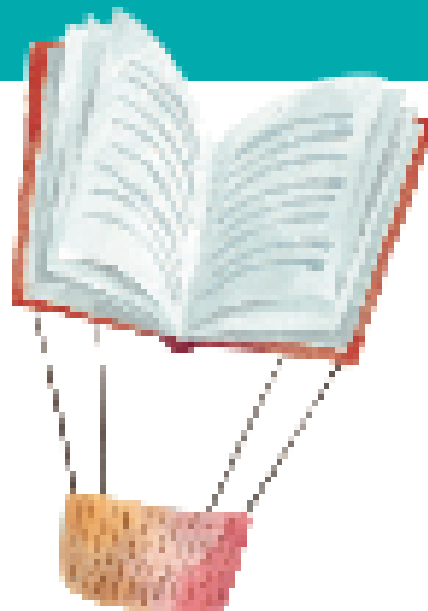


MISSIONE COMPIUTA PLUS

Sussidiario dei linguaggi
per la Scuola Primaria
classi 4-5

La Spiga

Gruppo
Editoriale
ELi



Configurazione alunno

classe 4



classe 5



1. Le tipologie testuali

Apertura

- Il Percorso:
presentazione della tipologia > mappa > letture > mappa attiva > verifica

Fantasy

Il racconto fantasy narra vicende fantastiche in cui si scontrano il Bene e il Male.

MAPPA

SCOPO → Appassionare chi legge e stimolare la sua fantasia.

CONTENUTO → Vicende eroiche e fantastiche, lotta tra le forze del Bene e le forze del Male, uso della magia.

NARRATORE → Il narratore può essere:
• esterno: narra in terza persona;
• interno: narra in prima persona.

ELEMENTI → Il protagonista: eroe/eroina che, anche con mezzi magici, sconfigge i malvagi.
Altri personaggi:
• personaggi reali o stravaganti;
• personaggi immaginari (folletti, elfi, troll, gnomi, maghi, streghe).
Tempo: imprecisato.
Luoghi: indefiniti e immaginari; spesso vi è un passaggio dal mondo reale a luoghi fantastici.

STRUTTURA → **Introduzione:** presentazione dei personaggi o della situazione iniziale.
Svolgimento: entrano in azione gli antagonisti; il protagonista deve superare pericoli e difficoltà.
Conclusione: le forze del Bene sconfiggono le forze del Male.

La tipologia (brainstorming, metacognizione)

definizione della tipologia

la mappa

Spunti per discutere

66

67

2. La struttura del percorso sulle tipologie

- Percorso di **analisi delle tipologie testuali scandito in tappe**, con **selezione antologica attuale**



Luc Besson, *Arthur e il popolo dei Minime*, Mondadori

Oltre la porta di luce

Arthur alza leggermente lo sguardo e scopre cinque ombre, immense, smisurate. È pietrificato, sbigottito, ma trova la forza di accendere la torcia e di illuminare il guerriero.

Il guerriero gli sorride: – Non c'è un minuto da perdere! – Voi... voi non venite con me? – chiede Arthur.

– Può passare soltanto una persona, e tu ci sembri la scelta migliore per combattere Emme... il Malvagio – gli risponde il capo.

– Malthazard? – chiede il bambino, ricordando il disegno del libro del nonno.

Istantaneamente i cinque guerrieri si mettono il dito davanti alle labbra, per reclamare il silenzio.

– Quando sarai dall'altra parte, non pronunciare mai, mai, mai... il suo nome. Porta sfortuna.

– D'accordo. Dirò solo Emme... il Malvagio! – ripeté Arthur, sempre più preoccupato.

– Tuo nonno era andato dai Minime per combattere proprio lui, e ora tocca a te l'onore di portare a termine la sua battaglia – dichiara con solennità il guerriero.

– È tempo di andare, Arthur – aggiunge il guerriero, accompagnandolo al centro del tappeto e dandogli le ultime istruzioni.

Il ragazzino prende il foglietto con mano tremante e lo legge, e la pendola suona il primo rintocco della mezzanotte.

– La porta di luce è aperta! – annuncia con fierezza il capo dei guerrieri. – Adesso puoi partire. Il passaggio dura solo pochi minuti!

ANALISI

SCOPRI alcuni aspetti caratteristici del genere fantasy.

Nei racconti fantasy i protagonisti lottano **contro il Male per il trionfo del Bene**.

● Chi è il protagonista che deve lottare contro il Male?

I luoghi in cui sono ambientati i racconti fantasy sono **mondi immaginari**, talvolta completamente separati dal mondo della vita quotidiana.

Sono luoghi che vengono raggiunti attraverso **passaggi magici**.

● Da chi era abitato il mondo del Male?

● In quale modo Arthur passa dal suo mondo a quello del Male?

Cive S. Lewis, *Le cronache di Narnia*, Mondadori

La sorpresa dell'armadio

La villa era piena di sorprese, un vero labirinto. Peter, Susan, Edmund e Lucy trovarono una stanza in cui c'era soltanto un grosso armadio.

“Perché non provare ad aprire l'armadio?”, pensava Lucy. Inaspettatamente la porta dell'armadio si aprì con facilità. Dentro c'erano appesi alcuni cappotti. Senza pensarci due volte, Lucy entrò.

Scoprì che là dentro si poteva proseguire oltre. Era buio, e Lucy teneva le braccia in avanti per non sbattere contro la parete di fondo dell'armadio. Fece un passo, poi un altro e un altro ancora.

A un tratto avvertì uno scricchiolio sotto i piedi. Quando si chinò, le sembrò di sfiorare con le dita una specie di pappa farinosa e fredda. Di colpo, qualcosa le grattò il viso: qualcosa di duro, ruvido e pungente.

A quel punto scorse una luce davanti a sé. Non vicino, dove in teoria doveva esserci il fondo dell'armadio, ma un bel po' più in là. E intanto il freddo le pioveva addosso in candidi fiocchi.

Un attimo dopo si ritrovò nel bel mezzo di un bosco ammantato di neve, fra cristalli di ghiaccio che danzavano nell'aria. Era buio.

Un po' di paura l'aveva, ma la curiosità e l'eccitazione ebbero il sopravvento.

ANALISI

SCOPRI alcuni aspetti caratteristici del genere fantasy.

● I personaggi sono:

fantastici.

realistici.

● Il passaggio dal mondo reale al mondo fantasy avviene:

per opera di un personaggio magico.

in modo inaspettato.

● Sottolinea nel testo:

- in **●** le parole che ti fanno capire dove avviene il passaggio.

- in **●** il luogo fantasy.



Elisabetta Grone, *Fairy Oak - Il segreto delle gemelle*, De Agostini

La Quercia Fatata

Fairy Oak era un villaggio delizioso.

Fairy Oak era l'unico posto, di tutti i mondi reali e incantati, dove umani e creature magiche vivevano insieme, in armonia. Streghe, fate, maghi abitavano le case di Fairy Oak come normali cittadini.

I Magici, come loro stessi usavano chiamarsi, erano stati gli indiscussi padroni di quelle terre molto prima degli Umani Senza Poteri. E quando questi arrivarono, invece di combatterli, li aiutarono a stabilirsi. Il capo dei Magici indicò al capo dei Nonmagici una valle tranquilla che degradava verso il mare.

Era un posto da sogno. E, infatti, qualcuno l'aveva già scelto a sua dimora: una quercia Magici e Nonmagici costruirono intorno a lei il villaggio e lo chiamarono Fairy Oak, che significa appunto “Quercia Fatata”.

Gli anni passarono. L'alleanza si trasformò in amicizia e i due popoli diventarono presto uno solo.

Per anni fu uno dei regni più ricchi e felici di tutti i tempi. Fino a quando il Male assoluto prese di mira il regno di Fairy Oak. Un nemico senza volto e senza anima, deciso a distruggere per il piacere di farlo.

Il popolo della Valle si trovò a combatterlo più volte a distanza di molti anni e lo sconfisse sempre.

ANALISI

RICONOSCI alcuni aspetti caratteristici del genere fantasy.

● In questo racconto personaggi fantastici e realistici:

lottano tra loro.

convivono.

● Il tempo:

è chiaramente indicato.

non è chiaramente indicato.

● Il luogo di Fairy Oak è:

assolutamente fantastico.

realistico.

● I personaggi sono:

solo fantastici.

realistici e fantastici.

● Sottolinea le parti in cui si parla del Male.

● Il racconto ha un lieto fine. Quale?

scoprire le caratteristiche della tipologia

riconoscere le caratteristiche della tipologia

2. La struttura del percorso sulle tipologie

- Ciascuna tipologia termina con una **mapa attiva** e una **verifica**

mapa mentale da completare: uno strumento per organizzare e ricordare

verifica conclusiva

MAPPA • ORGANIZZARE LE CONOSCENZE Testo descrittivo

IL TESTO DESCRITTIVO rappresenta con le parole immagini di **oggetti, animali, persone e ambienti**.

SCOPO

Rappresentare la realtà con le parole.

CONTENUTO

Descrizione di: **paesaggi, sentimenti, oggetti;**
...
(aspetto fisico, abitudini, carattere...).

IL TESTO DESCRITTIVO

ELEMENTI

Dati oggettivi
Il narratore utilizza solo dati oggettivi e non esprime un giudizio o un'impressione (descrizione _____).

Dati soggettivi
Il narratore accompagna la descrizione con le sue impressioni ed emozioni (descrizione _____).

STRUTTURA

Descrizione della realtà percepita dai **cinque** **Uso di similitudini** e **Dati dinamici**: descrizione di un soggetto in _____.

VISIONE MENTALE

Se vuoi descrivere bene una persona, un animale, un oggetto o un ambiente devi prima visualizzarlo nella tua mente, come una foto con tanti particolari.

QUARANTENO DI SCETTURA E BIASONTO, PP. 36-49 45

visione mentale

VERIFICA VERIFICA

Sarah Rossi, da Arthur Conan Doyle, *Sherlock Holmes e il mastro dei Baskerville*, Edizioni EL

Vi presento Sherlock Holmes

Voglio parlarvi di un uomo singolare. Per molti anni io, il dottor John Watson, condivisi con questo signore un appartamento a Londra, in Baker Street 221 B. Era un alloggio di modeste dimensioni, ma elegante e ben curato. Quando lui arrivò, però, il salotto si trasformò in una giungla di oggetti, libri e strumenti di ogni foggia. Del resto il mio compagno di appartamento era il consulente investigativo più stimato d'Inghilterra. Perché il signor Sherlock Holmes (questo era il suo nome) non era un investigatore come gli altri. Non sembrava un seguigio. Non consumava la suola delle scarpe inseguendo criminali per la città, intimando "altolà!" o frugando tra i cassetti in cerca di prove. No. Lui interrogava la realtà. Le cose. Le tracce. Un grappolo di impronte, un pelo di barba, una stringa slacciata. Tutto ciò che agli altri appariva insignificante e banale, agli occhi di Sherlock Holmes acquistava un'importanza clamorosa. - Le cose più piccole sono le più importanti - diceva. Alto, magro e dinoccolato, senza barba né baffi, sembrava un galantuomo più che un seguigio del crimine. Nessuno poteva sospettare che, sotto le maniche di lana pregiata della sua giacca, si nascondevano mani ossute e forti. Voleva sapere tutto di tutto, Holmes. Leggeva e studiava fino a consumarsi la vista. Spesso era impossibile capire cosa pensasse, dietro quei suoi occhi aguzzi come spilli. Abile spadaccino e pugile scattante, era anche un genio del travestimento. Sapeva diventare chiunque. Holmes. Così era Holmes. Un uomo eccezionale e curioso, ma anche egoista e altezzoso. Qualcuno lo detestava, molti lo ammiravano. Quanto a me, non passa giorno senza che ricordi quanto straordinario fosse il mio amico Sherlock Holmes, investigatore privato.

ANALIZZO

- In questo brano vi sono molte **sequenze descrittive** che riguardano:
 - solo una persona.
 - una persona e un ambiente.
- La descrizione della persona è:
 - soggettiva.
 - oggettiva.
- Sottolinea nel testo le parti relative alla **descrizione dell'ambiente**.
- Nella descrizione di Sherlock Holmes puoi trovare:
 - solo l'aspetto fisico.
 - solo le abitudini e il carattere.
 - le abitudini, il carattere e l'aspetto fisico.
- Per descrivere l'investigatore vengono usate due **similitudini**. Per dire com'è, l'investigatore viene paragonato a un:
 - seguigio.
 - galantuomo.
 Per dire come **non è**, viene paragonato con un:
 - seguigio.
 - galantuomo.

COMPRENDO

Sottolinea nel testo le risposte alle domande.

- Dove vive Sherlock Holmes? Vive da solo? Qual è la sua attività?

VISIONE MENTALE

Individua e poi scrivi i due particolari in base ai quali si può dire che quello rappresentato a fianco **non è** Sherlock Holmes.

COMPITO NON NOTO

L'autore descrive anche le opinioni altrui su Sherlock Holmes. Queste descrizioni aiutano:

- a capire meglio il personaggio.
- a immaginare l'aspetto fisico del personaggio.

CHE COSA SO?

Ho analizzato le sequenze descrittive: bene. abbastanza bene. con incertezza.

COME STO?

Sono riuscito/a a stare tranquillo/a? Molto. Abbastanza. Poco.

46 47

metacognizione

La Spiga Gruppo Editoriale ELI

GI.RO SCUOLA SRL AGENZIA EDITORIALE - FORMAZIONE SCOLASTICA

3. L'argomento e le Life Skills

- Nelle pagine dedicate all'Argomento si tratta una **specifica competenza non cognitiva**

Apertura

argomento
(brainstorming,
metacognizione)

AMICIZIA

Puoi immaginare la tua vita senza un amico o un'amica? Certamente no! Probabilmente quello che pensi tu dell'amicizia è in parte diverso da quello che pensano i tuoi compagni e le tue compagne. Una cosa, però, è certa: tutti hanno bisogno di un amico o di un'amica per **condividere** i momenti belli e i momenti brutti. Leggere storie di amicizia ti aiuta a capire come essa possa avere diversi colori.

LIFE SKILLS

EMPATIA

La parola empatia deriva dal greco *en-pathos*, che vuole dire "sentire dentro". Pensa a un vero amico o a una vera amica. Se è felice, sei felice anche tu. Se è triste, lo sei anche tu. Sai capire se ha bisogno d'aiuto. Perché ciò accade? Perché entrambi provate empatia, cioè sapete "sentire dentro" ciò che prova l'altro.

life skill collegata all'argomento

Chiusura

LIFE SKILLS in AZIONE GESTIONE DELLE EMOZIONI!

Rabbia TEST

1 La tua squadra ha perso per tre volte consecutive, allora tu pensi:
 A la prossima volta vinceremo!
 B uffia, che sfortunati!
 C faccio tutti a fettine!

2 Sei in edicola, tre adulti ti superano lasciandoti in coda; a
 A ne approfitti per guardare i giornali.
 B ti scoccia essere superato/a, dici: "Scusate, ma tocca a me".
 C picchi un piede per terra e poi strilli: "Eh no, adesso tocca a me!"

3 Il papà ti dice di rimettere in ordine la tua camera, tu:
 A sospiri e riordini.
 B dici: "Uffa, papà, ancora?"
 C strilli: "Basta! La metterò in ordine quando ne avrò voglia!"

4 Hai fame, ma hai dimenticato la merenda, allora:
 A vai dagli amici a chiederle che ti briciola.
 B sbuffi e resti ad aspettare che ti briciola.
 C dai un calcio allo zaino e ti metti a piangere.

5 Detesti gli spinaci, li hai mangiati in mensa e questa sera eccoli di nuovo in tavola... Allora tu:
 A pensi che diventerai forte come Braccio di Ferro.
 B protesti, ma li mangi.
 C butti le posate sul tavolo e te ne vai.

LIFE SKILLS

Chi si arrabbia si stressa facilmente. Conoscere le nostre reazioni ci aiuta a prendere decisioni più utili per cercare di calmarci.

QUANTI NE HAI SEGNATI?
 A B C

A Difficilmente vai in collera, sei un tipo tollerante e se qualcuno fa un po' il prepotente tu... lo scuoti!
 B Esprimi la rabbia con gesti e parole, ma sei capace di fermarti a pensare e di evitare esagerazioni.
 C Prendi subito fuoco! La rabbia riesce ad acciecarci, urla e ti infuria; ma se vuoi, puoi cambiare!

LIFE SKILLS in AZIONE PRENDERE DECISIONI!

In queste situazioni, tu quale decisione prenderesti?

DOE MI NASCONDONO?

Io mi nasconderei:
 vicino alla tana.
 lontano dalla tana.
 Perché _____

CHE COSA FACCO?

Io:
 cercherei di farli smettere.
 mi allontanerei da loro.
 mi rivolgerei a una persona adulta.

CHE COSA FACCO?

Io:
 spiegherei che ho paura a salire.
 mi farei coraggio e salirei.
 altro: _____

LIFE SKILLS

Anche **PRENDERE DECISIONI** nelle situazioni più semplici è importante. È un allenamento che farai giorno per giorno.

modalità sempre differenti
(test, quiz, letture, poesie)

3. L'argomento e la comprensione

- Percorso di comprensione del testo basato sul **Quadro di Riferimento Invalsi**

CORAGGIO



Il sette

Jordi era nato in una famiglia di artisti circensi. Gli piaceva guardare i suoi cugini lanciarsi nel vuoto e afferrare il trapezio-altalena.

Jordi sbagliava spesso: era un bambino. Ma anche i cugini grandi sbagliavano. Per questo, prima di ogni salto mortale, nel tendone del circo stendevano una rete, perché nessun acrobata, cadendo, si facesse male.

— Non devi avere paura dei tuoi errori, Jordi — gli dicevano i cugini.

Jordi ogni giorno provava e riprovava: aveva iniziato a cinque anni a far volteggiare tre palline. A sei era passato a cinque. Adesso, a otto anni, era pronto per affrontare il sette. Sette birilli da lanciare e rilanciare, senza farti cadere. E se cadevano, bisognava ricominciare.

Jordi la sera del suo debutto indossava un abito trapunto di lune e stelle, e sui capelli aveva una polvere d'oro.

Quella sera aveva respirato a lungo per vincere l'emozione, aveva stretto il suo orso di pezza, aveva asciugato a lungo le mani, perché gli attrezzi non gli scivolassero dalle dita. Erano stati i tre cugini a presentare Jordi.

— Signore e Signori, per la prima volta, ecco a voi Jordi! Jordi si inchinò.

Jordi fece un profondo respiro, tra squilli di trombe e rullo di tamburi.

Il numero era iniziato e tre palline volteggiavano in aria. Dopo il primo applauso, passò a cinque palline e quindi a cinque birilli.

Fu quando cadde il primo birillo che il bambino sentì un tufo al cuore. Raccolse il birillo. Aveva appena iniziato di nuovo l'esercizio che un altro birillo gli scivolò dalle mani.

Jordi riprovò.

Quando finalmente i cinque birilli volteggiarono in aria senza cadere, decise di inchinarsi e uscire.

Era stanco e avvilito. La sua prima esibizione era stata un disastro, pensava. E gli applausi che udiva non gli davano nessun sollievo. Fu allora che i cugini all'improvviso gridarono: — Sette, sette! Jordi doveva terminare il suo numero con l'esercizio del sette.

Jordi, nato e cresciuto in un circo, capì per la prima volta cosa volesse dire avere il coraggio di sbagliare.

Ce ne voleva molto di coraggio per uscire di nuovo e tentare un esercizio che persino durante le prove lo faceva rabbrivire. Ma tornò in pista e dopo due nuovi squilli di trombe lanciò in aria, uno dopo l'altro, i sette birilli.

Avvenne il prodigio.

L'esercizio riuscì subito. Non ci fu bisogno di rifarlo.

LIFE SKILLS

Avere il coraggio di sbagliare vuol dire mettersi alla prova e capire che si possono affrontare e vincere le proprie paure. Proprio come fa Jordi, il protagonista di questo racconto.

COMPRESIONE

L'idea principale di un testo è l'argomento centrale del racconto.

Qual è l'idea principale di questo testo?

- Parlare di paura, coraggio e sostegno reciproco raccontando:
 - l'esibizione di un giovane artista.
 - la vita nel circo.
- Qual è lo scopo dell'autrice?
 - Far capire che è possibile:
 - diventare abili giocolieri.
 - affrontare con coraggio le proprie paure e difficoltà.

SOGNO

La Fata del Sonno

Di solito si dice che il sonno è una polvere portata in un sacco dal Nano o dal Mago Sabbiolino, che ne tira fuori una manciata e la soffia dolcemente dentro gli occhi dei bambini per costringerli a dormire. Che sia un nano o un mago, quello che fa non è per niente piacevole. Se ti soffiano la sabbia negli occhi brucia ed è un gran fastidio.

Quindi perché credere a una storia così strana, almeno dal punto di vista di un bambino?

Infatti non ci si deve credere, perché la verità è un'altra. A occuparsi del sonno è una fata. Non si conosce il suo nome, e quindi tanto vale chiamarla semplicemente Fata del Sonno. E il sonno che usa lei non è una polvere: è un impasto magico, fatto di lacrime di neonato (che sono piccole e profumate), camomilla tritata, acqua di rose e miele selvatico, che prepara con molta pazienza tutte le mattine, perché deve esser fresco ogni giorno. Poi, quando cominciano a calare le prime ombre della sera, la Fata del Sonno mette l'impasto in una pentolina, se la appoggia in bilico sulla testa e parte a cavallo di una libellula.

Sceglie le libellule perché volano così veloci e a scatti, che le vedi e dopo un attimo sono già scattate da un'altra parte, e quando le rimetti a fuoco sono già scattate di nuovo. In tutto quello scattare nessuno riesce a far caso alla piccola fata che potrebbe avere sulla schiena.



LESSICO

Mettere a fuoco significa:

- vedere qualcosa in modo distinto e preciso.
- bruciare da lontano.
- fermare per pochi secondi.

COMPRESIONE

L'idea principale di questo testo è:

- raccontare in modo fantastico come il sonno arriva per i bambini.
- raccontare la storia di una fata e di un mago.

Individua le informazioni esplicite per rispondere alle domande.

- Da che cosa è formato l'impasto magico della fata?
- Quando la fata prepara l'impasto magico?
- Perché la fata cavalca le libellule per spostarsi?

Sempre esplicitato su quale aspetto della comprensione si lavora: individuare informazioni, contenuto e forma, significato

Diversi tipi di intelligenze • Logica

UN AIUTO PER CRESCERE!

LETTERA CRITICA
per imparare a **ESPRIMERE** le tue **OPINIONI**.

VISIONE MENTALE
per **RAPPRESENTARE** nella **MENTE** e imparare meglio.

LOGICA... GIOCANDO
per mettere in gioco le tue **DIVERSE INTELLIGENZE**.

EDUCAZIONE CIVICA
per diventare un bravo cittadino **DINO** e una brava cittadina **DINA**.

LIFE SKILLS
per utilizzare **CIÒ CHE SAI** e **CIÒ CHE SEI** nella vita di tutti i giorni.

MINDFULNESS
per **STARE BENE** con **TE** e con gli **ALTRI**.

COMPITO NON NOTO
per utilizzare le tue **COMPETENZE** in **SITUAZIONI NUOVE**.

OK!
MISSIONE COMPIUTA

A GIUGNO POTRAI COSÌ DIRE:

molteplici proposte che stimolano i diversi tipi di intelligenze

LOGICA... GIOCANDO

Entra nel mondo del fantasy

Ecco il secondo gioco-questo.
Conosci gli **anagrammi**? Devi giocare con le parole! Le lettere si spostano e la parola... si trasforma!
Esempio: RAMO → ROMA

Per ogni parola scrivi il suo anagramma. Difficile? No, ti diamo un aiuto. Dopo riparti le lettere scritte nelle caselle colorate e ti troverai nel mondo del fantasy.

Adesso fai un passo avanti nel mondo degli anagrammi. Accanto a ciascuna parola scrivi un suo anagramma. Ogni lettera corrisponde a un numero.

MONILE
UN AGRUME GIALLO E ASPRO.
[][][][][][]

FARAONI
LA SIGNORA CHE VENDE IL PANE.
[][][][][][]

FRASE
[][][][][][][]

GOLA
[][][][][][][]

ROGHI
[][][][][][][]

SANO
[][][][][][][]

MORE
[][][][][][][]

DONO
[][][][][][][]

LOCA
[][][][][][][]

FRATELLA
[][][][][][][]

FRATELLO DELLA MAMMA O DEL PAPÀ.
[][][][][][]

LAME
IL FRUTTO DI BIANCANEVE.
[][][][][]

DENTE
QUELLE ALLA FINESTRA NON SONO QUELLE DEL CAMPEGGIO.
[][][][][][]

ELICA
È ARRIVATA NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE.
[][][][][]

REMA
LO GUARDA DAGLI SCIOGLI O DALLA SPIAGGIA.
[][][][][]

PERLE
ASSOMIGLIA A UN CONGLIO.
[][][][][]

SOLUZIONE
[][][][][][]
[][][][][][]
[][][][][][]

Riporta in questo schema le lettere nelle caselle con il numero corrispondente. Questa volta incontrerai i personaggi del mondo fantasy.

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

106 107

Educazione civica

- Il Percorso con Dino e Dina
- Le Giornate internazionali nell'inserto sulle Stagioni

EDUCAZIONE CIVICA



DINA



DINO

Dino e Dina sono partiti dal loro pianeta Demòs per un'importante missione: effettuare un sondaggio che ha per oggetto l'**Educazione civica sulla Terra**. Sanno che i più sensibili ai problemi sono i bambini e le bambine; dunque hanno preparato una serie di inchieste e domande che proporranno anche a te. Dino e Dina partono dalla **SCUOLA**, la "seconda casa dei bambini": dove un bambino e una bambina stanno discutendo...

LA SCUOLA: UN DIRITTO O UN DOVERE?

CHE FORTUNA, VADO A SCUOLA!

MA SEI MATTA? FORTUNA?!

SÌ, POTER FREQUENTARE LA SCUOLA È UNA FORTUNA... ANCHE SE A VOLTE TI SEMBRA CHE NON SIA COSÌ. L'ISTRUZIONE È IL NUTRIMENTO DEL CERVELLO, DEL CUORE, DEL PENSIERO. CHE COSA FARESTI SE IL TUO CERVELLO, IL TUO CUORE, IL TUO PENSIERO NON RICEVESSERO NUTRIMENTO? PENSACI UN PO'...

L'ISTRUZIONE È TALMENTE IMPORTANTE CHE È RICONOSCIUTA COME UN DIRITTO E NON COME UN DOVERE. NEL PASSATO L'ISTRUZIONE NON ERA RICONOSCIUTA COME UN DIRITTO PER TUTTI. OGGI INVECE LE ORGANIZZAZIONI INTERNAZIONALI HANNO STABILITO ALCUNI PRINCIPI CHE DOVREBBERO GARANTIRE A TUTTI E A TUTTE UNA BUONA QUALITÀ DI VITA.

Osserva le due immagini. Pensa a quanto i bambini e le bambine della prima fotografia desiderano una scuola con banchi, lavagna, computer, mensa, giochi...



EDUCAZIONE CIVICA

LEGGI IL PRINCIPIO SETTIMO DELLA DICHIARAZIONE DEI DIRITTI DEL FANCIULLO

E LA NOS COSTITUZ CHE COSA



DICHIARAZIONE DEI DIRITTI DEL FANCIULLO
Il fanciullo ha diritto a un'educazione che, almeno a livello elementare, deve essere gratuita e obbligatoria. [...] Ogni fanciullo deve avere tutte le possibilità di dedicarsi a giochi e attività ricreative che devono essere orientati a fini educativi.

COSTITUZIONE ITALIANA
Articolo 34 • La scuola è a
L'istruzione inferiore, imparata otto anni, è obbligatoria e gratuita. I corsi di istruzione superiore, pacati e meritevoli, anche se non hanno diritto di raggiungere gli studi.

Dino e Dina chiedono ai bambini e alle bambine di esprimere il loro pensiero sulla scuola.

La Costituzione Italiana dice che:

- la scuola non può rifiutare alcun bambino.
- solo la Scuola Primaria è obbligatoria e gratuita.

Ch e cosa provi tu?

- Sono in numero maggiore i momenti in cui a scuola ti senti bene o quelli in cui ti senti male?
- Che cosa vorresti che gli altri facessero per stare tutti meglio a scuola?
- Che cosa potresti fare tu affinché tutti stiano meglio a scuola?
- Che cosa cambieresti della tua scuola?

Vorrei che i miei compagni/le mie compagne

Vorrei cambiare questo:

Perché tutti stiano meglio io

EDUCAZIONE CIVICA

La stagione dell'EDUCAZIONE CIVICA

Giuseppe Bordini

Filastrocca dei diritti dei bambini

Una giornata di autunno... SPECIALE

20 novembre GIORNATA MONDIALE DELL'INFANZIA

Sono un bambino, tutti zitti ora vi elenco i miei diritti ho diritto a un nome mio perché sono unico, son io ho diritto a una famiglia all'amore, alla meraviglia ho diritto a un'istruzione al piacere di una canzone ho diritto a giorni felici a una vita senza nemici ho diritto a crescere sano forza, tendimi la manol



I DIRITTI DELL'INFANZIA

Il 20 novembre del 1989 l'Assemblea generale delle Nazioni Unite approvò la **Convenzione Internazionale sui diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza**. Questo documento per la prima volta riconosce a bambine e bambini, ragazzi e ragazze, alcuni diritti che devono essere tutelati. Purtroppo però, in molte parti del mondo, questi diritti non vengono ancora rispettati. **Essere consapevoli di ciò è il primo passo per "tendere una mano" a chi ha bisogno.**



Scrivere e Riassumere: il percorso

- Produzione e Riassunto **PERCORSI INTEGRATI**
- Stretta **correlazione** alle tematiche e alle tipologie affrontate nelle **Letture**

INDICE		INDICE	
4 IL TESTO	5 IL RIASSUNTO	50 Scrittura guidata Tema: il coraggio	52 I testi narrati in prima persona
BUONE BASI		51 Scrittura guidata La scaletta	
6 Frasi semplici, ma chiare		54 Il flashback	
7 Frasi chiare e complete		55 Scrittura CREATIVA Scrivere un testo di avventura	
8 Gli errori di ortografia		IL RACCONTO DI AVVENTURA	
9 La punteggiatura		56 Scrittura guidata Tema: il sogno	58 Le sequenze principali
10 Collegare le frasi: le parole-legame		60 Arricchire la traccia di un testo fantasy	61 Le sequenze principali
12 Le parole-legame		63 Arricchire un testo fantasy con sequenze riflesive	
14 Il lessico appropriato		IL RACCONTO FANTASY	
15 Arricchire un testo con aggettivi e avverbi		64 Scrittura guidata Tema: le esperienze	66 Diversi tipi di sequenze
16 Arricchire un testo con frasi o espressioni		68 Scrivere un'autobiografia	
17 La concordanza dei tempi: azioni contemporanee		69 Scrittura CREATIVA La stesura di un testo autobiografico	
18 La concordanza dei tempi: azioni non contemporanee		IL RACCONTO AUTOBIOGRAFICO	
19 Correggere un testo		70 Scrittura guidata Tema: l'amicizia	72 Il riassunto e il diario
		73 Scrittura CREATIVA (diario)	
		74 Scrittura CREATIVA Scrivere una pagina di diario	
		IL DIARIO	
		76 Scrittura guidata Tema: le emozioni	78 Dallo smontaggio al riassunto
		80 Scrittura CREATIVA Scrivere un testo teatrale	
		IL TESTO TEATRALE	
		82 Scrittura guidata Tema: la curiosità	84 L'idea principale
		86 Scrivere un testo informativo	88 Il testo informativo per studiare
		IL TESTO INFORMATIVO	
		90 Scrittura guidata Tema: i sentimenti	
		92 La rima	
		93 Scrittura CREATIVA Il nonsense	
		94 Scrittura CREATIVA Il limerick	
		95 Scrittura CREATIVA Il calligramma	
		IL TESTO POETICO	

Riassumere: il percorso

LE SEQUENZE E LE FRASI-CHIAVE

RIASSUNTO
RACCONTO REALISTICO E FANTASTICO

Per riassumere un testo occorre individuare la TRAMA. Devi imparare a "vedere" i fatti principali, cioè le diverse SEQUENZE NARRATIVE.

1. Questi disegni rappresentano la trama del racconto di pag. 20 come se disegna tu le due sequenze mancanti. Colora le cornici:
 ✚ per l'introduzione; ✚ per lo svolgimento; ✚ per la conclusione.

2. Nel testo di pag. 20, colora ogni barra come la frase-chiave che a essa si riferisce.

- La gallina è convinta di essere stata lei a fermare l'automobile.
- Tre galline razzolano vicino a una strada.
- La terza gallina va verso l'automobile.
- L'automobilista si ferma per non investire la gallina.
- Arriva un'automobile e due galline scappano.
- La terza gallina attraversa la strada.

LO SMONTAGGIO

RIASSUNTO
RACCONTO REALISTICO E FANTASTICO

La FRASE-CHIAVE è la frase che in breve spiega il fatto importante della sequenza narrativa a cui si riferisce.
L'insieme delle frasi-chiave in successione è lo SMONTAGGIO del racconto.

1. Nel testo di pag. 23, colora le barre:
 ✚ per l'introduzione; ✚ per lo svolgimento; ✚ per la conclusione.

2. Leggi una sequenza per volta e per ognuna segna la frase-chiave adatta.

- Un bambino e la sua famiglia fanno una gita al lago.
- Un bambino è spaventato dalle acque profonde del lago.
- Una famiglia si reca in gita.
- Il bambino in spiaggia si toglie la maglietta.
- La mamma fa le raccomandazioni al bambino.
- Il bambino cammina sulla spiaggia.
- I genitori si siedono ai piedi di un albero.
- I genitori si addormentano.
- Il bambino entra in acqua.
- Il bambino rischia di annegare.
- Il bambino lancia un urlo.
- Il bambino agita le gambe.
- Un cane salva il bambino.
- Il bambino abbraccia il cane.
- Il bambino sente un rumore alla sua destra.
- A riva il cane se ne va.
- A riva il cane si asciuga.
- Il tempo sembra interminabile.

3. Manca la frase-chiave della conclusione perché:
 è una riflessione del bambino.
 è una descrizione.

LE SEQUENZE PRINCIPALI

RIASSUNTO
RACCONTO FANTASY

Quando leggi un libro, non riesci a leggerlo tutto in una volta. Ne leggi un capitolo, alcune pagine.
È importante che tu sappia individuare i fatti importanti per ricordarli quando continuerai la lettura del libro. Infatti, se tu ricominciassi sempre dall'inizio, non arriveresti mai alla fine. Il lavoro che ti proponiamo ora è una LETTURA "A PUNTATE". Ti sarà d'aiuto per imparare a LEGGERE UN LIBRO un po' per volta.

Piero Pavesi, Le orme e gli amori, Sottavelli

Il mondo di Vahal: l'arrivo

A un tratto la porta si spalancò e apparve un uomo bramantato di nero.
 - Estrai e metti sul pavimento davanti a te la moneta di bronzo che hai in tasca - disse.
 Madido di sudore, Luigi trasse di tasca la moneta e la pose a terra.
 In un silenzio totale la moneta cominciò a sollevarsi.
 Allora il mondo attorno a lui mutò. I suoi vestiti avevano lasciato il posto a una pesante armatura e aveva la moneta al collo trattenuta da una catenella.
 Ora il giovane si trovava ai piedi di una collina erbosa. Lontano si stendeva una foresta e più in là si ergeva una catena di montagne oscure.
 Accanto a lui c'era ancora lo sconosciuto - Benvenuto fra noi, Guerriero Hlodwig - gli disse - Questo non è più il mondo in cui ti trovavi prima, ma fa parte di un universo parallelo. È il mondo di Vahal e il mio nome è Alfwin, Signore dei Magli di queste regioni.

1. Leggi due volte il testo.

2. Colora in ✚ la barra della sequenza descrittiva.

3. Fai lo smontaggio: per ogni sequenza narrativa importante, osserva le parti evidenziate e completa la frase-chiave.

Un uomo _____
 L'uomo dice al protagonista di _____
 Luigi estrae la _____ che _____

Il mondo attorno a Luigi _____ e _____

Sequenza _____
 L'uomo saluta _____ e si presenta come _____

Alfwin spiega che il Bene e il Male _____

Astulf ha creato un _____ e lui, Alfwin, deve trovare _____

4. Immagina di essere arrivato/a alla fine di un capitolo di un libro. Rileggi le frasi-chiave per fissare nella memoria i fatti più importanti. Naturalmente, quando leggi un libro, non devi fare il riassunto scritto. Ripensa però ai fatti principali: così non "perderai il filo" quando passerai al capitolo successivo.

Scrivere: il percorso

- Scrittura guidata e scrittura creativa

prima scrittura guidata

poi scrittura
creativa autonoma

LA SCALETTA

SCRITTURA GUIDATA
TEMA: IL CORAGGIO

La **SCALETTA** è l'ordine **LOGICO E/O CRONOLOGICO** nel quale vuoi esporre l'argomento che devi trattare. La scaletta corrisponde allo smontaggio nel riassunto: una scaletta sarà importante utilizzare la visione mentale dei punti che...

Titolo: SONO ORGOGLIOSO/ORGOGGIOSA DI ME. HO AVUTO CORAGGIO!

... leggi la scaletta
1. La situazione
2. Quando è successo?
3. Dove è successo?
4. Con chi?
5. Che cosa è successo?
6. Come mi sono sentito/sentita?
7. Come ho risolto la situazione?

1. Di quale situazione in cui hai mostrato coraggio parlerai?

2. Quando è successo?

3. Dove è successo?

4. Con chi?

5. Che cosa è successo?

6. Come ti sei sentito/sentita?

7. Come hai risolto la situazione?

TITOLO: Sono orgoglioso/orgogliosa di me. Ho avuto coraggio!

1. Completa lo **schema** riferito ai punti della scaletta.

2. Scrivi il testo sul quaderno sviluppando e collegando le varie parti dello **schema**. Ricorda di inserire sequenze **descrittive, narrative e riflessive**.

LE ESPERIENZE

SCRITTURA GUIDATA
TEMA: LE ESPERIENZE

PER PARLARE DI UNA TUA ESPERIENZA PERSONALE DEVI RIPORTARE ALLA MENTE CHE TI È ACCADUTO IN UN PARTICOLARE MOMENTO DELLA TUA VITA.

VISIONE MENTALE

Pensa a quale esperienza vuoi raccontare. Rivedila nella tua mente ripensando a quel momento che ti è successo, come se fossero le sequenze di un film. Cerca di catturare particolari che ti serviranno per le sequenze descrittive.

Era il mio compleanno

LA SCALETTA

- Riflessione iniziale.
- Il giorno in cui ho compiuto _____ anni.
- In regalo avrei desiderato _____
- Come ho festeggiato _____
- Conclusione _____

IL TESTO

Ci me piace il giorno del mio compleanno perché...
Ora vi racconto il giorno in cui ho compiuto _____ anni.
Da tempo desideravo avere _____
e speravo proprio che _____

SCRIVERE UNA PAGINA DI DIARIO

SCRITTURA CREATIVA
DIARIO

Spesso i diari personali sono "originali", perché illustrati da chi scrive. A volte però i disegni, le scritte particolari, il linguaggio speciale sono comprensibili solo all'autore o all'autrice. In questo caso il diario è veramente segreto.

1. Leggi due volte il testo.

Vergily L. Sam, Diario di una peste, Nord Sud Edizioni

Gli scacchi

L'ALTRO GIORNO HO COMPIUTO 10 ANNI.
Nonno Gastone mi ha invitato a mangiare una torta enorme a casa sua e mi ha regalato la **MAX prima scacchiera personale**. Le pedine sono spaziali, in legno lucido, e le regine indossano corone dorate: troppo bellissime!

Nonno Gastone mi ha insegnato a giocare a scacchi quando avevo sei anni. Da allora ci sfidiamo quasi ogni volta che ci vediamo. Dice che gli piace giocare con me perché...

ALMENO TU mi dai del filo da torcere, bignè!

Be', diciamo che ho i neuroni bellissimi freschi, to!

SCRIVERE UNA PAGINA DI DIARIO

SCRITTURA CREATIVA
DIARIO

Con lui non mi annoio mai, mi diverto come una matta e posso parlare di qualsiasi cosa, tanto mi capisce sempre.

MIO NONNO GASTONE

TOP

Perfetto

MERAVIGLIOSO

2. Questa è una pagina in cui puoi scrivere una pagina di diario "originale". Utilizza disegni, modi di dire che usi solo tu, icone...

Le Grammatiche

- Funzionale, esplicita, valenziale
- Forte operatività
- Gradualità (codice colore esercizi)
- Mappe, anche interattive
- Verifiche di fine anno
- Metodologia Invalsi
- Copia assistita docente

Rifletto sulle parole GRAMMATICHE FUNZIONALE

CHE COSA IMPARERAI?
La grammatica funzionale ti farà conoscere la funzione delle parole. Riflettendo sulla funzione delle parole, riuscirai a capire a quale categoria grammaticale appartengono.

Quali sono gli ingredienti? Quali è la loro funzione?

La farina dà consistenza.
Le uova legano gli ingredienti.
Il lievito rende soffice la torta.
Lo zucchero addolcisce.
I lamponi caratterizzano la torta.

Quando il pasticcere prepara una torta, ha bisogno di diversi ingredienti. Questi ingredienti non devono rimanere sul tavolo uno accanto all'altro, ma devono essere mescolati seguendo un ordine preciso: così entrano in relazione e ognuno svolge la sua funzione. La stessa cosa succede quando noi costruiamo una frase per esprimere un pensiero. Come se fossero gli ingredienti di una torta, mettiamo insieme con ordine le parole, ognuna delle quali ha una precisa funzione. La grammatica funzionale spiega, appunto, la funzione delle parole all'interno della frase.

Rifletto sulle parole MORFOLOGIA

CHE COSA IMPARERAI?
La morfologia ti insegnerà che cosa sono e che cosa indicano le parole di una frase, quale forma possono avere e come possono cambiare. Così diventerai più consapevole di "che cosa sono" le parole che utilizzi per esprimerti.

Morfologia market

TI VARIABILI: cambiano la desinenza
ARTICOLI **VERBI** **PRONOMI**

PARTI INVARIABILI: mantengono sempre la stessa forma, cioè non cambiano la desinenza.
PREPOSIZIONI **CONGIUNZIONI** **AVVERBI** **ESCLAMAZIONI**

Rifletto sulla frase GRAMMATICHE VALENZIALE

CHE COSA IMPARERAI?
Con la grammatica valenziale imparerai a utilizzare il verbo con tutte le parti che completano il suo significato.

Ho incontrato in palestra. ??
A Leo? A Greta?
Tea ha regalato un libro.

Il verbo è la parte più importante della frase, perché fa capire che cosa succede. La grammatica valenziale ti insegna a comprendere che ci sono verbi che, per completare il proprio significato, hanno bisogno di "accompagnatori": gli argomenti.

funzionale **esplicita** **valenziale**

Missione Regole!

- **Principali regole ortografiche e grammaticali**
- **Volume agile, chiaro, ad alta leggibilità**
- **Molti esempi (→ per rendere la regola da astratta a concreta)**

ORTOGRAFIA

USO DELL'H

quando usare H

Con H	Senza H
<ul style="list-style-type: none"> • M'HA (mi ha) Ieri m'ha telefonato Luca. • M'HAI (mi hai). È bello il libro che m'hai regalato! • L'HA-L'HO (lo/la ha + lo/la ho) Luisa ha trovato una gattina e l'ha portata a casa. Io ho visto Leo e l'ho salutato. • GLIEI/HO (glielo/gliela ho) Leo non aveva la gomma e io gliel'ho prestata. • GLIEI/HA (glielo/gliela ha) A lei serviva un certificato e Piero gliel'ha spedito. • GLIEI/HAI (glielo/gliela hai) Andrea sa che deve venire da me, gliel'hai detto tu? • GLIEL/HANNO (glielo/gliela hanno) Il papà ha vinto un premio: gliel'hanno detto ieri. • ME L'HA-ME L'HO (me lo/la ha) (me lo/la ho) Ti piace il mio zaino? Me l'ha regalato la zia. • TE L'HATE L'HO (te lo/la ha) (te lo/la ho) Te l'ha detto Carla che domani c'è una festa? • VE L'HA-VE L'HO (ve lo/la ha) (ve lo/la ho) Ve l'ha chiesto qualcuno? • CE L'HA-CE L'HO (ce lo/la ha) (ce lo/la ho) Non ce l'ho con te. • V'HA (vi ha) Mario v'ha chiesto scusa. 	<ul style="list-style-type: none"> • MA (congiunzione) Vorrei uscire, ma piove. • MAI (avverbio): Non sono mai stato a Roma. • LA/LO (articolo, pronome) Lei sana salta nello stagno. Lo scioccolato è sul ramo. Sto cercando la biro, non la trovo. Ho sporcato il maglione, lo cambio. • GLIELO Lia ha dimenticato il diario, glielo porto subito. • GLIELA Luca ti ha prestato la bicicletta, ora gliela devi restituire. • ME LA (particella + articolo) MELA-MIELO (nome) Ho una tuta, ma non me la metto mai! Mangio una bella mela. • TE LA/LO (particella + pronome) TELA-TELO (nome) Ti serve della tele per la tenda? Te la do io. • VE LA/LO (particella + pronome) VELA-VELO (nome) Ve la ricordate la vela della nave pirata? • CE LA-CELO (verbo) Ce lo dice lui. • V'A (vai: verbo, mod. imperativo) V'A (verbo) V'a da Leo. Ugo va a scuola.

MORFOLOGIA

IL NOME

FUNZIONE

Il nome è la parte variabile del discorso che ha la funzione di indicare una persona, un animale, una cosa.
Le "cose" comprendono le piante, i sentimenti, gli ambienti, i fenomeni atmosferici, i concetti.

FORMA

Il nome è composto da radice e desinenza.
cas-a, cas-e
Può avere prefisso, suffisso o entrambi.
supermercato, armadietto, extraterrestre



rispetto al SIGNIFICATO

- Un nome può essere:
 - **comune**, se indica in modo generico una persona, un animale, una cosa; *autista, giraffa, divano*
 - **proprio**, se indica in modo specifico una persona, un animale, una cosa. In questo caso il nome si scrive con la lettera maiuscola. *Fabio, Puffi, Napoli*
- Un nome può essere:
 - **concreto**, se indica qualcosa che si può percepire con i cinque sensi; *vento, fuoco, foglio*
 - **astratto**, se indica qualcosa che non si può percepire con i cinque sensi, come sentimenti, concetti... *gentilezza, affetto, rabbia*
 - **collettivo**, se anche al singolare indica un insieme di elementi della stessa specie; *flotta, scianze, frutteto*
 - **generico**, se indica un gruppo di elementi diversi con qualche caratteristica in comune; *frutta, elettrodomestici*
 - **specifico**, se indica un elemento particolare di un gruppo o di una categoria. *mela (frutta), lavatrice (elettrodomestici)*

SINTASSI

I COMPLEMENTI

FUNZIONE

In una frase i complementi (o espansioni) sono sintagmi che hanno la funzione di arricchire e completare il significato del soggetto o del predicato.
I complementi possono dipendere:

- dal soggetto;
- dal predicato;
- da un altro complemento;
- da un attributo o da un'apposizione.

diversi tipi di COMPLEMENTI

Complemento diretto	Complementi indiretti
Si collega solo al verbo e non è introdotto da alcuna preposizione. A volte è preceduto da articoli partitivi. Il contadino semina il grano. La contadina raccoglie delle mele.	Sono introdotti da: <ul style="list-style-type: none"> • preposizioni semplici o articolate; • preposizioni improprie.

Il complemento OGGETTO o DIRETTO

Il complemento oggetto è l'unico complemento diretto. Completa il predicato verbale espresso da un verbo transitivo. Risponde alle domande: chi? Che cosa?
Rocco ha incontrato (chi?) **Stefania**.
Katia guida (che cosa?) **la macchina**.

Qualunque parte del discorso può avere la funzione di complemento oggetto.

- Nome
Tino ha bevuto il latte.
- Verbo
Luana ama andare al cinema.
- Pronome
Stamattina io ti ho incontrato in ascensore.
- Avverbio
Hai bevuto tutto.
- Congiunzione
Conosco il perché dei tuoi capricci.

Verifiche

- Strumento per valutare il percorso compiuto e la **CRESCITA PERSONALE**
- **Quattro prove per anno, due per quadrimestre, sulle principali competenze: ascolto • lettura • comprensione • riflessione linguistica • scrittura • riassunto**
- Stimolare le **diverse intelligenze (compiti non noti, intelligenze multiple)**

valutazione partecipata

INDICE		VALUTAZIONE PARTECIPATA		VALUTAZIONE DELL'INSEGNANTE	
CLASSE 4^a - IL MIO PERCORSO					
3	ASCOLTARE - Ma il cattivo non c'è?				
4-5	LEGGERE - Nullo, il bambino trasparente				
5-6	COMPRENDERE				
6	SCRIVERE				
7	RIFLETTERE SULLA LINGUA				
8-9	RIASSUMERE - Il frigorifero e la cucina a gas				
10	COMPITO NON NOTO - Intelligenza visiva				
11	ASCOLTARE - La Baia delle perle giganti				
12-13	LEGGERE - Ludino				
13-14	COMPRENDERE				
14	SCRIVERE				
15	RIFLETTERE SULLA LINGUA				
16-17	RIASSUMERE - Un cacciatore pericoloso				
18	COMPITO NON NOTO - Intelligenza visiva				
19	ASCOLTARE - L'anelito di Sauren				
20-21	LEGGERE - L'elfo Ombroso				
21-22	COMPRENDERE				
22	SCRIVERE				
23	RIFLETTERE SULLA LINGUA				
24-25	RIASSUMERE - Nella Foresta Crepuscolare				
26	COMPITO NON NOTO - Intelligenza linguistica				
27	ASCOLTARE - Con gli occhi dei bambini				
28-29	LEGGERE - Il piccolo Pelle se ne va di casa				
29-30	COMPRENDERE				
30	SCRIVERE				
31	RIFLETTERE SULLA LINGUA				
32-33	RIASSUMERE - La mia paghetta				
34	COMPITO NON NOTO - Intelligenza visiva				
35	Valutazione FINALE 4 ^a				

compito non noto

II QUADRIMESTRE PROVA 3

COMPITO NON NOTO
INTELLIGENZA LINGUISTICA

METTI IN GIOCO LE TUE DIVERSE INTELLIGENZE!

Uno scrittore, Giulio, e una scrittrice, Caterina, hanno scritto l'inizio di un libro che ha lo stesso protagonista, Adelfino.

Chi dei due si accinge a scrivere un libro fantasy?

Così inizia Caterina

Adelfino avrebbe trascorso le vacanze in casa dei nonni. Il martedì cominciò a piovere e Adelfino non poteva uscire in giardino. Decise di salire in soffitta per cercare qualche vecchio giocattolo. Aprì la porta, fu investito da una luce accendente e davanti a lui si presentò un corridoio. Lo percorse, aprì la porticina sul fondo e si ritrovò in un bosco degli alberi blu.

Libro

Così inizia Giulio

Adelfino stava trascorrendo con lo zio le vacanze in un'isola dei Caraibi. Una mattina presto, con una barca si diressero verso la barriera corallina per fare immersioni e ammirare i meravigliosi coralli. Adelfino decise di tuffarsi per primo e di aspettare lo zio. Senza rendercene conto superò la barriera corallina e si ritrovò nel blu del mare profondo. All'improvviso davanti a lui apparve il ghigno malefico e i denti appuntiti del più terribile animale delle acque: lo squalo.

Libro

VALUTAZIONE PARTECIPATA
(Domande aperte e a scelta multipla)

Come ti sono sembrate queste prove?

Sei soddisfatto/soddisfatta di come hai lavorato?

Come ti senti prima delle prove?

Quale prova ti è sembrata più difficile?

Quale ti ha dato maggiore ansia?

Quale hai affrontato con più serenità?

VALUTA IL TUO LAVORO

Ascoltare

Leggere

Comprendere

Riflettere sulla lingua

Riassumere

La mia autovalutazione complessiva

La valutazione complessiva dell'insegnante

valutazione finale

VALUTAZIONE FINALE

Il percorso della classe quarta è terminato. Hai verificato, durante i diversi periodi dell'anno, i traguardi raggiunti. È giunto il momento che tu e l'insegnante, insieme, facciate il punto della situazione. L'indice ragionato di pag. 2, che hai compilato passo passo, ti può essere d'aiuto.

		VALUTAZIONE DELL'INSEGNANTE	
ASCOLTARE			
So ascoltare con attenzione.			
Comprendo la trama di un racconto.			
Ricordo le principali informazioni.			
LEGGERE			
Leggo spedatamente e con intonazione.			
COMPRENDERE			
Riconosco la tipologia.			
Comprendo la trama.			
Comprendo le informazioni esplicite.			
Comprendo le informazioni implicite.			
SCRIVERE			
Scrivo un breve testo utilizzando frasi complete e abbastanza ricche.			
Non incorro in errori di ortografia.			
RIFLETTERE SULLA LINGUA			
Riconosco e rispetto le regole di ortografia.			
Riconosco le parti del discorso che ho studiato.			
Individuo il predicato, il soggetto, il complemento oggetto.			
RIASSUMERE			
Riconosco le sequenze.			
Ricavo dalle sequenze le frasi-chiave.			

I compiti non noti ti sono serviti per darti la possibilità di usare tutte le tue diverse Intelligenze. Ti proponiamo compiti diversi da quelli abituali, per questo sono chiamati "non noti".

Hai avuto difficoltà a svolgerli? Sì No Sì No

Li hai trovati interessanti? Sì No Sì No

autovalutazione

Arte e Musica

- “Libro-museo” organizzato per sale tematiche: in ciascuna si analizza un preciso aspetto della grammatica artistica o musicale

SALA 1 HENRI MATISSE E IL COLORE




LE OPERE

“La danza” è una tela di grandi dimensioni, realizzata su ordinazione di un collezionista russo. Ne esistono due versioni, una esposta al MoMa di New York e una all’Ermitage di San Pietroburgo. Le cinque persone che danzano esprimono una grande gioia e possono essere considerate come una **rappresentazione della vita**, caratterizzata dal movimento e dalla necessità di trovare altre persone con cui condividerla.

le opere in prosa

i laboratori

VITA D’ARTISTA

Henri Matisse nasce nel 1869, nel nord della Francia. A 20 anni, dopo un’operazione per appendicite, è costretto a rimanere a letto per settimane. Sua madre gli regala una scatola di colori per occupare le sue lunghe giornate dipingendo. È un vero colpo di fulmine! Matisse si iscrive a un **corso di disegno**, poi si trasferisce a Parigi e frequenta l’Accademia di Belle Arti. Una data importante nella sua carriera è il 1905, anno in cui espone un quadro che è considerato l’iniziatore della corrente del **Fauvismo**. Questo nome deriva dalla parola francese “fou” che significa “belva”, vedendo l’opera di Matisse, un critico d’arte afferma che sembra realizzata da una belva, tanto è primitiva e lontana dalla realtà. Infatti, Matisse usa i colori primari stesi con forza, accosta i colori complementari e sceglie colori fantastici, poco attinenti alla realtà: alberi viola, facce gialle, prati rossi... ne risulta un insieme molto vivace, esaltato da contorni neri netti e decisi.

Nel 1940, costretto a letto per una grave malattia, Matisse non si lascia scoraggiare e inventa un nuovo modo per creare e produrre: **la tecnica del “papier découpé”** (carta tagliata). Questa tecnica gli permette di dipingere delle figure su piccoli fogli, di ritagliarle e di farle applicare dai suoi assistenti su grandi tele.

Matisse muore a Nizza, nel 1954.



la vita





SALA 2 IL COLORE

L’OPERA IN RIMA



ICARO

In un cielo blu intenso e profondo, protetto da stelle gialle in girondo, spicca una sagoma goffa e nera che vola senz’ali nell’atmosfera. Nel petto ha una macchia rosso rubino: è il cuore di Icaro, come un lumino, è questo il potentissimo motore che dà lo slancio con la forza dell’amore. Non c’è il sole a minacciare quel volo, ma compagne di viaggio che non lo lasciano solo: sono le stelle, sono di Icaro tutti i desideri che tiene nel cuore e che il Cielo li avverrà

Germana Bruno

le opere in rima (Germana Bruno)

PAROLA D’ARTISTA

“Bisogna saper salvaguardare la freschezza con la quale un bambino esplora le cose. Per tutta la vita bisogna essere fanciullo”.

SALA 3 LE EMOZIONI

SONO IO L’ARTISTA!

Munch ha rappresentato in modo molto efficace la paura e la malinconia. Ora prova tu a disegnare sui volti le emozioni indicate.



Ormai hai imparato che a ogni emozione può corrispondere un colore. Colora la forma corrispondente all’emozione con il colore che, secondo te, la rappresenta.

CHE COLORE HA IL DISGUSTO?	CHE COLORE HA LA PAURA?	CHE COLORE HA LA GIOIA?
CHE COLORE HA LA TRISTEZZA?	CHE COLORE HA LA RABBIA?	CHE COLORE HA LA SORPRESA?

CARATTERISTICHE

- **Due sezioni:** la prima dedicata alle **Tipologie Testuali**, la seconda a specifiche **Tematiche**
- **Competenze non cognitive e diversi tipi di intelligenze**
- **Educazione civica e logica**
- **Percorso di Scrittura e Riassunto**
- **Le Grammatiche** e il volume ***Missione Regole!***
- Volume delle **Verifiche** per verificare, valutare e autovalutare
- Un “**Libro-Museo**” per i **linguaggi espressivi**

Configurazione docente

- Guida con Percorsi Semplificati cl. 4
- Guida con Percorsi Semplificati cl. 5
- Manuale *Valutare Oggi* cl. 4
- Manuale *Valutare Oggi* cl. 5
- Copia assistita Riflessione linguistica cl. 4
- Copia assistita Riflessione linguistica cl. 5
- Poster didattici
- Libro digitale
- CD-Audio
- #altuofianco sostegno





Grazie!