ampia che può comprendere anche i paesi o le città confinanti e, dunque, alla costruzione della carta geografica. ◆ Vari tipi di carta.
Paesaggio		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 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.), con particolare attenzione a quelli italiani. ◆ Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. ◆ Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione. 	<p>Le parole della geografia sul quaderno e/o su un grande cartellone murale.</p> <p>PERCORSO DIDATTICO</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ breve descrizione dell'ambiente ◆ disegno che mostra le parti principali dell'ambiente, con l'utilizzo della terminologia appropriata. Stesura del testo informativo. ◆ ambiente e uomo. Schema che mostra l'intervento dell'uomo in ogni ambiente trattato.
Regione e sistema territoriale		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. ◆ Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, , gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza. 	<p>CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Mare. ◆ Pianura. ◆ Collina. ◆ Montagna.

CURRICOLO DI MATEMATICA - SCIENZE - TECNOLOGIA

<p>Competenze chiave</p>	<p>Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006</p>	<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). 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. 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. 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>
<p>Profilo dello studente. Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione</p>	<p>Indicazioni nazionali per il curricolo</p>	<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. 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>

<p>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</p>	<p>Obiettivi di apprendimento MATEMATICA</p>	<p>Attività e contenuti MATEMATICA</p>
<p>Numeri</p>		
<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. ◆ Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...). 	<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. 	<p>I NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Lettura e scrittura di numeri entro il 1000. ◆ Confronto e ordinamento dei numeri entro il 1000. ◆ Scoperta del migliaio: uso dei BAM. ◆ Costruzione del migliaio con i regoli e sull'abaco. ◆ Lettura e scrittura dei numeri oltre il 1000. ◆ Confronto e ordinamento dei numeri oltre il 1000.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

- ◆ Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10.
- ◆ Eseguire le operazioni con i numeri naturali e con gli algoritmi scritti usuali.
- ◆ Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure.

ADDIZIONE E SOTTRAZIONE

- ◆ Esecuzione di addizioni e di sottrazioni in colonna senza cambio e con il cambio.
- ◆ Completamento di tabelle dell'addizione e della sottrazione.
- ◆ Scoperta di alcune proprietà dell'addizione (commutativa e associativa). La prova dell'addizione.
- ◆ Scoperta di alcune proprietà della sottrazione (invariantiva). La prova della sottrazione.
- ◆ Strategie di calcolo veloce.

MOLTIPLICAZIONE E DIVISIONE

- ◆ Ripetizione delle tabelline.
- ◆ Esecuzione di moltiplicazioni in colonna con il cambio.
- ◆ Esecuzione di moltiplicazioni in colonna con il cambio e con il moltiplicatore di due cifre.
- ◆ Scoperta di alcune proprietà della moltiplicazione (associativa e distributiva).
- ◆ Esecuzione di divisioni in riga con e senza resto.
- ◆ Esecuzione di divisioni in colonna con e senza resto con una cifra al divisore.
- ◆ Esecuzione di moltiplicazioni e di divisioni per 10, 100, 1000.

LE FRAZIONI

- ◆ Giochi con le frazioni.
- ◆ Rappresentazione di frazioni con oggetti reali, con il disegno e con i numeri.
- ◆ Rappresentazione di frazioni decimali.
- ◆ Scoperta della rappresentazione dei numeri decimali.

PROBLEMI

- ◆ Esecuzione di problemi con le varie operazioni, partendo da situazioni problematiche reali.

Spazio e figure

- ◆ 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, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
- ◆ Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura. (metro, goniometro...).

- ◆ 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 un percorso desiderato.

LA SIMMETRIA

- ◆ La simmetria con i colori.
- ◆ Esecuzione di disegni simmetrici su fogli quadrettati.
- ◆ Scoperta e rappresentazione della simmetria interna ed esterna.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

- ◆ Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.
- ◆ Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.

ANGOLI E FIGURE

- ◆ Individuazione di angolo retto, piatto, giro. Angoli acuti e ottusi.
- ◆ Costruzione di angoli.
- ◆ Riconoscimento e rappresentazione di linee rette, parallele e incidenti.
- ◆ Riconoscimento delle principali figure piane e solide.
- ◆ Giochi vari con le figure geometriche: il TANGRAM.
- ◆ Rappresentazione di figure piane e individuazione delle loro caratteristiche (angoli, lati, vertici, diagonali).
- ◆ Costruzione di figure piane.
- ◆ Scoperta del concetto di perimetro.
- ◆ Misurazione del perimetro di spazi vari.
- ◆ Scoperta del concetto di area.

LA MISURA

- ◆ Misurazione con metro e righe di spazi e oggetti.
- ◆ Costruzione del metro.
- ◆ Conoscenza di multipli e sottomultipli del metro.
- ◆ Primo approccio con le misure di capacità e di peso.

Relazioni, dati e previsioni

- ◆ 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 di altri.
- ◆ 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.

- ◆ 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.
- ◆ Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.), utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).

- ◆ Classificazioni di vario genere in base a uno o più criteri.
- ◆ Raccolta di dati e rappresentazione attraverso istogrammi.

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 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"> ◆ 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. 	<p>PERCORSO DIDATTICO</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Domanda chiave ◆ ipotesi ◆ esperimento o osservazione ◆ conclusione e generalizzazione ◆ sistemazione delle conoscenze attraverso schemi e letture di approfondimento <p>CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Gli stati della materia: solido, liquido e gassoso <ul style="list-style-type: none"> • I solidi • I gas • I liquidi (miscugli e soluzioni) • L'acqua • L'acqua e la vita
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 adeguati, 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). 	<p>LE PIANTE</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Vari tipi di piante, adattamento all'ambiente, classificazione. ◆ Le piante del proprio territorio. <p>GLI ANIMALI</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Classificazione. ◆ Gli animali del proprio territorio.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

L'uomo, i viventi e 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. 	<p>NATURA E AMBIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Individuazione delle relazioni uomo - 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"> ◆ Costruzione di oggetti vari, di cartelloni per le diverse attività scolastiche, di plastici, 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: scrittura, formattazione di un testo, uso di forme, inserimento immagini. ◆ Utilizzo di software per disegnare. ◆ Utilizzo di software per presentazioni multimediali. ◆ Utilizzo del foglio di calcolo per la creazione di grafici di vario genere e per il calcolo. ◆ Utilizzo di software per introdurre gli alunni al coding: Micromondi e/o i giochi presenti sul sito www.code.org
	<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. ◆ Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. ◆ 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. 	
	<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 relative 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. ◆ Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. 	
	<p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. ◆ Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. ◆ 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 rielabora 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. ◆ Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Utilizzo del colore per fini espressivi. ◆ Manipolazione di immagini fotografiche (anche al computer) per produrre un messaggio. ◆ Utilizzo di materiali diversi per composizioni espressive.
Osservare e leggere le immagini		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente, descrivendo gli elementi formali, 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. ◆ Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. 	<p>GLI ELEMENTI DEL LINGUAGGIO VISIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Lettura di un'immagine, individuandone i costituenti principali. ◆ Riconoscimento in un'immagine di campi e inquadrature. ◆ Individuazione, nella composizione di un'immagine, delle linee e delle masse. ◆ Importanza della luce come componente fondamentale di un'immagine. ◆ Conoscenza dei colori primari e secondari, i colori caldi e i colori freddi.
Comprendere e apprezzare le opere d'arte		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. ◆ Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. 	<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. ◆ Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. ◆ Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici. 	<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. ◆ Utilizzo del corpo per riprodurre sequenze ritmiche. ◆ Pratica strumentale con lo strumentario Orff o semplici strumenti autonomamente costruiti: <ul style="list-style-type: none"> • Improvvisazione (esplorare le possibilità sonore degli strumenti) • Riproduzione • Musica d'insieme
<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 o 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. ◆ Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer). 	<p>GLI ELEMENTI DEL LINGUAGGIO MUSICALE</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Giochi per riconoscimento dei parametri del suono: ritmo, intensità, altezza, durata, timbro. ◆ Scelta e unione di suoni opportuni a immagini e testi per la realizzazione di prodotti multimediali.
<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"> ◆ Interpretazione grafica di eventi sonori ◆ 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, le diverse tecniche della gestualità. ◆ 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. ◆ 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 e a un corretto regime alimentare. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. ◆ Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Conversazioni per la prevenzione e la sicurezza in ambienti diversi (a scuola, a casa, per strada). ◆ L'alimentazione: relazione corpo-alimentazione-salute-esercizio fisico.

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'alunn
nato il a il
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'alunno 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'alunno svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C - Base	L'alunno svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D - Iniziale	L'alunno, 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 un sano 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'alunno ha inoltre mostrato significative competenze nello svolgimento di attività scolastiche e/o extrascolastiche, relativamente a:	

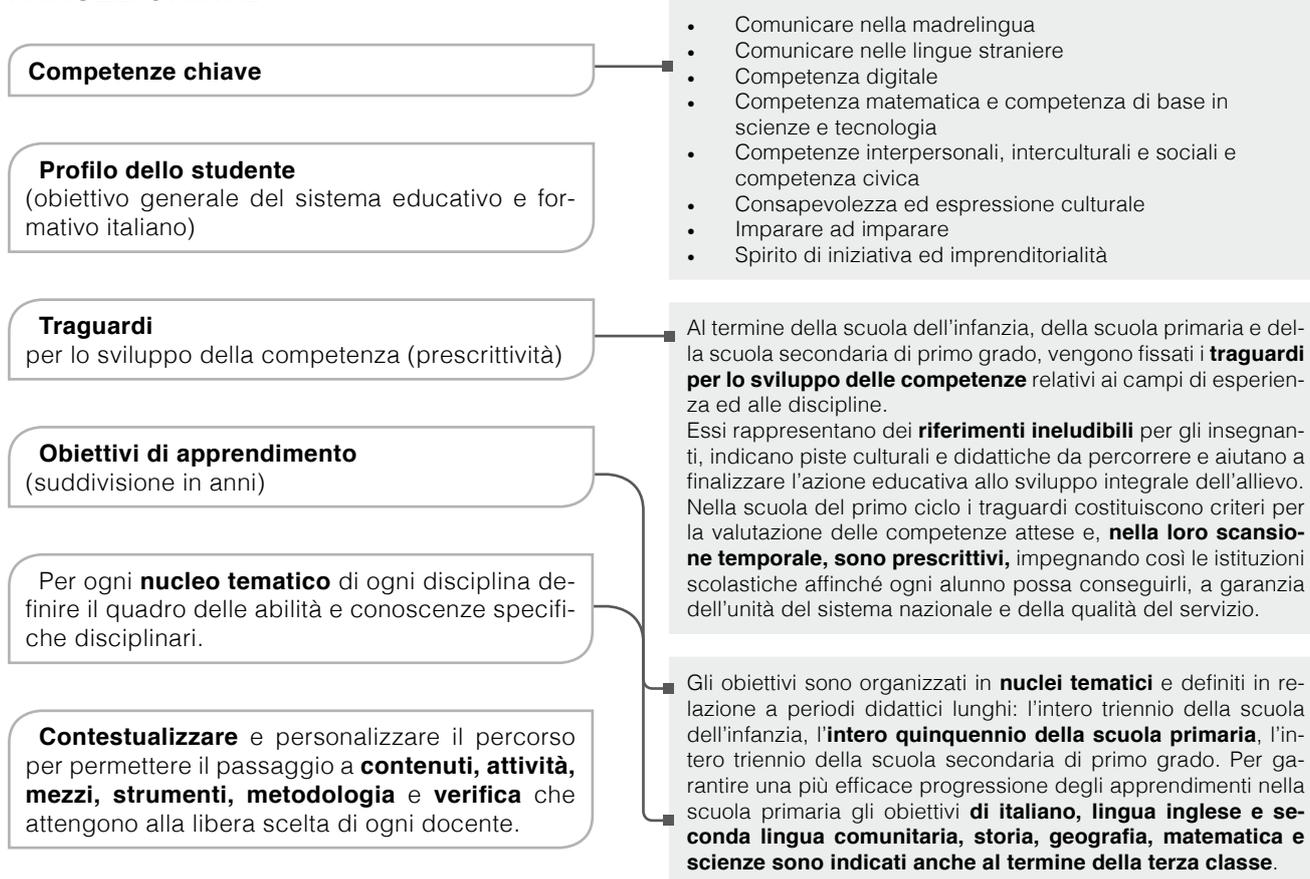
¹ Dalla Raccomandazione 2006/962/CE del 18 dicembre 2006 del Parlamento europeo e del Consiglio.
² Dalle "Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012". D.M. n. 254 del 16 novembre 2012.

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						

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

Scheda integrale a pagina 44.

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 posso 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).

¹ Linee Guida per la certificazione delle competenze

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 lezione capovolta.

COMPITO DI REALTÀ - ALBERI AMICI

TITOLO	ALBERI AMICI
DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano
DESTINATARI	Alunni di classe III
PRODOTTO FINALE	Manifesto pubblicitario
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	Si chiede agli alunni, dopo aver raccolto notizie varie sull'importanza degli alberi e aver discusso sull'argomento attraverso un brainstorming, di inventare dei messaggi pubblicitari, utilizzando gli elementi utili per comporre una pubblicità.

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 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).

VALUTAZIONE

1 **SCHEDA DI OSSERVAZIONE - Pagina 44**

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	Sa costruire un manifesto pubblicitario, utilizzando la lingua scritta in modo corretto, chiaro e coerente.	○ 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.
			○ Scrive autonomamente piccoli testi argomentativi significativi e originali, rispettando il tema assegnato.	○ Scrive in modo soddisfacente piccoli testi argomentativi significativi, rispettando il tema assegnato.	○ Scrive piccoli testi argomentativi sufficientemente significativi, rispettando il tema assegnato.	○ Scrive piccoli testi argomentativi sull'argomento, rispettando il tema assegnato, con l'aiuto dell'insegnante.

COMPITO DI REALTÀ - CITTÀ PULITA

TITOLO	CITTÀ PULITA
DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano
DESTINATARI	Alunni di classe III
PRODOTTO FINALE	Manifesto pubblicitario
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	Si chiede agli alunni, dopo aver eventualmente visionato il film Wall-E, di preparare un manifesto per promuovere la raccolta differenziata dei rifiuti. Per la composizione del manifesto, gli alunni dovranno individuare la tesi e trovare gli argomenti a sostegno di essa. I manifesti saranno distribuiti ad alunni di altre classi e dovrà essere spiegata l'importanza dell'iniziativa, argomentando nel modo opportuno.

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, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.	ASCOLTO E PARLATO	Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione)

VALUTAZIONE

1 **SCHEDA DI OSSERVAZIONE - Pagina 44**

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	Formula messaggi chiari e pertinenti, relativamente a una tesi da sostenere nel modo migliore.	<input type="radio"/> Trova autonomamente argomenti idonei ed efficaci a sostegno della tesi.	<input type="radio"/> Trova argomenti idonei ed efficaci a sostegno della tesi, in modo soddisfacente.	<input type="radio"/> Trova argomenti idonei a sostegno della tesi.	<input type="radio"/> Trova argomenti idonei ed efficaci a sostegno della tesi con l'aiuto dell'insegnante.
		Adegua il registro linguistico.	<input type="radio"/> Argomenta con convinzione e ottimo uso del linguaggio orale.	<input type="radio"/> Argomenta con uso soddisfacente del linguaggio orale.	<input type="radio"/> Argomenta, usando un linguaggio orale semplice.	<input type="radio"/> Argomenta, su sollecitazione del docente o dei compagni.

COMPITO DI REALTÀ - EMOZIONI A COLORI

TITOLO	EMOZIONI A COLORI
DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano – Arte e immagine
DESTINATARI	Alunni di classe III
PRODOTTO FINALE	Libricino
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<p>Si chiede agli alunni</p> <ul style="list-style-type: none"> • di realizzare un libricino da regalare alle madri, illustrando, attraverso i colori, le proprie emozioni; • di completare ciascun disegno con piccole poesie. <p>Il percorso per la consapevolezza del vissuto e per il passaggio dal disegno alla poesia è indicato dettagliatamente nel fascicolo alunni.</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	Produrre 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 44**

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	Scrive testi poetici a partire da immagini.	<input type="radio"/> È in grado di individuare autonomamente quali elementi del disegno esprimono il vissuto provato.	<input type="radio"/> È in grado di individuare in modo soddisfacente quali elementi del disegno esprimono il vissuto provato.	<input type="radio"/> Con qualche aiuto da parte dell'insegnante, è in grado di individuare quali elementi del disegno esprimono il vissuto provato.	<input type="radio"/> Con l'aiuto dell'insegnante, è in grado di individuare quali elementi del disegno esprimono il vissuto provato.
			<input type="radio"/> Rielabora in modo creativo e originale le frasi della tabella per creare poesie.	<input type="radio"/> Rielabora le frasi della tabella per creare poesie.	<input type="radio"/> Con un po' di aiuto da parte dell'insegnante, rielabora le frasi della tabella per creare poesie.	<input type="radio"/> Con l'aiuto dell'insegnante, rielabora le frasi della tabella per creare poesie.
			<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"/> Con l'aiuto dell'insegnante scrive testi corretti.
Consapevolezza ed espressione culturale	PRODUZIONE DI TIPOLOGIE DI TESTI VISIVI	Esprime sensazioni attraverso l'uso del linguaggio visivo.	<input type="radio"/> Esprime vissuti e sensazioni, in modo creativo e originale, attraverso un disegno.	<input type="radio"/> Esprime vissuti e sensazioni, in modo creativo, attraverso un disegno.	<input type="radio"/> Esprime vissuti e sensazioni attraverso il disegno.	<input type="radio"/> Occorre stimolarlo opportunamente per esprimere vissuti attraverso il disegno.

COMPITO DI REALTÀ - SE FOSSI UN LEGISLATORE

TITOLO	SE FOSSI UN LEGISLATORE
DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano - Tecnologia
DESTINATARI	Alunni di classe III
PRODOTTO FINALE	Giornalino
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<p>Si chiede agli alunni di raccogliere in un giornalino alcuni articoli di legge in difesa dei più deboli.</p> <p>L'attività sarà svolta in gruppo, partendo da domande-stimolo (es: "Chi sono i deboli? – Che cosa vuol dire essere forte? – Perché alcune persone hanno comportamenti sbagliati nei confronti dei più deboli? – Io mi sento forte o debole? – Perché?"). In seguito, ogni gruppo, seguendo le indicazioni date sul fascicolo alunni, scriverà alcuni articoli di legge in difesa dei più deboli. Gli articoli saranno raccolti in un giornalino di classe.</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	Comunicare nella madrelingua	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni	Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.	SCRITTURA	Produrre semplici testi funzionali, legati a scopi concreti e connessi con situazioni quotidiane.
TECNOLOGIA	Competenza digitale	Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie per elaborare dati.	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 44

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	STESURA DI UN TESTO	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 corretti dal punto di vista ortografico.	<input type="radio"/> Con l'aiuto dell'insegnante scrive testi corretti.
		Scrive testi legati all'esperienza (in questo caso un articolo di legge), chiari e coerenti.	<input type="radio"/> Scrive autonomamente un articolo di legge, organizzando le idee in modo chiaro.	<input type="radio"/> Scrive un articolo di legge, organizzando le idee in modo chiaro.	<input type="radio"/> Scrive un articolo di legge, con qualche input da parte dell'insegnante.	<input type="radio"/> Organizza le idee e scrive un articolo di legge con l'aiuto dell'insegnante.
Competenza digitale	UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE IN CONTESTI CONCRETI	Sa usare software quali Word e/o Publisher (o simili).	<input type="radio"/> Sa utilizzare con sicurezza il programma scelto per la realizzazione della pagina del giornalino.	<input type="radio"/> Utilizza il programma scelto per la realizzazione della pagina del giornalino con sufficiente sicurezza.	<input type="radio"/> Utilizza il software con sufficiente sicurezza, richiedendo in qualche caso l'aiuto del docente.	<input type="radio"/> Usa il software con l'aiuto del docente.

COMPITO DI REALTÀ - A SPASSO NELLA NATURA

TITOLO	A SPASSO NELLA NATURA
DISCIPLINE COINVOLTE	Geografia – Italiano – Tecnologia
DESTINATARI	Alunni di classe III
PRODOTTO FINALE	Volantino pubblicitario
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<p>Si chiede agli alunni di realizzare un volantino pubblicitario da regalare ad amici di famiglia che vivono in un altro paese, illustrando e descrivendo alcuni aspetti significativi e caratterizzanti del territorio, utilizzando la metodologia EAS (episodi di apprendimento situati) che consiste nel prevedere un'attività suddivisa in tre momenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fase preparatoria – Fornire preliminarmente agli alunni del materiale per uno studio autonomo, a casa. Occorre che il docente fornisca materiale idoneo ad approfondire la conoscenza di alcuni aspetti caratteristici del territorio. Gli alunni devono rielaborare il materiale, creando uno schema riassuntivo che diventerà il supporto per stendere, nella fase successiva, un breve testo. • Fase operatoria – Gli alunni, divisi in gruppi, si confrontano per scrivere brevi testi, con un titolo originale che colpisca l'attenzione di chi legge e una foto. Copiano successivamente i testi al PC, formattando in modo appropriato, inserendo anche le immagini e impaginando nel modo opportuno. • Fase ristrutturativa – Gli alunni valutano il prodotto realizzato e il processo che ha portato alla creazione e riflettono criticamente, con l'aiuto dell'insegnante, sui processi attivati.

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 idee ed argomenti.	Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione.	LETTURA	Leggere testi informativi e/o descrittivi, cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni.
	Imparare ad imparare	Possiede un patrimonio di conoscenze ed è in grado di organizzare informazioni.			
GEOGRAFIA	Imparare ad imparare	Si orienta nello spazio dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva e interpreta ambienti, fatti, fenomeni, produzioni artistiche.	Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti.	PAESAGGIO	Conoscere il territorio circostante.
TECNOLOGIA	Competenza digitale	Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie per elaborare dati.	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 44

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 / Comunicare nella madrelingua	COMPRESIONE	Individua informazioni dai testi	<input type="radio"/> Individua autonomamente i concetti chiave di un testo informativo o descrittivo.	<input type="radio"/> Individua i concetti chiave di un testo informativo o descrittivo.	<input type="radio"/> Individua i concetti chiave di un testo informativo o descrittivo, con qualche input da parte del docente.	<input type="radio"/> Con l'aiuto dell'insegnante, individua le idee principali di un testo descrittivo o informativo.
		Mette in relazione le informazioni	<input type="radio"/> Costruisce autonomamente uno schema, mettendo in relazione i concetti individuati.	<input type="radio"/> Costruisce uno schema, mettendo in relazione i concetti individuati, in modo soddisfacente.	<input type="radio"/> Costruisce uno schema, mettendo in relazione le idee chiave individuate, con qualche input da parte dell'insegnante.	<input type="radio"/> Con l'aiuto dell'insegnante, costruisce uno schema, mettendo in relazione le informazioni.
		Trasforma in testo	<input type="radio"/> Trasforma autonomamente lo schema in testo, usando un linguaggio corretto, ricco e articolato.	<input type="radio"/> Trasforma autonomamente lo schema in testo, usando un linguaggio corretto.	<input type="radio"/> Trasforma lo schema in testo, usando un linguaggio corretto.	<input type="radio"/> Con l'aiuto del docente, trasforma lo schema in testo.
Competenza digitale	UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE IN CONTESTI CONCRETI	Utilizza software per videoscrittura e/o per l'impaginazione	<input type="radio"/> Sa inserire autonomamente immagini, con scelte creative ed efficaci.	<input type="radio"/> Sa inserire autonomamente immagini.	<input type="radio"/> Sa inserire immagini con sufficiente sicurezza.	<input type="radio"/> Inserisce immagini, con l'aiuto dell'insegnante.
			<input type="radio"/> Scrive autonomamente testi, formattando in modo efficace.	<input type="radio"/> Scrive e formatta autonomamente testi.	<input type="radio"/> Scrive e formatta testi con sufficiente sicurezza.	<input type="radio"/> Scrive e formatta testi con l'aiuto dell'insegnante.

COMPITO DI REALTÀ - PREISTORIA E FANTASIA

TITOLO	PREISTORIA E FANTASIA
DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano – Storia – Arte e immagine – Tecnologia
DESTINATARI	Alunni di classe III
PRODOTTO FINALE	Scena di vita della Preistoria con collage o materiale di riciclo
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<p>Si chiede agli alunni di realizzare con la tecnica del collage o con materiale di riciclo una mostra sulla Preistoria, rappresentando scene di vita familiare, attraverso i seguenti step:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lettura di informazioni storiche e produzione di uno schema • Trasformazione dello schema in breve testo • Realizzazione del manufatto con la tecnica del collage o con utilizzo di materiale riciclato • Preparazione della mostra: ogni manufatto sarà accompagnato dal relativo testo

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, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.

VALUTAZIONE

1 **SCHEDA DI OSSERVAZIONE - Pagina 44**

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
Competenza tecnologica	IDEAZIONE DI MODELLI	Utilizza materiali vari per realizzare un manufatto che rappresenta una scena familiare della Preistoria.	○ Utilizza autonomamente i materiali in modo originale e creativo.	○ Utilizza autonomamente i materiali per la realizzazione del manufatto.	○ Utilizza i materiali per creare il manufatto, con qualche suggerimento da parte del docente o dei compagni.	○ Utilizza i materiali per creare il manufatto, con l'aiuto dell'insegnante o dei compagni.
Imparare ad imparare / Comunicare nella madrelingua	COMPRESIONE	Produce uno schema a partire da testi informativi.	○ Individua autonomamente e con sicurezza le informazioni essenziali di un testo informativo e le collega in uno schema.	○ Individua autonomamente le informazioni essenziali di un testo informativo e le collega in uno schema.	○ Individua le informazioni essenziali di un testo informativo e le collega in uno schema, con qualche aiuto da parte del docente.	○ Con l'aiuto del docente, individua le informazioni essenziali di un testo informativo e le collega in uno schema.
		Trasforma lo schema in testo.	○ Trasforma autonomamente e con sicurezza lo schema in testo.	○ Trasforma autonomamente lo schema in testo.	○ Trasforma lo schema in testo, con qualche aiuto da parte del docente.	○ Con l'aiuto del docente, trasforma lo schema in testo.

COMPITO DI REALTÀ - GEOMETRIA A COLORI

TITOLO	GEOMETRIA A COLORI
DISCIPLINE COINVOLTE	Matematica – Arte e immagine
DESTINATARI	Alunni di classe III
PRODOTTO FINALE	Disegno di un paesaggio con forme geometriche
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	Si chiede agli alunni di abbellire la scuola con dei disegni originali rappresentanti paesaggi di terra o di acqua, utilizzando figure geometriche piane.

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
MATEMATICA	Competenza matematica	Le sue conoscenze gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà.	Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.	SPAZIO E FIGURE	Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.
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 44**

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
Competenza matematica	STRUTTURE GEOMETRICHE	Riconosce forme geometriche della natura o create dall'uomo.	○ Riconosce con sicurezza forme geometriche.	○ Riconosce figure geometriche.	○ Con qualche domanda stimolo, riconosce figure geometriche.	○ Con l'aiuto del docente, riconosce figure geometriche.
Consapevolezza ed espressione culturale	PRODUZIONE DI TIPOLOGIE DI TESTI VISIVI	Rielabora forme attraverso tecniche, materiali, strumenti.	○ Disegna paesaggi utilizzando forme geometriche, in modo creativo e originale.	○ Disegna paesaggi utilizzando forme geometriche, in modo creativo.	○ Disegna paesaggi utilizzando forme geometriche.	○ Con la guida del docente, disegna paesaggi, utilizzando forme geometriche.

COMPITO DI REALTÀ - FIABE IN PENTOLA

TITOLO	FIABE IN PENTOLA
DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano
DESTINATARI	Alunni di classe III
PRODOTTO FINALE	Fiaba
DESCRIZIONE COMPITO E INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE	<p>Si chiede agli alunni di scrivere il testo di una fiaba per un concorso letterario, manipolando una fiaba classica o mescolando in maniera originale alcune fiabe note.</p> <p>Gli alunni lavoreranno in gruppi da 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> • collettivamente concorderanno cosa inserire nelle varie parti della struttura, partendo dalle domande stimolo del fascicolo alunni; • individualmente, ogni componente del gruppo avrà il compito di sviluppare una delle cinque parti della struttura della fiaba.

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 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 alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.	SCRITTURA	Produrre semplici testi funzionali, testi narrativi e descrittivi.

VALUTAZIONE

1 SCHEDA DI OSSERVAZIONE - Pagina 44

2 SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE - Nel fascicolo per l'alunno

3 RUBRICA DI VALUTAZIONE

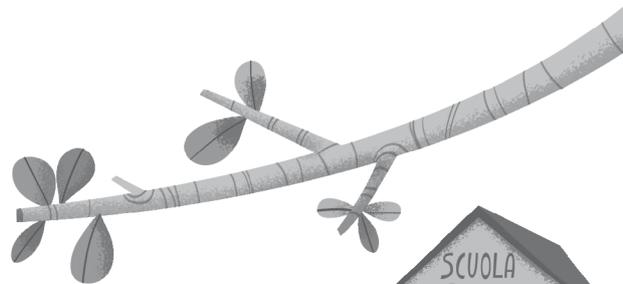
COMPETENZE	DIMENSIONI (la competenza viene scomposta nei suoi aspetti qualificanti)	CRITERI (Che cosa significa concretamente ogni dimensione individuata?)	INDICATORI ESPLICATIVI, SUDDIVISI IN LIVELLI sono le evidenze da osservare per stabilire se quel traguardo è stato raggiunto			
			Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
Comunicare nella madrelingua	IDEAZIONE / ELABORAZIONE DI UN TESTO	Elabora la struttura di una fiaba	○ Lavora in gruppo, fornendo attivamente il proprio contributo per completare la struttura della fiaba.	○ Lavora in gruppo, fornendo il proprio contributo per completare la struttura della fiaba.	○ Con qualche stimolo da parte del gruppo e dell'insegnante, lavora in gruppo, fornendo il proprio contributo per completare la struttura della fiaba.	○ Con il supporto del gruppo e dell'insegnante, dà qualche contributo per completare la struttura della fiaba.
			STESURA DI UN TESTO	Scrive una fiaba, rispettandone la struttura	○ Sviluppa la propria parte della struttura della fiaba in testo, usando un linguaggio ricco e articolato.	○ Sviluppa in modo soddisfacente la propria parte della struttura della fiaba in testo.
	○ Scrive testi corretti dal punto di vista ortografico	○ Scrive testi corretti dal punto di vista ortografico, in modo soddisfacente.			○ Scrive testi sufficientemente corretti dal punto di vista ortografico.	○ Con l'aiuto dell'insegnante scrive testi corretti.

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!



ITALIANO

- ◆ IN LABORATORIO
CON L'ORTOGRAFIA
- ◆ IN LABORATORIO
PER SCOPRIRE I TESTI



CI - CE - CIE

- 1 **Scrivi** nella tabella le seguenti parole e con le stesse **inventa** alcune frasi sul quaderno.

**brace - radici - frecce - celeste - cielo - cervo - cicogna - pasticciere
macigno - cenere - cigno - cesto - superficie - cena - insufficiente**

CI	CE	CIE
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

GI - GE - GIE

- 2 **Scrivi** nella tabella le seguenti parole e con le stesse inventa alcune frasi sul quaderno.

**igiene - gelo - grigie - gelso - germogli - girandola - magie - gelato
ciliegie - valige - gelatina - giglio - gemme - girasole - gelsomino**

GI	GE	GIE
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

- 3 Alcune delle seguenti parole sono scritte in modo scorretto.

Riscrivile correttamente.

due frecce → _____
 tre gocce → _____
 nuvole grige → _____
 poche arance → _____
 alcune buccie → _____
 poche schegge → _____

GLI - LI

1 Inserisci gli o li.

- La mamma ha versato nella te....a un po' d'o....o e uno spicchio d'a....o.
- La mamma ha regalato un cande....ere d'argento.
- Sulla tova....a ho sistemato i tova....oli.
- Sul ci....o della strada ho trovato un gi....o.
- Cecilia e Ama...a partiranno per una breve vacanza.
- Ho scoperto tra l'erba un bellissimo quadrifo....o.
- Il nonno di Giu....o ha costruito un bellissimo ve...ero.

2 Le seguenti parole che contengono il suono **gl** duro. **Inventa** una frase per ognuna di esse.

globo - glicine - gladiatore - inglese - glassa - iglù - negligenza

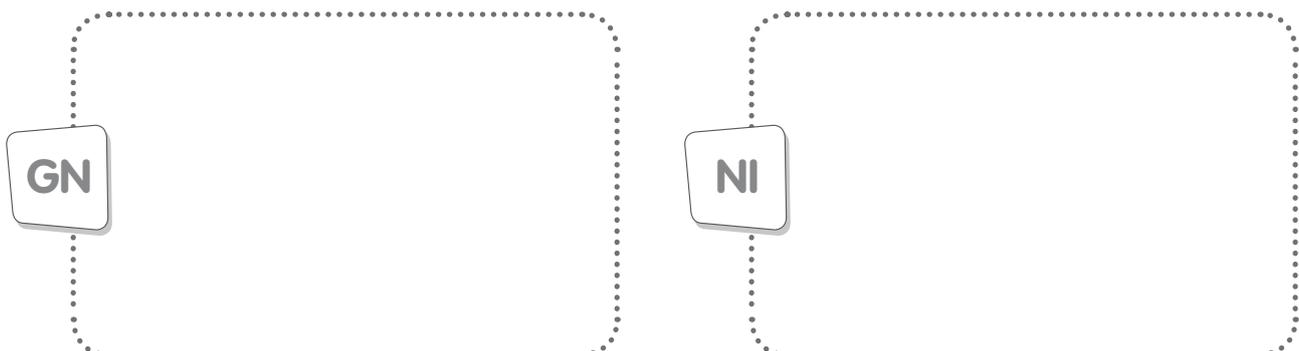
GN - NI

3 Segna con una X le parole scritte correttamente.

- | | | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> pagniere | <input type="checkbox"/> siniore | <input type="checkbox"/> penio | <input type="checkbox"/> pugno |
| <input type="checkbox"/> paniere | <input type="checkbox"/> signore | <input type="checkbox"/> pegnio | <input type="checkbox"/> punio |
| <input type="checkbox"/> pagnere | <input type="checkbox"/> signiore | <input type="checkbox"/> pegno | <input type="checkbox"/> pugnio |

4 Leggi i seguenti nomi e **scrivili** nel riquadro giusto.

**petunie - Stefania - disegno - cigno - gerani - Sonia - impegno -
Ignazio - Agnese - ragioniere - falegname - ingegnere - condominio -
carabiniere**



SCI - SCE - SCIE - SCHI - SCHE

1 Inserisci sci - sce - scie - schi - sche.

- Loatorendeva giù dalla montagna.
- Lonziato fa gli esperimenti.
- Mario ha visto un film di fantanza.
- Il pe..... nuotava nel ru.....llo.
- Luca ordinò un antipasto al pro.....utto e un piatto di pasta a.....utta.
- È bene avere sempre la co.....nza pulita.
- La mamma ha smarrito lada telefonica.
- Un motociclista inco.....nte ha investito un'anziana signora.
- Mio padre ha una vasta collezione di di.....

2 Segna con una X le parole scritte correttamente.

- | | | | | |
|---------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|----------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> tasche | <input type="checkbox"/> bosci | <input type="checkbox"/> scheda | <input type="checkbox"/> fiasci | <input type="checkbox"/> casci |
| <input type="checkbox"/> tasce | <input type="checkbox"/> boschi | <input type="checkbox"/> sceda | <input type="checkbox"/> fiaschi | <input type="checkbox"/> caschi |

3 Inserisci nelle parole qu - cu - cqu.

- | | | | | |
|--------------|---------------|----------------|--------------|-----------------|
| ◆ inno.....o | ◆scino | ◆ore | ◆ a.....ila | ◆ lo.....ace |
| ◆ s.....alo | ◆cina | ◆ collo.....io | ◆ando | ◆ per.....otere |
| ◆ s.....ola | ◆oco | ◆ cin.....e | ◆erela | ◆ s.....allido |
| ◆ s.....cire | ◆ s.....ltura | ◆ a.....isto | ◆ s.....adra | ◆ a.....ario |

4 Segna con una X la parola errata.

- Mio padre riscuote - risquote lo stipendio.
- Il contadino perquote - percuote i rami dell'albero con una lunga pertica.
- Ero molto triste, ma la mamma mi rinquorò - rincuorò.
- Ieri ho fatto un acquisto - accuisto importante.
- Sul giornale ho letto una notizia incuietante - inquietante.

MP - MB

1 **Leggi** le frasi e **colora** la parola errata.

- La mia di banco si chiama Elena.
- Una si è posata sul tetto della mia casa.
- Il nonno suona la e il .
- La mia sorellina gioca con la .
- I sederanno l'incendio.
- Scoppiò il e nel cielo si udirono i tuoni e apparvero i .
- è il mese in cui la mamma festeggia il suo .
- Sonia è una molto .

RADDOPPIAMO

2 **Segna** con una X le parole scritte correttamente.

- | | | | |
|--------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> carrozzella | <input type="checkbox"/> pizza | <input type="checkbox"/> elicotero | <input type="checkbox"/> bistecche |
| <input type="checkbox"/> giubotto | <input type="checkbox"/> somerso | <input type="checkbox"/> farfalina | <input type="checkbox"/> lombrichetto |
| <input type="checkbox"/> ombrello | <input type="checkbox"/> tinozza | <input type="checkbox"/> palazzo | <input type="checkbox"/> dottore |
| <input type="checkbox"/> scotatura | <input type="checkbox"/> traffico | <input type="checkbox"/> papagallo | <input type="checkbox"/> zoccolo |
| <input type="checkbox"/> cassetta | <input type="checkbox"/> galina | <input type="checkbox"/> fattoria | <input type="checkbox"/> fritata |
| <input type="checkbox"/> capoto | <input type="checkbox"/> ombrellone | <input type="checkbox"/> passeggiata | <input type="checkbox"/> canoto |

3 **Completa** con s o ss.

- | | | | |
|------------------|------------------|-----------------|------------------|
| ◆ deci.....ione | ◆ divi.....ione | ◆ inva.....ione | ◆ occa.....ione |
| ◆ compa.....ione | ◆ espre.....ione | ◆ pa.....ione | ◆ esplo.....ione |

PAROLINE CON E SENZA ACCENTO

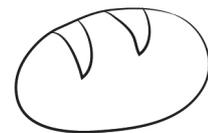
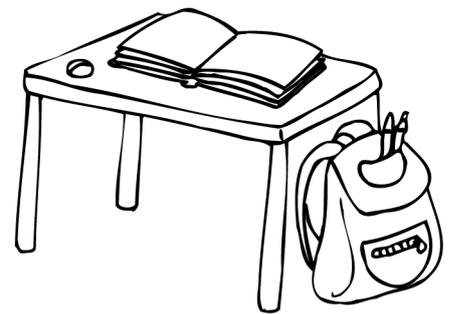
1 Metti l'accento dove occorre.

- Mi parlo a lungo di te.
- Lucia porto con se il suo cagnolino.
- Non sto bene, pero voglio uscire ugualmente.
- Chissa perche quando dico la verita nessuno mi crede mai.
- Domani faro un giro in bici con i miei compagni.
- Prese lo zaino e usci senza neppure salutare.
- Sono felice perche giovedi andremo a teatro.
- Nessuno puo dirmi cio che devo fare.
- Il nonno fa una lunga passeggiata ogni di.
- I gattini si sono gia addormentati.
- Laggiu c'e una fontanella di pietra bianca.



2 Completa le frasi con il monosillabo adatto.

- Lo zaino è sotto al banco.
- Cercavo i quaderni e non ho trovati.
- Non voglio leggere scrivere.
- Non so potrò venire da
- La mia compagna mi spesso tanto fastidio.
- vicino al pane c'è la marmellata.
- Marta se ne andò e portò con il suo gattino.
- La mamma è a dieta perciò non mangia pane dolci.
- Il mio cane correva vicino allo stagno.



L'APOSTROFO

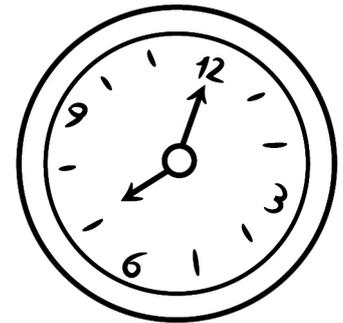
1 Completa con le preposizioni articolate adatte:

dell' - all' - nell' - sull' - dall'.

- | | | | |
|----------------|-----------------|---------------|----------------|
| ◆ albero | ◆ armadio | ◆ aereo | ◆ orto |
| ◆ aria | ◆ isola | ◆ uva | ◆ occhio |

2 Completa con **lo - la - l'.**

- Nello stagno nuota ochetta.
- orologio segna le sette.
- mamma prepara anguilla in umido.
- zio e zia bevono l'aranciata.
- Nel giardino della scuola c'è un albero: abete.

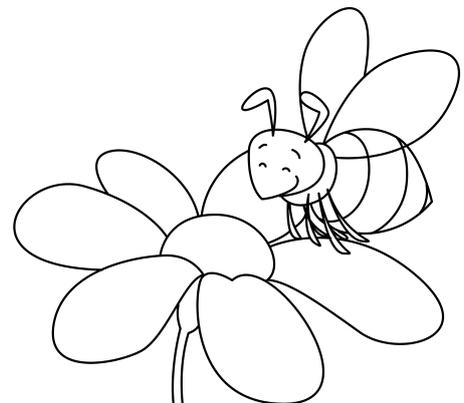


3 Completa con **un - uno - una - un'.**

- | | | |
|----------------------|------------------|----------------|
| ◆ impermeabile | ◆ oca | ◆ estate |
| ◆ arrosto | ◆ ombrello | ◆ strada |
| ◆ zaino | ◆ isola | ◆ ape |

4 Completa con **c'è - ci sono - c'era - c'erano.**

- Sul fiore un'ape.
- L'anno scorso in giardino un albero maestoso.
- Ieri troppi assenti.
- Nell'aiuola tanti fiori.
- Non tempo da perdere.
- Sulla cattedra i quaderni.
- Nel prato un gregge di pecore.



5 Completa con **ce - c'è - cera - c'era.**

- Nell'acquario un pesciolino.
- Ieri alla festa anche Mara.
- ne hai messo di tempo per deciderti.
- Ho comprato una scatola di colori a
- Dove hai messo la dei pavimenti?

USO DELL'ACCA

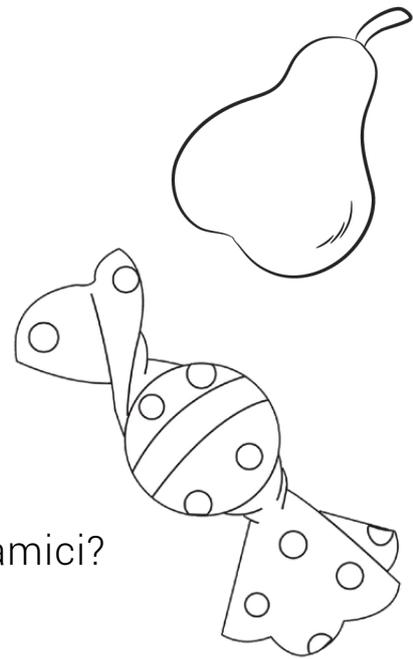
1 Completa le frasi con **ho - o**.

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

ho - hai - ha - hanno:
sono voci verbali che
provengono dall'ausiliare avere.

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

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



3 Completa le frasi con **hanno - anno**.

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

4 Completa con l'esclamazione adatta: **ah! - oh! - ohi! - uh! - ahi! - ehi!**.

-, mi hai fatto male!
-, che bello!
-, si è rotto ancora il mio orologio!
-, che mal di schiena!

LA PUNTEGGIATURA

. , ; : ! ? – «» ...

Il punto fermo
indica che una frase è terminata.
Dopo il punto occorre sempre la lettera maiuscola.

1 Metti il punto e la lettera maiuscola dove occorre:
Oggi il cielo è particolarmente turchino perciò ho deciso di giocare con Silvia in giardino mentre giocavamo abbiamo scoperto tra i rami di un albero un nido ad un tratto dal nido ha spiccato il volo un piccolo passero sparendo nel cielo improvvisamente.

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

2 Sistema la virgola al posto giusto:
La mamma è andata al supermercato ed ha comprato: patate uova pane detersivo.
Dopo aver sistemato i prodotti nell'auto mi ha chiamato perché iniziava a piovere.

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

3 Sistema il punto e virgola dove ritieni opportuno.

Alla luce del tramonto il mare sembrava un immenso tappeto blu Mario avrebbe voluto racchiuderlo nell'obiettivo della sua macchina fotografica.

Lucia stava guardando un film con un'amica suo fratello era intento a ricostruire un puzzle.

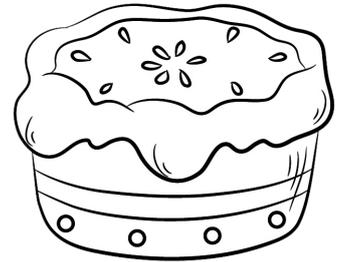


I due punti

introducono un elenco, una spiegazione.

4 Sistema opportunamente i due punti:

Lucia è felice ha ricevuto un bellissimo dono.
Per preparare il dolce la nonna ha comprato il burro, la farina, lo zucchero, le uova, il lievito.

**Il punto interrogativo**

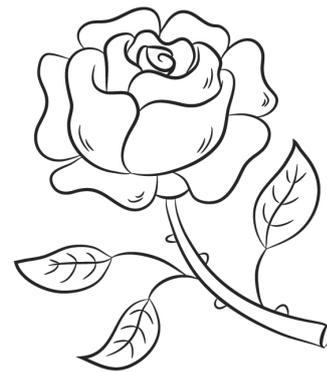
si usa per formulare una domanda.

Il punto esclamativo

esprime sorpresa, meraviglia, rabbia.

5 Sistema al posto giusto i punti interrogativi ed esclamativi.

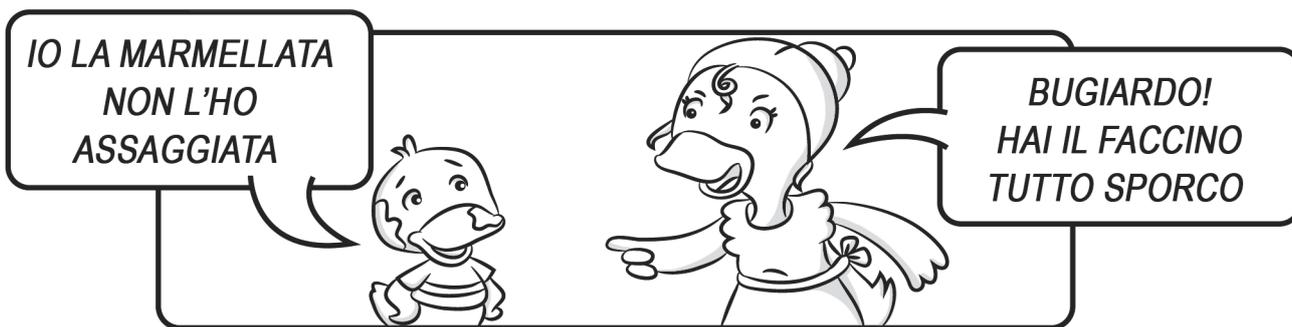
- Che bel guaio hai combinato ...
- Che ore sono ...
- Mi hai sentito ... Quanti anni hai ...
- Mi hai pasticciato il quaderno ...
- È un bellissimo fiore rosso ...
- Perché continui a piangere ...
- Non ho fame ...

**6 Sistema** al posto giusto i vari segni di punteggiatura.

Un giorno una gallina fece tante bellissime uova candide come la neve un bel giorno le uova si schiusero ed uscirono tanti bellissimi pulcini colorati c'erano alcuni gialli altri rosa altri rossi come papaveri solo uno era giallo e splendente come il sole Il pulcino particolarmente bello aveva gli occhietti celesti il becco dorato e le alucce tempestate di preziose stelline agitandole s'accorse che poteva fare le magie. Un giorno uscì dal pollaio e zampettando tra l'erba adocchiò un lombrico fu allora che agitando le ali e pronunciando pio pio riuscì a trasformarlo in una gustosa ciambellina.



IL DISCORSO DIRETTO



Ricorda che il discorso diretto è introdotto dai due punti, dalle virgolette o dalla lineetta.

Le virgolette «» si usano per introdurre e chiudere le battute, mentre la lineetta – solo per introdurle.

1 **Scrivi** sotto forma di discorso diretto il dialogo fra Quo e zia Paperina.

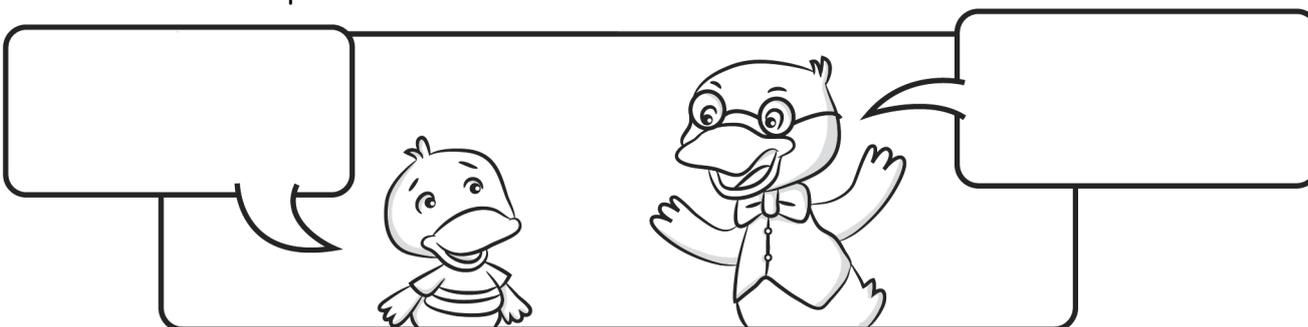
Quo esclama:

–

Zia Paperina risponde:

–

2 **Riempi** i fumetti e poi scrivi sotto forma di discorso diretto il dialogo fra Quo e zio Paperone.



Quo dice:

–

Zia Paperone ribatte:

–

DISCORSO DIRETTO E INDIRETTO

- 1** **Trasforma** tutti i discorsi diretti in discorsi indiretti, utilizzando le paroline **che - se - di**.

Silvia: – Chiara, vieni a giocare nel pomeriggio?

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

.....

.....

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

Paolo: – Sono stanco e mi mancano le forze.

.....

.....

La mamma esclama: – Tutti a tavola, il pranzo è pronto!

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

.....

.....

- 2** **Trasforma** tutti i discorsi indiretti in discorsi diretti e scrivi sul quaderno.

- Alessia afferma che è felice perché ha ricevuto un bellissimo anello.
- La mamma dice che accompagnerà Pippo dai nonni in automobile.
- La maestra raccomanda ai suoi alunni di preparare la cartella perché devono andare a casa.
- Il papà rimprovera Claudio e gli dice di mettere in ordine la sua stanzetta.
- Lucia chiede al nonno di portarla a giocare ai giardini.
- L'insegnante chiede agli alunni se hanno svolto il compito.
- Luciana mi ha chiesto se Daniele verrà presto.
- Mario propose ai suoi compagni di andare in cortile a giocare a pallone.

DISCORSO DIRETTO E INDIRETTO

1 Completa.

La mamma annuncia: –

Lucia conferma: –

Il nonno conclude: –

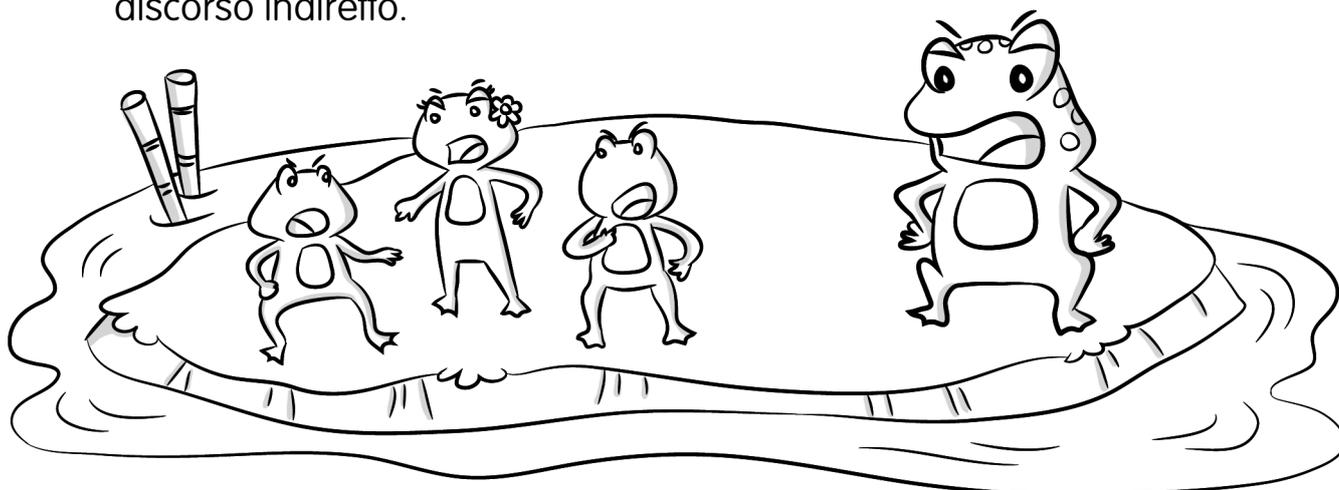
2 Ora **riscrivi** il dialogo usando il discorso indiretto.

.....

.....

.....

3 **Riassumi** il brano sul quaderno trasformando il discorso diretto in discorso indiretto.



In mezzo allo stagno dell’Arcobaleno c’è una piccola isola.

Su quest’isola vivevano Millo, Robi e Lidia, tre ranocchi che litigavano dalla mattina alla sera, bisticciavano e strillavano.

– Non venite nello stagno – gracchiava Millo. – L’acqua è mia!

– Non venite sull’isola – gracchiava Robi. – La terra è mia.

– L’aria è mia – strillava Lidia.

Non la smettevano mai.

Un giorno, all’improvviso, apparve davanti a loro un grande rospo: – Abito dall’altra parte dell’isola – disse – ma per tutto il giorno devo sopportare le vostre grida. Non ne posso più! – e si allontanò brontolando.

Leo Lionni

ALLA SCOPERTA DEI TESTI

per consolidare la padronanza del testo nei suoi meccanismi

TESTI ESPRESSIVI
LEGGERE E COMPRENDERE

Sono tre



Leggi il testo e poi scrivi per ogni sequenza una frase significativa indicando il discorso diretto.

- Tutto bene? - grida il nonno.
- Tutto bene! - risponde Turi.
- C'è un problema, oia.
- Sarà ancora un fase di gestacolo sul palmo della mano. A un tratto... ecco un piccolo agguato, un agguato, un agguato, dei piccoli versi.
- È il nonno sbalordito. Ma Turi esce dal capanno il nonno aiuta Turi a trasportare Olivia in casa.
- L'anno avvolto nella coperta e lei lascia fare.
- È stanca. In casa la mamma su un vecchio tappeto, accanto al camino spento.
- Bambino - grida il nonno... andate a prendere i cuccioli.
- Sono nel cesto - aggiunge Turi.

TESTI ESPRESSIVI
LEGGERE E COMPRENDERE

La carota

La carota ha l'aspetto di un lungo cono più o meno regolare; il colore varia dal giallo, all'arancio e al rosso. Le foglie sono di colore verde scuro, molto frastagliate, a ombrello, formate da piccoli fiori con cinque petali.

La carota è un ortaggio che richiede clima temperato e freschi e cresce in pianura in terreni poco compattati.

La carota viene coltivata per la produzione della radice che è la parte commestibile molto ricca di sali minerali e di carotene; sostanze che l'organismo utilizza per la produzione di vitamina A, gasimino, particolarmente per la qualità visiva.

Ma è ora di tornare a casa. È tardi, ormai.

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.

TESTI INFORMATIVI
LEGGERE E COMPRENDERE

Acqua, un bene prezioso

Senza acqua non c'è vita. L'acqua è indispensabile a tutti gli esseri viventi, vegetali e animali.

Sul nostro pianeta, però, l'acqua non è distribuita in maniera uguale: in alcune regioni abbondano i laghi, i fiumi e le sorgenti, in altre, i deserti aridissimi e la siccità compromettono la possibilità di vita.

Oggi anche nei paesi in cui non scarseggia, l'acqua è una risorsa preziosa.

La nostra civiltà ha saputo migliorare la qualità dell'acqua potabile, ma, allo stesso tempo, ha inquinato le fonti e le forme di inquinamento, in particolare nelle fognature e nelle fognature, l'acqua è inquinata.

Si sperimentano tecniche sempre più nuove per rendere l'acqua più pura e per salvaguardarla, ma è dovere di tutti non spreccarla e sprecarla il meno possibile.

Attivazione: "Una Panna Detachable". L'acqua è un bene prezioso. Effettua l'attività.

Rispondi:

- Qual è il problema viene affrontato nel testo?
- Perché l'acqua è un bene prezioso?
- Che cosa bisogna fare per salvaguardarla?

TESTI INFORMATIVI
LEGGERE E COMPRENDERE

Mete al forno

Ingredienti

- 4 mele
- 10 cucchiai di farina
- 4 cucchiai di zucchero
- 125 g di burro
- un pizzico di cannella

Procedimento

- 1 Sbuccia le mele, tagliale a fettine e porle sul fondo di una tortiera.
- 2 Cospargi le fette con un cucchiaio di zucchero e con la cannella.
- 3 In una terrina impasta la farina con il burro e con 2 cucchiai di zucchero.
- 4 Versa l'impasto sulla mele.
- 5 Cuoci in forno caldo per circa 30 minuti.

Scrivi anche tu la ricetta di un piatto che conosci bene.

PRAGMATICI

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

TESTI PRAGMATICI
LEGGERE E COMPRENDERE

I galli zoppi

Leggi e spiega le varie fasi del gioco ai tuoi compagni.

- 1 Si disegna un cerchio, da cui non si potrà uscire finché si è in gioco. Tutti i giocatori si dispongono lungo il bordo del campo.
- 2 Ai sui tutti avanzano su un piede solo e con la braccia microcitate verso il centro del cerchio, abbassando il perimetro esterno.
- 3 A qualsiasi i giocatori cercheranno di far perdere l'equilibrio agli altri, costeggiandoli ad appoggiare l'altro piede a terra o ad uscire dal cerchio.
- 4 Quando un giocatore appoggia l'altro piede a terra o esce dal cerchio, viene eliminato. L'ultimo giocatore che rimane nel cerchio su un piede solo sarà il vincitore.

TESTI PRAGMATICI
LEGGERE E COMPRENDERE

Mete al forno

Ingredienti

- 4 mele
- 10 cucchiai di farina
- 4 cucchiai di zucchero
- 125 g di burro
- un pizzico di cannella

Procedimento

- 1 Sbuccia le mele, tagliale a fettine e porle sul fondo di una tortiera.
- 2 Cospargi le fette con un cucchiaio di zucchero e con la cannella.
- 3 In una terrina impasta la farina con il burro e con 2 cucchiai di zucchero.
- 4 Versa l'impasto sulla mele.
- 5 Cuoci in forno caldo per circa 30 minuti.

Scrivi anche tu la ricetta di un piatto che conosci bene.

IN VACANZA

Testi espressivi
Leggere e comprendere

Dormiamo o siamo svegli?

Dove siamo? Nella nostra casa o in un altro posto?

C'è un rumore diverso, un rumore che ci culla, che sembra fatto di parole sussurrate. È un odore strano anche. Odore e profumo insieme, di fiori e di erbe. Di dolce e di salato.

E questa luce? Questa luce un po' verde e un po' dorata. Che arriva a strisce e cerca di aprirci gli occhi, da dove viene?

Socchiudiamo gli occhi. Vediamo la stanza con i mobili scuri, il comò antico con sopra la madonna bambina di cera protetta dalla campana di vetro... e ci ricordiamo tutto.

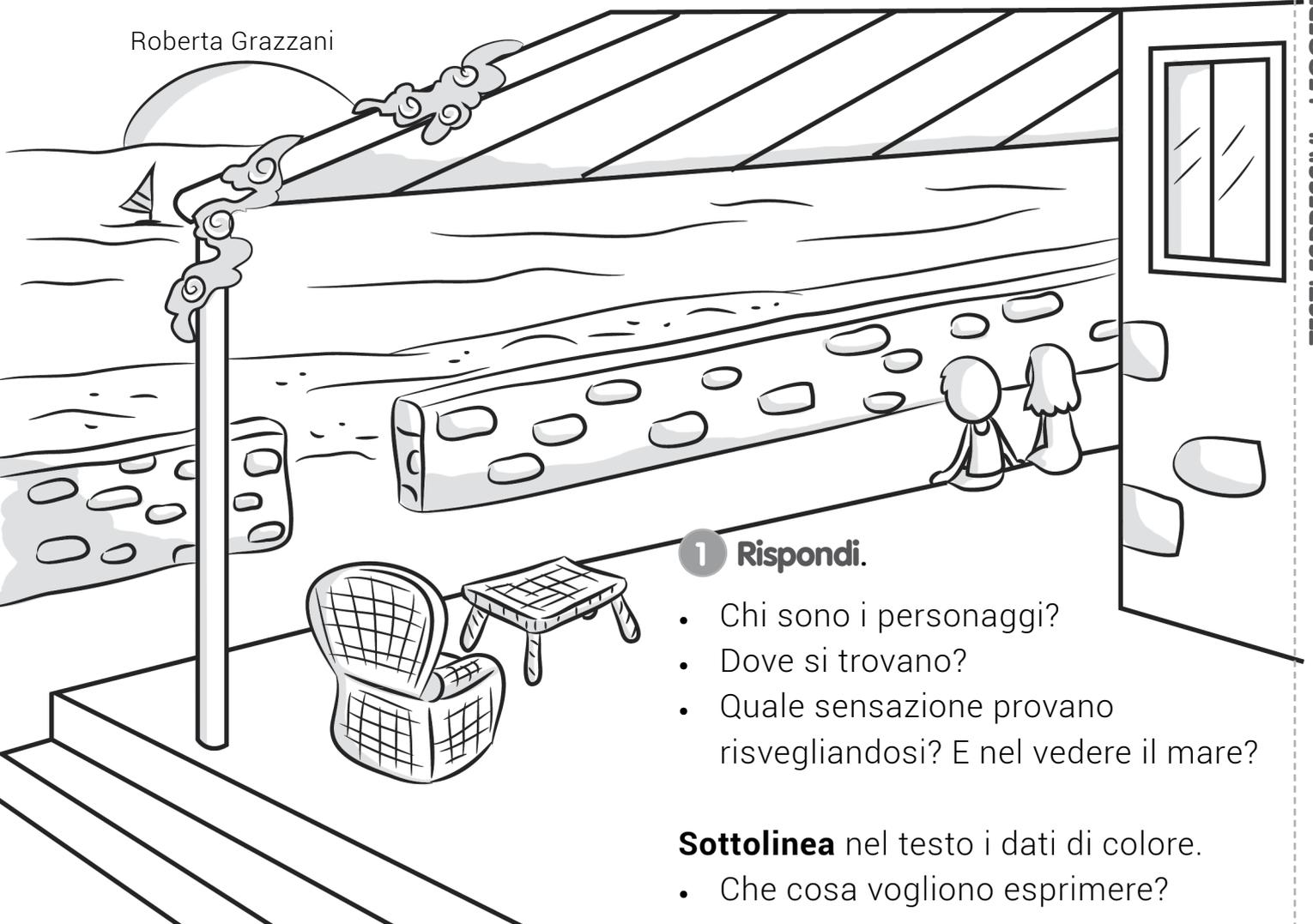
Siamo in Sicilia nella casa del nonno.

Dalla veranda il mare ci appare come un quadro meraviglioso.

È di un blu intenso e si muove appena, mandando riflessi luminosi.

All'orizzonte, lontano lontano, piccola come una barchetta di carta, c'è una vela.

Roberta Grazzani



1 Rispondi.

- Chi sono i personaggi?
- Dove si trovano?
- Quale sensazione provano risvegliandosi? E nel vedere il mare?

Sottolinea nel testo i dati di colore.

- Che cosa vogliono esprimere?

UN SONNO AGITATO

Testi espressivi**Leggere e comprendere**

È stata una notte agitatissima; uno strano omettino verdognolo si è intrufolato nei miei pensieri ed è rimasto a tormentarmi per tutta la notte.

Aveva il naso a forma di trombetta, il labbro impiasticciato di ragù e masticava rumorosamente gli spaghetti.

Ad un tratto, dagli angoli della bocca ne sono scivolati due: erano lunghi come cordicelle e spaventosamente incandescenti.

Il corpicino ricoperto di squame mandava strani bagliori mentre le gambine scricchiolavano lievemente.

– Mi chiamo Cric – mi ha detto, tirandomi i lobi delle orecchie, e quel tipetto laggiù è mio fratello.

– Ma è un bruchino! – ho esclamato.

– Bruchino sarà tuo padre, io sono Tim – ha esclamato il vermicciattolo ingigantendosi.

Dopo pochi minuti, ho avvertito uno strano formicolio: la pelle era diventata verde a righe gialle, mentre il naso, allungandosi, si era adornato di fiori e di foglie.

– Ora sei dei nostri – mi hanno detto i due strani fratellini, facendomi salire sulla loro navicella spaziale.

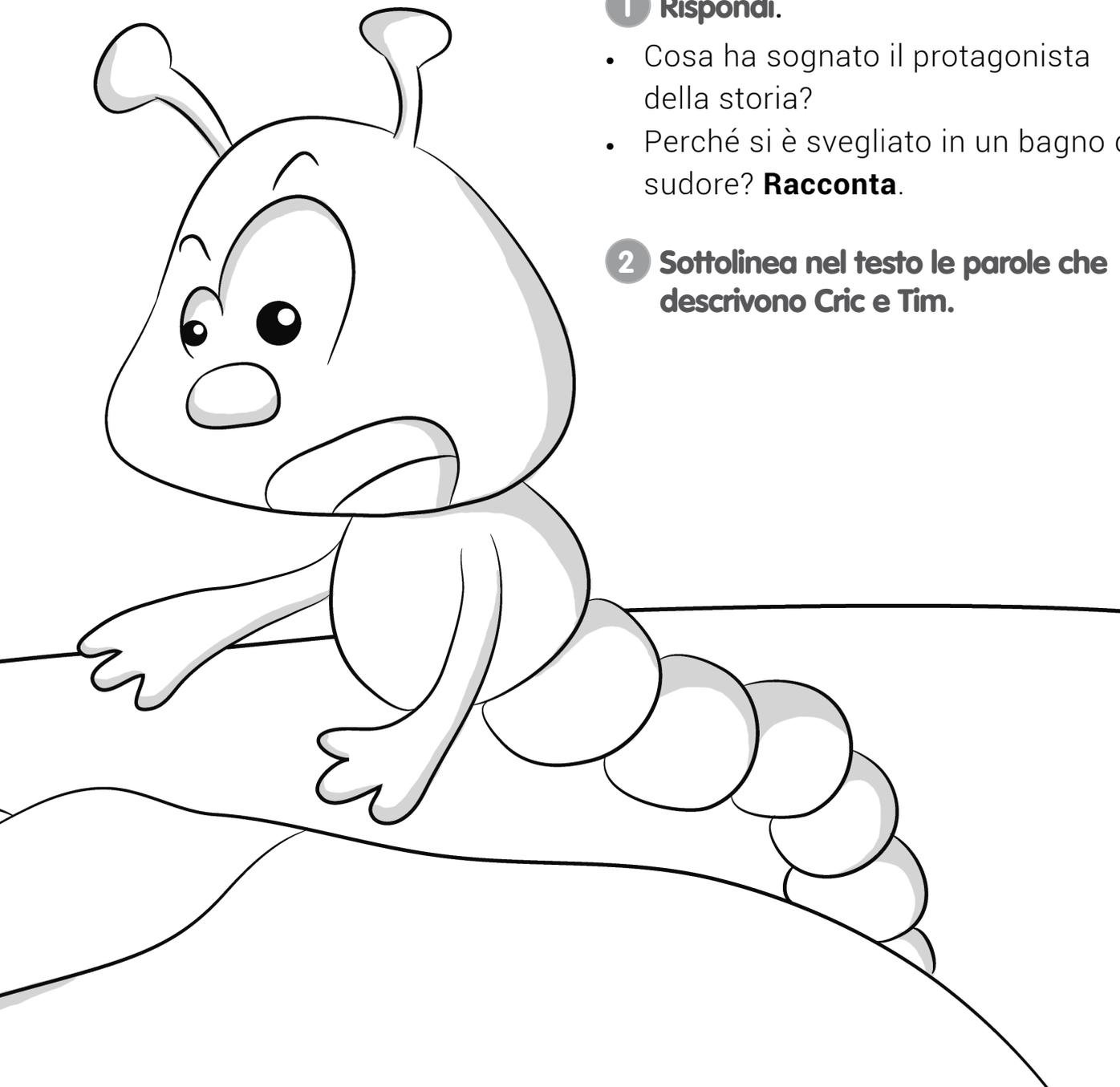


Piangevo e gridavo disperatamente, seminando strane lacrime colorate. Ecco perché mi sono svegliato in un bagno di sudore.

– Ho sognato Cric e Tim – ho detto alla mamma, mentre inzuppavo i biscotti nel caffelatte.

– Scommetto che sono i tuoi nuovi compagni di scuola – è intervenuto il babbo. Guardandolo, ho fatto cenno di sì con la testa.

Rosa Dattolico



1 Rispondi.

- Cosa ha sognato il protagonista della storia?
- Perché si è svegliato in un bagno di sudore? **Racconta.**

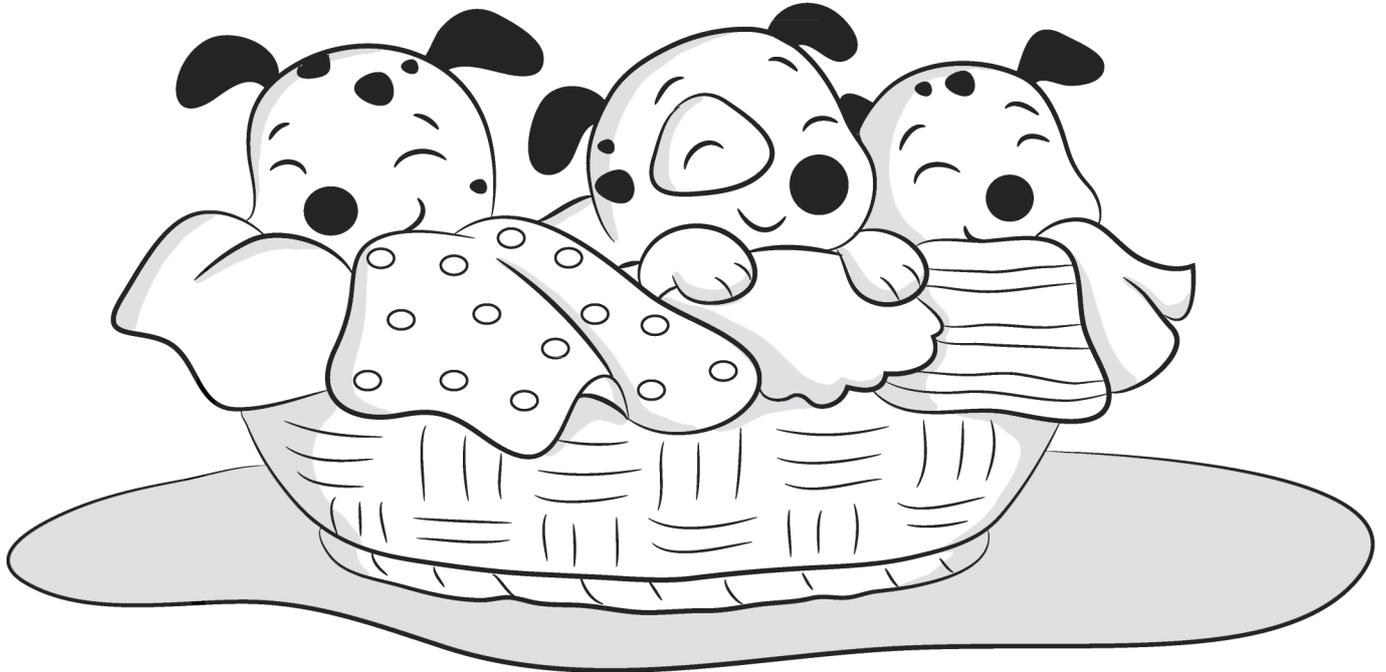
2 Sottolinea nel testo le parole che descrivono Cric e Tim.

SONO TRE

Testi espressivi

Leggere e comprendere

(Un amico di nonno Tano, Turi ha una cagna Olivia, che sta per avere i cuccioli. I tre nipoti di nonno Tano, Sara, Elisa e Paolo seguono l'evento).



1 Leggi il testo e poi **scrivi** un breve riassunto evitando il discorso diretto.

– Tutto bene? – grida il nonno.

– Tutto bene – risponde Turi.

C'è silenzio, ora.

Sara annusa un fiore di gelsomino sul palmo

della mano. A un tratto... ecco un guaito

leggero e lungo e, subito dopo, dei piccoli

versi acuti, infantili.

E di nuovo silenzio: ma Turi esce dal capanno

raggiante. – Sono nati – grida. – Sono tre!

Il nonno aiuta Turi a trasportare Olivia in

casa.

L'hanno avvolta nella coperta e lei lascia

fare. È stanca. In casa la mettono su un

vecchio tappeto, accanto al camino spento.

– Bambini – grida il nonno, – andate a

prendere i cuccioli.

– Sono nel cesto – aggiunse Turi.

Ci precipitiamo fuori.

A terra, nella piccola stanza del capanno, c'è il cestone di vimini foderato di stracci morbidi e puliti. E dentro ci sono i tre piccoli figli di Olivia: sono cuccioli dalmata, come la mamma.

– Hanno gli occhi chiusi – dice Sara, e piange, aggrappata alla mano di Paolo.

– Sono bagnati – mormora Elisa.

– Si muovono, hanno fame, vogliono la mamma

– dice Paolo. Prendono il cesto con sei mani e lo portano in casa.

– Turi... – dice Sara – Turi... hanno gli occhi chiusi, stretti. Sono bagnati. Muoiono? – e piange ancora, mentre parla.

– No, Sara, non piangere – dice Turi. – Hanno gli occhi chiusi perché sono appena nati.

Diamogli il tempo: la luce è troppo forte per loro. Fra poco li apriranno.

Intanto il nonno li ha presi, uno per uno, delicatamente, con quelle sue grandi mani, e li ha messi accanto alla madre.

Olivia si muove e li guarda. Poi inizia a leccarli uno alla volta, senza smettere mai e, intanto, con il muso, li spinge piano sotto la pancia, perché succhino il suo latte.

– Avete visto? – dice il nonno. – Hanno gli occhi chiusi, ma le bocche sono già aperte. Vedete, stanno già mangiando. – Sì, i tre cuccioli mangiano, succhiando il latte dalla loro madre.

Olivia li osserva a lungo, poi d'improvviso gira la testa e cerca Sara. La guarda intensamente

e tira un lungo sospiro. Nonno Tano dice: – Olivia ha scelto Sara per amica. Sara sorride, ancora con gli occhi lucidi di lacrime. – Forse mi conosce – dice.

– Ma è ora di tornare a casa, è tardi, ormai.

Roberta Grazzani

L'ANIMALE SCONOSCIUTO

Un giorno Cipì vide uno strano animale con i baffi e la coda. Decise di andare a conoscerlo.

Scese giù dal nido e, di ramo in ramo, si avvicinò all'animale baffuto e gridò: – Buondì animale straniero, io sono Cipì e tu?

Il gatto, che aveva sentito, non disse niente: aprì appena la palpebra e pensò “Vieni più vicino e ti faccio vedere io chi sono!”.

E Cipì: – Non hai la lingua? Ohè sei morto? – Ma il gatto non rispondeva, stava là disteso con le zampe fuori.

Cipì si avvicinò ancora di più e disse fra sé, osservando quei polpastrelli rosati, “Gli artigli mica ci sono... io non vedo niente!”

E il gatto pensava sbirciando dalla fessura: “Ancora un passo e vedrai...!”

Spinto dalla curiosità, con un saltello, Cipì si posò vicino all'animale che pareva morto e brontolò:

– Auff, non parli mai!

In quel momento il gatto saltò su come una molla, sguainò gli artigli e, allungando una zampa su Cipì, gridò: – Ci sei, eh?

Testi espressivi

Leggere e comprendere

TESTI ESPRESSIVI - LEGGERE E COMPRENDERE





Quando Cipì vide scattare sulla testa la zampaccia armata, di scatto si buttò a terra per fuggire, ma gli artigli lo ghermirono per di dietro: allora, con uno strappo violento si liberò, si liberò dalle unghie e fuggì.

– Ah, canaglia, mi sei scappato! – urlò il gatto infuriato.

L'uccello, intanto, a rotta di collo e sbandando paurosamente, raggiunse la grondaia e vi si aggrappò.

Riprese fiato un po' e volò via nel nido da Mamì.

Ma la mamma, assieme con gli altri uccelli, era in campagna. A quel pensiero Cipì si accorse che gli era venuta fame e ci andò anche lui.

Mario Lodi

1 Completa lo schema narrativo.

Cipì vide	→	Il gatto aspettò che Cipì	→	Il gatto
Cipì si liberò	→	Cipì volò	→	Cipì andò dalla mamma

IL VERMETTO NERO NERO

Testi espressivi
Leggere e comprendere

Un vermetto di campagna lungo e nero nero decise di fare uno scherzo a un contadino.

Durante la notte il vermetto si arrampicò su per le scale della casa e arrivò alla camera da letto del contadino.

Sotto il letto c'erano le sue scarpe. Il vermetto sfilò la stringa nera di una scarpa e si mise al suo posto infilandosi dentro ai buchi, e già si fregava le mani immaginandosi la faccia del contadino quando si sarebbe accorto della cosa.

Il contadino si svegliò presto e con gli occhi ancora chiusi per il sonno si infilò le scarpe e fece un nodo doppio al vermetto nero nero. Poi andò nei campi a lavorare.

Il vermetto così annodato non riuscì più a liberarsi per tutta la giornata.

La sera, quando il contadino sciolse il nodo per levarsi la scarpa, il vermetto aveva un terribile mal di schiena. Riuscì con molta fatica ad uscire dai buchi, rotolò malamente giù per le scale e a fatica raggiunse il prato dove rimase disteso al sole per tre giorni di seguito prima di riuscire a camminare e cioè a strisciare per terra come fanno tutti i vermi.

Luigi Malerba



1 Leggi il testo e **segna** con una **x** l'affermazione giusta.

- ◆ Un vermetto decise di fare uno scherzo al contadino.
- ◆ Il vermetto si arrampicò su per le scale.
- ◆ Il contadino si infilò le scarpe e fece un doppio nodo al vermetto.
- ◆ Il vermetto in quelle condizioni riuscì subito a liberarsi.
- ◆ Quando il contadino vide il vermetto si rallegrò.
- ◆ La sera il vermetto aveva un gran mal di testa.

V	F
V	F
V	F
V	F
V	F
V	F

STORIA DI UN LECCA-LECCA

1 Leggi e completa la storia.

Una bambina si comprò un lecca-lecca di zucchero caramellato.

Ne scelse uno piccolo, perché quelli grandi a righe rosse e blu con disegni a fiorellini erano troppo cari. Poi si avviò verso casa e strada facendo succhiava il suo lecca-lecca molto lentamente, perché voleva che le durasse a lungo.

Ad un certo punto la bambina inciampò ed il lecca-lecca cadde tra le ortiche di un prato. Allora la bambina con un bastone scansò le ortiche e restò a bocca aperta: il lecca-lecca era tre volte più grande di prima. Le ortiche lo avevano talmente punto da farlo diventare grosso come un pallone.

La bambina tutta contenta ricominciò subito a leccarlo senza preoccuparsi di andar piano. Ora il lecca-lecca sarebbe durato più a lungo, ma bisognava alleviargli il prurito al più presto.

U. Wolfel

Testi espressivi
Leggere e comprendere



2 Completa.

La bambina si comprò un lecca-lecca di zucchero, ne scelse uno piccolo e si avviò verso casa

.....

.....

.....

.....

IN VACANZA NELLO SPAZIO

Testi espressivi
Leggere e comprendere

Se hai deciso di partire, evita i mesi caldi, noi l'altro anno ci siamo fatti sei ore di coda a dieci chilometri dalla Luna.

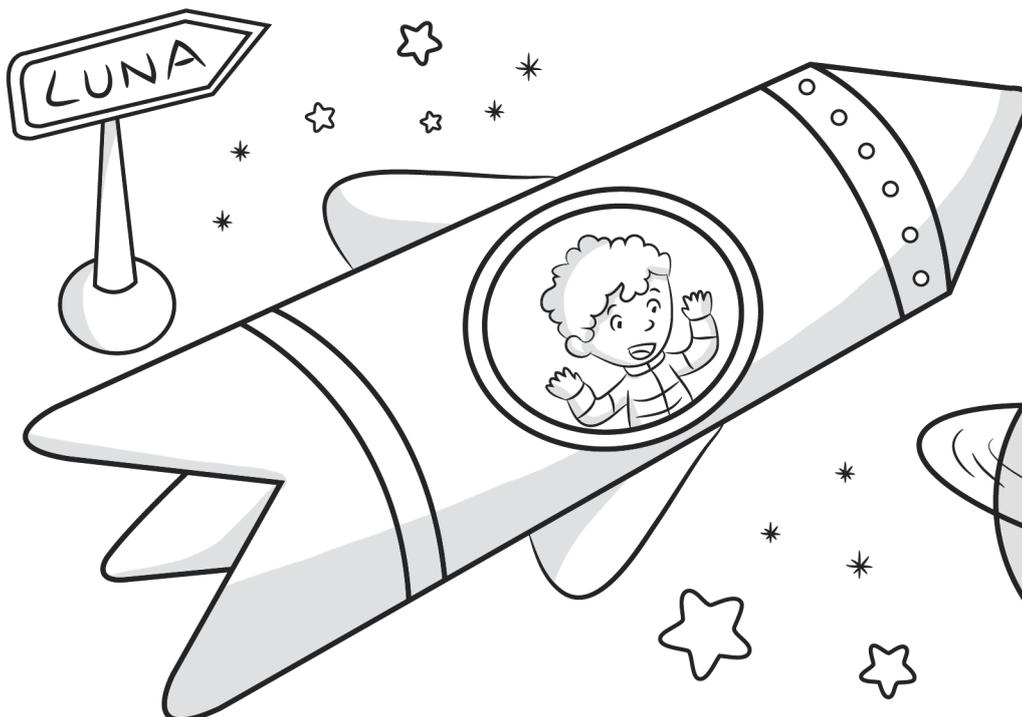
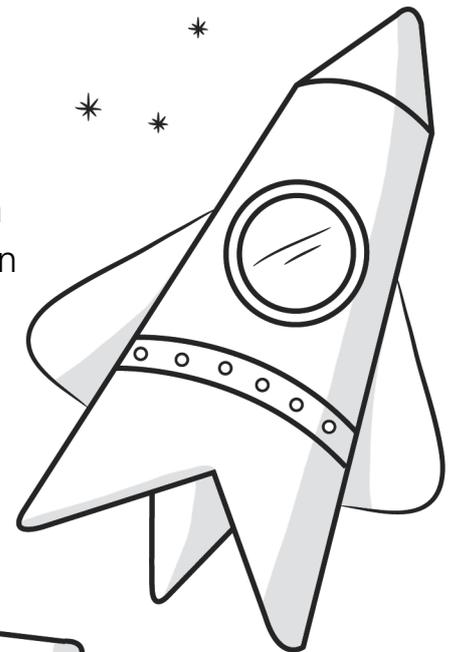
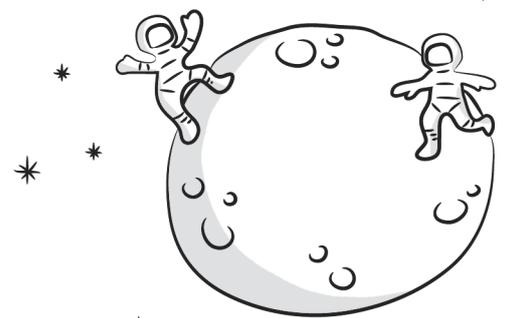
E quando arrivi poi? Sulla Luna sembra di stare in montagna. Pieno di turisti che si levano i pesi dalle scarpe per poter saltare e volare.

Al solito noi Italiani ci facciamo la figura peggiore. Ridiamo e gridiamo troppo. Ma ci sono anche gli Americani, coi loro scafandri colorati, pieni di thermos e i loro bambini maleducati che si fotografano a tutte le ore e si mettono le pietre in tasca per ricordo.

A sera, la Luna è piena di cartacce, di scatole, di bottiglie vuote.

Saprai che sulla Luna si mangia male, al posto dei cannelloni annunciati mi hanno portato una salsiccia lunga e luminosa. Su Urano invece non c'era posto in albergo, ho fatto la voce grossa e la camera è saltata fuori, ma poi si sono vendicati mettendoci poca forza di gravità, così mentre dormivamo mia moglie si è ritrovata attaccata al soffitto.

Ennio Flaiano, *Gli scrittori e i giovani*, Paccagnella



1 Rispondi.

Quali consigli dà l'autore a chi decide di trascorrere le vacanze sulla Luna?

- Di partire di sera.
- Di evitare i mesi caldi.
- Di partire di domenica.
- Di partire dopo il tramonto.

Che sensazione ha provato appena arrivato?

- Di stare al mare.
- Di stare in montagna.
- Di stare in un bellissimo luogo.
- Di stare in un luogo desolato.

Che cosa dice a proposito degli Italiani?

- Che cantano a perdifiato dalla gioia.
- Che incominciano a disperarsi.
- Che ridono e gridano troppo.
- Che si addormentano subito.

Cosa pensa l'autore degli Americani?

- Che sono abbastanza educati.
- Che si fotografano a tutte le ore.
- Che si lanciano le pietre.
- Che vanno via senza salutare.

Che cosa ha mangiato il protagonista sulla Luna?

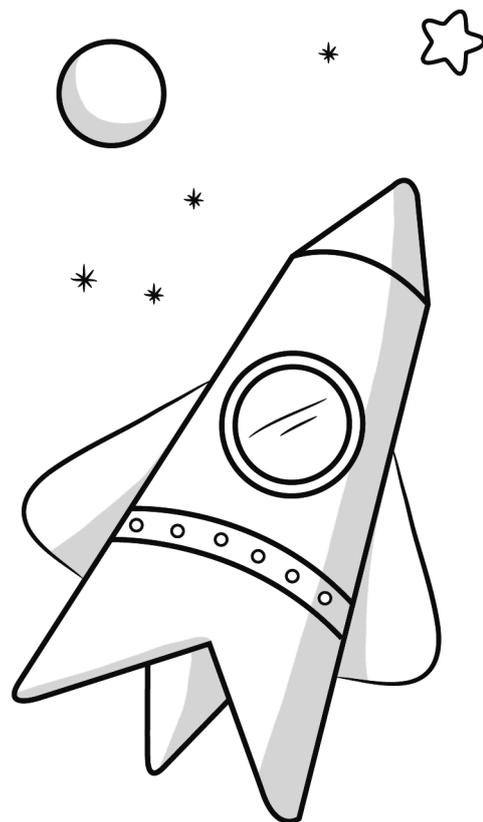
- Un pollo gigantesco.
- Un piatto di cannelloni.
- Una salsiccia lunga e luminosa.
- Un pesce al forno.

Che cosa è successo quando è andato sul pianeta Urano?

- Il protagonista e sua moglie hanno dormito in una tenda.
- Il protagonista e sua moglie hanno dormito in una camera d'albergo.
- Il protagonista è stato cacciato dall'albergo.
- Entrambi hanno dormito all'aperto.

Cosa è successo alla moglie del protagonista?

- Mentre dormiva è caduta dal letto.
- Si è ritrovata, per poca forza di gravità, attaccata al soffitto della camera d'albergo.
- Ha fatto un capotombolo.
- Ha pianto per tutta la notte.



LA STREGA DEL FIUME

Testi espressivi
La fiaba

C'erano una volta un bambino e una bambina che giocavano vicino a un fiume. Senza sapere come, ci cascarono dentro.

Purtroppo nel fiume abitava una vecchia strega, che afferrò i bambini, li portò in una grotta scura e disse loro: – Adesso lavorerete per me! Portò la bambina, che si chiamava Orchidea, vicino a un enorme mucchio di alghe blu e le disse: – Devi filarle tutte finché diventino seta fine.

Portò il bambino, che si chiamava Olmo, vicino a un mucchio di sassolini neri e gli disse: – Devi lucidarli tutti finché scintillino come perle. Così i bambini lavoravano tutto il giorno ed erano sempre stanchi e affamati.

Alla sera arrivava sempre un vecchio fantasma, il servitore della strega, e i bambini lo aiutavano a mettere in ordine la grotta.

Dopo un mese, il fantasma disse ai bambini: – Domani mattina la strega esce e voi potete scappare. Prendete questi oggetti, vi potranno servire.

E diede loro un pettine, una spazzola e uno specchio.

La mattina dopo il fantasma chiamò i bambini, aprì un'uscita segreta e li fece scappare.

I bambini si misero a correre, ma la strega li vide e si mise a correre pure lei, avvicinandosi sempre di più.

Orchidea buttò a terra il pettine; si sentì un fruscio e, dove era caduto il pettine, nacque una montagna con mille e mille denti; la strega rimase dall'altra parte.

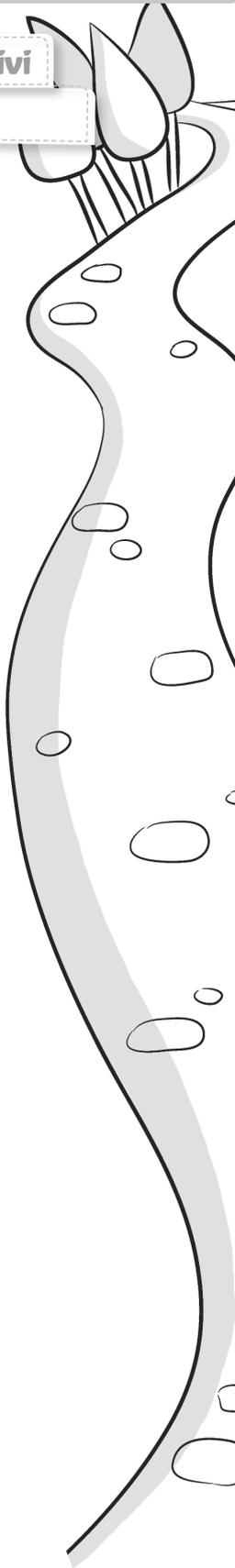
I bambini continuarono a correre, ma ben presto sentirono dietro di loro i passi della strega che aveva superato la montagna.

Olmo, allora, buttò a terra la spazzola e subito nacque un fitto bosco con mille punte aguzze che impedivano alla strega di correre.

Poco dopo, però, i bambini sentirono ancora dietro di loro la strega. Orchidea gettò quindi a terra lo specchio e... meraviglia! Nacque un lago tutto di ghiaccio, così liscio che la strega scivolava in continuazione.

I bambini si fermarono a guardare e capirono che finalmente erano salvi.

Beatrice Garau





1 Rispondi.

- Cosa successe ad Orchidea e ad Olmo?
- Da chi furono rapiti?
- Chi arrivava verso sera?
- Cosa disse un giorno il fantasma ai due bambini?
- Cosa diede loro?
- Cosa fecero i bambini?
- Cosa successe poi?

2 Completa.

Chi sono i personaggi della fiaba?

.....

Chi sono i protagonisti?

.....

Chi è l'antagonista?

.....

Chi aiuta i protagonisti?

.....

Quali sono i mezzi magici?

.....



LA CAPRA E L'ASINO

Testi espressivi
La favola

1 Leggi, racconta a voce e sottolinea la morale.

Un tale aveva un asino e una capra.

La capra era invidiosa dell'asino perché gli davano fin troppo da mangiare; ogni giorno gli ripeteva che lo maltrattavano senza sosta, ora facendogli girare la macina, ora caricandolo di pesi. Gli consigliò pertanto di fingersi malato e di lasciarsi cadere in un fosso, se voleva godere un po' di riposo.

L'asino le diede retta, si buttò giù e si fracassò le ossa.

Allora il padrone chiamò il veterinario e gli chiese un rimedio. E il medico ordinò che gli facessero un'infusione di polmone di capra, che lo avrebbe risanato.

Così, per curare l'asino, uccisero la capra.

Chi pensa inganni contro gli altri è il primo autore delle proprie disgrazie.

Esopo

2 Rispondi.

Chi sono i personaggi della favola?

.....

Di chi era invidiosa la capra?

.....

Che cosa ripeteva ogni giorno all'asino?

.....

Che cosa fece l'asino?

.....

Per salvare l'asino che cosa ordinò il veterinario?

.....

.....



IL PORCELLINO E LE PECORE

Testi espressivi

La favola

1 Leggi, racconta a voce e sottolinea la morale.

Un porcellino si era intrufolato in un gregge di pecore e così se ne andava con loro al pascolo.

Una volta il pastore lo afferrò e il porcellino si mise a gridare e iniziò a dibattersi.

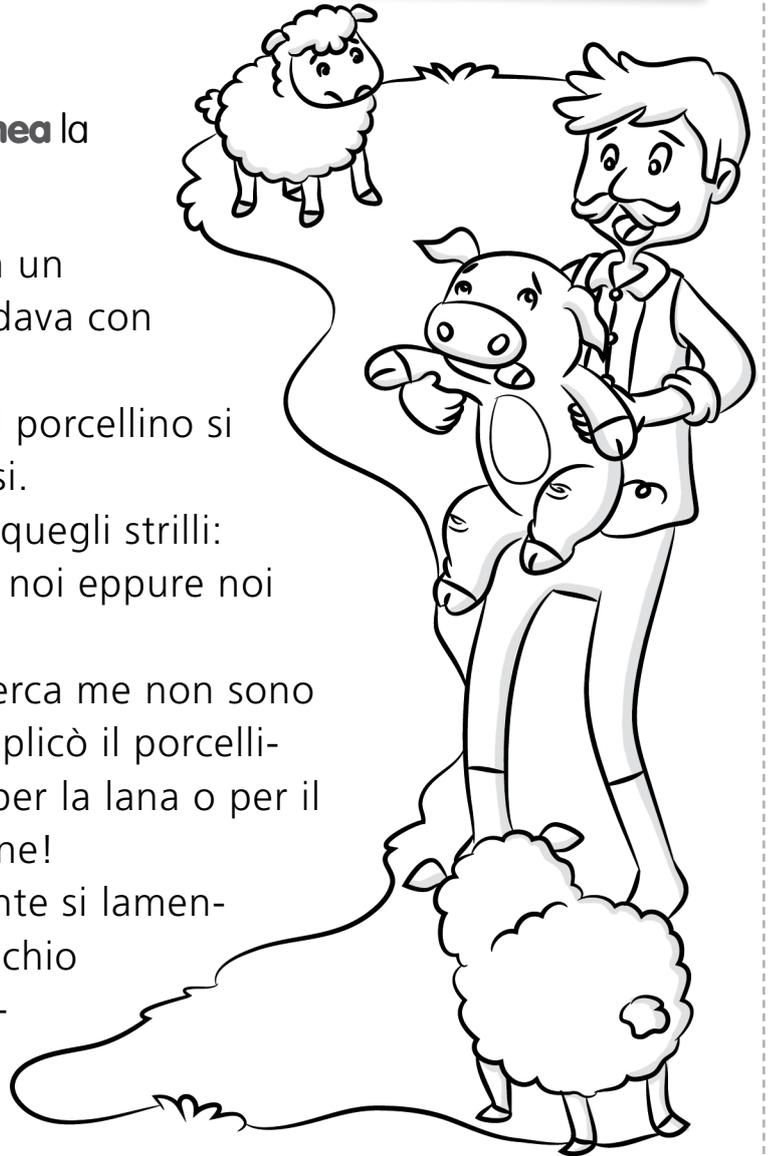
Le pecore lo rimproverarono per quegli strilli:

– Prende in continuazione anche noi eppure noi non gridiamo – osservarono.

– Ma i motivi per cui il pastore cerca me non sono gli stessi per i quali cerca voi – replicò il porcellino. – Perché se prende voi lo fa per la lana o per il latte, da me, invece, vuole la carne!

La favola dimostra che giustamente si lamentano tutti quelli che corrono il rischio di perdere, non ciò che possiedono, ma la loro stessa vita.

Esopo, Favole, Mondadori



TESTI ESPRESSIVI - LA FAVOLA

2 Rispondi.

- Chi sono i protagonisti di questa favola?

.....

- Da chi fu rimproverato il porcellino? Perché?

.....

- Che cosa vuole insegnare questa favola?

.....

LA LEGGENDA DEI SEMPREVERDI

Testi espressivi

La leggenda

Si avvicinava l'inverno e faceva molto freddo.

Un uccellino, che aveva un'ala spezzata, non sapeva dove trovare rifugio.

“Forse gli alberi di quella foresta mi ripareranno durante l'inverno con le loro foglie”, pensò il poverino.

E a piccoli salti e brevi voli si portò faticosamente fino all'inizio del bosco.

Il primo albero che incontrò fu una betulla dal manto d'argento.

– Graziosa betulla – implorò l'uccellino, – vuoi lasciarmi vivere tra le tue fronde fino alla buona stagione?

– Ne ho abbastanza di custodire le mie foglie. Vattene da un'altra parte! – rispose la betulla.

L'uccellino saltò fino a un maestoso castagno.

– Grande castagno – invocò, – permetti che io resti al riparo del tuo fogliame finché il tempo è cattivo?

– Se ti lasciassi tra le mie fronde, tu beccheresti tutte le mie castagne.

Vattene via di qua! – esclamò il castagno.

L'uccellino volò come meglio poté con la sua ala ferita, finché arrivò presso un bianco salice.

– Bel salice, mi ricevi sui tuoi rami durante la cattiva stagione?

– No davvero! Io non alloggior mai degli sconosciuti!

Il povero piccolo non sapeva più a chi rivolgersi.



Lo vide allora un abete e gli chiese:

– Dove vai, uccellino?

– Non lo so – rispose, – gli alberi non vogliono darmi rifugio e io non posso volare lontano con quest'ala spezzata.

– Vieni qui da me, poverino! – lo invitò il grande abete.

Una notte il Vento del Nord venne a giocare nel bosco. Sferzò le foglie col suo gelido soffio e ogni foglia toccata cadde a terra mulinando.

– Posso divertirmi con tutti gli alberi? – domandò a suo padre, il re dei venti.

– No – rispose il re. – Quelli che sono stati buoni con i piccoli uccelli possono conservare le loro foglie.

Così il Vento del Nord dovette lasciare tranquillo l'abete, che conservò le sue foglie tutto l'inverno. E da allora è sempre avvenuto così.

Leggenda nordica

1 Rispondi.

Durante l'inverno cosa fece un uccellino con un'ala spezzata?

.....

Cosa gli risposero la betulla, il castagno e il salice?

.....

Cosa gli disse l'abete?

.....

Cosa successe una notte?

.....

Cosa chiese il Vento del Nord a suo padre?

.....

Cosa gli rispose quest'ultimo?

.....

Secondo te, che cosa vuol spiegare questa leggenda?

.....

COME NACQUERO I DESERTI

Testi espressivi
Il mito

Una volta la Terra era come una foglia appena spuntata. Allah disse agli uomini: – Questo giardino fiorito è vostro, e vostri sono i suoi frutti. Ma per ogni azione malvagia che compirete io lascerò cadere sulla terra un granello di sabbia. Un giorno gli alberi e l'acqua fresca potrebbero scomparire e non tornare mai più.

Per molto tempo le sue parole vennero ricordate, finché un giorno due beduini cominciarono a litigare per la proprietà di un cammello.

Appena le parole rabbiose furono pronunciate, Allah gettò al suolo dei granelli di sabbia, ma erano così piccoli che nessuno se ne accorse.

Poi gli uomini cominciarono ad ingannarsi e a combattere l'uno contro l'altro, tribù contro tribù. La sabbia allora crebbe sempre più finché seppellì i pascoli verdi, cancellò il corso dei ruscelli e cacciò le bestie lontano in cerca di cibo.

In questo modo fu creato il deserto, e da allora in poi le tribù vagarono tra le dune, con tende e cammelli, pensando con nostalgia alla verde terra perduta.

Francesca Lazzarato, *Fiabe della città e del deserto*, Mondadori


TESTI ESPRESSIVI - IL MITO

1 Completa.

Una volta la Terra era
Allah rivolgendosi agli uomini disse che.....

Un giorno due beduini.....e
Allah.....

Quando gli uomini

In questo modo fu creato il deserto e da quel momento le tribù

DESCRIVERE CON I DATI SENSORIALI

1 Leggi e **sottolinea** di rosso i dati sensoriali presenti nei testi.

DATI DI COLORE

Forse sto davvero male!

Ora dico alla mamma che ho la febbre così non vado a scuola. – Mamma, non mi sento tanto bene, scotto e sono tutta rossa fin sulla punta delle orecchie.

E la mamma: – Ma tu sei bianca come un fantasma e, poi, hai gli occhi cerchiati di viola e la punta del naso verde menta.

Mentre la mamma sorride, Marina si spaventa e corre a specchiarsi.

– Sei una gran bugiarda! – esclama accigliandosi.



DATI AUDITIVI

Clara non riusciva a prendere sonno e se ne stava immobile nel suo lettino. Dopo un po' sentì le molle del suo letto che scricchiolavano, una finestra che sbatteva da sola, sentì aprire e chiudere i cassetti poi finalmente percepì la voce della mamma e si rasserenò e lentamente scivolò nel mondo dei sogni.

DATI OLFATTIVI

Quando entro nella pasticceria del signor Piero riesco a distinguere i vari odori: sento l'odore della crema al limone, l'odore delle mandorle e della vaniglia, quello delicato dei biscotti e dei pasticcini farciti di panna e ricoperti di cioccolato.

Anche il signor Piero è impregnato di un buon profumo di cannella. Appena varco la soglia della pasticceria avverto sempre un indescrivibile languorino.



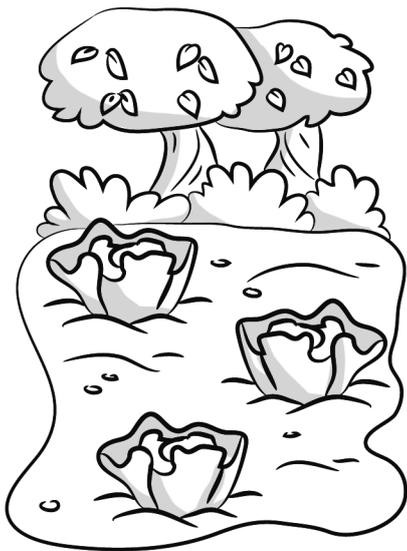
DATI DI MOVIMENTO

Nicola è davvero impossibile, a scuola disturba tutti; scarabocchia i quaderni, fa versacci, spesso si stiracchia nel banco o si accuccia. Mentre tutti lavoriamo, Nicola gioca con i colori, con le penne e persino con le sue dita. Si diverte a tagliare la carta a pezzettini o a fare i pupazzetti di carta. Una volta la maestra l'ha sorpreso mentre giocava con i riccioli dei suoi capelli.



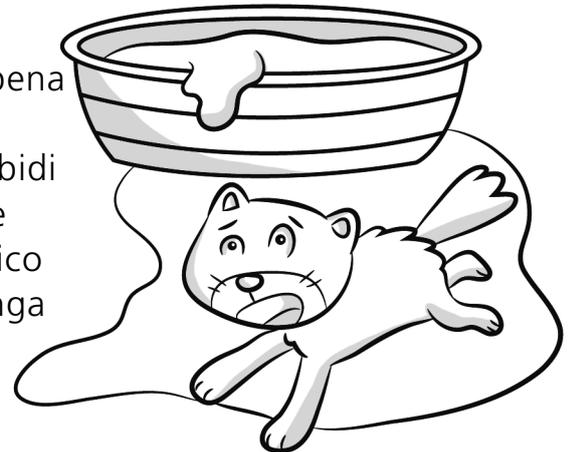
DATI DI POSIZIONE E DI FORMA

Dove finiva il paese incominciavano gli orti; tra questi c'era quello di mio nonno. Era un lembo di terra rettangolare dove si succedevano, a intervalli regolari, le zucchine, i fagiolini e i pomodori maturi che brillavano al sole come preziosi rubini. Qua e là crescevano tenere piantine di insalata. In fondo all'orto si levavano due maestosi alberi di fichi contorti carichi di frutti e di foglie. Più che un orto sembrava un bel giardino.



DATI TATTILI

Il mio gatto Fufi detesta fare il bagno, ha paura dell'acqua un po' come mio fratello. L'altro ieri appena ha visto la tinozza è fuggito via dalle mie braccia. Quando lo accarezzo sento i peli della schiena morbidi mentre quelli della coda sono più soffici; i baffi e le sopracciglia sono invece duri e rigidi. Quando gli dico che è grazioso e gli solletico il pancino, Fufi si allunga e diventa improvvisamente lungo lungo.



DATI GUSTATIVI

Il sapore del salame piccante è molto forte. L'altro giorno a cena assaggiandone una fetta ho schiacciato un chicco di pepe; la lingua ha incominciato a prudermi e a pizzicarmi così tanto da non riuscire a parlare. Per attenuare il bruciore ho mangiato una pera dolce e gocciolante che sapeva di fresco e di acqua e così il prurito si è subito attenuato.



SEMBRAVANO DUE FOCHE

Testi descrittivi
Leggere, comprendere
e produrre

La signora Scardaccione, la madre di Salvatore, era una grassona alta un metro e mezzo e portava la rete sui capelli. Aveva le gambe gonfie come salsicce che le facevano sempre male e usciva solo a Natale e a Pasqua per andare dal parrucchiere. Passava la vita in cucina, l'unica stanza luminosa della casa, insieme alla sorella, zia Lucilla, tra vapori e odori di ragù. Sembravano due foche: piegavano la testa insieme, ridevano insieme, battevano le mani insieme. Due grosse foche ammaestrate con la permanente. Se ne stavano tutto il giorno su due poltrone consumate a controllare che Antonia, la cameriera, non sbagliasse qualcosa, non si riposasse troppo. Tutto doveva essere in ordine per quando rientrava l'avvocato Scardaccione dalla città.

Niccolò Ammaniti, *Io non ho paura*, Einaudi



TESTI DESCRITTIVI - LE PERSONE

1 Rispondi.

Quali sono le caratteristiche fisiche della signora Scardaccione?

.....
.....

Quali sono le abitudini della signora Scardaccione e di sua sorella?

.....
.....

Come sono le due donne?

.....
.....

2 Descrivi una persona che conosci molto bene, **evidenziando** l'aspetto fisico, il carattere e le sue abitudini.

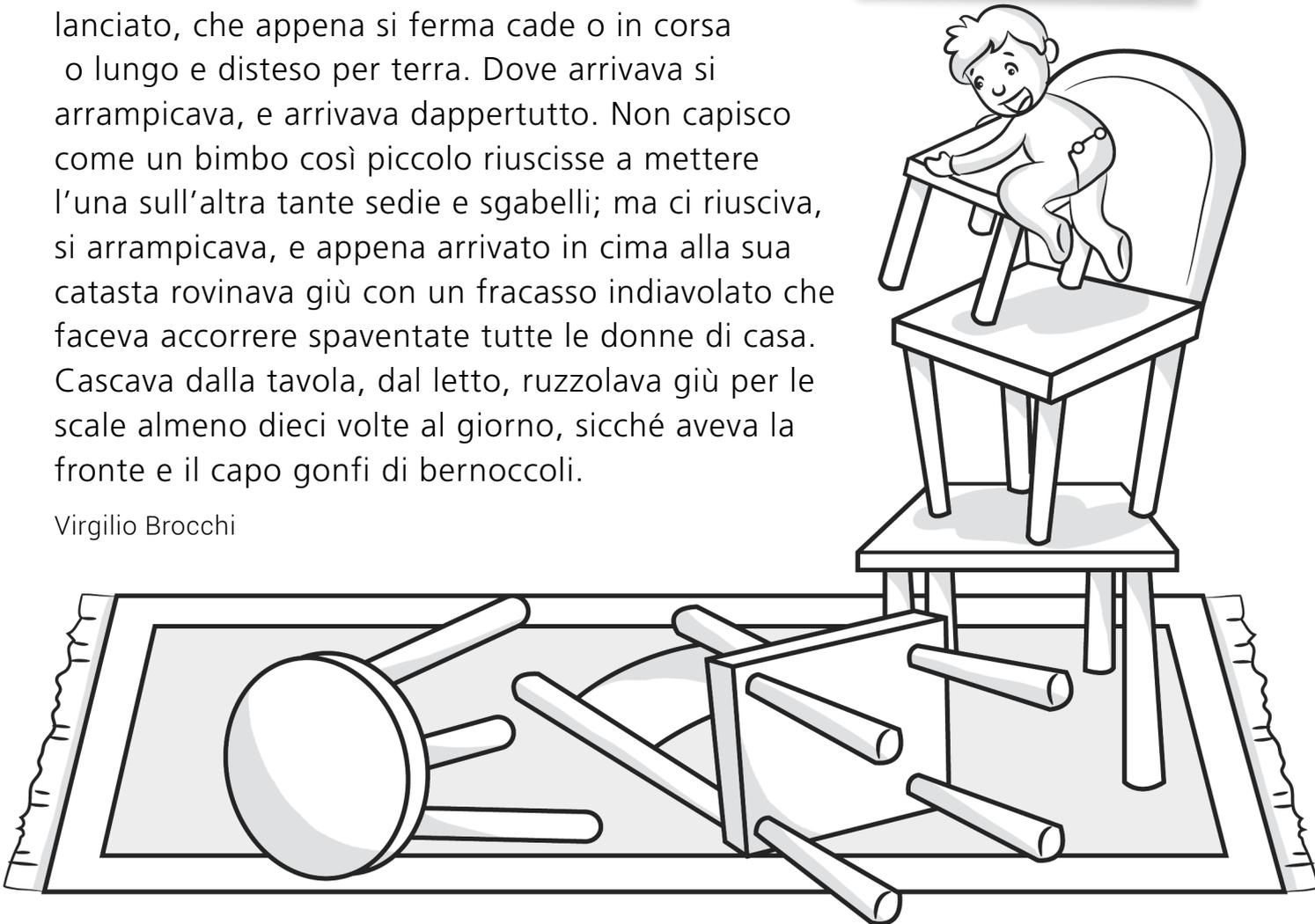
COME UNA TROTTOLA

Era come una trottola; no, come un ciottolo lanciato, che appena si ferma cade o in corsa o lungo e disteso per terra. Dove arrivava si arrampicava, e arrivava dappertutto. Non capisco come un bimbo così piccolo riuscisse a mettere l'una sull'altra tante sedie e sgabelli; ma ci riusciva, si arrampicava, e appena arrivato in cima alla sua catasta rovinava giù con un fracasso indiatolato che faceva accorrere spaventate tutte le donne di casa. Cascava dalla tavola, dal letto, ruzzolava giù per le scale almeno dieci volte al giorno, sicché aveva la fronte e il capo gonfi di bernoccoli.

Virgilio Brocchi

Testi descrittivi

Leggere, comprendere
e produrre



TESTI DESCRITTIVI - LE PERSONE

1 Rispondi.

A che cosa viene paragonato il bambino? Perché?

.....

.....

Quali dati ha utilizzato l'autore per descrivere il suo comportamento?

.....

.....

2 Descrivi un bambino piccolo e molto vivace e cerca di far capire come si comporta di solito a tavola.

BELLA

Il cane di mia zia si chiamava Bella. Era una cagnolina dolcissima e graziosa. Aveva il pelo lungo e bianco e la coda per metà nera. I suoi occhi erano grandi e pieni di infinita dolcezza. Quando mia zia l'accarezzava, Bella sollevava la coda e spalancava gli occhi in attesa di un complimento e mia zia puntualmente la chiamava "Stellina" e la cagnolina, muovendosi come una modella, faceva ondeggiare il suo lungo pelo e la coda. Puntualmente all'ora dei pasti, Bella saliva sulla sedia e, sollevandosi sulle zampe posteriori, appoggiava quelle anteriori alla tovaglia per osservare ogni nostro movimento. Quando poi il suo piatto si riempiva di bocconcini appetitosi, Bella chinava il capo e mangiava lentamente a occhi bassi.

Rosa Dattolico

Testi descrittivi

Leggere, comprendere e produrre



TESTI DESCRITTIVI - GLI ANIMALI

1 Completa lo schema.

Aspetto fisico

.....

Comportamento

.....

Abitudini

.....

2 Descrivi anche tu un cagnolino seguendo la stessa struttura del testo.

IL POLPO

Testi descrittivi
**Leggere, comprendere
e produrre**

David scoprì sotto un sasso un piccolo polpo e si divertì a stuzzicarlo delicatamente con un rassetto finché quello, irratissimo, assunse una iridescente tonalità rosa e verde, e poi schizzò in acque più profonde, come una mongolfiera con le funi penzoloni, lasciandosi dietro una scia di inchiostro nero che rimase sospesa a dondolarsi nell'acqua.

Geral Durrell, *Gli asinini di Kalanero*, Mondadori



TESTI DESCRITTIVI - GLI ANIMALI

1 Rispondi.

Come reagì il polpo alle provocazioni di David?

.....

.....

Quali dati ha utilizzato l'autore?

.....

.....

2 Immagina di scoprire tra gli scogli un grosso granchio spaventoso e descrivilo.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3 Fai sul quaderno una descrizione oggettiva del polpo e del granchio.

UNO STRANO CANARINO

Testi descrittivi

Leggere, comprendere e produrre

Che idea ho avuto a comprare questo canarino!

L'uccello si ostina a stare zitto e fa ogni cosa a rovescio. Appena gli riempio lo scodellino di semi, lui li assale con il becco e li sparpaglia ai quattro venti.

Con una cordicella gli lego il biscotto tra due sbarrette della gabbia. Lui mangia solo la cordicella.

Fa il bagno nello scodellino per bere e beve in quello del bagno.

J. Renard, *Storie Naturali*, Einaudi



1 Rispondi.

Come si comporta di solito il canarino?

.....
.....

Come fa lo scrittore a farcelo capire?

.....
.....

2 Descrivi un grazioso e tenero uccellino.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

TESTI DESCRITTIVI - GLI ANIMALI



Testi descrittivi

Leggere, comprendere
e produrre

UNA CASETTA

Matilde vide un viottolo di terra battuta che portava a una casetta di mattoni rossi, così piccola che somigliava a una casa di bambole più che a un'abitazione per gente in carne ed ossa. I mattoni erano vecchissimi e sbrecciati, di un rosa stinto. Il tetto era di ardesia grigia, con un minuscolo comignolo, e sulla facciata si aprivano due finestrelle grandi quanto un foglio di giornale. Ai lati del viottolo crescevano rigogliose le ortiche e le gramigne. Un'enorme quercia ombreggiava la casetta, con lunghissimi rami che sembravano avvolgerla ed abbracciarla, nascondendola al resto del mondo.

Roald Dahl, *Matilde*, Salani

1 Rispondi.

- Come ti sembra la casetta? **Sottolinea** nel testo le parole che la descrivono.

2 Immagina e descrivi.

Come sarà l'interno della casetta?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

UNO SPETTACOLO INCANTEVOLE

Testi descrittivi

Leggere, comprendere e produrre

Si presentò alla vista di Elisa uno spettacolo incantevole: il mare azzurro si stendeva a perdita d'occhio, sfumando nell'azzurro del cielo; non una barca solcava le onde.

Intanto il cielo si coprì di nuvole scure e il vento si levò sulle onde. Poi il cielo apparve illuminarsi e il vento si placò. Il mare aveva il colore di un petalo di rosa poi divenne verde e infine bianco, calmo, mosso solo da un gemito, come il petto di un bambino addormentato.

Fu allora che, nell'oro del sole che tramontava, Elisa vide undici splendidi cigni bianchi che volavano uno dietro l'altro, come un lungo nastro candido. Si nascose dietro una roccia per non spaventarli.

Hans Christian Andersen



TESTI DESCRITTIVI - I LUOGHI

1 Rispondi.

- Come ti sembra il paesaggio? **Sottolinea** nel testo le parole che lo fanno capire.

2 Descrivi anche tu un posto incantevole, usando opportunamente i dati sensoriali.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

PERSONAGGI E LUOGHI FANTASTICI

Le fate

Sull'acqua c'erano minuscole fate, piccole e colorate come farfalle.

Avevano capelli lunghi e biondi, e occhi di un blu intenso.

Si divertivano a fare buffe magie arricciando semplicemente il nasino.

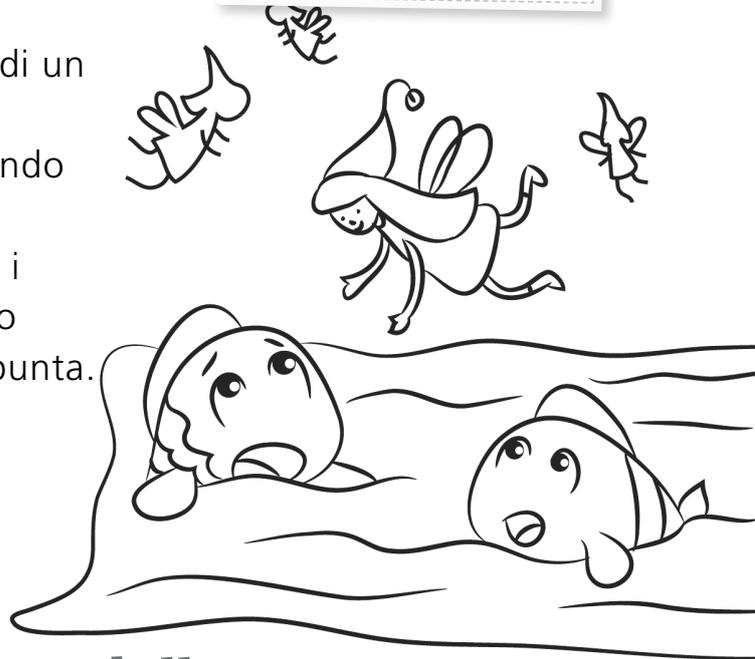
A volte erano dispettose, per spaventare i pesciolini attraversavano il fiume facendo tintinnare i sonagli dei loro cappellini a punta.

I pesciolini spaventati dapprima si imporporavano e poi brillavano come lucciole e il fiume inaspettatamente si riempiva di scintille dorate.

Rosa Dattolico

Testi descrittivi

Leggere, comprendere e produrre



La casa della strega

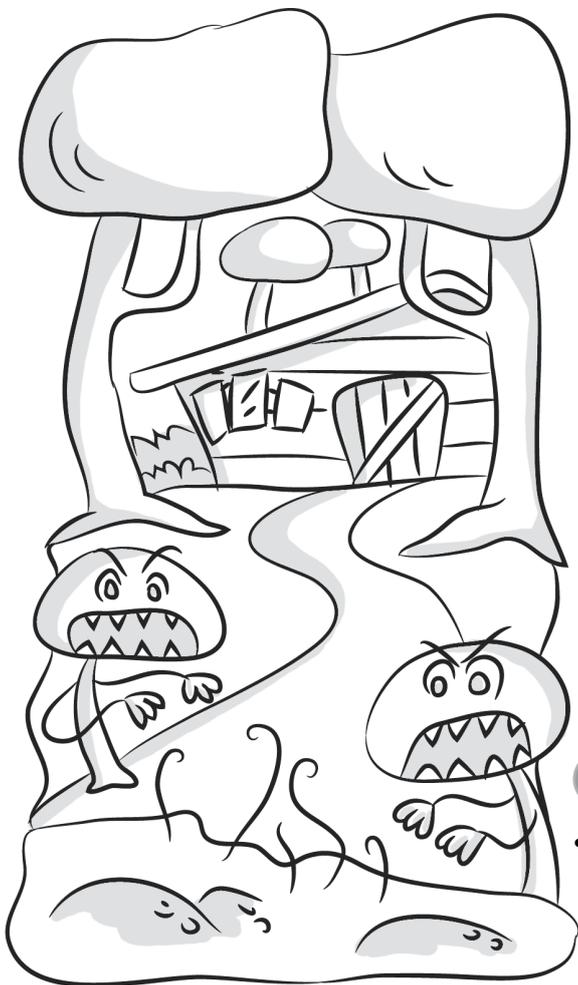
La casa della strega era una vecchia catapecchia e si trovava al di là di una palude infuocata in mezzo a un terrificante bosco scuro come l'inchiostro.

Vi crescevano alberi spaventosi, e piante con foglie grandi e scure che emettevano strani suoni metallici e lamenti spaventosi. C'erano fiori senza petali, ma con dita gigantesche pronte ad afferrare i poveri malcapitati; i fiori avevano una bocca munita di denti taglienti che stridevano spaventosamente allo scoccare della mezzanotte.

Rosa Dattolico

1 Rispondi.

- Quali dati sono stati utilizzati per descrivere le fate e la casa della strega? **Immagina** di visitare la casa della strega e **descrivila**.



L'ORCO MANGIASOGNI E IL FOLLETO SBADIGLIO

Testi descrittivi

Leggere, comprendere e produrre



1 **Completa** il testo e **inventane** un altro sull'Orco Mangiasogni e il folletto Sbadiglio.

L'orco Mangiasogni era un orco terribile. Tutti avevano paura di lui. Era alto, grosso e bruttissimo e si arrabbiava spesso.

Il lunedì urlava, il martedì strepitava, il mercoledì pestava i piedi sul pavimento, il giovedì, il venerdì e il sabato si calmava perché puntualmente faceva sogni golosissimi che lo tranquillizzavano.

Una volta sognò di trovarsi in un paese fantastico dove c'erano montagne di spaghetti

.....

Ad un tratto, sbucava da una gigantesca torta un simpatico e buffo folletto di nome Sbadiglio

.....

L'Orco Mangiasogni e il folletto Sbadiglio, stanchi e sfiniti, si assopivano su un gigantesco lecca-lecca a forma di fiore.

Di tanto in tanto si svegliavano, davano una leccatina ai dolcissimi petali e si riaddormentavano, scambiandosi un sorriso e una pernacchia sonora.

TESTI DESCRITTIVI - PERSONAGGI E LUOGHI FANTASTICI

LA STRUTTURA DEL RACCONTO

Per scrivere un racconto realistico e fantastico bisogna tener presenti le seguenti domande.

Chi?

Presentare il protagonista o i personaggi principali della storia e indicare le loro caratteristiche se si ritiene che siano importanti per la storia.

Dove?

Descrivere i luoghi nei quali si svolge la vicenda, mettendo in evidenza i particolari più significativi che serviranno alla storia.

Quando?

Collocare il racconto nel tempo.

Che cosa?

Narrare la storia che abbia un contenuto e che si sviluppi in ordine temporale (prima - poi - infine) e decidere che cosa accade all'inizio, come si sviluppa la storia e come si conclude.

Tempo:

passato, presente o futuro.

Narrazione:

in prima persona o in terza persona.

UN GIOCO DIVERTENTE

Testi espressivi
Scrivere storie



Chiara è una bambina che ama molto stare in compagnia.
In una bellissima mattinata di primavera, si siede davanti al praticello di casa e incomincia a piagnucolare perché non sa proprio con chi giocare.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Domande guida

- Cosa decide di fare Chiara?
- Cosa scopre sotto un albero?
- Chi arriva dopo un po'?
- Che cosa fanno le due bambine?
- Che cosa succede?
- Come si conclude la storia?

Testi espressivi

Scrivere storie

Metti il titolo →

.....

Che cosa è
accaduto
prima?

A fatica riuscii ad aprire la porta del giardino, era buio e solo i riflessi della luna riuscirono ad illuminare i miei passi.

Raggiunsi col cuore in gola il vecchio capanno degli attrezzi.

C'erano mobili impolverati che arrivavano al soffitto e la vecchia auto del nonno da me battezzata Camomilla ricoperta da uno spesso strato di polvere.

"Chissà dove sarà finito il mio monopattino", pensai guardandomi intorno. E, intanto, sentivo le voci che provenivano dalla veranda.

Che cosa
accadrà dopo?

AVVENTURA NEL BOSCO

Testi espressivi

Scrivere storie

Quella mattina d'estate io, Francesca e Luisella imboccammo una stradina che portava in un boschetto.

– Laggiù c'è un cespuglio di fragole, vieni – disse Luisella, affrettando il passo.

Appena ne masticò una, successe un fatto terribile

.....

Quando la mia compagna si specchiò nel ruscello scoppiò in lacrime.

.....

.....

Che cosa successe a Luisella?

In che cosa si trasformò?

Che cosa fece Francesca?

Chi emerse dal ruscello?

Che cosa disse lo strano mostro marino?

Come si concluse l'avventura?

TESTI ESPRESSIVI - SCRIVERE STORIE

UNA NOTTE DI PAURA

Testi espressivi

Scrivere storie

- 1 **Immagina** di trovarti in casa insieme con una zia che ha paura di tutto, mentre all'improvviso scoppia un terribile temporale.

Ricordo che i miei genitori decisero di uscire.

– Vai a letto! – mi dissero. – Ti faranno compagnia Puffo e Birillo – e, dandomi il bacio della buonanotte, mi sistemarono sotto le coperte i due buffi cagnolini di pezza.

“Bella consolazione”, dissi tra me e me. Mio padre per rassicurami aggiunse che non potevo temere nulla e che, se avessi avuto bisogno di qualcosa, avrei potuto rivolgermi a zia Clementina.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Domande guida

- Che cosa è successo quando è scoppiato il temporale?
- Come ha reagito zia Clementina?
- Che cosa ha fatto la protagonista della storia per tranquillizzarla?
- Come è finita la vicenda?

LA FILASTROCCA

Testi poetici
 Leggere, comprendere
 e produrre

1 **Sottolinea** le parole in rima.

Filastrocca della cena

La foresta incantata
 Dove mi ero smarrita
 Era solo insalata
 E allora l'ho condita
 Il Sole è un uovo sodo
 Il piatto una finestra
 Le stelle sono in brodo
 Il cielo è una minestra.

Bruno Tognolini

LA FORESTA...
 ERA SOLO
 INSALATA

In questa filastrocca la rima è:

- baciata
- alternata

2 **Completa** la filastrocca scoprendo le parole in rima.



C'era una volta una cipolla
 che aveva sul naso una



C'era pure un'insalata
 molto triste e



C'erano due pomodorini
 che danzavano come

LA SIMILITUDINE

Testi poetici

Leggere, comprendere
e produrre

1 **Sottolinea** le similitudini presenti nella poesia.

Il grano

*Il grano sogna, disegna opere d'arte
e al mattino sembra un mare
dorato e illuminato dal sole
e bagnato dalla rugiada primaverile.*

Chiara Fagioli e Andrea Ferrari, *Poeti bambini*,
Edizioni UR



2 **Rispondi.**

A che cosa viene paragonato il grano?

.....
.....

Le nuvole

*Le nuvole sono come batuffoli di lana,
dei pizzi ricamati che giocano
e giocano nel cielo infinito.*

Chiara Fagioli e Andrea Ferrari, *Poeti bambini*,
Edizioni UR



3 **Rispondi.**

A che cosa vengono paragonate le nuvole?

.....
.....

4 **Completa** inventando le similitudini.

Le nuvole sono come

Il cielo azzurro somiglia

Il mare di onde sembra

I pesciolini si rincorrono come

Testi poetici

Leggere, comprendere
e produrre

LA METAFORA

1 **Sottolinea** le metafore presenti nella poesia e, con alcune di esse, inventa una poesia.

La rugiada

*La luce dell'alba svela un incanto:
le stelle sono cadute nel giardino
e scintillano,
ad una ad una.
Orecchini perlati per le rose,
diamanti
sulle spine dei cardi,
smeraldi e rubini
su ogni modesto filo d'erba,
brillanti infilati in ogni ragnatela.
La rugiada
è una meravigliosa fata.*

C. Broutin

Il poeta dice che le gocce di rugiada sono:

-
-



TESTI POETICI - LEGGERE, COMPRENDERE E PRODURRE

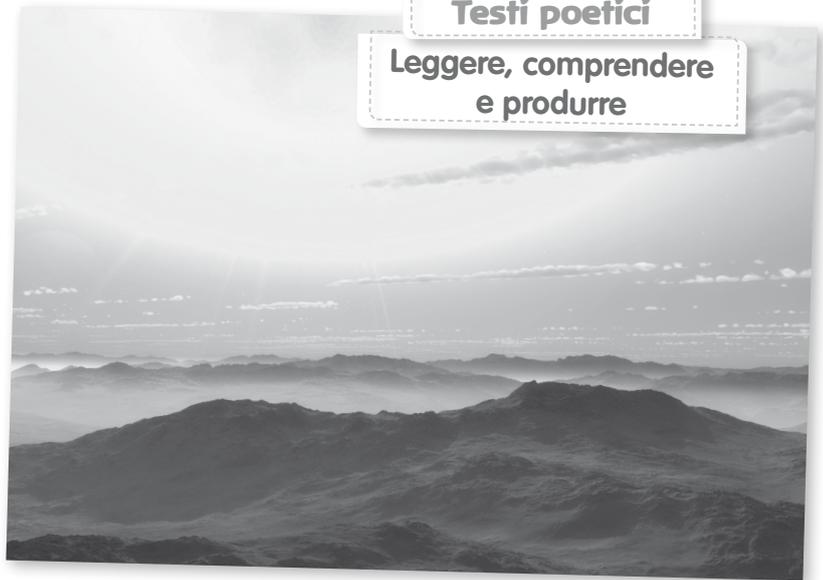
LA PERSONIFICAZIONE

1 **Sottolinea** nelle due poesie i verbi che indicano azioni umane.

Il sole

*Il sole si ammira
dentro uno specchio:
scintille guizzano,
sprizzano, danzano,
le vorrei afferrare
ma il sole, no,
non si fa imprigionare.*

Corinne Albaut



La luna

*La luna cammina per il cielo
sorveglia le stelle assondate
a tratti sbadiglia e solleva le ciglia.
Nel sogno della notte
tesse fili d'argento
e coriandoli splendenti.*

Rosa Dattolico



2 **Completa** la poesia inserendo le personificazioni.

Il prato

*Il prato si pettina di fiori,
si specchia nell'erba sottile*

.....
.....
.....
.....



LA FAMIGLIA

Testi informativi

Leggere e comprendere

1 Leggi il testo.

Ognuno di noi fa parte di una famiglia che è la forma più semplice di comunità del nostro tempo. La famiglia è fondata su un rapporto di affetto e di solidarietà di una coppia, fra genitori e figli, fra parenti (nonni, cugini, zii...).



In famiglia ogni appartenente riceve le cure e le attenzioni di cui ha bisogno (casa, cibo, vestiario, assistenza). Nella famiglia i figli crescono e, pian piano, diventano autonomi, imparano a capire ciò che si deve fare e ciò che non si deve fare: imparano a rispettare le regole del vivere civile.

La famiglia è il luogo primario dove si valorizza la persona, si assicura protezione e affetto per affrontare le esperienze.

AA. VV, *Vivere con*, La Scuola

2 Rispondi.

- Qual è la forma più semplice di comunità?
- Su che cosa si fonda la famiglia?
- Che ruolo importante ha la famiglia nei confronti dei figli?
- Che cosa imparano?

GLI ANIMALI PREISTORICI

Testi informativi

Leggere e comprendere

I primi animali vivevano solo nell'acqua. Alcuni erano simili agli attuali animali marini. Le meduse fluttuavano nell'acqua e i vermi vivevano nel fango dei fondali.

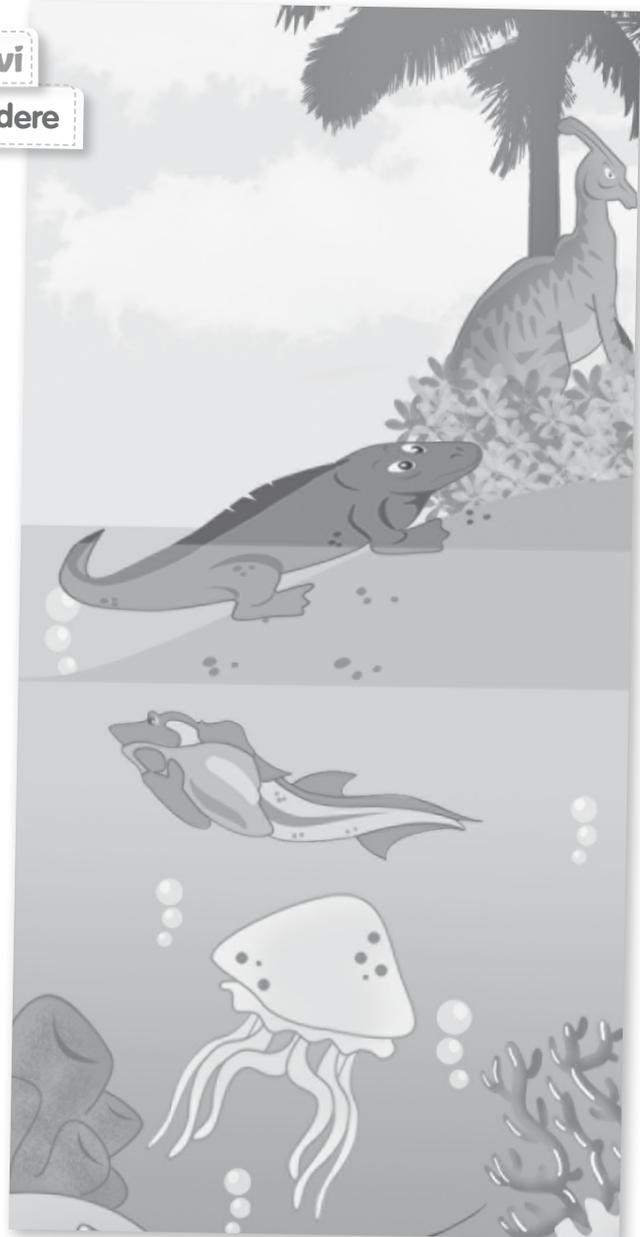
C'erano anche animaletti molto strani, chiamati trilobiti, che oggi non esistono più. Non avevano occhi e si servivano di antenne. Vivevano sul fondo del mare e scavavano nel fango alla ricerca di cibo. Quando erano spaventati, si arrotolavano su se stessi fino a diventare delle palle.

I pesci non avevano mandibole. Avevano il corpo ricoperto di placche ossee che li proteggevano come un'armatura. Uno di questi pesci preistorici era grande come un elefante e mangiava altri pesci. Il suo nome era Dinichtys.

Con il trascorrere del tempo, il clima gradualmente cambiò, piovve sempre meno e i fiumi si trasformarono in pozzanghere fangose.

Moltissimi pesci morirono. Alcuni si rivelarono capaci di respirare fuori dell'acqua e di muoversi anche sulla terraferma. Essi a poco a poco si trasformarono: le zampe si irrobustirono, le code si allungarono, le teste si ingrossarono. Erano i primi anfibi.

AA. VV., *Gli animali preistorici*, Mondadori



1 Rispondi.

- Dove vivevano gli animali preistorici? A chi somigliavano?
- Che aspetto avevano i trilobiti?
- Come si comportavano quando erano spaventati?
- Che aspetto avevano i pesci?
- Che cosa accadde quando il clima cambiò?

LE GHIACCIAIE

Testi informativi

Leggere e comprendere

La Brianza è una zona della Lombardia dove si trovano numerosi piccoli laghi circondati da colline.

In inverno la superficie di questi laghi si gela.

Nel passato, dallo strato gelato venivano tagliati dei blocchi ghiacciati.

Vi sono ancora alcuni anziani che ricordano le vecchie "ghiacciaie": costruzioni di pietra

destinate a contenere questi blocchi di ghiaccio.

Alcuni ricordano che da bambini, mentre giocavano in inverno sullo strato ghiacciato del lago, vedevano in lontananza carri, trainati dagli animali, trasportare i pezzi di ghiaccio verso la ghiacciaia.

I blocchi di ghiaccio venivano ammassati all'interno e alternati a strati di paglia che serviva da isolante termico.

Non esistevano ancora i congelatori elettrici e perciò i macellai dei dintorni si fornivano presso queste ghiacciaie per poter conservare al fresco i loro prodotti.

da *Flip*, Fabbri Editori



TESTI INFORMATIVI - LEGGERE E COMPRENDERE

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

- ◆ Il testo parla di alcune usanze del passato. V F
- ◆ Le ghiacciaie sono grandi frigoriferi. V F
- ◆ Il ghiaccio veniva ricavato da laghi ghiacciati. V F
- ◆ I blocchi di ghiaccio venivano alternati a strati di paglia. V F
- ◆ I macellai si rifornivano presso queste ghiacciaie. V F

LA CAROTA

Testi informativi
Leggere e comprendere

La carota ha l'aspetto di un lungo cono più o meno regolare; il colore varia dal giallo, all'arancio e al rosso. Le foglie sono di colore verde scuro, molto frastagliate. La carota termina in alto con una grande infiorescenza a ombrella, formata da piccoli fiori con cinque petali bianchi.

I fiori colorati al centro sono, però, di colore rosso. La carota è un ortaggio che richiede climi temperati e freschi e cresce in pianura in terreni poco compatti.

La carota viene coltivata per la produzione della radice che è la parte commestibile molto ricca di sali minerali e di caroteni, sostanze che l'organismo utilizza per la produzione di vitamina A, che è importante per diverse funzioni dell'organismo, particolarmente per quella visiva.

Il Beta Carotene (Vitamina A) aiuta, inoltre, a mantenere la pelle liscia, morbida e sana; aiuta a proteggere l'organismo dalle infezioni.


TESTI INFORMATIVI - LEGGERE E COMPRENDERE

1 Completa lo schema.

Pianta

.....

Fiori

.....

Proprietà

.....

ACQUA, UN BENE PREZIOSO

Testi informativi

Leggere e comprendere

Senza acqua non c'è vita. L'acqua è indispensabile a tutti gli esseri viventi, vegetali e animali.

Sul nostro pianeta, però, l'acqua non è distribuita in maniera uguale: in alcune regioni abbondano i laghi, i fiumi e le sorgenti; in altre, i deserti avanzano e la siccità compromette le possibilità di vita.

Oggi anche nei paesi in cui non scarseggia, l'acqua deve essere considerata un patrimonio inestimabile che appartiene a tutti gli esseri umani.

La nostra civiltà ha saputo migliorare la qualità dell'acqua potabile, ma, allo stesso tempo, ha accresciuto le fonti e le forme di inquinamento.

Dal passaggio nelle abitazioni, nelle fabbriche e nelle fattorie, l'acqua esce sporca. È perciò necessario depurarla prima di restituirla alla natura.

Si sperimentano tecniche sempre più nuove per rendere l'acqua più pura e per salvaguardarla, ma è dovere di tutti non sprecarla e sporcarla il meno possibile.

Associazione "Les Petites Debrouillardes", *L'acqua, un bene prezioso*, Editoriale Scienza

1 Rispondi.

- Quale problema viene affrontato nel testo?
- Perché l'acqua è un bene prezioso?
- Che cosa bisogna fare per salvaguardarla?

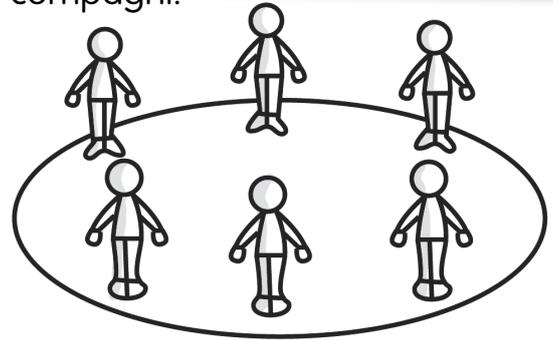
I GALLI ZOPPI

Testi pragmatici

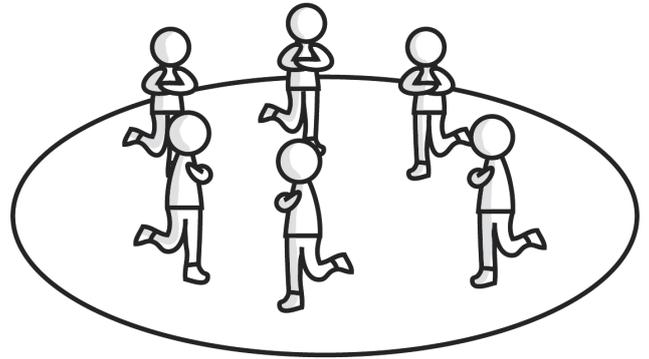
 Leggere, comprendere
e produrre

1 Leggi e spiega le varie fasi del gioco ai tuoi compagni.

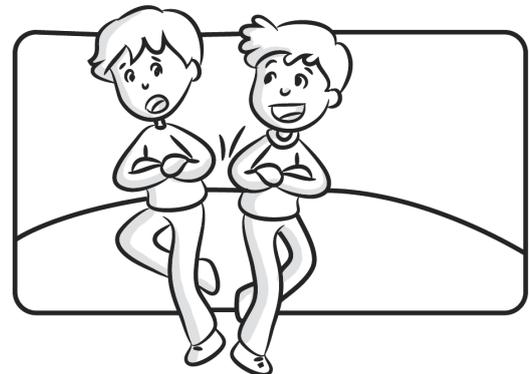
1 Si disegna un cerchio, da cui non si potrà uscire finché si è in gioco. Tutti i giocatori si dispongono lungo il bordo del campo.



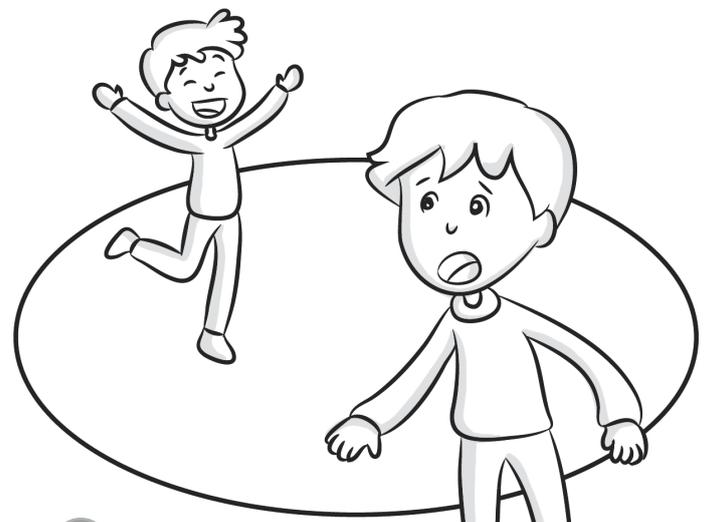
2 Al via tutti avanzano su un piede solo e con le braccia incrociate verso il centro del cerchio, abbandonando il perimetro esterno.



3 A spallate i giocatori cercheranno di far perdere l'equilibrio agli altri, costringendoli ad appoggiare l'altro piede a terra o ad uscire dal cerchio.



4 Quando un giocatore appoggia l'altro piede a terra o esce dal cerchio, viene eliminato. L'ultimo giocatore che rimane nel cerchio su un piede solo sarà il vincitore.



2 **Scrivi** le regole per un gioco che conosci bene.

J.M. Alluè, *Giocchi per l'Estate*, La Scuola

MELE AL FORNO

Testi pragmatici

Leggere, comprendere e produrre

Occorrente

- ◆ 4 mele
- ◆ 10 cucchiaini di farina
- ◆ 4 cucchiaini di zucchero
- ◆ 125 g di burro
- ◆ un pizzico di cannella



Procedimento

- 1 Sbuccia le mele, tagliale a fettine e ponile sul fondo di una teglia da forno.



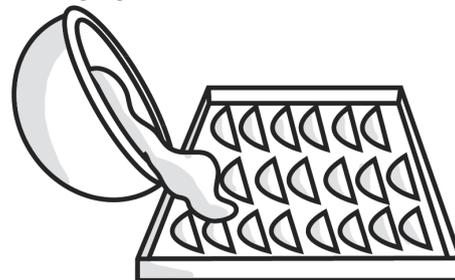
- 2 Cospargi le fettine con un cucchiaino di zucchero e con la cannella.



- 3 In una terrina impasta la farina con il burro e con 3 cucchiaini di zucchero.



- 4 Versa l'impasto sulle mele.



- 5 Cuoci in forno caldo per circa 30 minuti.

W. Disney

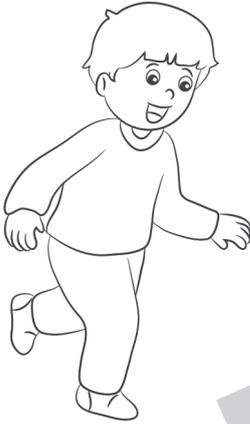
TESTI PRAGMATICI - LEGGERE E COMPRENDERE

1 **Scrivi** anche tu la ricetta di un piatto che conosci.

Testi pragmatici

Leggere, comprendere
e produrre

L'INVITO



Gli alunni delle classi terze
sono lieti di invitare
i propri genitori
ad un insolito e strepitoso
spettacolo di fine anno.

1 Rispondi.

A chi è rivolto l'invito?

.....

.....

2 Prepara anche tu un invito per la tua festa di compleanno.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

IL BOSCO, UN MONDO DAVVERO MAGICO

Testi pragmatici

Leggere, comprendere
e produrre

Andare in un bosco vuol dire osservare la natura, conoscere molte cose, ma vuol dire anche sapersi comportare bene, seguendo alcune regole che ci invitano al rispetto dell'ambiente naturale.

Nel bosco non si devono mai accendere fuochi, soprattutto vicino ad alberi o erbe secche. Infatti, come si dice, il fuoco potrebbe «scappare» e, sospinto dal vento, potrebbe propagarsi tutt'intorno, dando origine a un incendio pericolosissimo.

I fuochi per cucinare possono essere accesi solo in zone appositamente attrezzate e secondo regole ben precise. E, dopo il pranzetto, non ci si deve scordare di radunare piatti di carta, bicchieri di plastica, scatolette e via dicendo in un sacchetto da gettare in un apposito contenitore per rifiuti.

Cogliere fiori e sradicare piantine è non solo proibito, perché così facendo si danneggia il bosco, ma anche inutile, perché le piantine sradicate non possono mettere radici e i fiori colti appassiscono subito. Perciò, se si vuole un ricordo delle piante del bosco, è meglio fotografarle: non si danneggia la natura e il ricordo rimarrà per sempre.

allegato a *Topolino* n.1806 luglio 1990



TESTI PRAGMATICI - LEGGERE E COMPRENDERE

1 Dopo aver letto il testo, **scrivi** sul quaderno le regole che bisogna osservare quando si va in un bosco, e **aggiungine** altre.

- Sei mai stato in un bosco? **Descrivi** una pianta o un animale che hai osservato con attenzione.

CONVIVENZA TRA CUCCIOLI

Testi pragmatici

Leggere e comprendere

Molti genitori, quando in casa arriva un bebè, si domandano se sia opportuna la convivenza con un cucciolo di cane o di gatto.

Le ragioni sono molte.

È bello vedere un bambino che gioca con un cagnolino o con un gattino; ma deve essere presente un adulto,

soprattutto i primi tempi. L'amicizia che può nascere fra i due

cuccioli è importante: con

l'aiuto dei genitori, i bambini imparano a non aver paura degli animali, e a rispettarli.

A mano a mano che il bambino cresce, impara a prendersi cura dell'animale, dandogli da mangiare, tenendolo pulito, portandolo a passeggio, se è un cane: è un modo per diventare responsabili.

Naturalmente i genitori dovranno provvedere alle vaccinazioni previste per evitare agli animali sofferenze, e ai bambini malattie.

da *Viaggio nel testo*, Editrice La Scuola



1 Completa lo schema.

Tesi

.....

Argomenti
in favore della
tesi

.....

Condizioni

.....



STREPITOSO!



STORIA

GEOGRAFIA

L'ORIGINE DELLA TERRA

1 **Numera** le frasi da 1 a 7 e **riscrivile** correttamente.

- La Terra, all'inizio, fu una enorme palla infuocata che girava su se stessa.
- Infine apparve l'uomo.
- Molto lentamente la superficie terrestre si raffreddò e si formò una crosta di rocce.
- Dalle nubi caddero piogge continue che formarono i mari.
- Comparvero i mammiferi.
- Poi fu la volta dei dinosauri.
- Proprio nei mari apparvero i primi esseri viventi e poi i pesci.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2 **Osserva** le immagini e **scrivi** cosa rappresentano.

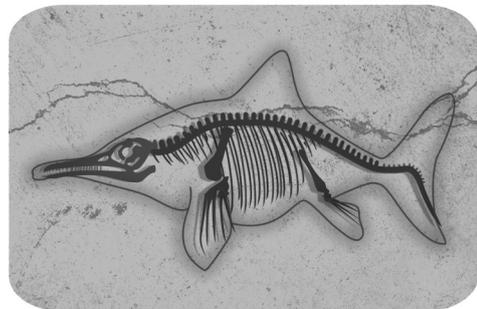


Si tratta di un

.....

.....

.....



Si tratta di un

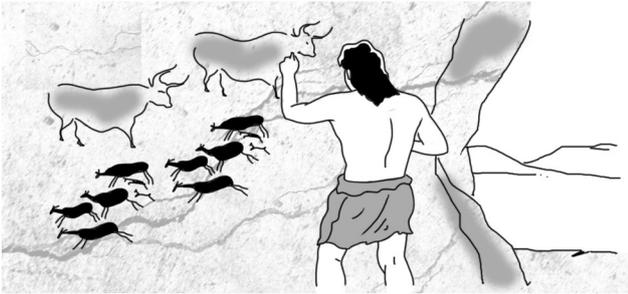
.....

.....

.....

L'UOMO DEL PALEOLITICO

1 Osserva le immagini e completa.



Gli uomini del Paleolitico incidevano immagini di caccia sulle pareti delle caverne o le incidevano sulla roccia.



Per cacciare costruivano

.....

.....

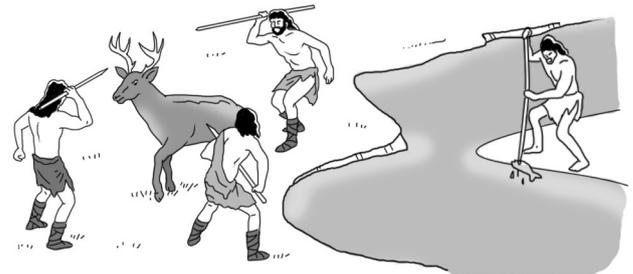
.....



Usavano pelli degli animali catturati per

.....

.....



I maschi andavano a pesca e a

..... in gruppo per

catturare animali

.....



Le donne e i bambini si dedicavano

.....

.....



Cominciarono a seppellire i morti mettendo nelle tombe

.....

.....

LA SCOPERTA DEL FUOCO

1 Perché la scoperta del fuoco fu molto importante?

Osserva, rifletti e scrivi.



.....

.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

.....



.....

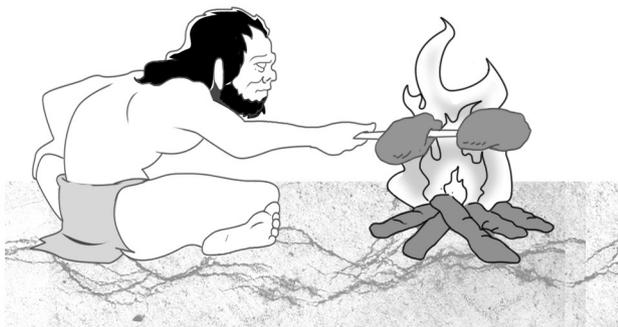
.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

.....

LA PREISTORIA

LE INVENZIONI DELL'UOMO DEL NEOLITICO

1 Osserva le immagini e completa.



Il telaio permise

.....

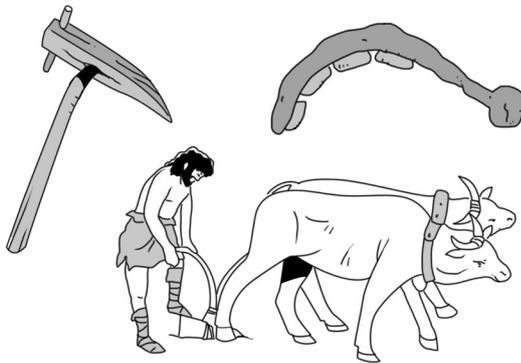
.....

.....

.....

.....

.....



Con la zappa, la falce e l'aratro ..

.....

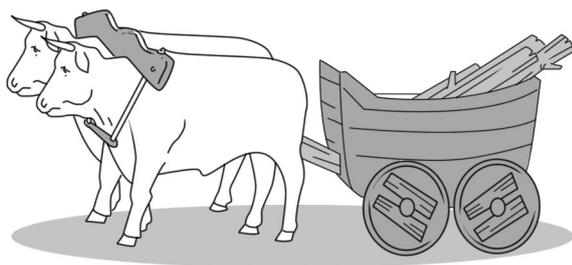
.....

.....

.....

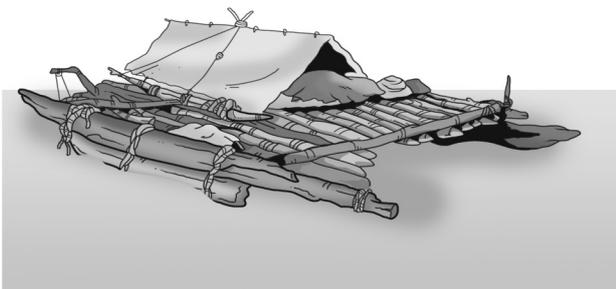
.....

.....



Quando l'uomo ebbe l'intuizione di applicare la ruota alla slitta nacque il

e i trasporti divennero molto più rapidi.



Con la zattera

.....

.....

.....

.....

.....

LA PREISTORIA

FACCIAMO IL PUNTO

1 Collega le spiegazioni al termine appropriato.

L'uomo cominciò a coltivare quelle piante di cui all'inizio aveva raccolto i semi. Quindi decise di fermarsi stabilmente ad attendere la crescita dei frutti.

Nomadismo

L'uomo si muoveva da una zona all'altra seguendo gli animali che cacciava e di cui si nutriva.

Sedentarietà

Gli uomini divennero sedentari quando...

- Decisero che erano troppo stanchi per viaggiare.
- Pensarono che fosse giunto il momento di fare una vita più comoda, coltivando la terra e allevando animali.
- Non trovarono più abbondanza di animali da cacciare.

2 Colloca nel periodo giusto.

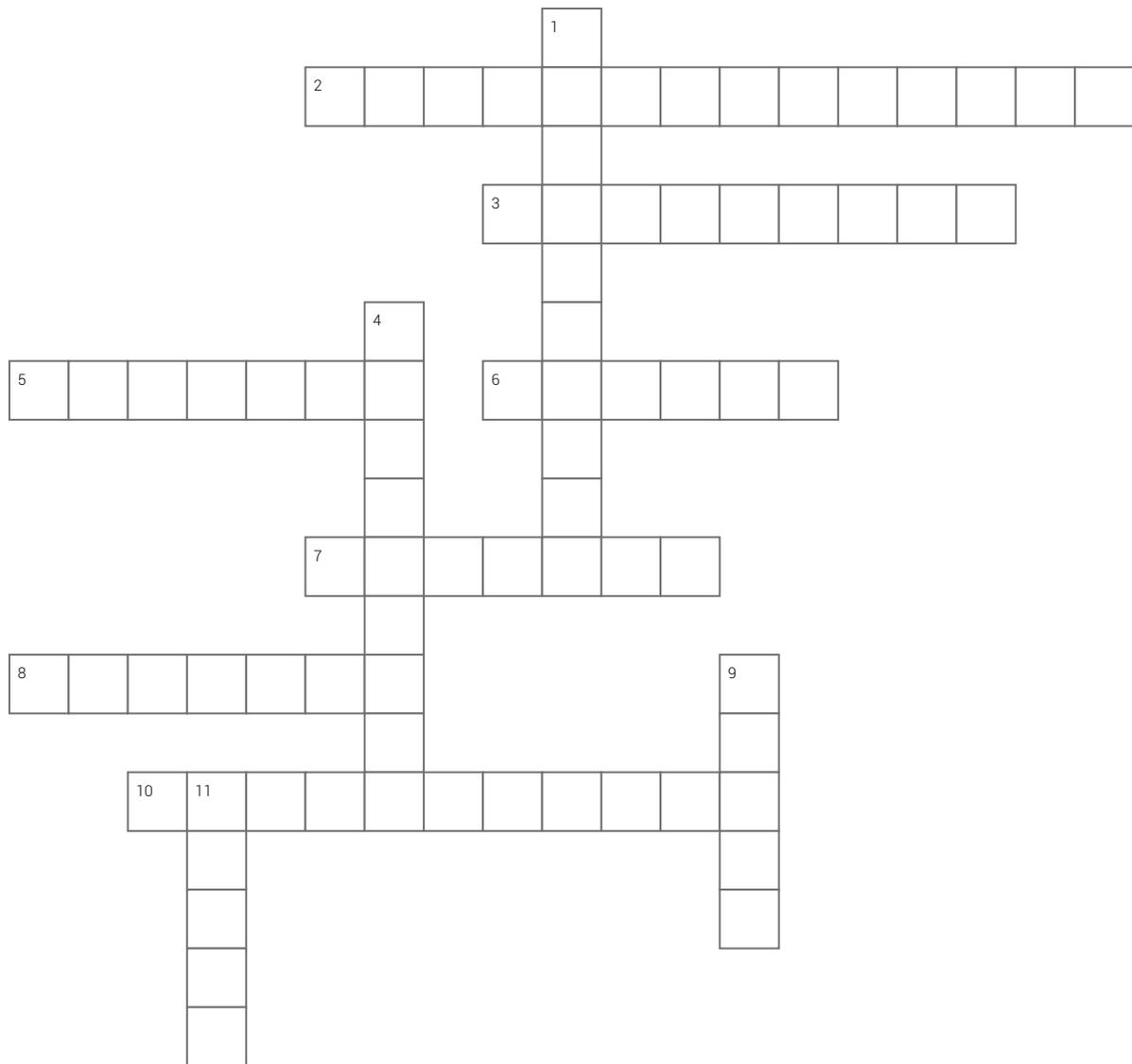
- sono nomadi
- scoprono l'agricoltura
- diventano sedentari
- vivono in caverne
- costruiscono i primi villaggi
- allevano animali
- scoprono la ceramica
- avvertono la necessità di scrivere

PALEOLITICO	NEOLITICO
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

LA PREISTORIA

IL CRUCIVERBONE

1 Risolvi il cruciverbone.



ORIZZONTALE

- 2.** Il primo ominide conosciuto.
- 3.** Animali preistorici di grandi dimensioni.
- 5.** Prime abitazioni degli uomini primitivi.
- 6.** Lo erano gli uomini primitivi prima di diventare sedentari.
- 7.** Ha dato origine alla Terra.
- 8.** I primi esseri viventi.
- 10.** Il primo periodo della Preistoria.

VERTICALE

- 1.** Viene prima della Storia.
- 4.** Il secondo periodo della Preistoria.
- 9.** Scoperta che migliorò le condizioni di vita degli uomini primitivi.
- 11.** I primi vegetali.

LA MONTAGNA

- 1 **Osserva** l'illustrazione ed **elenca** gli elementi della montagna che riconosci.



.....

.....

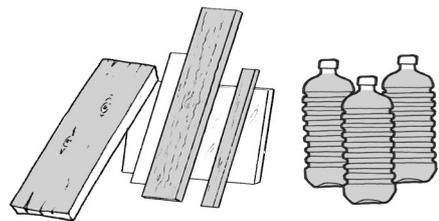
.....

- 2 **Completa.**

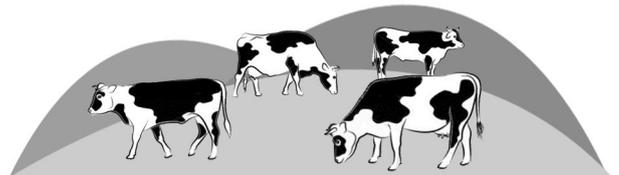
- Le principali risorse della montagna sono: minerali,

.....

.....



- Nei pascoli si pratica l'.....
..... e a valle
l'agricoltura.



- Oggi il è
l'attività principale.



LA COLLINA

1 **Osserva** l'illustrazione ed **elenca** le caratteristiche principali del paesaggio collinare.

1. Terrazzamenti 2. 3. 4.
 5. 6. 7. 8.



PAESAGGI DI TERRA

2 **Completa.**

La collina è un rilievo che non supera i 600 metri.
 A differenza della montagna ha cime arrotondate e versanti meno ripidi.
 La collina è un ambiente favorevole per gli uomini.
 Essi hanno costruito
 Si coltivano e si
 allevano

LA PIANURA

1 **Completa** inserendo le parole al posto giusto:

**viti - modificato - agricoltura - equini - alluvionale - città
servizi - vie di comunicazione**

Le pianure sono terre pianeggianti dove non ci sono rilievi.

Esse possono essere di origine vulcanica, o di sollevamento.

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

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

In pianura si coltivano cereali, alberi da frutto,

Nelle aziende agricole si allevano: bovini, suini,

Le come strade, autostrade, e aeroporti sono sviluppate.

In pianura sorgono numerose che offrono ai cittadini molteplici



MONTAGNA, COLLINA E PIANURA

1 **Scrivi** accanto a ciascun ambiente le sue caratteristiche.



.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



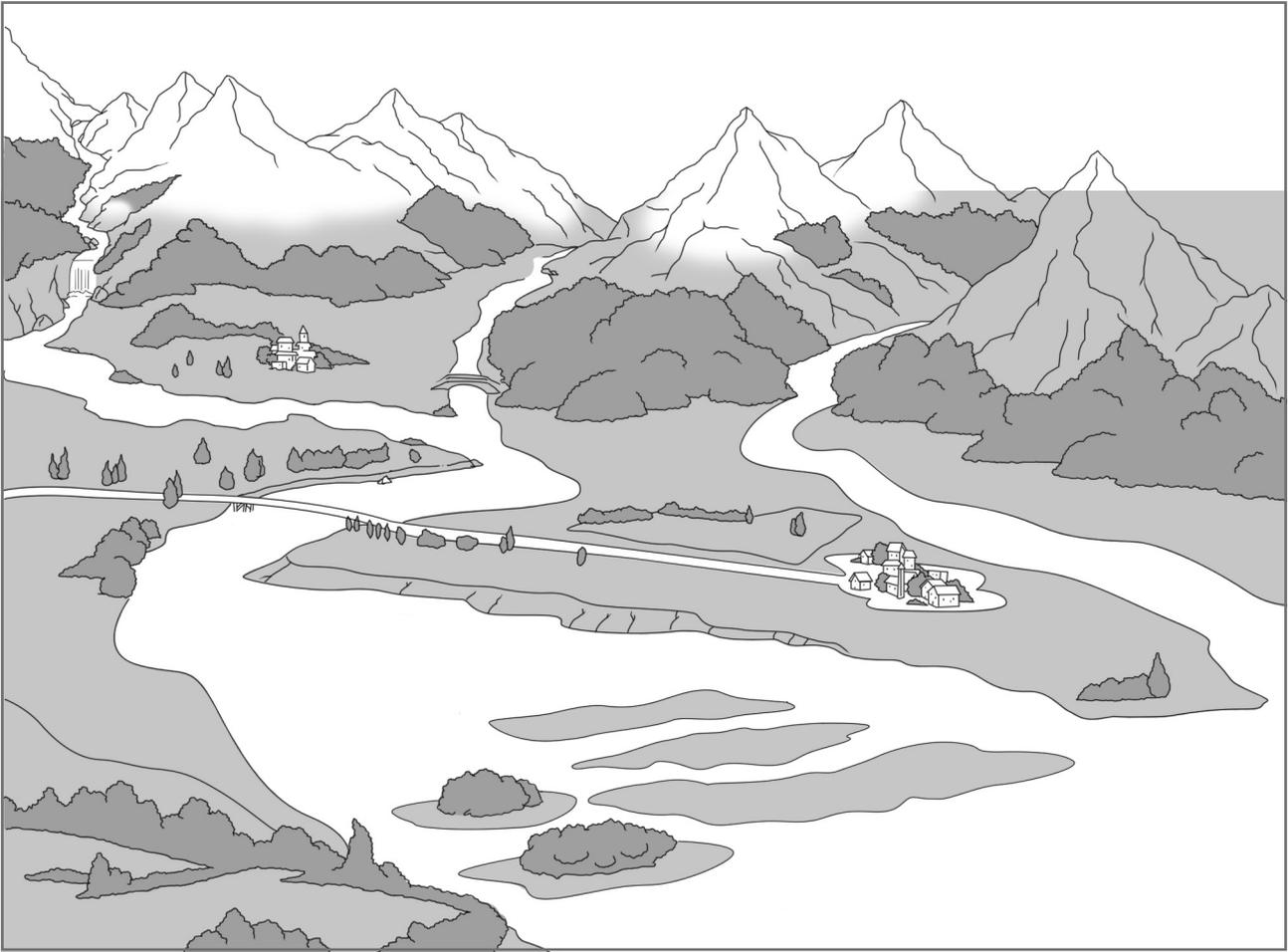
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

IL FIUME

1 Osserva e completa.



PAESAGGI DI ACQUA

2 Segna con una X la sequenza corretta del viaggio di un corso d'acqua verso il mare.

- sorgente - ruscello - torrente - fiume - foce - mare
- torrente - sorgente - ruscello - fiume - foce - mare
- fiume - ruscello - torrente - sorgente - mare - foce

3 Completa.

Se un fiume entra in un lago e lo alimenta con le sue acque diventa suo

.....

Il punto in cui il fiume si getta nel mare si chiama

IL LAGO

1 Completa.

I laghi possono avere origini diverse.



I laghi vulcanici si sono forma-
ti quando

.....
.....
.....
.....



I laghi glaciali si sono formati
in grandi conche scavate

.....
.....
.....
.....



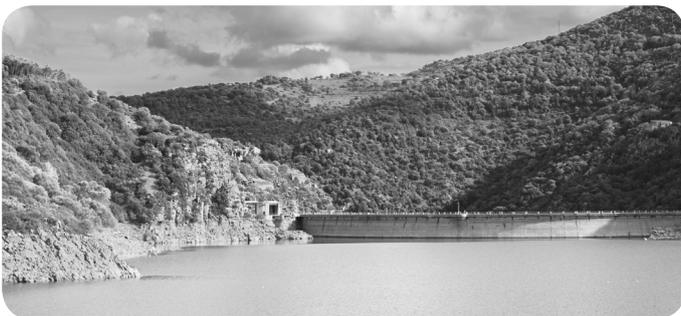
I laghi di sbarramento si for-
mano

.....
.....
.....
.....



I laghi costieri si trovano lun-
go le coste. Si sono formati ...

.....
.....
.....
.....



I laghi artificiali si formano
quando interviene l'uomo

.....
.....
.....
.....

IL MARE

1 **Completa** inserendo le seguenti parole.

acqua salata - sabbiose - turismo - rocciose - onde

I mari sono distese di che bagnano le coste che possono essere basse e oppure alte e

La pesca, il trasporto di merci e di passeggeri per mezzo di navi e il rappresentano le principali attività.

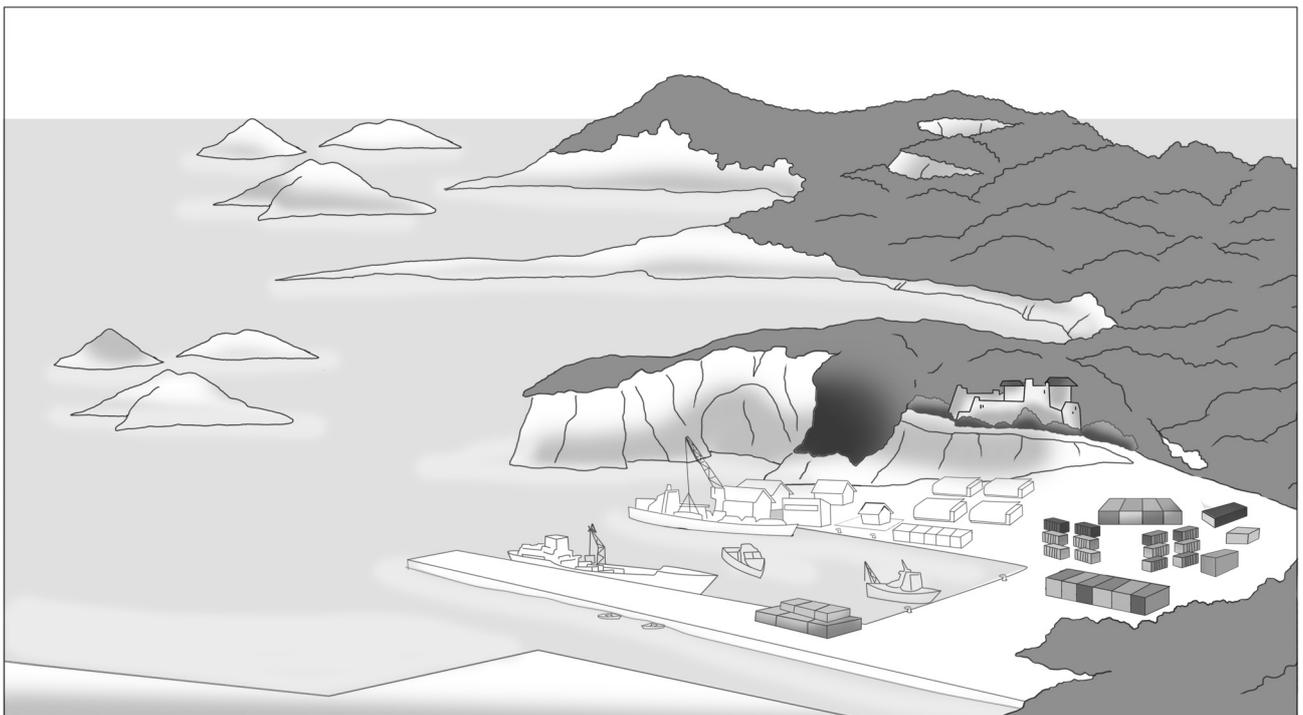
Quando il vento soffia sulla superficie provoca le

maree - correnti

Le sono "fiumi" di acqua calda o fredda che scorrono nei mari seguendo sempre la stessa direzione.

Le correnti che scorrono in profondità sono fredde, mentre quelle in superficie sono calde.

L'acqua del mare si alza e si abbassa ogni sei ore formando le : questo succede perché la Luna attira l'acqua del mare come una grande calamita.





STREPITOSO!

The background features a stylized landscape with rolling hills, a winding path, and a school building on the right. The school building has the word "SCUOLA" written on its roof. There are several trees of different shapes and sizes, some with leaves and some without. In the foreground, there are small flowers and a large rock. The overall style is clean and modern, using a grayscale palette.

MATEMATICA

SCIENZE

TECNOLOGIA

CODING

I NUMERI FINO A 100

1 Completa la tabella.

In cifre	da	u	In parola
46			
23			
90			
78			
71			
18			
64			
88			
92			

2 Completa la tabella.

In parola	In cifre	da	u
sessantatré			
novantanove			
quarantacinque			
ottantadue			
settantasei			
trentaquattro			
cinquantuno			
trentadue			
venticinque			

IL NUMERO

2 Completa scrivendo il numero che precede e quello che segue:

___ | 42 | ___

___ | 10 | ___

___ | 23 | ___

___ | 15 | ___

___ | 46 | ___

___ | 70 | ___

___ | 93 | ___

___ | 99 | ___

___ | 90 | ___

___ | 75 | ___

___ | 19 | ___

___ | 34 | ___

___ | 49 | ___

___ | 50 | ___

___ | 71 | ___

___ | 58 | ___

___ | 69 | ___

___ | 86 | ___

___ | 29 | ___

___ | 17 | ___

___ | 81 | ___

3 Completa con il segno > (maggiore), < (minore), = (uguale).

27 ___ 37

68 ___ 69

23 ___ 32

31 ___ 13

22 ___ 22

21 ___ 13

59 ___ 37

40 ___ 40

40 ___ 10

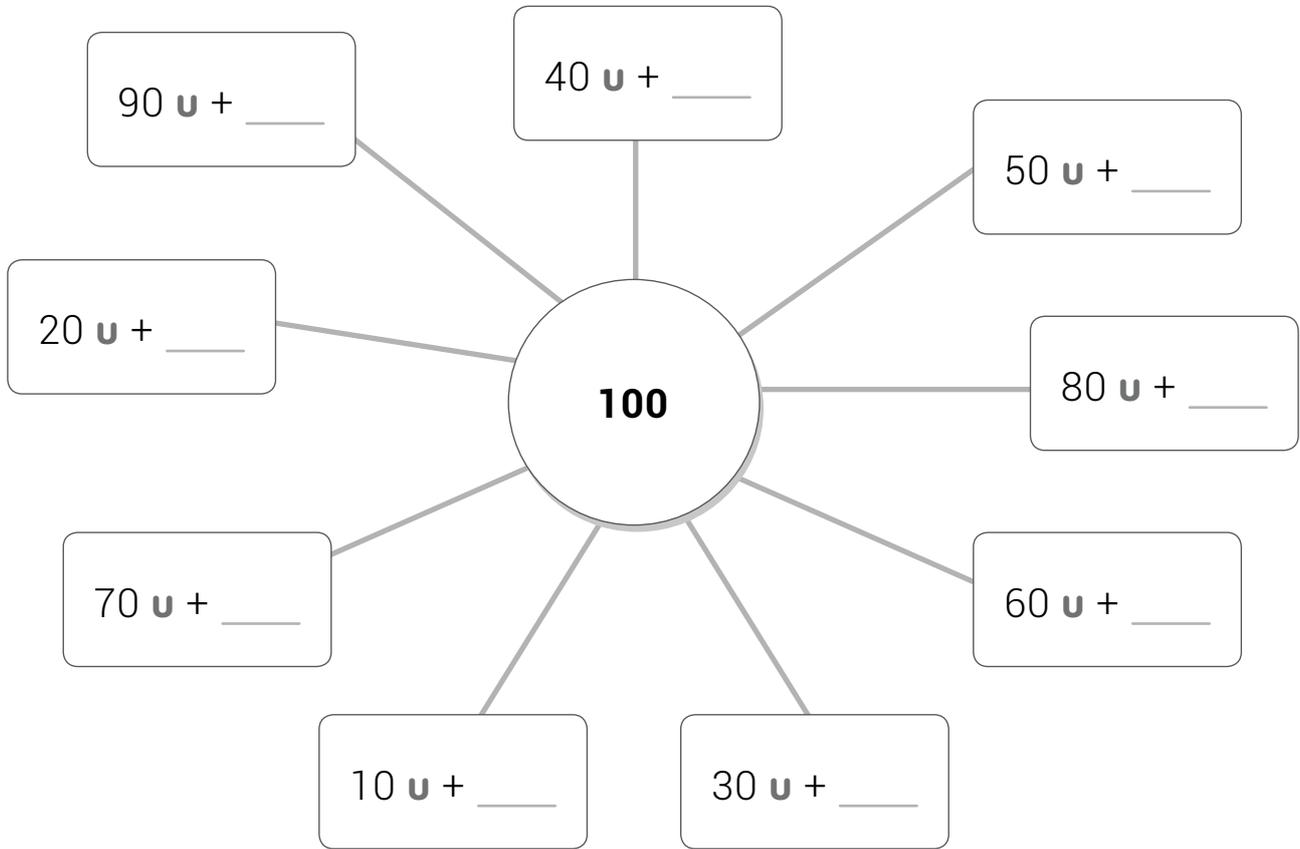
10 ___ 30

10 ___ 10

94 ___ 86

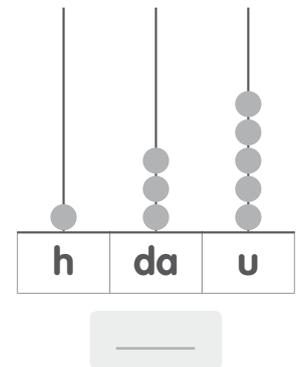
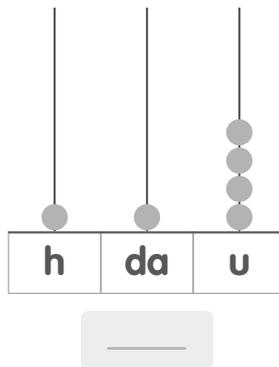
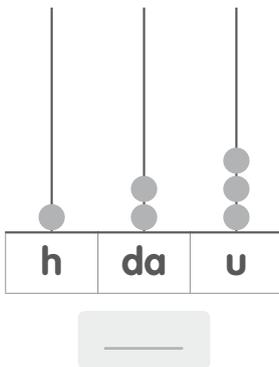
IL NUMERO 100

1 Quanto manca al 100? **Conta e completa.**



IL NUMERO

2 **Scrivi**, in cifre e in parola, i numeri rappresentati sugli abachi.



3 Osserva i blocchi e **completa** gli abachi in modo opportuno.

h	da	u					

h	da	u							

h	da	u							

h	da	u							

IL NUMERO

UNITÀ, DECINE, CENTINAIA

1 Indica il valore di ciascuna cifra evidenziata in neretto.

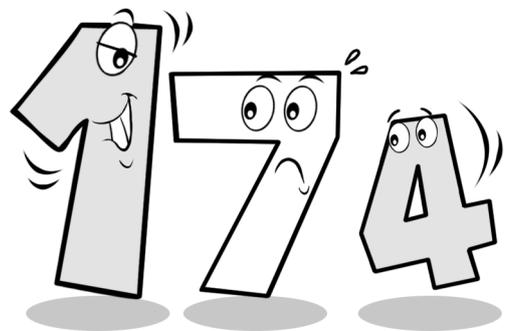
23	45	128	432	222	452	654	761	908	145

2 Scrivi in parola.

- 45 →
- 67 →
- 213 →
- 175 →
- 321 →
- 876 →
- 989 →

3 Scrivi in cifre.

- settantatré →
- centoventicinque →
- trecentodieci →
- quattrocentoventuno →
- centosettantaquattro →



4 Scomponi i seguenti numeri.

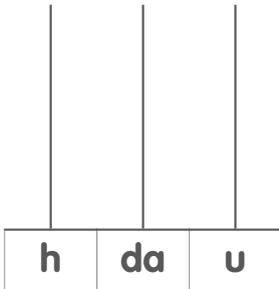
- | | | |
|-------------|-------------|-------------|
| 55 = | 303 = | 43 = |
| 120 = | 67 = | 129 = |
| 777 = | 243 = | 879 = |
| 412 = | 237 = | 612 = |
| 214 = | 555 = | 965 = |
| 443 = | 765 = | 654 = |
| 333 = | 122 = | 778 = |
| 222 = | 112 = | 898 = |

IL NUMERO

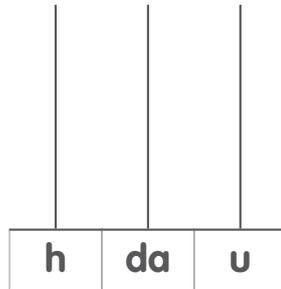
NUMERI E ABACHI

1 Rappresenta i numeri sull'abaco.

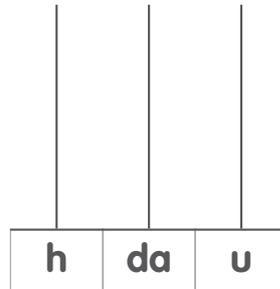
100



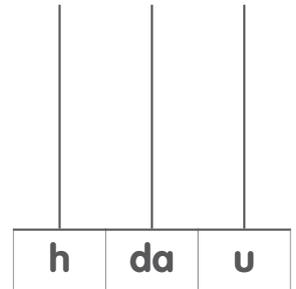
124



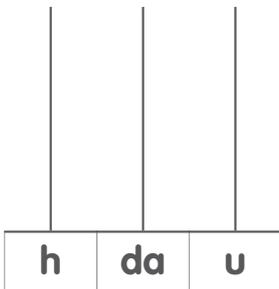
305



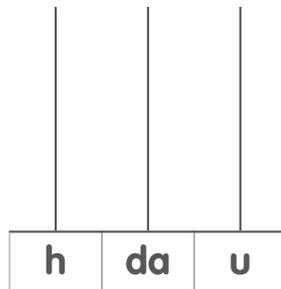
665



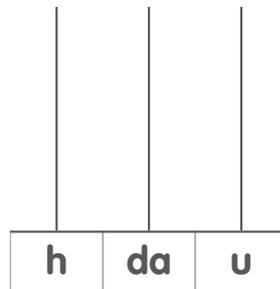
78



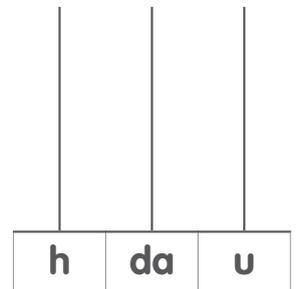
90



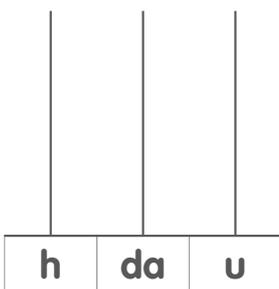
314



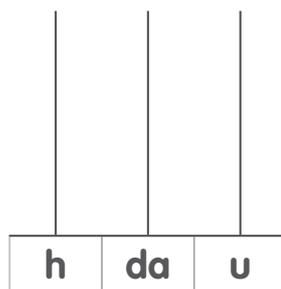
216



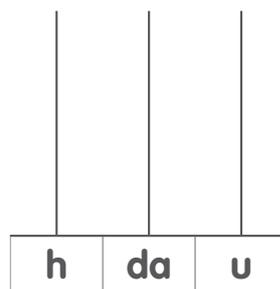
144



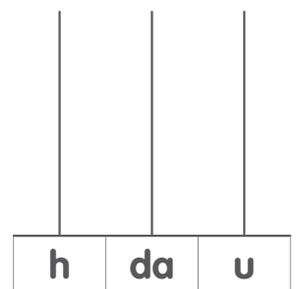
626



786



506



IL NUMERO

I NUMERI FINO A 999

1 Collega ogni numero scritto in parola al corrispondente numero in cifre.

Duecentocinquanta

193

Trecentoventisei

461

Centonovantatrè

250

Quattrocentosessantuno

510

Cinquecentodieci

629

Seicentoventinove

326

IL NUMERO

2 Completa con il segno > (maggiore), < (minore), = (uguale).

384 ___ 380

595 ___ 595

499 ___ 489

274 ___ 218

496 ___ 484

698 ___ 768

258 ___ 258

999 ___ 990

342 ___ 442

213 ___ 231

465 ___ 564

762 ___ 982

3 **Scrivi** il numero che precede e quello che segue.

___ | 384 | ___

___ | 579 | ___

___ | 595 | ___

___ | 399 | ___

___ | 600 | ___

___ | 258 | ___

___ | 596 | ___

___ | 768 | ___

___ | 990 | ___

___ | 287 | ___

___ | 333 | ___

___ | 798 | ___

___ | 401 | ___

___ | 429 | ___

___ | 571 | ___

___ | 193 | ___

___ | 458 | ___

___ | 360 | ___

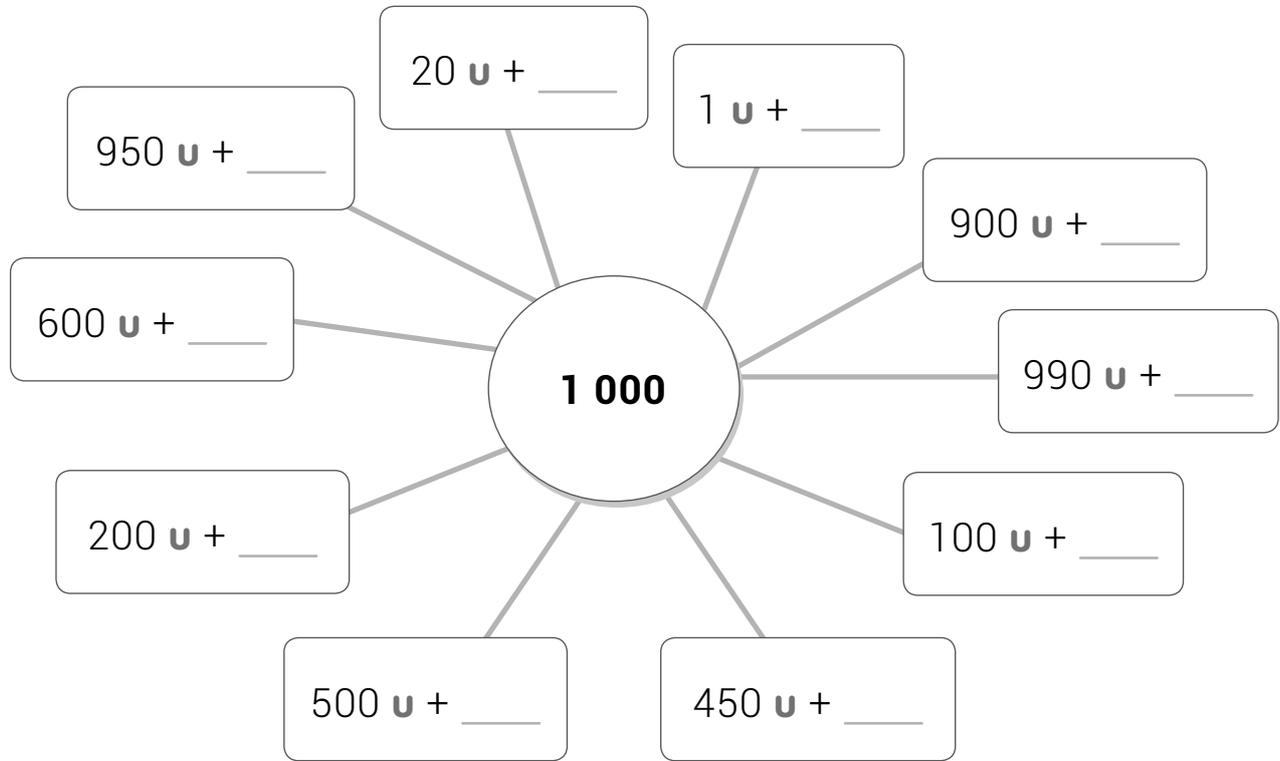
4 **Completa** le tabelle.

	+ 1 u	+ 1 da	+ 1 h
125			
324			
799			
510			
671			
458			
203			
879			

	+ 1 u	+ 1 da	+ 1 h
225			
524			
597			
719			
328			
497			
200			
689			

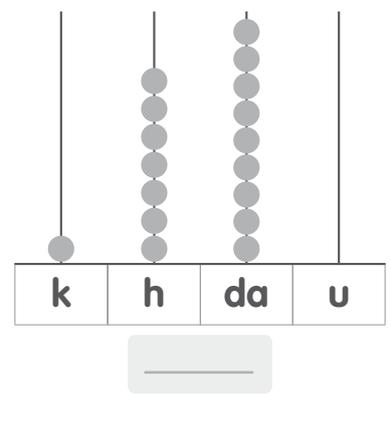
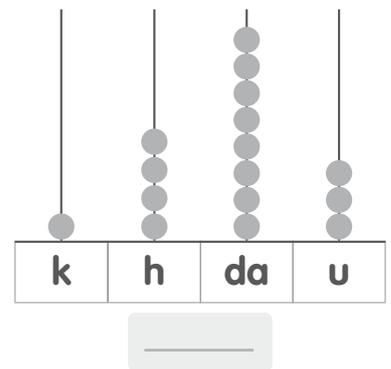
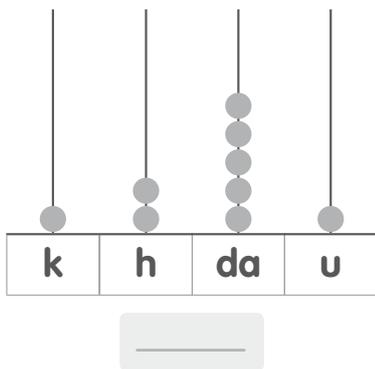
IL MIGLIAIO

1 Quanto manca al 1 000? **Conta e completa.**



IL NUMERO

2 **Rappresenta** sull'abaco i numeri indicati.



3 Osserva i blocchi e **completa** gli abachi in modo opportuno.

k	h	da	u				

k	h	da	u				

k	h	da	u				

k	h	da	u				

IL NUMERO

IL MIGLIAIO

1 Completa la tabella.

In cifre	k	h	da	u	In parola
4 126					
2 373					
1 290					
2 878					
1 571					
3 218					
1 864					

2 Collega ogni riquadro al numero corrispondente.

2 k 3 h 0 da 5 u

1 539

1 k 5 h 3 da 9 u

3 261

2 k 3 h 6 da 8 u

2 305

3 k 2 h 6 da 1 u

4 868

4 k 8 h 6 da 8 u

2 368

3 Componi i seguenti numeri.

• 1 k + 5 h + 4 da + 2 u = 1 000 + 500 + 40 + 2 = 1 542

• 2 k + 2 h + 3 da + 6 u = _____ = _____

• 1 k + 9 h + 8 da + 2 u = _____ = _____

• 3 k + 4 h + 7 da + 8 u = _____ = _____

• 4 k + 9 h + 3 da + 5 u = _____ = _____

• 2 k + 3 h + 7 da + 2 u = _____ = _____

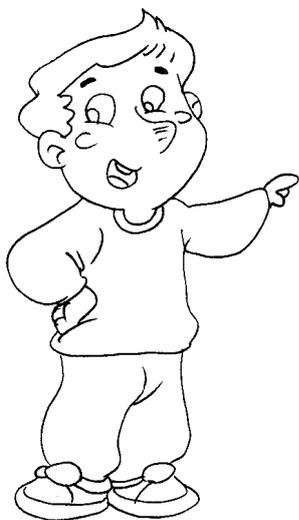
IL NUMERO

NUMERI IN TABELLA

1 Scomponi i seguenti numeri in tabella.

	k	h	da	u		in parola
1623					→	
3209					→	
6541					→	
2300					→	
3857					→	
1245					→	

2 Collega ogni riquadro al numero corrispondente.



4 k 3 h 2 da 6 u	4326
9 k 6 h 5 da 0 u	4470
3 k 5 h 2 da 1 u	9650
4 k 4 h 7 da 0 u	3521

3 Componi i seguenti numeri.

2 k + 4 h + 5 da + 6 u =

8 k + 3 h + 5 u + 1 k =

8 k + 1 h + 1 da + 0 u =

6 u + 1 da + 2 k + 4 h =

2 h + 2 da + 6 k + 7 u =

5 k + 3 h + 2 da + 7 u =

5 k + 2 h + 1 da + 0 u =

8 da + 3 h + 1 k + 9 u =

L'ADDIZIONE

1 Indica con una **X** se l'uguaglianza è vera (V) o falsa (F)

- ◆ $125 + 50 + 1\ 500 = 1\ 500 + 50 + 25$ V F
- ◆ $1\ 482 + 2 + 371 = 371 + 2 + 1\ 482$ V F
- ◆ $259 + 360 + 540 = 360 + 540 + 259$ V F
- ◆ $89 + 32 + 690 = 32 + 890 + 69$ V F

2 Completa la tabella calcolando a mente.

+	10	5	100	50	500	250	1 000
25							
90							
180							
490							
1500							

3 Scomponi gli addendi e calcola a mente, come nell'esempio.

- ◆ $54 + 21 = (50 + 20) + (4 + 1) = \underline{\quad\quad} + \underline{\quad\quad} = \underline{\quad\quad}$
- ◆ $98 + 63 = \underline{\quad\quad} + \underline{\quad\quad} = \underline{\quad\quad} + \underline{\quad\quad} = \underline{\quad\quad}$
- ◆ $53 + 47 = \underline{\quad\quad} + \underline{\quad\quad} = \underline{\quad\quad} + \underline{\quad\quad} = \underline{\quad\quad}$
- ◆ $39 + 92 = \underline{\quad\quad} + \underline{\quad\quad} = \underline{\quad\quad} + \underline{\quad\quad} = \underline{\quad\quad}$
- ◆ $66 + 84 = \underline{\quad\quad} + \underline{\quad\quad} = \underline{\quad\quad} + \underline{\quad\quad} = \underline{\quad\quad}$

4 Esegui le addizioni in colonna, con la prova, sul quaderno.

Senza cambio

$212 + 253 =$
 $704 + 125 =$
 $518 + 351 =$
 $615 + 234 =$

Con un cambio

$159 + 324 =$
 $818 + 222 =$
 $357 + 329 =$
 $418 + 191 =$

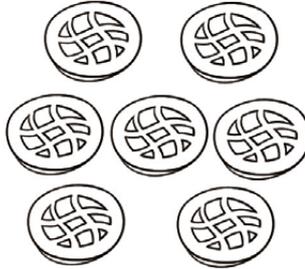
Con più cambi

$423 + 187 =$
 $376 + 256 =$
 $195 + 648 =$
 $237 + 585 =$

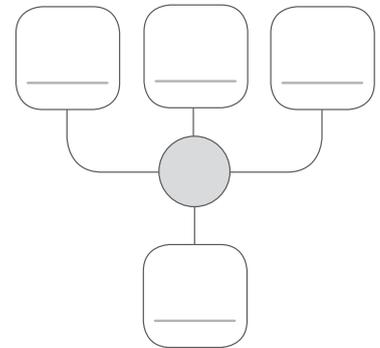
PROBLEMI CON L'ADDIZIONE

1 **Risoli** i seguenti problemi.

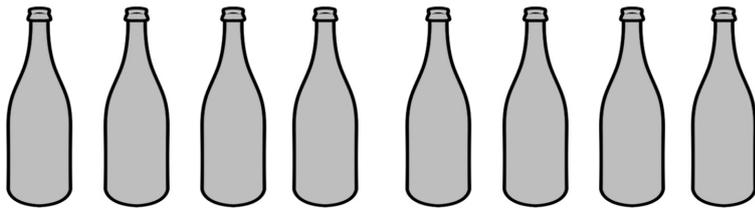
Nel bar di Luigi ci sono 12 crostate alla frutta, 22 alla fragola e 33 al cioccolato. Quante crostate in tutto?



Col diagramma

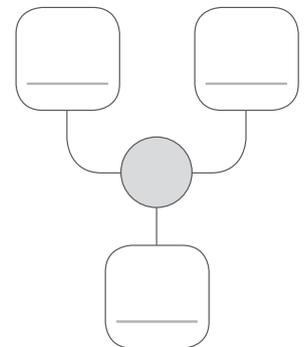


Risposta _____



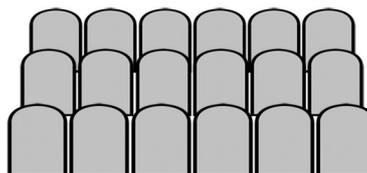
Il nonno di Piero ha venduto 345 bottiglie di vino rosso e 174 di vino bianco. Quante bottiglie ha venduto in tutto?

Col diagramma

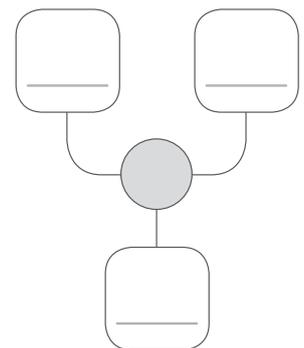


Risposta _____

Per lo spettacolo sono stati venduti 157 biglietti. Sono ancora disponibili 66 posti. Quanti spettatori può contenere il teatro?



Col diagramma



Risposta _____

OPERAZIONI

LA SOTTRAZIONE

1 Completa la tabella calcolando a mente.

-	9	90	10	100
127				
153				
216				
434				
548				
391				

2 Scrivi il numero mancante.

- ◆ $45 - \underline{\quad} = 18$
- ◆ $\underline{\quad} - 12 = 96$
- ◆ $224 - \underline{\quad} = 90$
- ◆ $84 - \underline{\quad} = 32$
- ◆ $\underline{\quad} - 16 = 57$
- ◆ $\underline{\quad} - 61 = 103$
- ◆ $52 - \underline{\quad} = 26$
- ◆ $154 - \underline{\quad} = 15$
- ◆ $\underline{\quad} - 74 = 120$
- ◆ $\underline{\quad} - 36 = 25$
- ◆ $320 - \underline{\quad} = 280$
- ◆ $\underline{\quad} - 110 = 483$

3 Esegui sul quaderno, applicando la proprietà invariante.

- ◆ $73 - 29 =$
- ◆ $58 - 19 =$
- ◆ $80 - 15 =$
- ◆ $217 - 33 =$
- ◆ $45 - 16 =$
- ◆ $124 - 28 =$
- ◆ $178 - 92 =$
- ◆ $142 - 18 =$

4 Esegui in colonna, con la prova, sul quaderno.

- | Senza cambio | Con un cambio | Con più cambi |
|---------------------|---------------------|---------------------|
| $4\ 520 - 1\ 310 =$ | $1\ 589 - 1\ 394 =$ | $2\ 458 - 1\ 673 =$ |
| $6\ 458 - 5\ 236 =$ | $4\ 279 - 1\ 836 =$ | $4\ 553 - 4\ 289 =$ |
| $4\ 558 - 1\ 241 =$ | $1\ 912 - 1\ 680 =$ | $7\ 217 - 5\ 844 =$ |
| $3\ 948 - 2\ 821 =$ | $2\ 508 - 2\ 314 =$ | $5\ 920 - 1\ 843 =$ |

SOTTRAZIONI

1 Esegui in colonna le seguenti sottrazioni.

k	h	da	u	
	4	2	8	-
		6	6	=

k	h	da	u	
	5	6	5	-
	3	5	1	=

k	h	da	u	
	7	3	7	-
	3	0	9	=

k	h	da	u		
	1	5	4	3	-
	9	7	1	=	

k	h	da	u		
	5	3	5	2	-
	2	2	2	7	=

k	h	da	u		
	4	3	5	2	-
	3	5	7	7	=

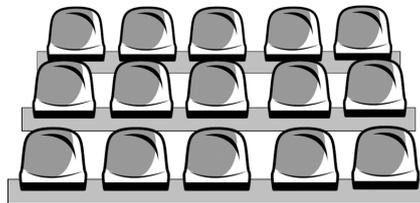
k	h	da	u		
	1	8	4	5	-
	1	3	5	8	=

k	h	da	u		
	2	3	2	0	-
	1	3	2	4	=

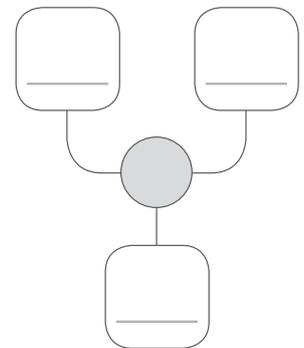
PROBLEMI CON LA SOTTRAZIONE

1 Risolvi i seguenti problemi.

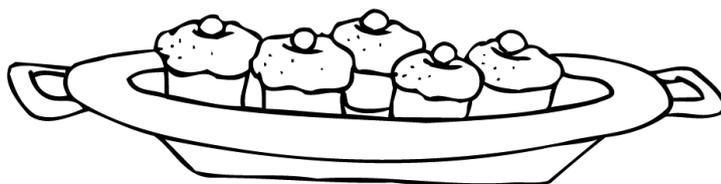
A teatro gli spettatori sono in tutto 438. Di questi 156 sono in platea. Quanti sono in galleria?



Col diagramma

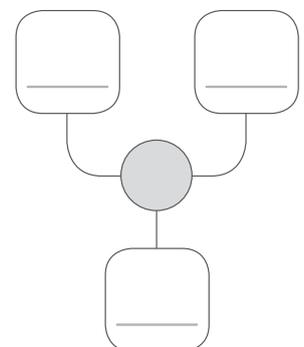


Risposta _____



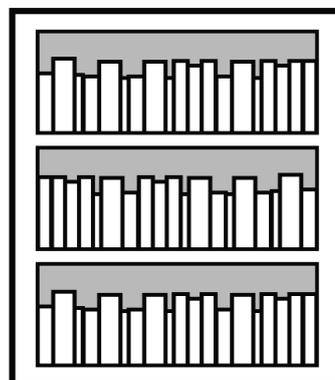
Il pasticcere deve preparare 180 zeppole. Ne ha preparate 93. Quante ne deve ancora preparare?

Col diagramma

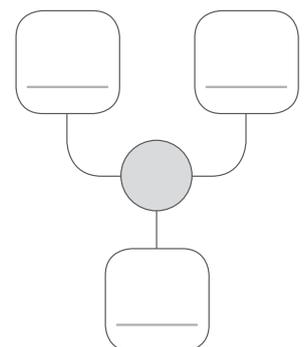


Risposta _____

In una libreria ci sono 326 libri di fiabe e 103 libri di favole. Quanti libri di fiabe ci sono in più?



Col diagramma



Risposta _____

SOTTRAZIONI E ADDIZIONI IN TABELLA

1 Esegui le seguenti sottrazioni e addizioni.

+ 10	
22	
55	
23	
108	
202	

+ 10	
32	
64	
43	
110	
321	

+ 100	
150	
500	
331	
1000	
2105	

+ 100	
240	
700	
762	
2300	
4500	

- 10	
78	
123	
40	
1121	
655	

- 10	
92	
176	
54	
2320	
454	

- 100	
333	
221	
677	
190	
432	

- 100	
432	
123	
873	
290	
655	

OPERAZIONI

2 Calcola a mente.

45 + 5 =

600 - 20 =

520 - 4 =

65 + 7 =

280 - 20 =

1400 + 600 =

63 + 10 =

450 - 90 =

800 - 200 =

59 + 6 =

250 - 50 =

700 + 300 =

LA TABELLA DELLA MOLTIPLICAZIONE

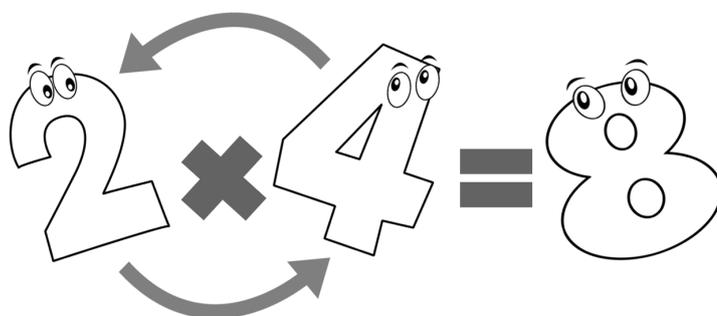
1 Completa la tabella della moltiplicazione.

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

OPERAZIONI

2 Vero o falso? Segna con una X.

- $22 \times 0 = 0$ V F
- $7 \times 7 = 42$ V F
- $12 \times 2 = 24$ V F
- $33 \times 3 = 92$ V F
- $50 \times 3 = 53$ V F
- $15 \times 1 = 151$ V F
- $36 \times 0 = 36$ V F



LA MOLTIPLICAZIONE

1 Completa le moltiplicazioni con il fattore o il prodotto mancante.

- ◆ $15 \times \underline{\quad} = 60$
- ◆ $24 \times 8 = \underline{\quad}$
- ◆ $100 \times \underline{\quad} = 700$
- ◆ $\underline{\quad} \times 7 = 51$
- ◆ $\underline{\quad} \times 5 = 250$
- ◆ $19 \times \underline{\quad} = 76$
- ◆ $\underline{\quad} \times 9 = 117$
- ◆ $33 \times 6 = \underline{\quad}$
- ◆ $\underline{\quad} \times 12 = 60$
- ◆ $32 \times \underline{\quad} = 192$
- ◆ $\underline{\quad} \times 20 = 400$
- ◆ $60 \times \underline{\quad} = 180$

2 Indica con una **X** quale proprietà è stata applicata: **C** (commutativa), **A** (associativa), **D** (distributiva).

- ◆ $16 \times 7 = (10 \times 7) + (6 \times 7) = 70 + 42 = 112$ C A D
- ◆ $48 \times 10 = 10 \times 48 = 480$ C A D
- ◆ $10 \times 9 \times 3 = 90 \times 3 = 270$ C A D

3 Completa le tabelle.

×	6	0	5	3
4				
10				
8				
7				

×	2	9	100	3
11				
5				
10				
6				

4 Cerchia i prodotti sbagliati e **scrivili** in modo corretto.

- ◆ $13 \times 10 = 130$
- ◆ $5 \times 1\ 000 = 5\ 000$
- ◆ $18 \times 100 = 1\ 800$
- ◆ $6 \times 1\ 000 = 600$
- ◆ $65 \times 10 = 650$
- ◆ $56 \times 10 = 5\ 600$
- ◆ $29 \times 10 = 290$
- ◆ $14 \times 100 = 140$
- ◆ $9 \times 1\ 000 = 900$
- ◆ $31 \times 100 = 310$
- ◆ $6 \times 100 = 600$
- ◆ $145 \times 10 = 1\ 450$

5 Esegui in colonna con la prova sul quaderno.

- ◆ $144 \times 6 =$
- ◆ $358 \times 3 =$
- ◆ $309 \times 7 =$
- ◆ $645 \times 5 =$
- ◆ $2\ 158 \times 7 =$
- ◆ $1\ 376 \times 4 =$
- ◆ $2\ 840 \times 3 =$
- ◆ $4\ 021 \times 2 =$
- ◆ $23 \times 15 =$
- ◆ $96 \times 34 =$
- ◆ $57 \times 26 =$
- ◆ $93 \times 62 =$
- ◆ $148 \times 32 =$
- ◆ $236 \times 16 =$
- ◆ $193 \times 13 =$
- ◆ $280 \times 14 =$

MOLTIPLICAZIONI

1 Esegui in colonna le seguenti moltiplicazioni.

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

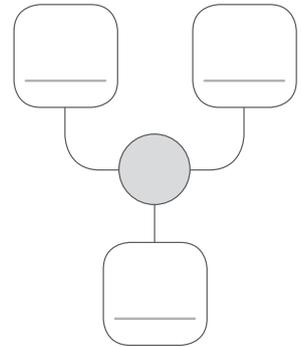
PROBLEMI CON LA MOLTIPLICAZIONE

1 **Risoli** i seguenti problemi.

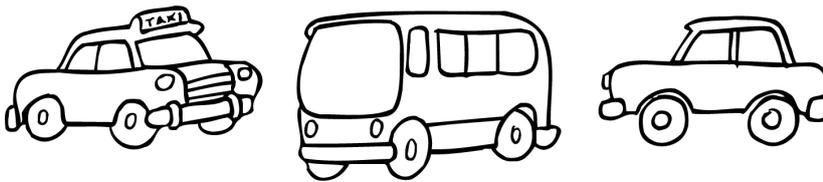
Luigi ha trovato 12 album di foto.
Ogni album ne contiene 68.
Quante foto in tutto?



Col diagramma

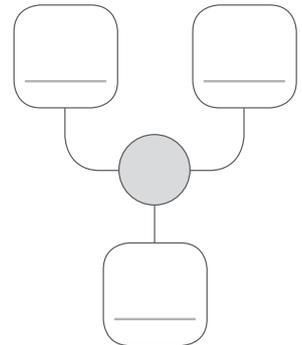


Risposta _____

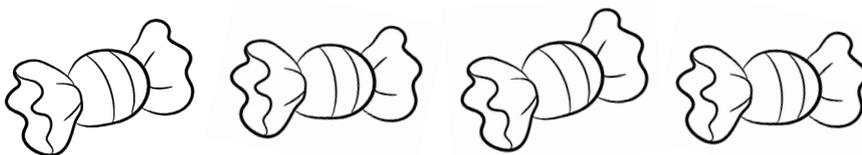


In un parcheggio vengono parcheggiate 276 auto ogni giorno.
Quante automobili in 30 giorni?

Col diagramma

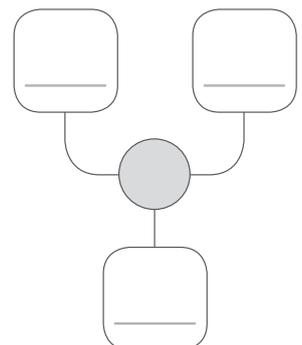


Risposta _____



Una confezione di caramelle costa 3 euro.
Lucia ne compra 4.
Quando spende in tutto?

Col diagramma



Risposta _____

OPERAZIONI

LA DIVISIONE

1 Indica con una **X** se il risultato è vero (V) o falso (F)

- | | |
|---|---|
| ◆ $230 : 10 = 23$ <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F | ◆ $630 : 70 = 90$ <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F |
| ◆ $450 : 5 = 90$ <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F | ◆ $124 : 4 = 31$ <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F |
| ◆ $360 : 9 = 4$ <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F | ◆ $69 : 3 = 33$ <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F |
| ◆ $240 : 6 = 40$ <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F | ◆ $95 : 5 = 19$ <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F |
| ◆ $500 : 50 = 10$ <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F | ◆ $240 : 6 = 40$ <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F |

2 Trova il divisore e completa le tabelle.

45	36	27	18	90	54	63	81
↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
5	—	—	—	—	—	—	—

36	24	30	12	60	54	18	42
↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
6	—	—	—	—	—	—	—

3 Esegui le divisioni sul quaderno, applicando la proprietà invariantiva.

- | | | | | |
|--------------|--------------|---------------|----------------|----------------|
| ◆ $33 : 3 =$ | ◆ $63 : 9 =$ | ◆ $60 : 5 =$ | ◆ $900 : 90 =$ | ◆ $360 : 40 =$ |
| ◆ $56 : 8 =$ | ◆ $42 : 7 =$ | ◆ $80 : 20 =$ | ◆ $240 : 80 =$ | ◆ $210 : 30 =$ |

4 Calcola a mente.

- | | | |
|---------------------|---------------------|-----------------------|
| ◆ $23 \times 10 =$ | ◆ $34 \times 100 =$ | ◆ $4 \times 1\,000 =$ |
| ◆ $781 \times 10 =$ | ◆ $4 \times 100 =$ | ◆ $8 \times 1\,000 =$ |
| ◆ $54 \times 10 =$ | ◆ $29 \times 100 =$ | ◆ $5 \times 1\,000 =$ |
| ◆ $762 \times 10 =$ | ◆ $2 \times 100 =$ | ◆ $7 \times 1\,000 =$ |

5 Esegui le divisioni in colonna, con la prova, sul quaderno.

Senza resto

- | | |
|-------------|-------------|
| $684 : 4 =$ | $208 : 2 =$ |
| $765 : 3 =$ | $784 : 7 =$ |
| $525 : 5 =$ | $845 : 5 =$ |
| $819 : 9 =$ | $288 : 4 =$ |

Con il resto

- | | |
|-------------|-------------|
| $847 : 4 =$ | $382 : 8 =$ |
| $235 : 6 =$ | $905 : 9 =$ |
| $492 : 7 =$ | $182 : 5 =$ |
| $851 : 3 =$ | $474 : 8 =$ |

DIVISIONI

1 Esegui in colonna le seguenti divisioni.

k	h	da	u	u
		5	6	7

k	h	da	u	u
		7	5	8

k	h	da	u	u
		8	1	9

k	h	da	u	u
		8	4	6

k	h	da	u	u
		6	5	2

k	h	da	u	u
		9	5	4

k	h	da	u	u
		7	3	2

k	h	da	u	u
		8	0	9

OPERAZIONI

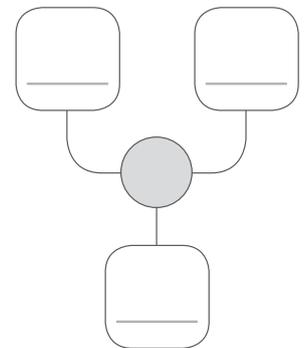
PROBLEMI CON LA DIVISIONE

1 Risolvi i seguenti problemi.



Gianni distribuisce 35 bicchieri su dei vassoi che ne possono contenere 5.
Quanti vassoi utilizza?

Col diagramma

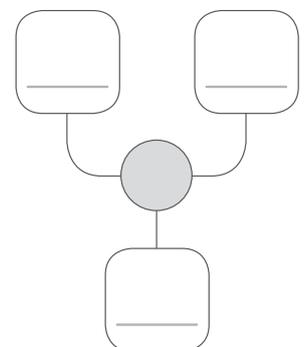


Risposta _____

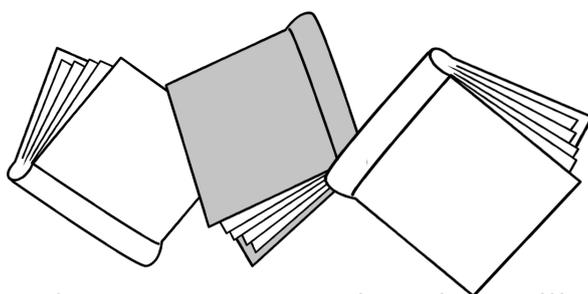


Un fioraio con 54 tulipani prepara 9 mazzi uguali.
Di quanti tulipani sarà formato ciascun mazzo?

Col diagramma

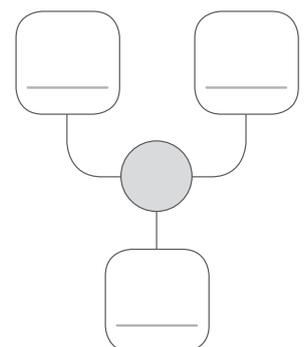


Risposta _____



In una scuola vengono acquistati 240 libri per allestire la biblioteca di classe. I libri vengono divisi in parti uguali in 8 classi. Quanti libri riceverà ogni classe?

Col diagramma

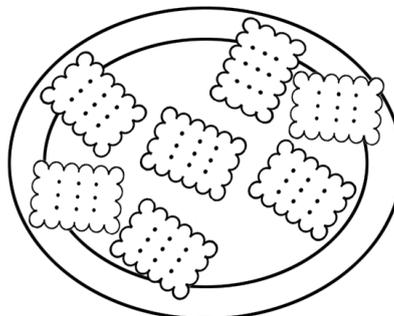
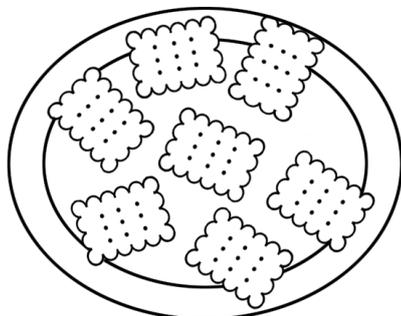


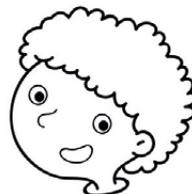
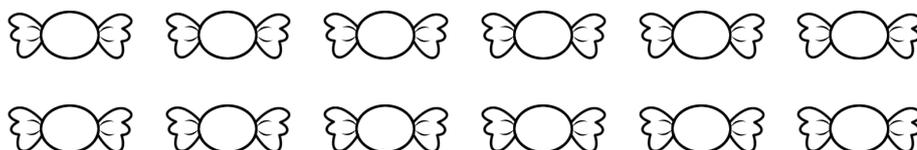
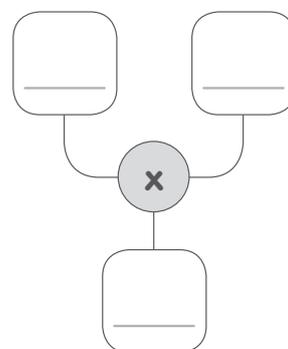
Risposta _____

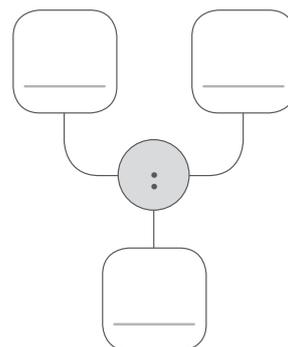
OPERAZIONI

PROBLEMI E DIAGRAMMI

1 Osserva i disegni, scrivi il problema e risolvi.



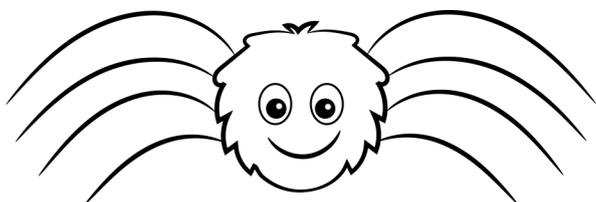




PROBLEMI

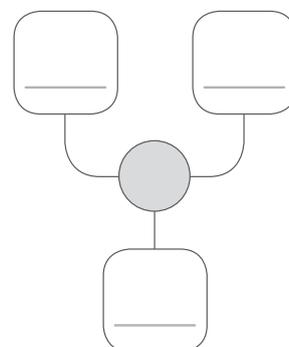
PROBLEMI

1 Risolvi i problemi, completando il diagramma.



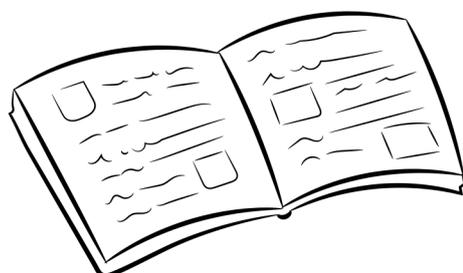
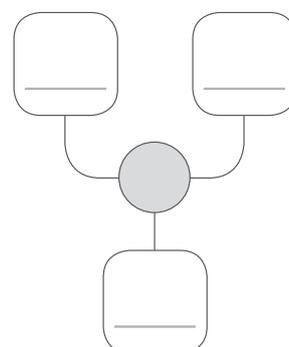
Un ragno ha 8 zampe. Se conto 48 zampe, quanti ragni ho visto?

Risposta _____



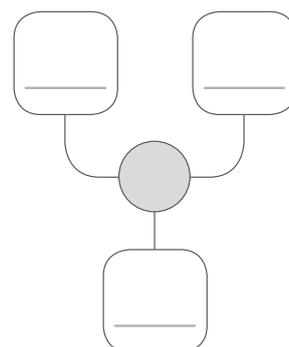
Luana ha comprato 3 vasi di cristallo e ha disposto 12 rose in ciascuno di essi. Quante rose in tutto?

Risposta _____

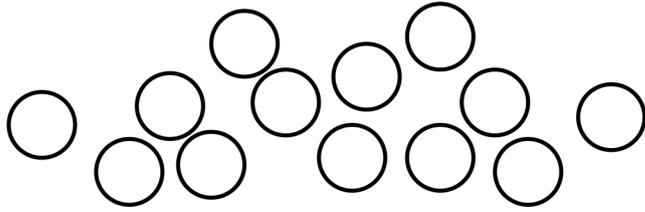


Ho comprato un giornalino di 90 pagine e ne ho già lette 49. Quante pagine mi mancano per finirlo?

Risposta _____

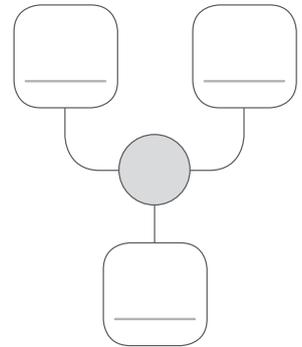


PROBLEMI



Vittorio ha una collezione di 65 palline di gomma. Per il suo compleanno Mario e Sergio gliene regalano altre 24. Quante palline avrà Vittorio?

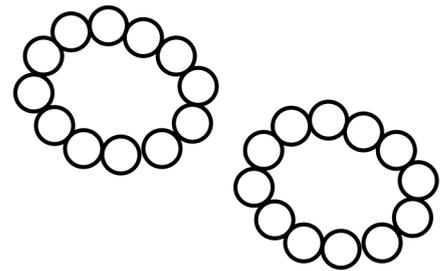
Risposta _____



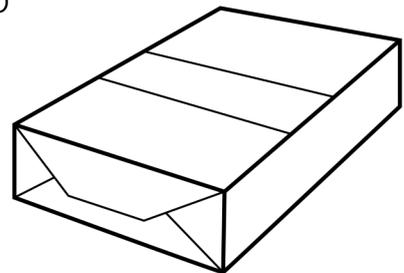
PROBLEMI

2 Risolvi i problemi sul quaderno con il diagramma.

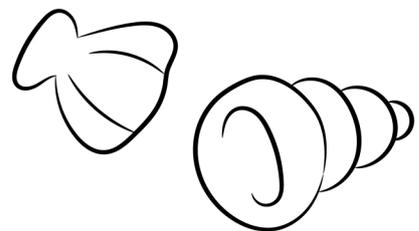
1. Usando 24 perline arancioni e 96 perline gialle, Licia ha confezionato 10 braccialetti. Quante perline ha usato per ogni braccialetto?



2. La maestra ha fatto 5 fotocopie per ognuno dei suoi 20 alunni, prendendo la carta da una risma di 100 fogli. Quanti fogli avanzano dalla risma?



3. Stefano sta giocando in spiaggia con le conchiglie. Ne perde 19 e ora gliene sono rimaste solo 27. Quante conchiglie aveva inizialmente Stefano?

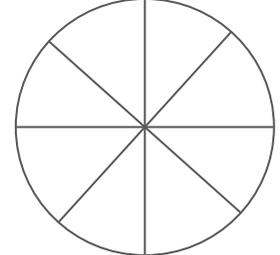
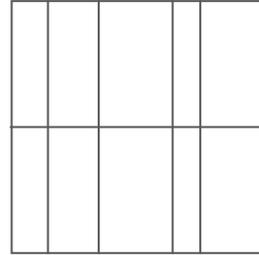
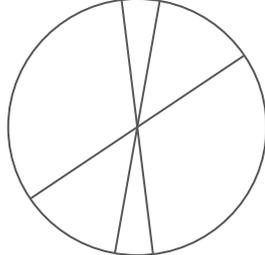
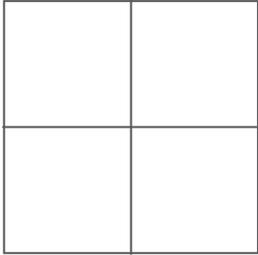


4. A scuola c'è stata una riunione a cui hanno partecipato 26 papà, 42 mamme e 9 insegnanti. Quanti erano i genitori presenti?

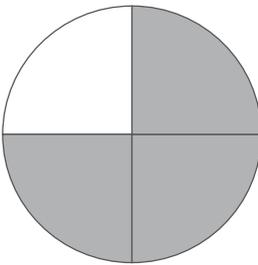


LE FRAZIONI

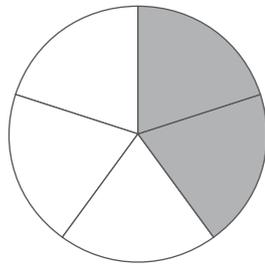
1 **Colora** solo gli interi frazionati correttamente.



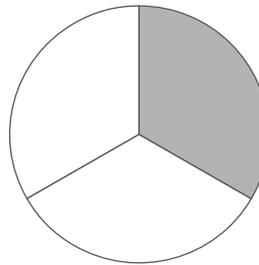
2 **Cerchia** la frazione corrispondente alle parti colorate di ciascuna figura.



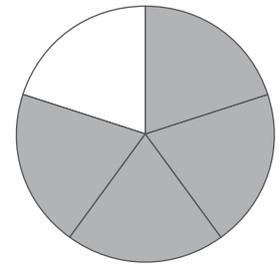
$$\frac{3}{4} \quad \frac{4}{3} \quad \frac{2}{6}$$



$$\frac{2}{3} \quad \frac{5}{2} \quad \frac{2}{5}$$



$$\frac{1}{3} \quad \frac{2}{3} \quad \frac{3}{3}$$



$$\frac{5}{4} \quad \frac{6}{7} \quad \frac{4}{5}$$

FRAZIONI

FRAZIONI

3 **Colora** la parte corrispondente alla frazione indicata.



DALLE FRAZIONI DECIMALI AI NUMERI DECIMALI

1 Cerchia solo le frazioni decimali.

$$\frac{1}{10} \quad \frac{5}{9} \quad \frac{4}{100} \quad \frac{36}{1000} \quad \frac{45}{50} \quad \frac{2}{7} \quad \frac{35}{10} \quad \frac{96}{1000} \quad \frac{3}{8} \quad \frac{15}{100} \quad \frac{5}{70}$$

2 Trasforma le frazioni decimali in numeri decimali.

$$\begin{array}{ccc} \frac{23}{100} \longrightarrow & \frac{1}{10} \longrightarrow & \frac{27}{10} \longrightarrow \\ \frac{45}{10} \longrightarrow & \frac{96}{1000} \longrightarrow & \frac{782}{1000} \longrightarrow \\ \frac{782}{1000} \longrightarrow & \frac{85}{100} \longrightarrow & \frac{147}{1000} \longrightarrow \end{array}$$

3 Collega con una linea ogni frazione al corrispondente numero decimale.

$$\frac{5}{10} \quad \frac{36}{100} \quad \frac{59}{100} \quad \frac{459}{1000} \quad \frac{7}{10} \quad \frac{15}{100} \quad \frac{45}{1000} \quad \frac{36}{10} \quad \frac{158}{100}$$

0,36 0,5 0,59 3,6 1,58

0,459 0,7 0,15 0,045

4 Scomponi i numeri nella tabella.

	k	h	da	u	,	d	c	m
145,23								
0,058								
3,89								
1 483,5								
81,067								
4 789,741								

FRAZIONI

L'EURO

1 La tabella riporta gli acquisti in un negozio di abbigliamento. **Completa.**

Oggetto	Prezzo	Pagamento	Resto
	€ 35,00		1 banconota da € _____ e 1 da € _____
	€ 12,00	€ _____	
	€ 68,00		3 banconote da € _____ e 2 monete da € _____
	€ 18,00	€ _____	

MISURE

2 **Completa** la tabella degli acquisti in cartoleria.

Oggetti	Quantità	Costo unitario	Costo totale
quaderni	5	€ _____	€ 5,00
matite	8	€ 0,50	€ _____
album	3	€ _____	€ 6,00
penne	10	€ 1,50	€ _____
cartelline	_____	€ 2,50	€ 7,50
libri	_____	€ 7,00	€ 28,00

EQUIVALENZE

1 Completa le tabelle.

MISURE DI LUNGHEZZA

km	hm	dam	m
		600	
	40		
			5 000
8			
			4 000

m	dm	cm	mm
		700	
	30		
			2 000
1			
			9 000

MISURE DI CAPACITÀ

l	dl	cl	ml
		300	
	80		
			5 000
7			
			6 000

hl	dal	l
	300	
9		
		200
		1 000
40		

MISURE DI PESO

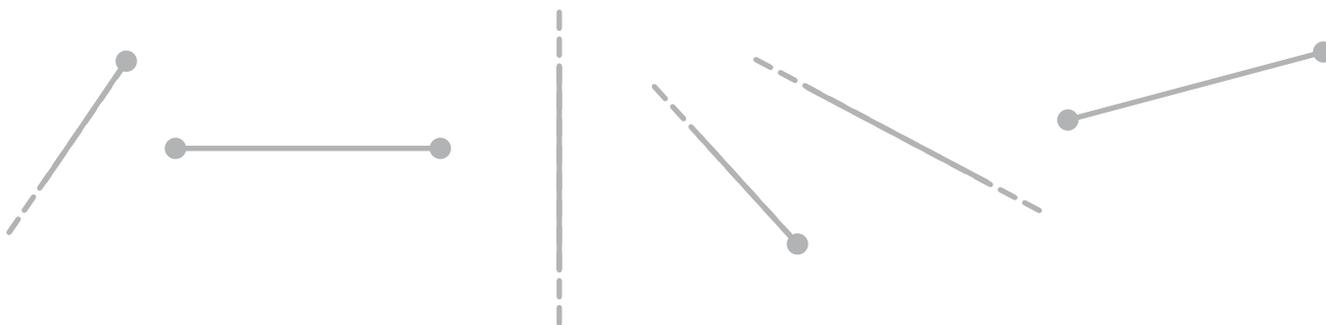
g	dg	cg	mg
			4 000
2			
		600	
	80		
9			

kg	hg	dag	g
5			
	30		
		700	
			4 000
	60		

MISURE

RETTA, SEMIRETTA E SEGMENTO

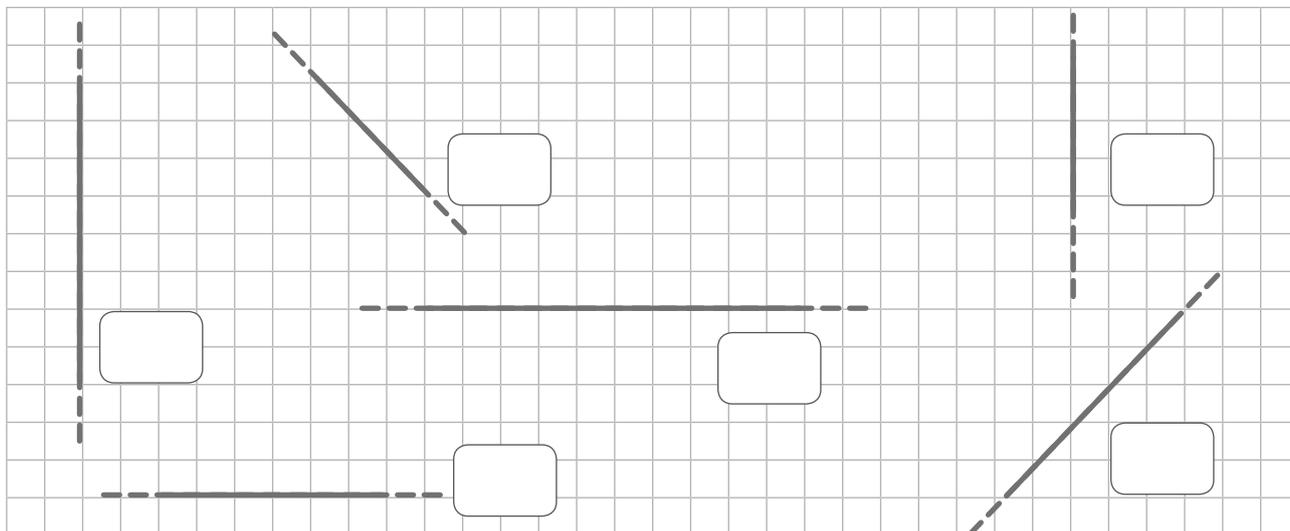
1 Ripassa con il rosso le rette, con il verde le semirette, con il blu i segmenti.



2 Disegna 2 rette incidenti, 2 rette parallele e 2 rette perpendicolari.



3 Osserva le rette e nel quadrato scrivi **O** se è orizzontale, **V** se è verticale, **OB** se è obliqua.



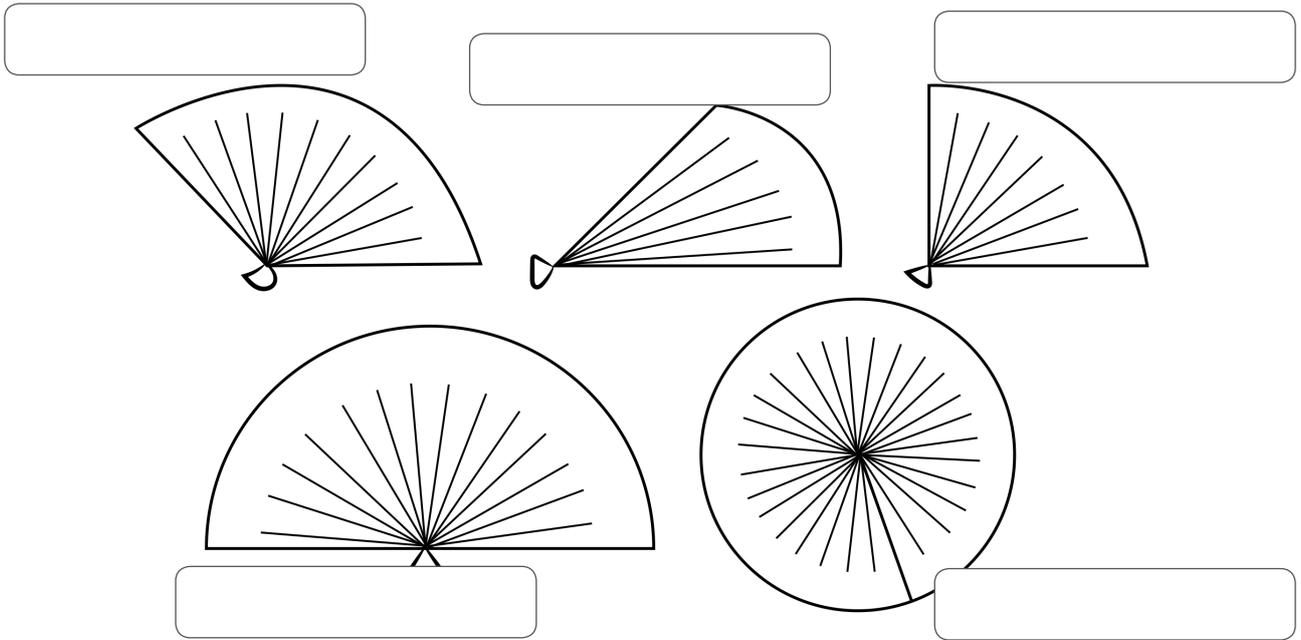
SPAZIO E FIGURE

GLI ANGOLI

1 In ogni angolo **colora** di blu i lati, di giallo l'ampiezza e di verde il vertice.



2 **Osserva** i ventagli e **scrivi** quale angolo formano.



3 **Indica** con una **X** se l'affermazione è vera (V) o falsa (F).

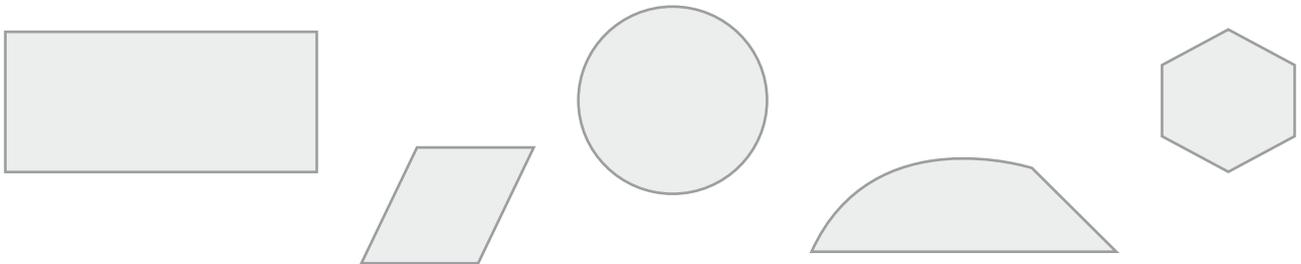
- La grandezza dell'angolo si chiama ampiezza.
- L'angolo acuto è più ampio dell'angolo retto.
- L'angolo piatto è il doppio dell'angolo retto.
- L'angolo giro è la metà dell'angolo retto.
- L'angolo ottuso è più ampio dell'angolo retto.

V	F
V	F
V	F
V	F
V	F

SPAZIO E FIGURE

I POLIGONI

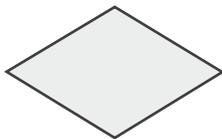
1 **Cancella** con una **X** i non poligoni. Nei poligoni **ripassa** di rosso i lati, **colora** in giallo gli angoli e **segna** di verde i vertici.



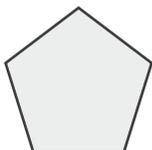
2 **Completa** con il nome del poligono.



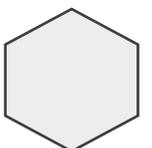
Ha 3 lati e 3 angoli _____



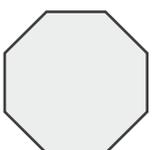
Ha 4 lati e 4 angoli _____



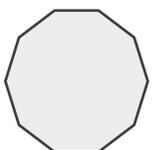
Ha 5 lati e 5 angoli _____



Ha 6 lati e 6 angoli _____



Ha 8 lati e 8 angoli _____

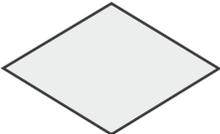
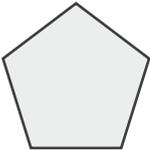
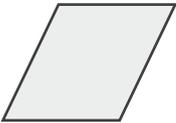
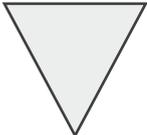


Ha 10 lati e 10 angoli _____

I POLIGONI

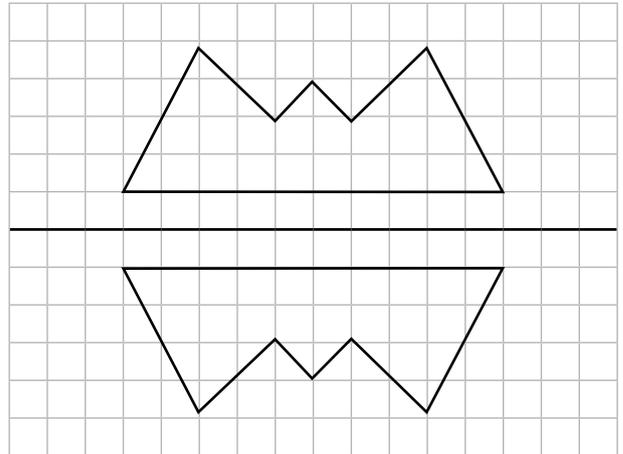
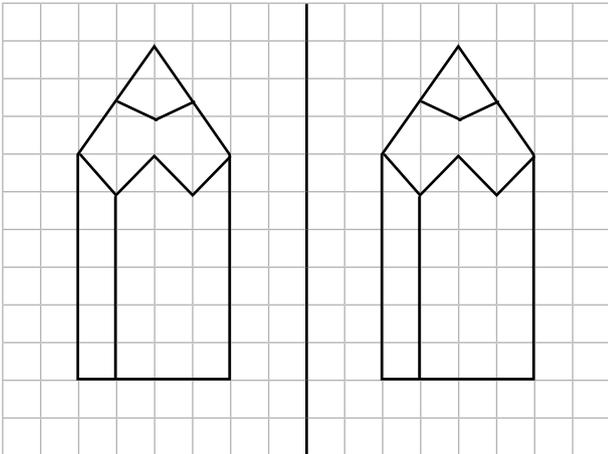
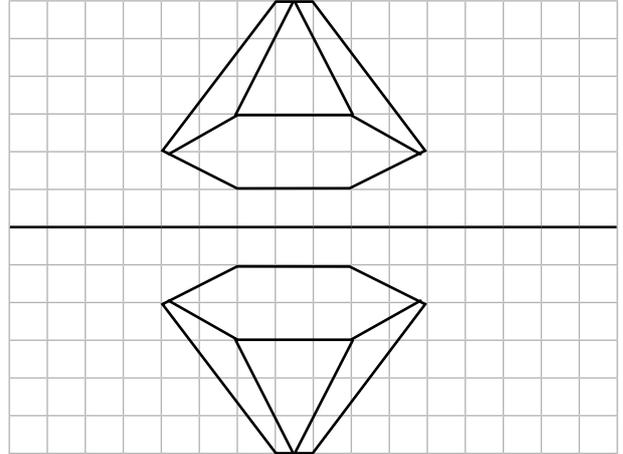
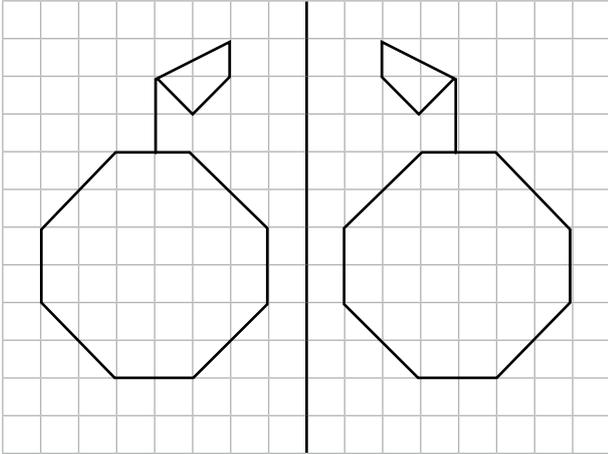
1 **Completa** la tabella indicando il numero dei lati, dei vertici e degli angoli di ogni figura.

SPAZIO E FIGURE

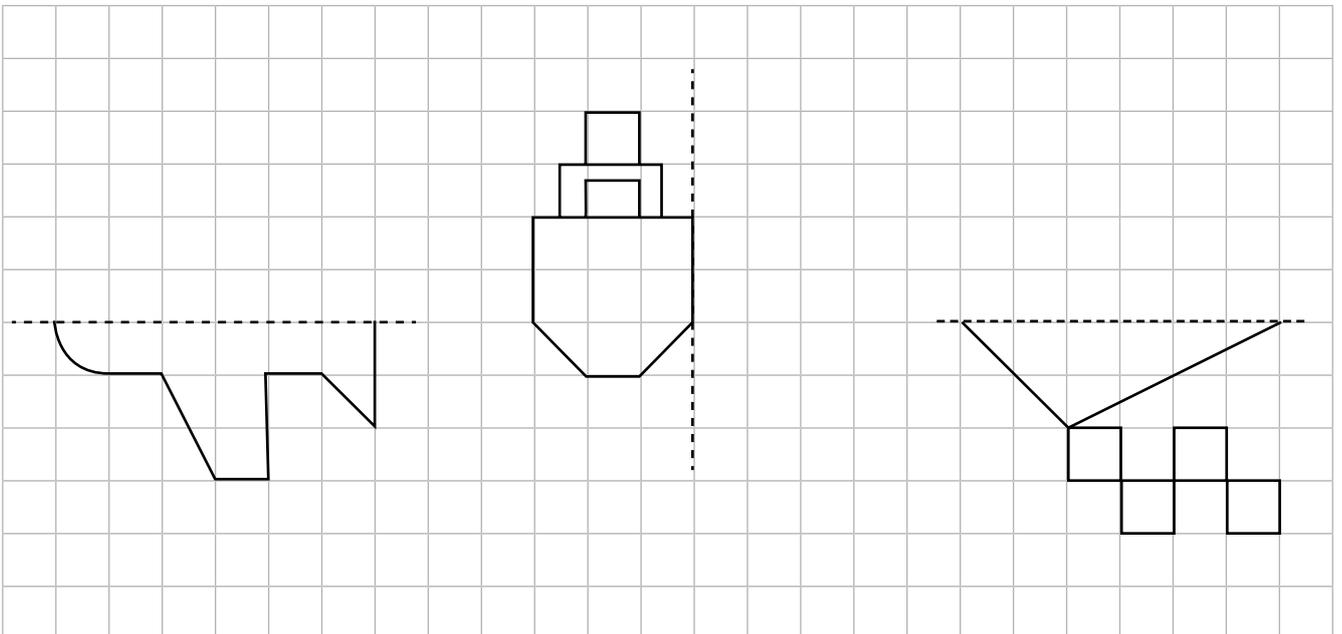
	numero lati	numero vertici	numero angoli
			
			
			
			
			
			
			
			

LA SIMMETRIA

1 Osserva le coppie di figure e colora solo quelle simmetriche.



2 Disegna una figura simmetrica a quella data.



CODING

Coding significa “programmazione informatica”. È il processo che ci permette di interagire con il computer, dando indicazioni su che cosa fare, utilizzando comandi in modo molto semplice.

Nell’ambito didattico, il coding ha un respiro più ampio, poiché mira allo **sviluppo del pensiero computazionale**, ovvero “un processo mentale che consente di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici pianificando una strategia. È un **processo logico creativo** che, più o meno consapevolmente, viene messo in atto nella vita quotidiana per affrontare e risolvere problemi.

L’**educazione ad agire consapevolmente** tale strategia consente di apprendere ad affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee”.

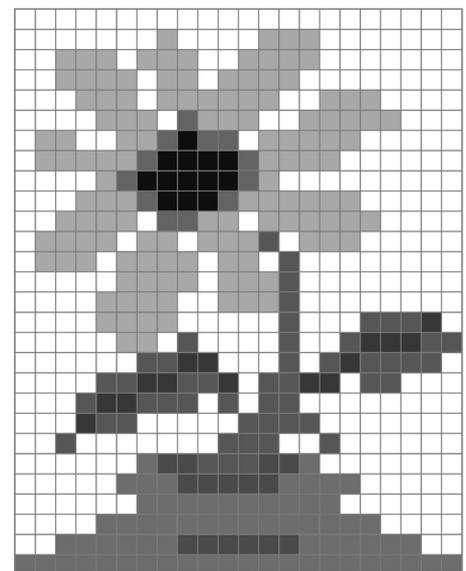
Nella didattica è possibile “fare coding” anche senza macchine, robot o computer, poiché si stimola la capacità di problem solving ogni volta che si propone al bambino un problema da risolvere attraverso sequenze e procedure, un labirinto dal quale uscire, una sequenza da interpretare e decodificare. Tutto ciò avrà valenza se accompagnato da riflessione, ricostruzione metacognitiva, esplicitazione e giustificazione delle scelte operate.

I bambini sono abituati a seguire sequenze e procedure, sono nativi digitali, ma spesso usano tablet, smartphone, videogiochi meccanicamente, da semplici fruitori. Sarà allora opportuno proporre loro attività di coding in chiave ludica, per suscitare interesse e curiosità e, perché no, per imparare divertendosi.

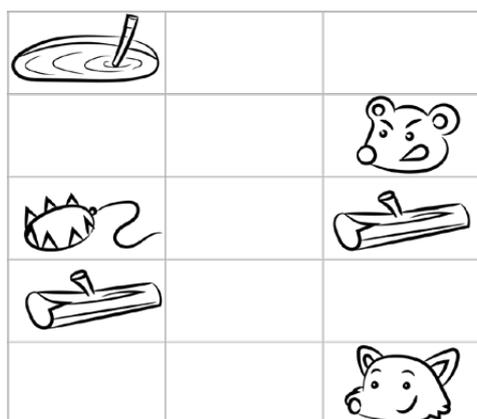
Tutte le attività favoriscono il lavoro in coppia o in gruppo, per approcciarsi al coding e al contempo favorire l’**apprendimento cooperativo**.

Il coding, infine, permette ai bambini di **sviluppare la loro creatività**: consente di realizzare musica, opere d’arte e molto altro, attraverso il proprio gusto e la personale sensibilità.

La **programmazione visuale tramite la Pixel Art** è il metodo più intuitivo e divertente per introdurre il pensiero computazionale. Permette di creare immagini con i colori dei disegni, interpretando indicazioni in codice. Il bambino deve ricavare il codice dall’immagine, ma potrete proporre anche codici da trasformare in immagini, utilizzando fogli a quadretti e realizzando un reticolo con numeri e lettere, come il piano della



battaglia navale. Ogni quadretto è un pixel e corrisponderà ad un colore. Per creare immagini e ricavarne codici esistono molti siti. Uno strumento di programmazione visuale semplice e accattivante, per coinvolgere i bambini nel fantastico mondo del coding, è la piattaforma del sito www.zaplycode.it.



Altrettanto divertente è il gioco dei **labirinti su reticolo**, da realizzare sia su carta che sul pavimento. Si tratta di dare o ricavare indicazioni per arrivare tutti insieme ad una meta, trovando la via più breve o superando ostacoli, accettando l'errore (**bug**) e lavorando insieme per scoprire dove si è sbagliato (**debugging**) per trovare la soluzione.

Viene, quindi, **stimolato il lavoro di squadra**, in quanto in qualsiasi team di sviluppo di un software, le soluzioni non vanno mai a vantaggio del singolo individuo, bensì dell'intero gruppo.

“Questo insegna ai bambini che **copiare non è necessariamente una cosa brutta**: apprendere dagli altri un modo di fare corretto, senza rubarlo ma riconoscendolo come tale, è una tappa importante di crescita. Utile anche a migliorare il confronto con i coetanei, perché ci si abitua ad accogliere il punto di vista diverso e a lavorare insieme sullo stesso progetto”, dice **Barbara Laura Alaimo**, pedagoga e cofondatrice di Coderdojo Milano.

ATTIVITÀ DI PIXEL ART

1 **Colora** le caselle seguendo il codice. Che cosa apparirà?

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

ROSSO:

F,2 • F,3 • F,4 • F,5 • F,6 • F,7

ARANCIONE:

B,1 • B,2 • C,2 • D,2 • B,3 • C,3 • D,3 • E,3 • C,4 • D,4 • E,4 • L,1 • L,2 • I,2 • H,2 • L,3 • I,3 • H,3 • G,3 • I,4 • H,4 • G,4

VERDE:

D,5 • E,5 • E,6 • D,6 • C,6 • B,7 • C,7 • D,7 • C,8
G,5 • H,5 • G,6 • H,6 • I,6 • H,7 • I,7 • L,7 • I,8

NERO:

E,1 • G,1

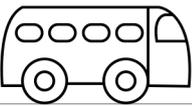
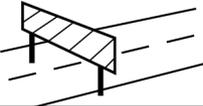
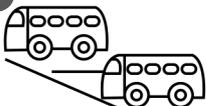
2 Provate a creare un'immagine sul foglio quadrettato e poi, divisi in squadre, sfidate i vostri compagni a realizzare l'immagine seguendo il vostro codice.

RETICOLI E LABIRINTI

1 Usando le frecce \uparrow \downarrow \rightarrow \leftarrow , **traccia** il percorso che la volpe deve seguire per giungere alla sua tana, evitando gli ostacoli e i pericoli.

	ARRIVO				
					
					
					PARTENZA
					

2 Usando le frecce \uparrow \downarrow \rightarrow \leftarrow , **traccia** i due possibili percorsi che l'autobus deve seguire per giungere al deposito, evitando gli ostacoli.

	PARTENZA				
					
					
					
					ARRIVO
					

Percorso 1 _____

Percorso 2 _____

SOLIDO - LIQUIDO - GASSOSO

1 **Completa** la tabella mettendo la **X** al posto giusto.

	solido	liquido	gassoso
acqua			
albero			
libro			
fumo			
bottiglia			
pallone			
aria			
latte			
coltello			
aranciata			

2 **Completa** scrivendo correttamente le parole.

L'acqua che beviamo per dissetarci, l'acqua dei mari e dei fiumi si trova allo stato

L'acqua, però, si trova anche allo stato quando a causa del diventa ghiaccio.

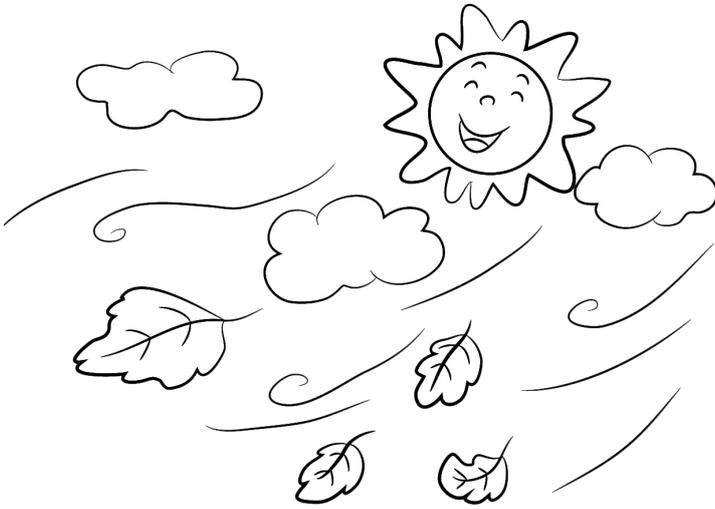
L'acqua è allo stato gassoso quando a causa del diventa vapore acqueo.

Intorno a noi tutto è fatto di materia: gli esseri viventi,
.....

LA MATERIA

L'ARIA

1 **Scrivi** alcune situazioni in cui puoi accorgerti della presenza dell'aria.



Mi accorgo dell'aria quando

.....

Da che cosa è composta l'aria?

.....

LA MATERIA

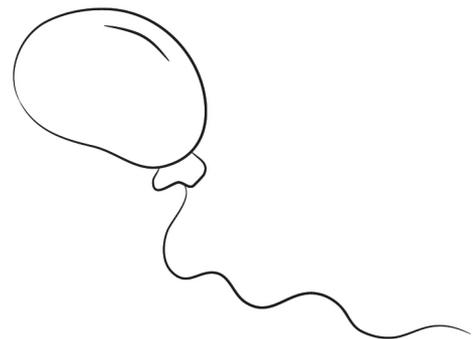


Come si chiama il gas presente nell'aria che ci è indispensabile per vivere?

.....

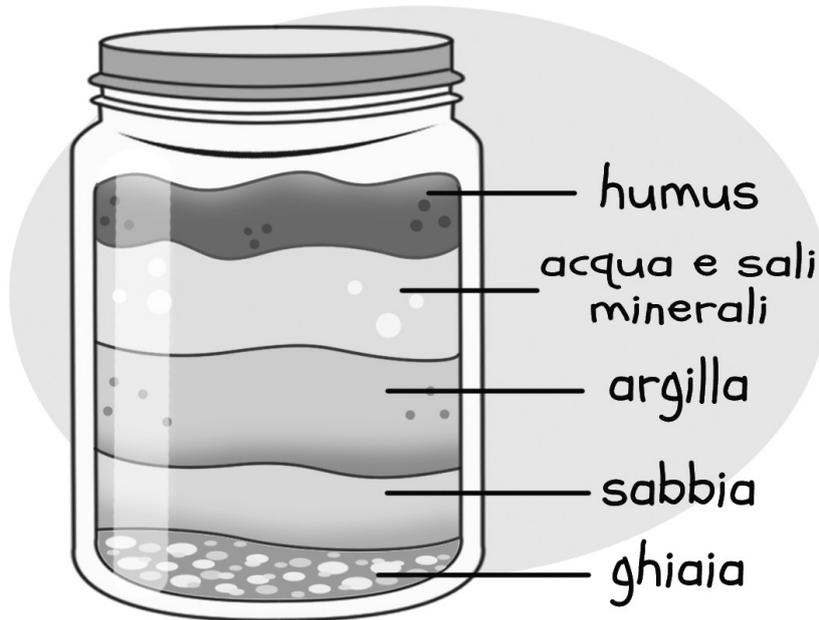
Quali sono le caratteristiche dell'aria?

.....



IL TERRENO

1 Osserva e rispondi.



Come si chiamano i diversi strati del terreno e in quale ordine sono disposti partendo dal basso?

.....

Che cos'è l'humus?

.....

Qual è la funzione del terreno?

.....

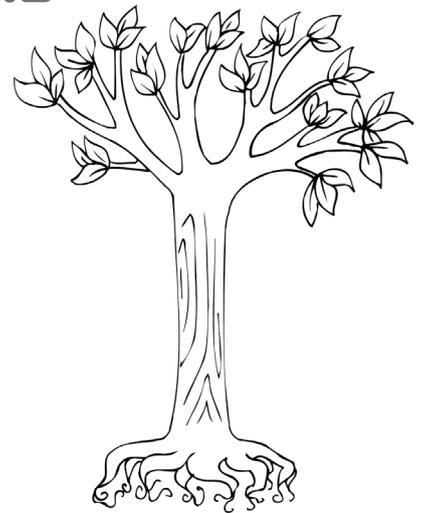
GLI ESSERI VIVENTI

1 Completa.

Tutti gli esseri viventi hanno un ciclo vitale: infatti nascono,
 e

LA PIANTA E IL FIORE

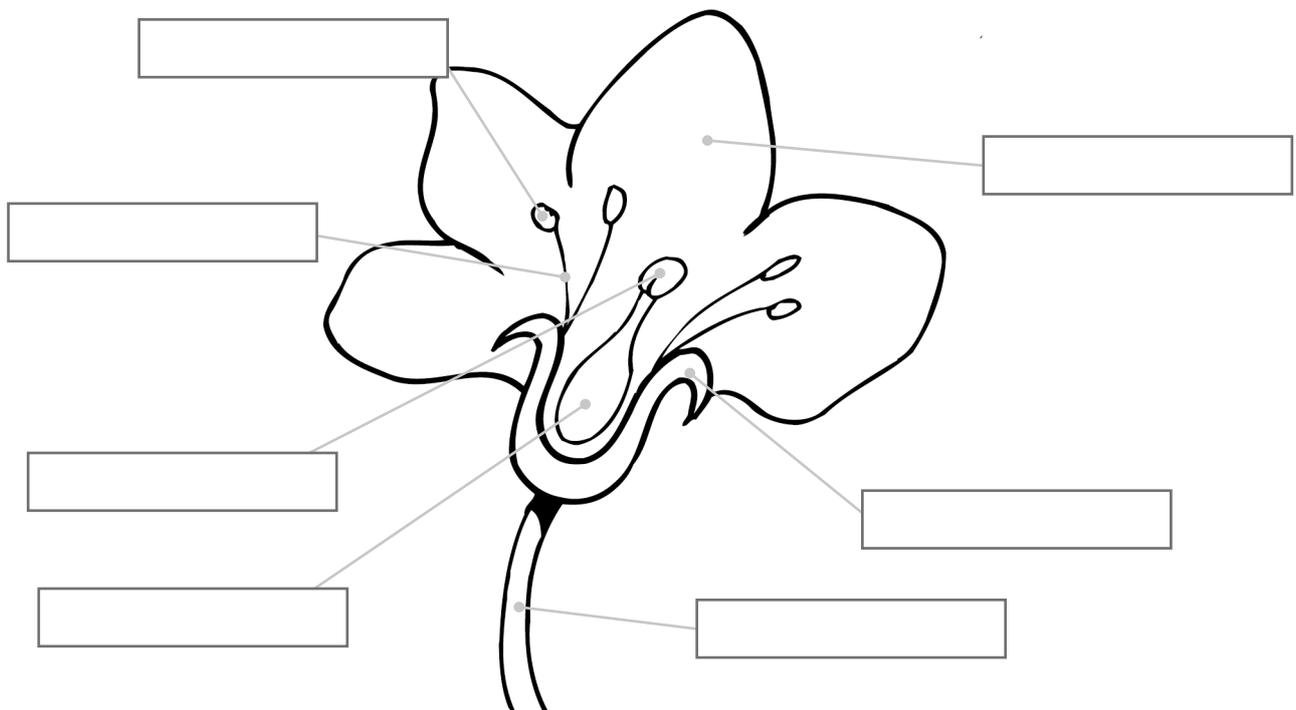
	funzione
radici	
tronco	
foglie	
fiore	
frutto	



ESSERI VIVENTI

2 Scrivi nei cartellini il nome delle parti principali del fiore.

corolla - calice - peduncolo - antera - stame - pistillo - ovario.



VERTEBRATI E INVERTEBRATI

1 Completa scegliendo tra le seguenti parole:

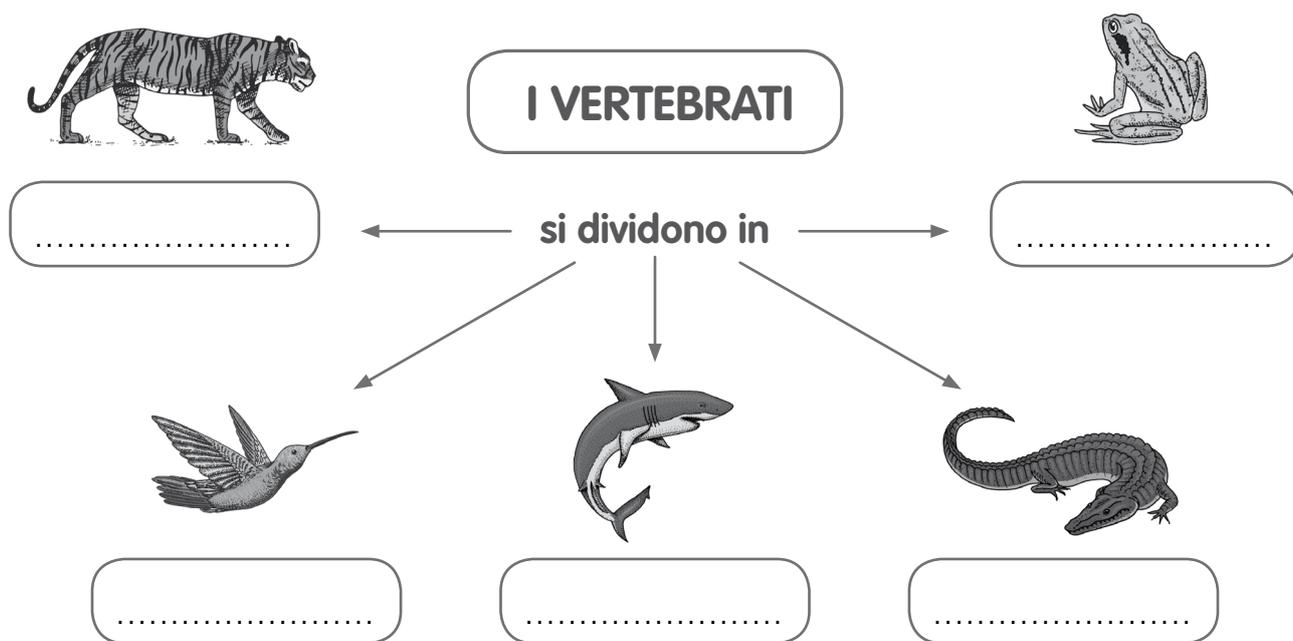
**scheletro – privi di ossa – colonna vertebrale
vertebrati – invertebrati.**

Gli animali si dividono in due grandi gruppi : i
e gli

I vertebrati possiedono uno, sostenuto da
una

Gli invertebrati sono

2 Completa la mappa, osservando le immagini.



3 Indica con una **X** se l'affermazione è vera (V) o falsa (F).

- ◆ I pesci respirano attraverso le squame V F
- ◆ Gli anfibi possono vivere sia in acqua che sulla terraferma V F
- ◆ I rettili sono animali a sangue freddo V F
- ◆ Gli uccelli depongono le uova V F
- ◆ I mammiferi allattano i cuccioli V F

VERTEBRATI E INVERTEBRATI

1 **Cancella** l'alternativa sbagliata nella scheda di ogni animale.

COCCINELLA



È un **anfibia/insetto**.
Ha le **antenne/corna**.
Vive in **acqua/sulla terra**.

LOMBRICO



È un **vertebrato/invertebrato**.
Ha il corpo **privo di guscio/protetto da un guscio**.
Vive in **acqua/sulla terra**.

2 **Leggi** le informazioni e indica con una X a quale animale si riferiscono.

◆ Subisce una metamorfosi attraverso varie fasi.

farfalla ragno serpente

◆ Ha le elitre ricoperte da sette punti neri.

ape coccinella rana

◆ Ha otto zampe e il corpo diviso in due parti.

polpo millepiedi ragno

◆ Subisce una metamorfosi come la farfalla.

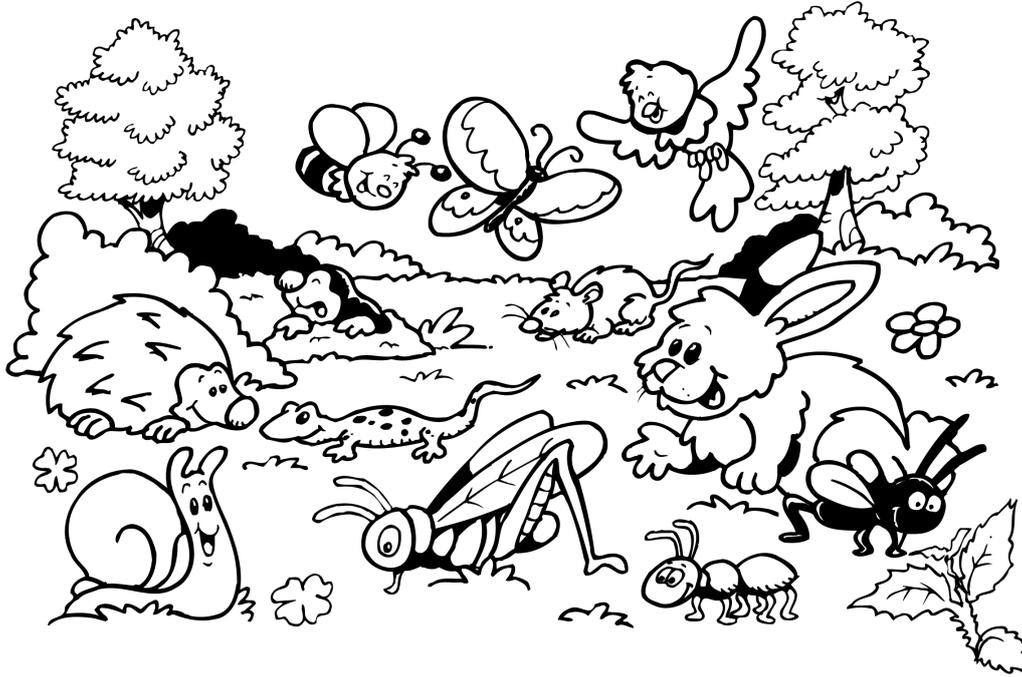
rana coccodrillo passerotto

◆ Ha il corpo molle, composto da anelli dotati di setole.

biscia cobra lombrico

L'ECOSISTEMA

Il disegno rappresenta un **ecosistema**.

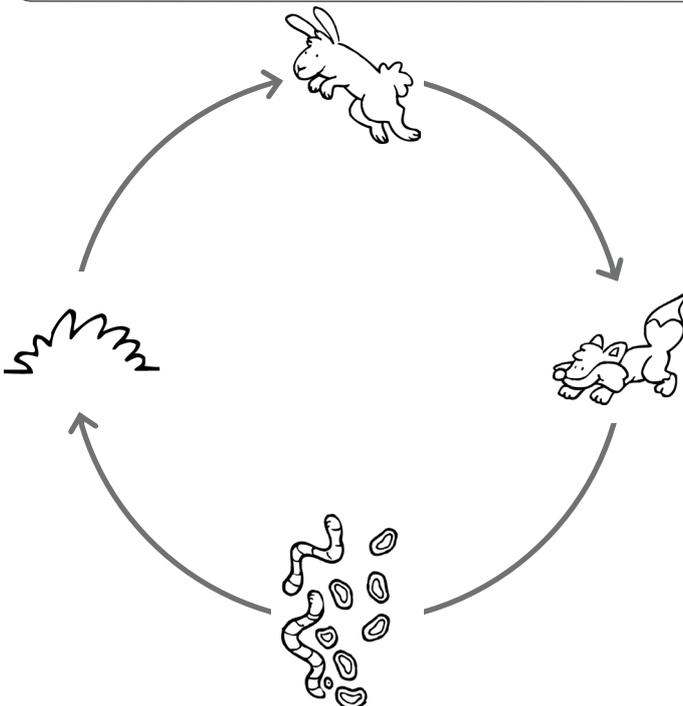


L'ecosistema prato è formato da elementi
 e da elementi fisici come acqua, aria, luce solare,
 terreno.

In ogni ecosistema ci sono delle relazioni dette catene alimentari.

1 **Scrivi** nei riquadri le parole giuste e **spiega**.

produttori - consumatori primari - consumatori secondari - decompositori



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

L'ECOSISTEMA

MATERIALI NATURALI E ARTIFICIALI

1 Completa.

Alcuni oggetti sono fatti con materiali che l'uomo trova pronti in natura come il legno, il marmo, il ferro e la lana. Essi sono materiali



Altri oggetti sono realizzati con materiali che l'uomo ha prodotto mescolando e trasformando i materiali naturali. I materiali prodotti dall'uomo sono: la plastica, il vetro e la ceramica. Essi sono materiali

LE PROPRIETÀ DEI MATERIALI



Il vetro è duro infatti resiste allo sfregamento, ma è perché si rompe con facilità; è perché lascia passare la luce.

La gomma ècioè può deformarsi e ritornare alla forma iniziale.



Il pezzo di legno è spesso ed è anche

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 esse 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 parole, frasi, semplici testi contenenti varie difficoltà ortografiche.
- ◆ L'alunno scrive semplici frasi, utilizzando l'immagine come stimolo e riconoscendo la sequenza ordinata di parole e brevi testi col supporto di immagini e di domande stimolo.
- ◆ L'alunno scrive semplici testi, utilizzando le immagini e le domande stimolo.

MATEMATICA

Suggerimenti metodologico-didattici:

- ◆ L'alunno comprende i concetti di addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione.
- ◆ Risolve semplici problemi col supporto di immagini.

L'insegnante legge

lo ascolto.

UNA BELLA GIORNATA

È una bella giornata: il cielo è azzurro e il sole splende. Nel giardino gli alberi sono pieni di fiori, tra i ciuffi d'erba Claudia e Martina si divertono a guardare le margherite e le lumachine che strisciano, lasciando una scia argentata.

Tra i rami di un albero scoprono un nido con due uccellini che cinguettano allegramente.



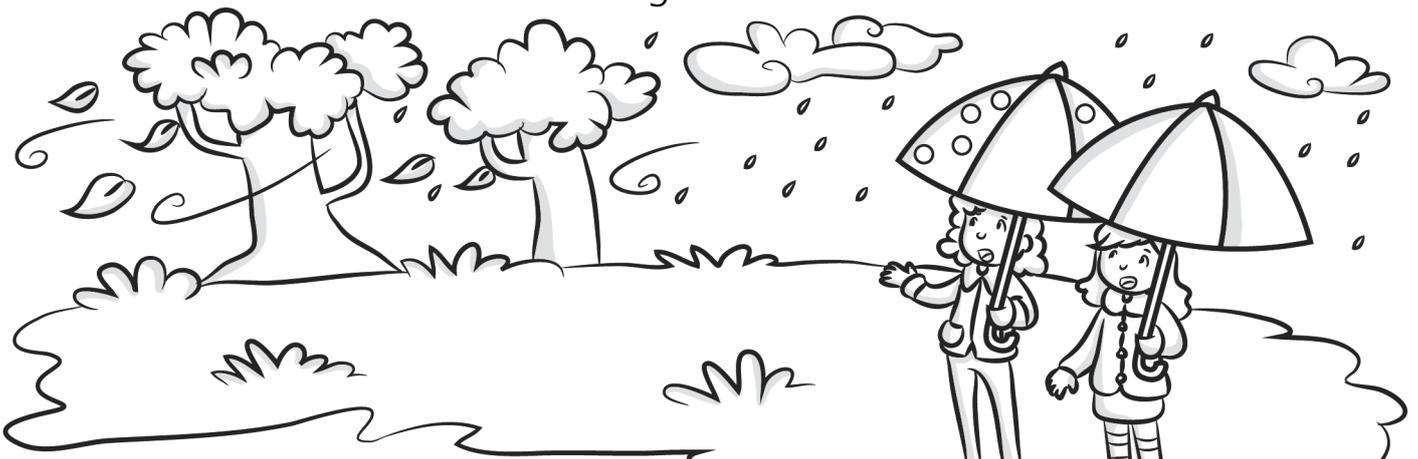
UNA GIORNATA DI PIOGGIA

L'insegnante legge

lo ascolto.

È autunno: il cielo è diventato grigio e pieno di nuvole. Dagli alberi cadono le foglie: alcune sono rosse, altre sono gialle, altre ancora marroni.

Inizia a piovere. La pioggia cade e bagna ogni cosa. Sara e Isa aprono i loro ombrellini e sentono la pioggia che fa una musichetta. Le bambine si guardano e sorridono.



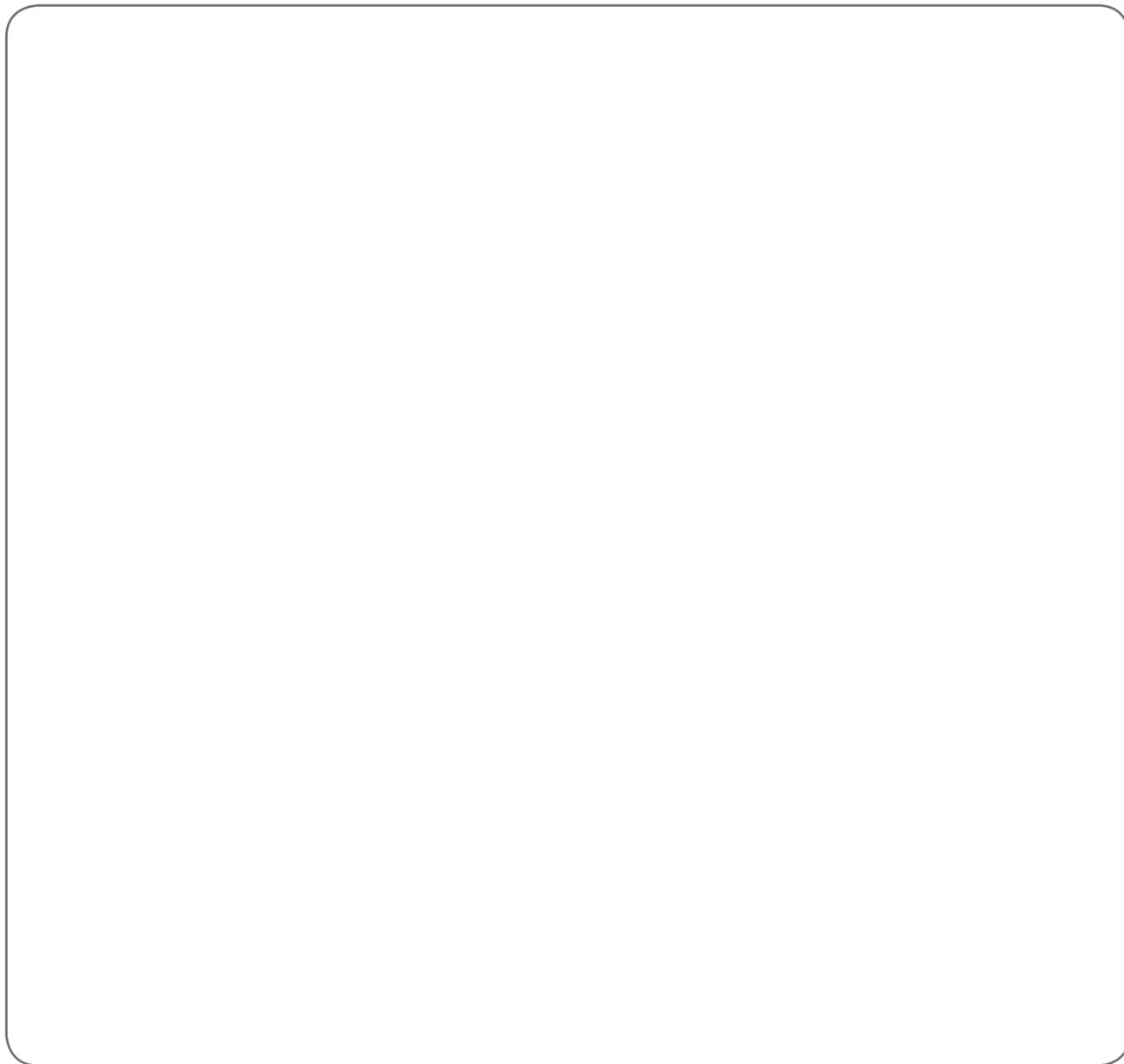
DOPO AVER ASCOLTATO IL TESTO LETTO DALL'INSEGNANTE, L'ALUNNO LO RIELABORA RISPONDENDO A VOCE ALLE DOMANDE.

UNA BELLA GIORNATA

1 Rispondi.

- Com'è la giornata?
- Come sono gli alberi del giardino?
- Cosa scoprono tra l'erba Claudia e Martina?
- Cosa scoprono tra i rami di un albero le due bambine?

2 Disegna una bella giornata.



DOPO AVER ASCOLTATO IL TESTO LETTO DALL'INSEGNANTE, L'ALUNNO OSSERVA L'ILLUSTRAZIONE E RIELABORA A VOCE LA STORIA.

UNA GIORNATA DI PIOGGIA

1 Segna con una X l'affermazione giusta.

- È autunno e il cielo è luminoso.
- Dagli alberi cadono le foglie.
- Le foglie sono tutte verdi.
- Inizia a piovere e Sara e Isa aprono i loro ombrellini.
- Le bimbe sentono la pioggia che fa una musichetta e piangono.

2 Disegna nel riquadro la triste giornata di pioggia.

L'ALUNNO LEGGE LE FRASI, LE ILLUSTRA NEI RIQUADRI E POI AIUTANDOSI CON LE DOMANDE E LE IMMAGINI RACCONTA LA STORIA A VOCE E PER ISCRITTO.

MICETTO

Micetto è un gattino che ha sempre tanta fame.

Micetto osserva la sua padroncina mentre apparecchia la tavola.

Appena la sua padroncina si allontana, Micetto con un salto afferra il pesce e scappa.

1 Rispondi.

- Chi è Micetto?
- Cosa fa Micetto quando la sua padroncina apparecchia la tavola?
- Che cosa fa il gattino quando la padroncina si allontana?

2 Completa.

Micetto è un gattino che ha sempre
 Quando la sua padroncina
 Micetto la osserva e quando si
 allontana

3 Illustra e descrivi Micetto.

.....

.....

.....

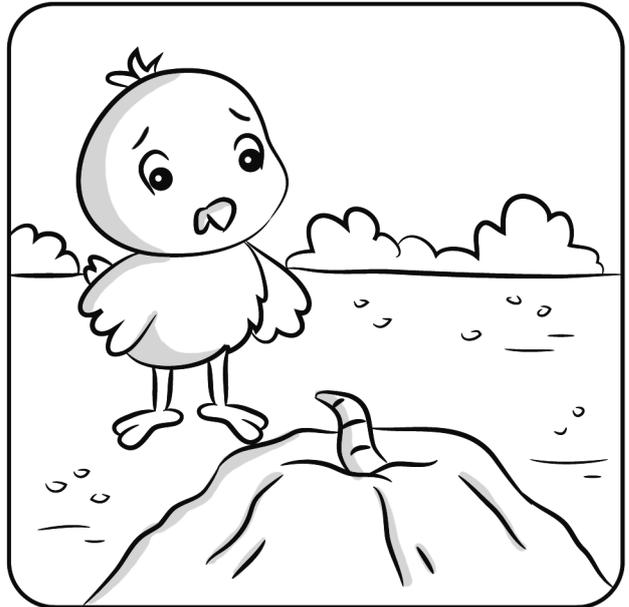
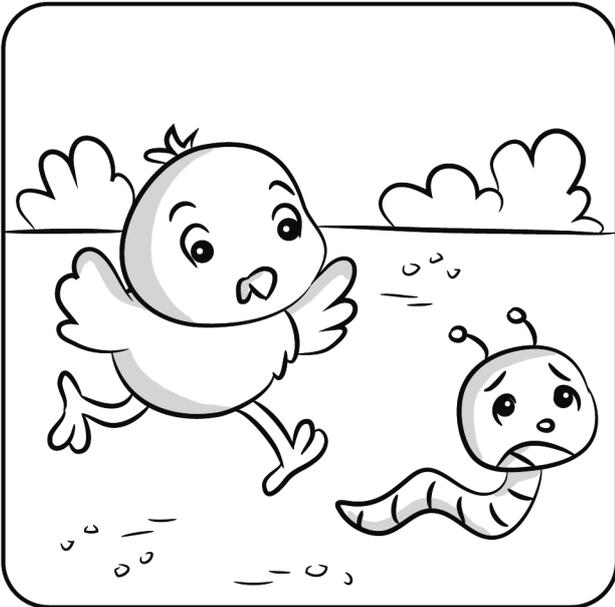
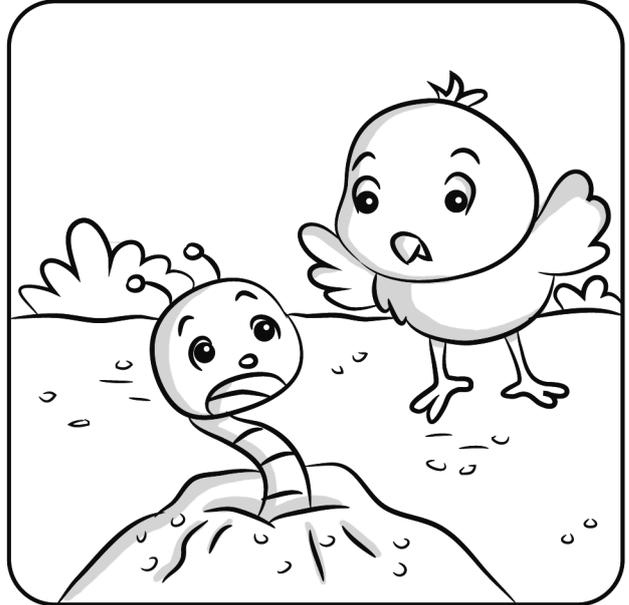
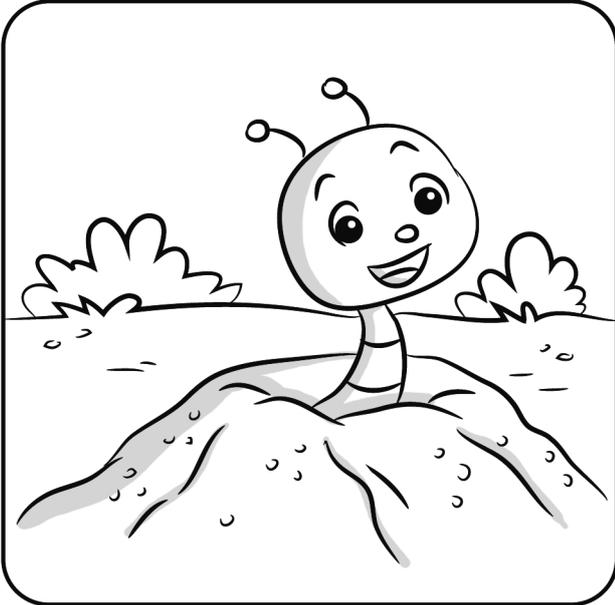
.....

.....

PROPOSTE OPERATIVE PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI - ITALIANO

IL PULCINO E IL LOMBRICHETTO

1 **Racconta** la storia guardando i disegni e poi **scrivila**.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

PROPOSTE OPERATIVE PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI - ITALIANO

A CACCIA DI SUONI

- 1 **Sottolinea** le parole contenenti i suoni **gli, gn, sci, sce, schi, sche**, riscrivile e con le stesse inventa sul quaderno le frasi.

Foglia, figlio, coniglio
ora faccio uno sbadiglio.

Pigna, vigna, agnello
ecco un ragno con l'ombrello.

Pesce, ruscello, cuscino
mi saluta un moscerino.

Pesche, tasche, schiena
mio nonno vive a Siena.

SUONI DIFFICILI

1 **Colora** la parola corretta e **riscrivila** sul rigo.

stadra	maestra	struzzo	spemuta
strada	maesta	stuzzo	spremuta

finestre	sdaio	scivere	sbrinare
fineste	sdraio	scrivere	sbinare

2 **Completa** le frasi aiutandoti con le immagini.



- Chiara ha chiuso le
- Luca non trova la sua
- La mamma ha preparato la d'arancia.
- Lo è un grosso uccello.

ADDIZIONI SENZA CAMBIO

1 Esegui le addizioni in colonna.

da u	da u	da u
3 1 +	3 0 +	2 8 +
1 6 =	1 5 =	4 0 =
<hr/>	<hr/>	<hr/>
da u	da u	da u
5 0 +	5 4 +	2 7 +
4 4 =	4 3 =	1 2 =
<hr/>	<hr/>	<hr/>
da u	da u	da u
6 0 +	5 2 +	5 1 +
3 2 =	2 4 =	2 4 =
<hr/>	<hr/>	<hr/>
da u	da u	da u
7 2 +	3 8 +	6 4 +
2 6 =	2 1 =	3 4 =
<hr/>	<hr/>	<hr/>

SOTTRAZIONI SENZA CAMBIO

1 Esegui le sottrazioni in colonna.

$$\begin{array}{r} \text{da} \quad \text{u} \\ 6 \quad 6 \quad - \\ 4 \quad 6 \quad = \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{da} \quad \text{u} \\ 7 \quad 8 \quad - \\ 2 \quad 5 \quad = \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{da} \quad \text{u} \\ 4 \quad 4 \quad - \\ 2 \quad 0 \quad = \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{da} \quad \text{u} \\ 5 \quad 0 \quad - \\ 3 \quad 0 \quad = \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{da} \quad \text{u} \\ 5 \quad 7 \quad - \\ 3 \quad 6 \quad = \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{da} \quad \text{u} \\ 7 \quad 5 \quad - \\ 1 \quad 2 \quad = \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{da} \quad \text{u} \\ 8 \quad 4 \quad - \\ 3 \quad 0 \quad = \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{da} \quad \text{u} \\ 7 \quad 8 \quad - \\ 4 \quad 7 \quad = \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{da} \quad \text{u} \\ 6 \quad 1 \quad - \\ 1 \quad 0 \quad = \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{da} \quad \text{u} \\ 8 \quad 0 \quad - \\ 3 \quad 0 \quad = \\ \hline \end{array}$$

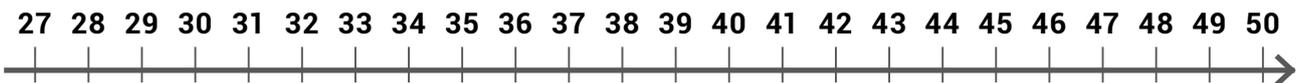
$$\begin{array}{r} \text{da} \quad \text{u} \\ 6 \quad 6 \quad - \\ 5 \quad 1 \quad = \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{da} \quad \text{u} \\ 7 \quad 4 \quad - \\ 6 \quad 3 \quad = \\ \hline \end{array}$$

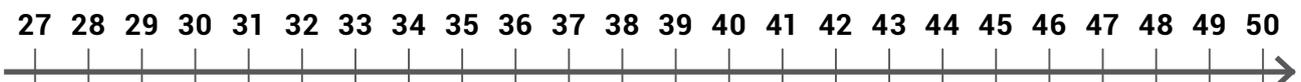
ADDIZIONI E SOTTRAZIONI SULLA LINEA DEI NUMERI

1 Esegui le addizioni sulla linea dei numeri.

$$40 + 6 = \underline{\quad}$$



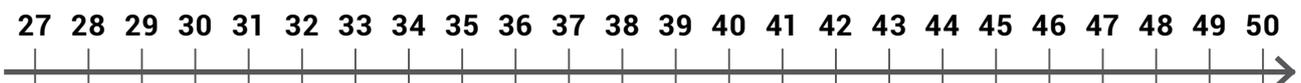
$$29 + 3 = \underline{\quad}$$



$$46 + 3 = \underline{\quad}$$



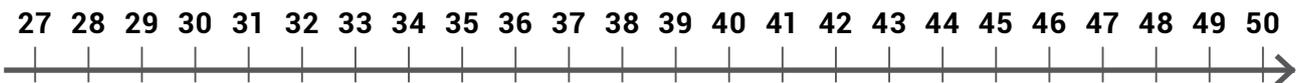
$$48 + 2 = \underline{\quad}$$



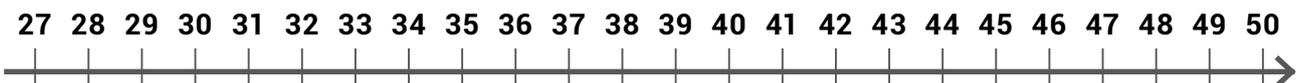
$$29 - 2 = \underline{\quad}$$



$$38 - 6 = \underline{\quad}$$



$$34 - 2 = \underline{\quad}$$



ADDIZIONI E SOTTRAZIONI IN TABELLA

1 Esegui le addizioni in tabella.

+ 2	
2	
3	
4	

+ 3	
4	
6	
8	

+ 5	
5	
7	
8	

+ 6	
12	
23	
41	

+ 8	
4	
13	
34	

+ 9	
15	
22	
30	

2 Esegui le sottrazioni in tabella.

- 2	
12	
6	
9	

- 4	
4	
16	
18	

- 5	
25	
37	
48	

- 3	
12	
23	
41	

- 6	
17	
22	
36	

- 7	
17	
38	
57	

ADDIZIONI CON IL CAMBIO

1 Esegui le addizioni in colonna.

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

SOTTRAZIONI CON IL CAMBIO

1 Esegui le sottrazioni in colonna.

$$\begin{array}{r} \text{da} \quad \text{u} \\ 3 \quad 6 \quad - \\ 2 \quad 7 \quad = \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{da} \quad \text{u} \\ 6 \quad 3 \quad - \\ 1 \quad 8 \quad = \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{da} \quad \text{u} \\ 6 \quad 7 \quad - \\ 4 \quad 8 \quad = \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{da} \quad \text{u} \\ 5 \quad 0 \quad - \\ 4 \quad 5 \quad = \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{da} \quad \text{u} \\ 5 \quad 5 \quad - \\ 3 \quad 9 \quad = \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{da} \quad \text{u} \\ 7 \quad 5 \quad - \\ 3 \quad 6 \quad = \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{da} \quad \text{u} \\ 3 \quad 4 \quad - \\ 2 \quad 7 \quad = \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{da} \quad \text{u} \\ 8 \quad 0 \quad - \\ 5 \quad 1 \quad = \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{da} \quad \text{u} \\ 7 \quad 7 \quad - \\ 5 \quad 9 \quad = \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{da} \quad \text{u} \\ 6 \quad 5 \quad - \\ 2 \quad 6 \quad = \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{da} \quad \text{u} \\ 4 \quad 4 \quad - \\ 3 \quad 7 \quad = \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{da} \quad \text{u} \\ 7 \quad 0 \quad - \\ 6 \quad 2 \quad = \\ \hline \end{array}$$

GIOCHIAMO CON I NUMERI

1 Completa aggiungendo.

+5
+5
+5
+5
+5
+5
+5
+5
+5

5

50

2 Completa togliendo.

-2
-2
-2
-2
-2
-2
-2
-2
-2

44
42

3 Riscrivi i numeri dal maggiore al minore.

11
6
9
10
14

4 Riscrivi i numeri dal minore al maggiore.

2
17
19
52
0

5 Circonda in ciascuna coppia di numeri quello minore.

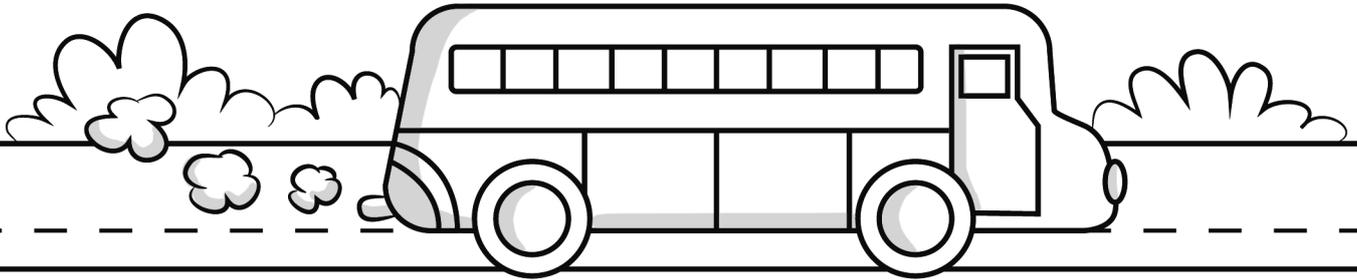
65 | 23
18 | 70
9 | 89
75 | 68

6 Circonda in ciascuna coppia di numeri quello maggiore.

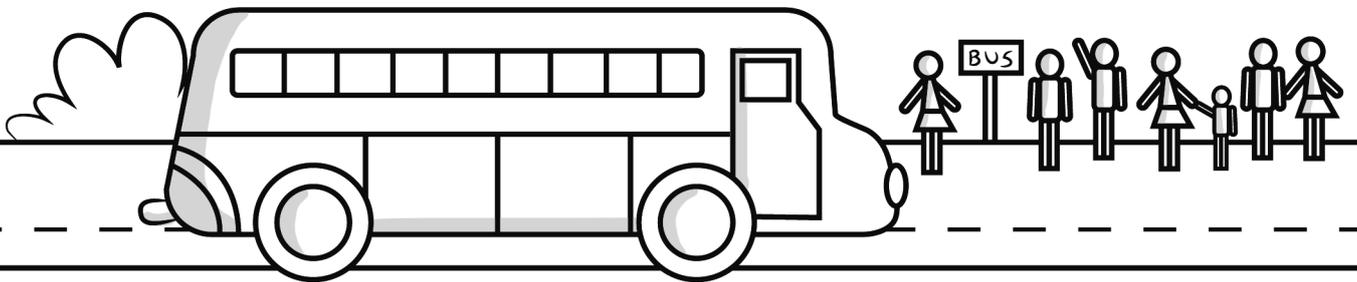
43 | 12
9 | 21
19 | 79
80 | 90

PROBLEMI CON L'ADDIZIONE

Il pullman parte con 13 passeggeri.



Alla prima fermata salgono 7 persone.



Quanti passeggeri ci sono sul pullman?

1 Rispondi.

Con quanti passeggeri parte il pullman?

.....

Quanti passeggeri salgono alla prima fermata?

.....

Dopo la prima fermata i passeggeri sono di più o di meno?

.....

2 Scegli ed esegui l'operazione giusta.

$13 - 7 = \dots$

$13 + 7 = \dots$

3 Rispondi.

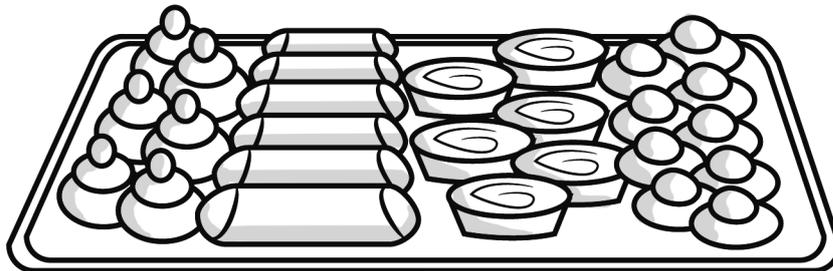
.....

.....

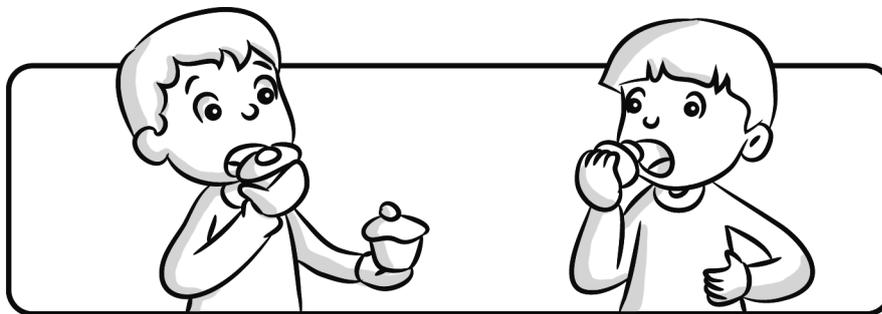
PROPOSTE OPERATIVE PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI - MATEMATICA

PROBLEMI CON LA SOTTRAZIONE

Alla festa di Stefano c'erano sul vassoio 27 pasticcini.



Gli amici ne hanno mangiati 11.



Quanti pasticcini sono rimasti nel vassoio?

1 Rispondi.

Alla festa di Stefano quanti pasticcini c'erano sul vassoio?

.....

Quanti pasticcini hanno mangiato i suoi amici?

.....

Alla fine della festa i pasticcini rimasti nel vassoio sono di più o di meno?

2 Scegli ed esegui l'operazione giusta.

$27 + 11 = \dots\dots$

$27 - 11 = \dots\dots$

3 Rispondi.

.....

MI ALLENO CON I PROBLEMI

1 Leggi, scegli l'operazione e risolvi.

La mamma ha disposto sulla prima mensola 15 succhi di frutta e sulla seconda 12 aranciate. Quante bibite ha disposto la mamma sugli scaffali?

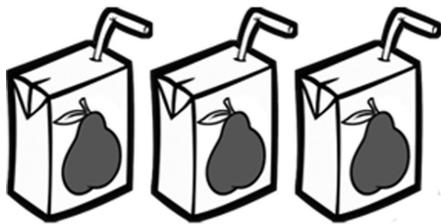
Risposta _____

In colonna

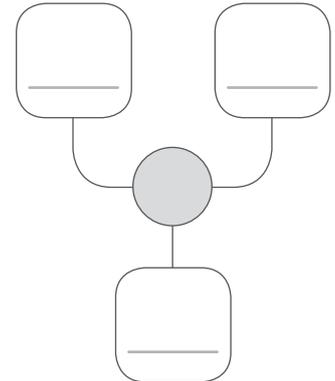
Col diagramma

$15 + 12 = \dots\dots$

$15 - 12 = \dots\dots$



da		u	
		=	



Fabio ha ricevuto un sacchetto con 18 caramelle. Ne regala 12 a suo cugino. Quante caramelle ha ora Fabio?

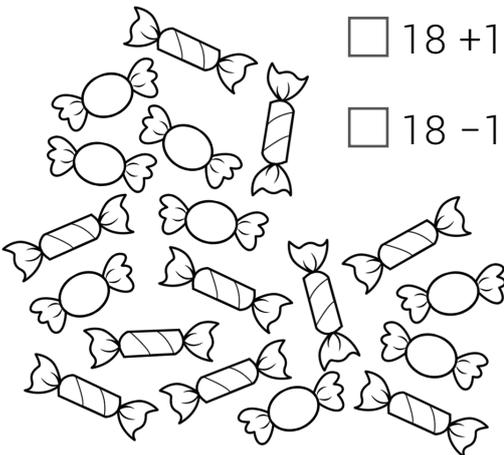
Risposta _____

In colonna

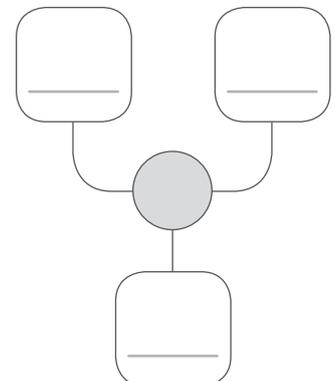
Col diagramma

$18 + 12 = \dots\dots$

$18 - 12 = \dots\dots$



da		u	
		=	



PROPOSTE OPERATIVE PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI - MATEMATICA