



GI.RO SCUOLA SRL
AGENZIA EDITORIALE - FORNITURE SCOLASTICHE

QUA LA ZAMPA! 1° CICLO

Laura Valdiserra

CON LE STORIE
INEDITE DI
ANNA VIVARELLI

**doppio metodo:
stampato e 4
caratteri**



CONFIGURAZIONE CLASSE 1^a Metodo versione in maiuscolo e 4 grafie



versione in MAIUSCOLO



versione in 4 grafie

- **Metodo**, pp. 168
- **Letture**, pp. 120
- **Matematica** con quaderno degli esercizi integrato, pp. 192
- **Discipline** con percorso di educazione civica e sezione STEAM, pp. 72
- **Quaderno** dell'accoglienza, pp. 48
- **Quaderno** dello stampato e del corsivo, pp. 96
- **IN DIGITALE**: Quaderno per la valutazione, pp. 72
Su richiesta anche cartaceo



IN DIGITALE

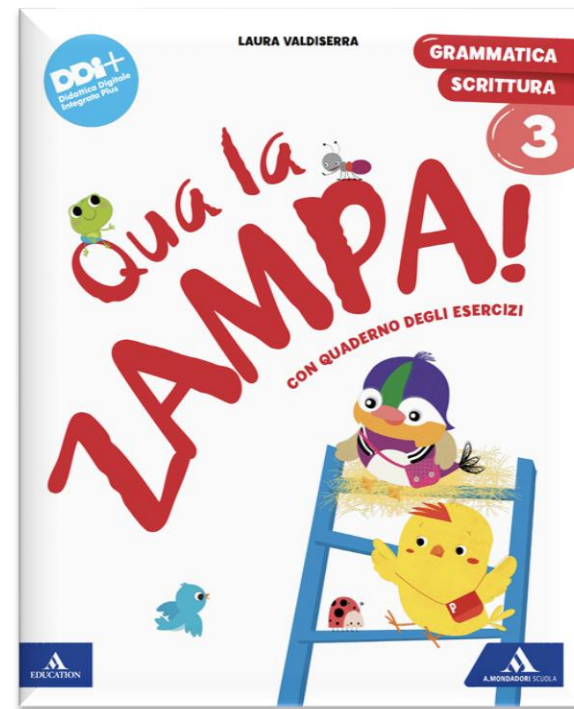
CONFIGURAZIONE CLASSE 2^a



- **Letture**, pp. 144
 - **Grammatica e scrittura**, pp. 96
 - **Matematica** con quaderno degli esercizi integrato, pp. 168
 - **Discipline** con percorso di educazione civica e sezione STEAM, pp. 96
 - **IN DIGITALE**: Quaderno per la valutazione, pp. 72
- Su richiesta anche cartaceo**

IN DIGITALE

CONFIGURAZIONE CLASSE 3^a



- **Lettere**, pp. 192
- **Grammatica e scrittura** con quaderno degli esercizi integrato, pp. 168
- **Matematica** con quaderno degli esercizi integrato, pp. 216
- **Discipline** con percorso di educazione civica e quaderno degli esercizi integrato, pp. 240



IN DIGITALE

- **STEAM**, pp.48
- **IN DIGITALE**: Quaderno della valutazione, pp. 72
Su richiesta anche cartaceo

TABELLA PER LA VALUTAZIONE DEI PREREQUISITI

p.	Obiettivo	N	P	R
Mi presento				
2	Rappresenta lo schema corporeo ed è in grado di scrivere il proprio nome.			
3	Esprime le proprie preferenze.			
Il mio corpo				
4	Conosce e nomina le parti del corpo.			
5	Ricompono la figura umana.			
7	Completa il viso e individua la simmetria del corpo.			
I colori e le forme				
8	Conosce i colori e li utilizza correttamente.			
9	Esegue grafismi.			
10	Riconosce figure uguali.			
11	Individua le differenze tra due immagini.			
12	Completa un'immagine con i particolari mancanti.			
13	Completa figure simmetriche.			
14	Riconosce le principali figure geometriche.			
15	Completa ritmi.			
Confronto e ordine				
16	Confronta in base all'altezza, alla lunghezza e al peso.			
17	Confronta in base alla grandezza.			
18	È in grado di seriare in base alla grandezza.			
19	È in grado di seriare in base all'altezza.			
Lo spazio				
21	Riconosce l'orientamento di una figura.			
22-23	Riconosce i concetti topologici vicino e lontano.			
24-25	Riconosce i concetti topologici dentro e fuori.			

p.	Obiettivo	N	P	R
26	Riconosce i concetti topologici davanti e dietro.			
27	Riconosce i concetti topologici sopra e sotto.			
28	Distingue la destra dalla sinistra.			
29	Riconosce le direzioni: verso destra e verso sinistra.			
30	Riconosce i concetti topologici in alto e in basso.			
31	Si orienta in un semplice labirinto.			
32	Disegna un percorso in base alle indicazioni.			
33	Individua un percorso in un reticolo.			
Il tempo				
34	Riordina sequenze.			
35	Individua il primo e l'ultimo elemento.			
Le relazioni				
36	Raggruppa in base a una caratteristica.			
37	Individua l'elemento estraneo in un insieme.			
38-39	Individua relazioni logiche.			
Quantità				
41	Riconosce i quantificatori tanti e pochi.			
42	Intuisce la relazione tanti quanti.			
43	Intuisce la relazione di più di meno.			
45	Individua quantità entro la decina.			
Parole				
46	Individua le parole.			
47	Distingue parole lunghe e corte.			

N	= non raggiunto
P	= parzialmente raggiunto
R	= raggiunto

PRIMI GIORNI



Un testo che accompagna i bambini dalla materna dalla classe prima... anche attraverso l'iconografia.

Collega il cartellino al personaggio giusto. Ripassa e colora Peo e Pat.

IL METODO



QUA LA ZAMPA!
Una **storia**
appositamente
scritta da
Anna Vivarelli.

La storia è anche
un libro del
Battello a Vapore!



**COPIA OMAGGIO
ALL'INSEGNANTE**

LA STORIA è divisa in **5 avventure**.
Le esperienze di **Peo** e **Pat** guidano
bambine e bambini a rielaborare
vissuti ed **emozioni**.

APPRENDIMENTO ATTIVO: in ogni episodio i bambini e le
bambine:
ascoltano la storia e **guardano** il video; **raccontano** la
storia; **interpretano** i dialoghi; **lavorano** sulla pagina.



UN REGALO PER PAT 

A E I O U

DIDATTICA DIGITALE

 Guarda
il video
e ascolta
la storia.

 Che cosa cerca Peo? Perché? Trovalo nel disegno.
Ripassa e colora la staccionata.

GIRA LA PAGINA E SCOPRI COME CONTINUA LA STORIA.

 9



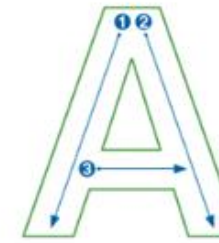
A



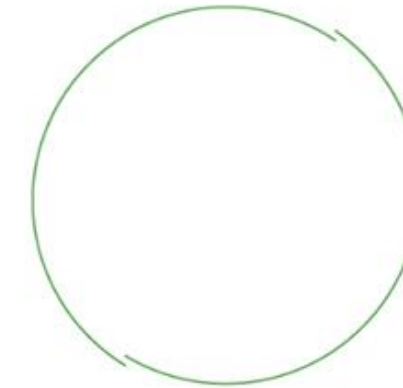
APE
ape
ape

ALFABETIERE
4 GRAFIE

1 RIPASSA TANTE VOLTE CON IL DITO.



2 A COME... PRONUNCIA I NOMI. POI DISEGNA TU UNA COSA CON IL NOME CHE INIZIA CON A.



3 PRONUNCIA I NOMI E CERCHIA I DISEGNI SE FINISCONO CON A.



Giochi fonologici in Guida.

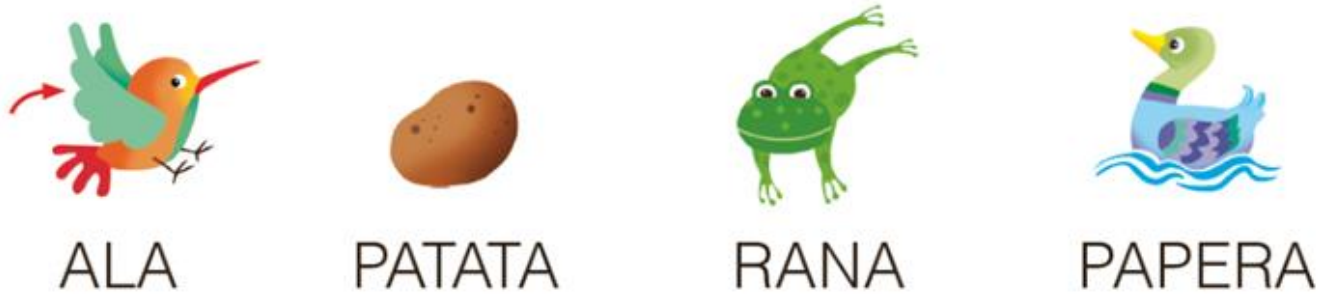
11

METODO 4 GRAFIE

ORA SOLO LE STELLE CON A.



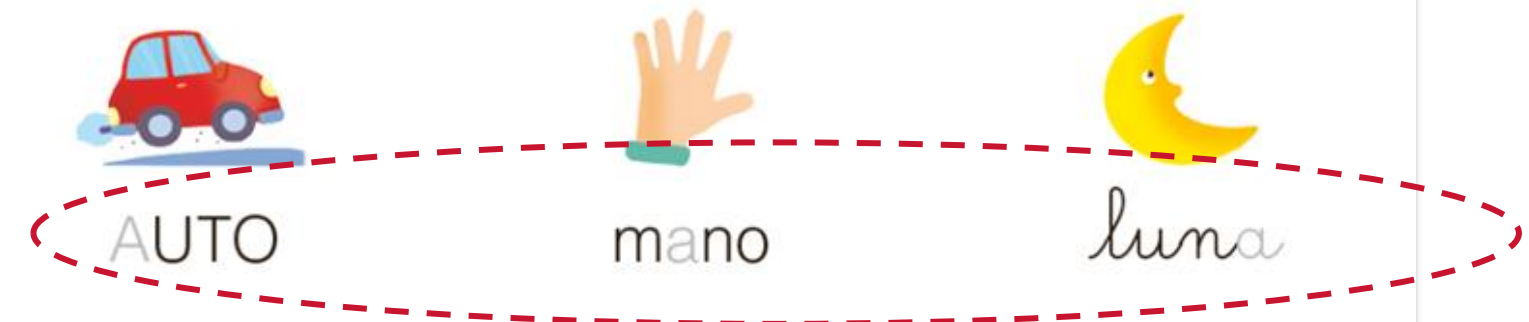
2 CERCHIA TUTTE LE A, POI SOTTOLINEA LA PAROLA CHE NE CONTIENE DI PIÙ.



3 COLORA SOLO LE PAROLE CON A.



1 PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI. POI RIPASSA A, a, a.



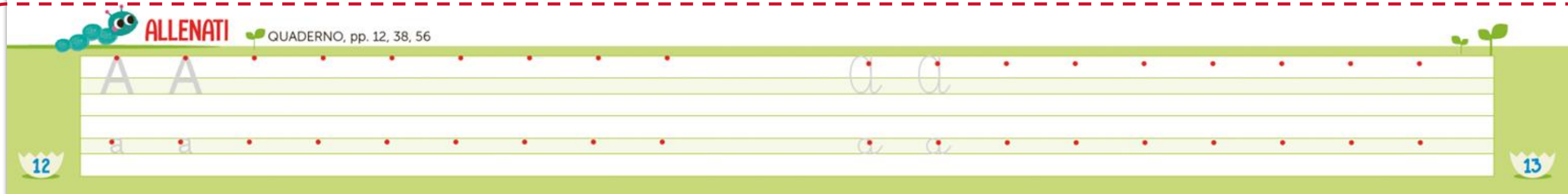
2 PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI. POI COMPLETA CON A, a, a.



Esercizi con
le **4 GRAFIE**.

LEGGERE è FACILE

LEGGI E COLLEGA CON UNA FRECCIA TUTTE LE A RIGA PER RIGA.



Allenamento
alle **4 GRAFIE**
Rimando al
QUADERNO



MI ESERCITO è FACILE

1 COME INIZIA? PRONUNCIA I NOMI E COLLEGA ALLA VOCALE GIUSTA.



E

A

2 COME FINISCE? PRONUNCIA I NOMI E COLLEGA ALLA VOCALE GIUSTA.



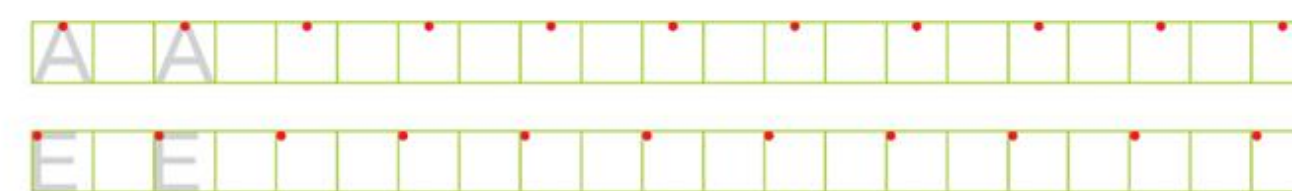
E

A

3 COLORA LE A DI VERDE, LE E DI ROSA.



1 RIPASSA E SCRIVI.



2 PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI. POI COMPLETA CON A O CON E.



S _ LE



M _ L _



P _ T _ T _



P _ N _



R _ N _



P _ R _

3 LEGGI E COLLEGA OGNI FUMETTO AL DISEGNO GIUSTO.



EEEEEE

AAAAAA



Ogni due lettere
doppia pagina
di ripasso
è **FACILE**.



ALLA FINE...

ESPERIENZE ED EMOZIONI
Riflessioni sull'esperienza emotiva dei personaggi.

🌸 Che cosa succede alla fine? Trova nel disegno un altro quadrifoglio.

ESPERIENZE ED EMOZIONI ❤️❤️

Che cosa regaleresti a chi vuoi bene?



Video della storia e audio delle pagine seguenti.

Diversamente

LE VOCALI IN TANTI MODI



FAI LE VOCALI CON IL CORPO.



LEGGETE INSIEME E BATTETE LE MANI SUL BANCO. QUANDO VEDETE X FATE UNA PAUSA.



Usa l'App Body percussion.

A × AA × EE × EEE × A × AE × EA
I × OO × UU × IOU × I × AEIOU



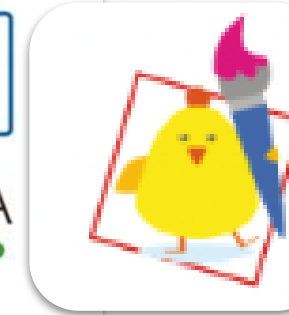
FAI LE VOCALI CON LO SCOVOLINO.



Motoria



Musica



Arte

DIVERSAMENTE
Alla fine di ogni gruppo di lettere didattica **multisensoriale** per l'inclusione.

VERIFICA

1 COLORA SOLO LE CASELLE CON LE VOCALI.

A	L	E	I	T	U
E	I	U	D	A	S
L	T	I	U	O	M
F	A	O	S	E	T
O	D	U	D	I	F

2 COME INIZIA? COLLEGA ALLA VOCALE GIUSTA.



I E O U A

3 COME FINISCE? COLLEGA ALLA VOCALE GIUSTA.



I A O E U

Alla fine di ogni gruppo di lettere, **VERIFICHE** con esercizi **graduati**.

A E I O U

1 PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI. POI CAMBIA LE VOCALI E COMPLETA LE PAROLE.



S _ LE

R _ MO

S _

L _

L _

5 COMPLETA LE PAROLE CON a, e, o, i, u.



_ ereo

_ ca

_ va

_ ereo

_ ca

_ va

2 PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI. POI COMPLETA CON LE VOCALI.



P _ R _

T _ P _

F _ L _



M _ R _



M _ R _

NUOVA SFIDA

OSSERVA IL DISEGNO E COMPLETA LA PAROLA. CONTIENE TUTTE LE VOCALI!



A U I E O

I FIORI SONO NELLE...

[] [] [] [] L []

NUOVA SFIDA
Attività in situazioni non note

CONSONANTI

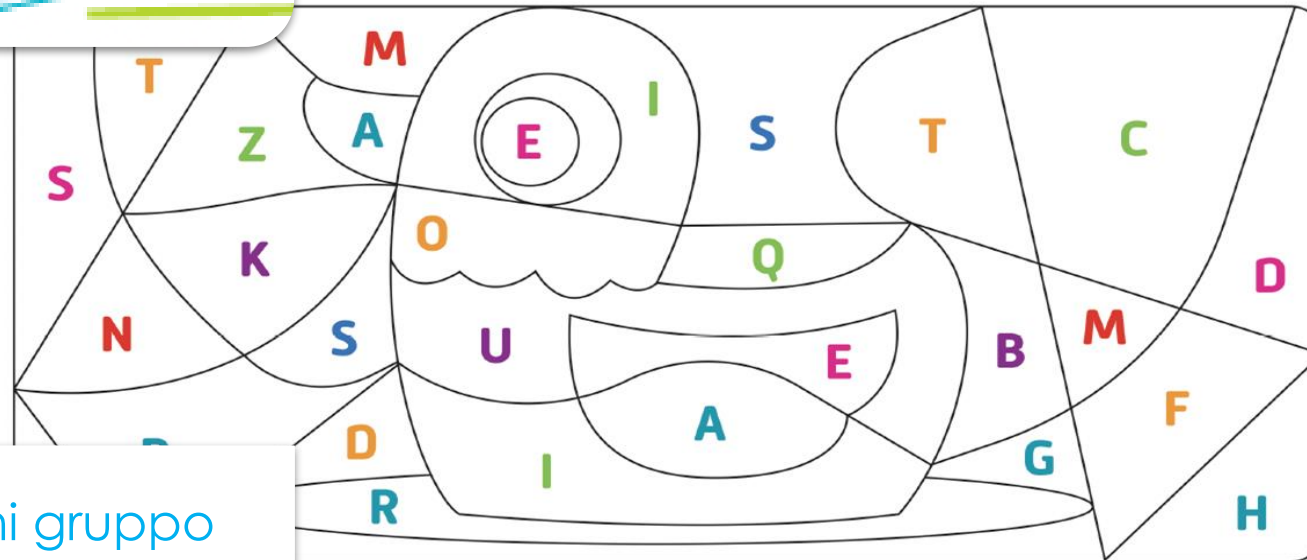
Ogni **4 lettere** un episodio. **4 pagine** per ogni lettera.

GIOCHIAMO



CON LE VOCALI

GLI SPAZI CON LE VOCALI. CHE COSA APPARE?



Al termine di ogni gruppo di lettere **attività ludiche**

LE ARRIVA PEO? SEGNA IL PERCORSO.



40

I SEGRETI DEL BUIO

M P T L



Guarda il video e ascolta la storia.

🌸 Che cosa fa Peo? Che cosa vuole sapere? Finisci di colorare il sole al tramonto.

GIRA LA PAGINA E SCOPRI COME CONTINUA LA STORIA.

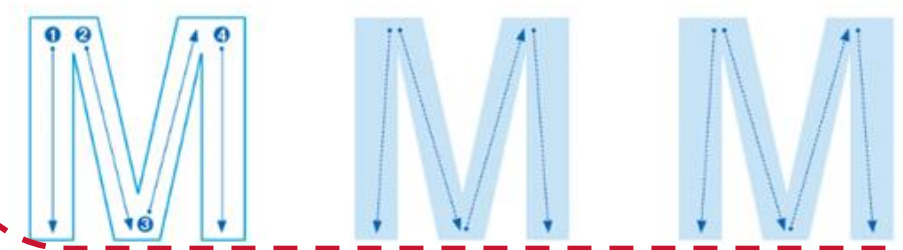
41

CONSONANTI

Lavoro sulla parola bersaglio, sul grafema e sul fonema.



1 RIPASSA M CON IL DITO E POI CON LA MATITA.



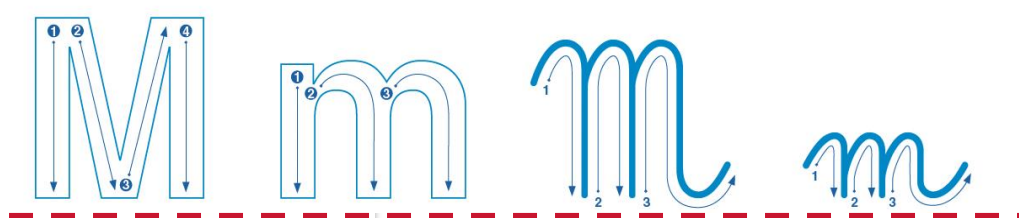
2 M COME... PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI E CERCHIA SE INIZIANO CON M.



3 COLORA SOLO LE MELE CON M.



1 RIPASSA TANTE VOLTE CON IL DITO.



CONSONANTI

Lavoro sulla sillaba. **4 GRAFIE**

1 UNISCI LE LETTERE E PRONUNCIA I SUONI. POI RIPASSA.

A	MA	ma	ma		MARE
E	ME	me	me		MELA
M	I	MI	mi		MIGNOLO
O	MO	mo	mo		MOSCA
U	MU	mu	mu		MURO

1 PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI E CERCHIA MA, ME, MI, MO, MU.

	MANO		AMI	
melone		MURATORE		limone

2 PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI E COMPLETA CON MA, ME, MO, MU NEL CARATTERE GIUSTO.

	FIU		GO
	SO		nte

LEGGERE è FACILE

LEGGI.

	AMO		MAMMA
	amo		mamma

2 COME INIZIANO? PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI, POI COLORA I RIQUADRI GIUSTI.

	ME	MA		ME	MO
	MO	MA		MO	MU
	MI	MU		MU	MO

ALLENATI QUADERNO, pp. 18, 39, 62

Allenamento alle **4 GRAFIE**
Rimando al **QUADERNO**



MI ESERCITO è FACILE

- 1 LEGGI E RIPASSA I SUONI. POI CERCHIA DI BLU I SUONI DI **M** E DI ROSSO I SUONI DI **P**.

ME MA MI MU MO
PI PA PE PO PU

- 2 PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI E COMPLETA CON **MO**, **MU**, **ME**.



___LINO



___SCA



___LONE

- 3 PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI E COMPLETA CON **PU**, **PI**, **PA**.



___SELLI



___GILE



___TATA

- 4 OSSERVA IL DISEGNO E LEGGI.

MIA AMA PEPE



CAMBIO DI POSTO è FACILE



- 1 CAMBIA L'ORDINE DELLE LETTERE, SCRIVI E LEGGI.

MA ME MI MO MU
AM _____

- 2 PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI E COMPLETA CON IL SUONO GIUSTO.



___BRELLLO



___BUTO



___BULANZA

- 3 CAMBIA L'ORDINE DELLE LETTERE, SCRIVI E LEGGI.

PA PE PI PO PU

- 4 PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI E COMPLETA CON IL SUONO GIUSTO.

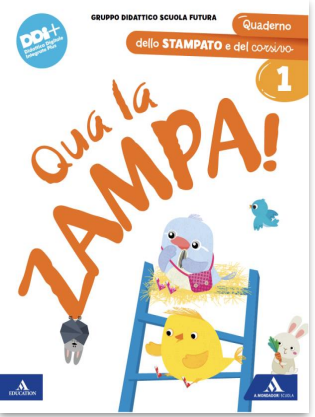


___PENDIABITI



___POPOTAMO

Ogni due lettere ripasso è **FACILE** con **attività** sulle **SILLABE INVERSE**.



Quaderno dello stampato e del corsivo

VERIFICA

SO SCRIVERE IN MAIUSCOLO

so scrivere in minuscolo

VERIFICA

VERIFICA

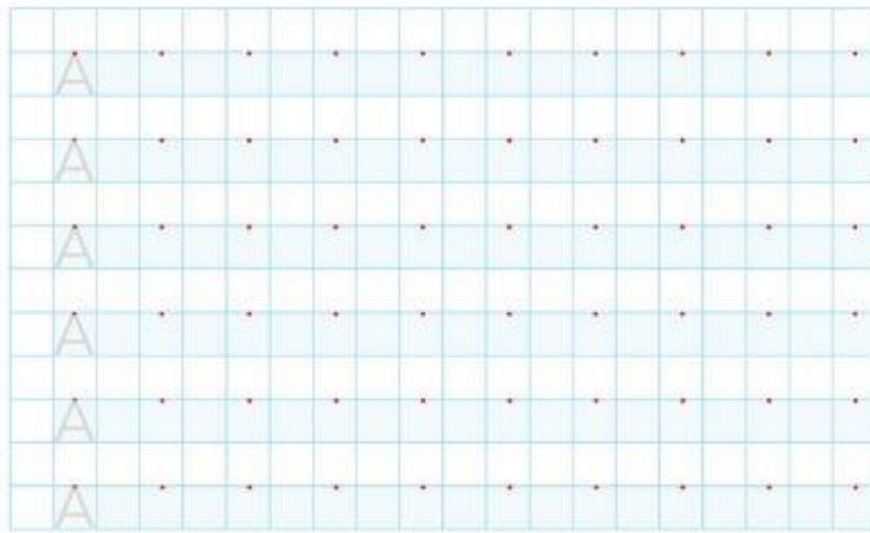
so scrivere in corsivo

STAMPATO MAIUSCOLO **A**

1 SEGUI LE FRECCE E RIPASSA CON IL DITO. POI SCRIVI TU: PARTI DAL PUNTINO.



2 SCRIVI A: PARTI DAL PUNTINO.



3 RIPASSA LE A. FAI ATTENZIONE AGLI INTRUSI!



12 Metodo pp. 10-13

stampato minuscolo **a e i o u**

1 SEGUI LE FRECCE E RIPASSA CON IL DITO. POI SCRIVI TU: PARTI DAL PUNTINO.



38 Metodo pp. 30-31

SULLE RIGHE è FACILE

RIGHE: CIELO, PRATO, TERRA

1 OSSERVA IL DISEGNO: DOVE SI TROVA OGNI ANIMALETTO?

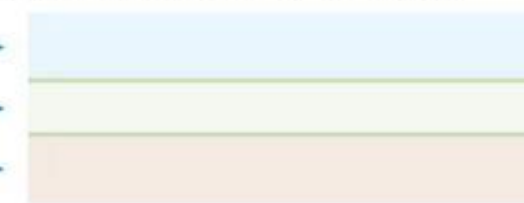


IL FOGLIO A RIGHE HA TRE RIGHE SPECIALI:

RIGA DEL CIELO →

RIGA DEL PRATO →

RIGA DELLA TERRA →



3 COLORA SOLO LA RIGA DEL PRATO DI VERDE.

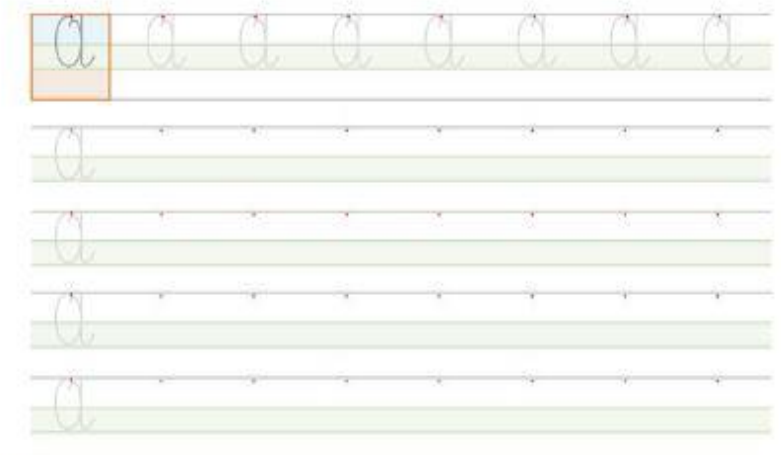
4 COLORA SOLO LA RIGA DELLA TERRA DI MARRONE.

corsivo **a · a**

1 RIPASSA CON IL DITO. PARTI SEMPRE DALLA FRECCIA CON IL NUMERO 1.



2 PRIMA RIPASSA, POI SCRIVI TU. PARTI DAL PUNTINO.



56 Metodo pp. 10-13

LETTURE classe 1^a



In 1^a e 2^a
letture
organizzate
per **TEMI**.

Unità "Leggere è
FACILE": prime
letture senza
difficoltà
ortografiche.

IL MIO MONDO

DI CHE È QUESTO FIORE?

ASCOLTA LA STORIA DI ANNA VIVARELLI
LA BELLEZZA DEI FIORI.
POI COMPLETA IL FUMETTO.

Ascolta l'audio della storia.
Attiva l'audio dell'unità.

18

LABORATORIO DI ASCOLTO E PARLATO

1

QUALE FIORE INDOVINA OGNI ANIMALE?
COLLEGA.



VIOLA



MARGHERITA



ROSA

Laboratorio di
ascolto e parlato

CHE COSA FANNO GLI ALUNNI ALLA FINE
DELLA STORIA?



L'INSEGNANTE VI DISTRIBUISCE
LE IMMAGINI DELLA STORIA.
OSSERVATELE E A COPPIE
RACCONTATE LA STORIA.

19

LE MIE STRATEGIE **IL TESTO LO DICE**

NEL PRATO DELLA SCUOLA

LA MAESTRA PROPONE AI BAMBINI DI ANDARE A OSSERVARE IL PRATO DELLA SCUOLA.

TUTTI SI ORGANIZZANO:
QUALCUNO PREPARA LA MACCHINA FOTOGRAFICA,
QUALCUNO LA LENTE D'INGRANDIMENTO,
QUALCUNO UN CESTINO
PER RACCOGLIERE FIORI E FOGLIE.

I BAMBINI RACCOLGONO
FOGLIE, SEMI, FIORI
E SCATTANO UNA FOTO
DIETRO L'ALTRA.

Luigino Quaresima, Avventure a scuola, Raffaello

Strategie di
COMPrensione.

COMPRENDERE è FACILE

LEGGI LE DOMANDE. CERCA NEL TESTO LE PAROLE COLORATE ALLO STESSO MODO, POI RISPONDI.

• CHE COSA OSSERVANO I BAMBINI?

• CHE COSA P...

• CHE COSA RA...

• POI CHE COS...

VERIFICA

LEGGI IL RACCONTO.

FAUSTINO

FAUSTINO L'IPPOPOTAMO AVEVA PAURA DELL'ACQUA. LA MAMMA LO SGRIDAVA: – SEI UN IPPOPOTAMO E TUTTI GLI IPPOPOTAMI SANNO NUOTARE! UN GIORNO A OLIVIA LA SCIMMIA VENNE UN'IDEA. CON LIANE E NOCI DI COCCO COSTRUIÌ UN SALVAGENTE. FAUSTINO INDOSSÒ LO STRANO SALVAGENTE. ERA UN PO' PREOCCUPATO, POI SI ACCORSE CHE GALLEGGIAVA. TUTTO CONTENTO, INIZIÒ A ZAMPETTARE NELL'ACQUA. MA LE LIANE SI ALLENTARONO E DEL SUO SALVAGENTE NON RESTÒ NULLA. – GUARDA, MAMMA, COME SONO BRAVO! – BRAVISSIMO! SAI NUOTARE ANCHE SENZA SALVAGENTE. SOLO ALLORA FAUSTINO SI ACCORSE CHE IL SALVAGENTE NON C'ERA PIÙ.

Mario Sala Gallini, Storie della buonanotte, De Agostini Ragazzi

ORA SO
LEGGERE E COMPRENDERE

COMPRENDO

• CHI SONO I PERSONAGGI DELLA STORIA?

• QUAL È IL PROBLEMA DI FAUSTINO?
 NON SA NUOTARE. È ARRABBIATO CON LA SUA MAMMA.

• QUAL È IL SALVAGENTE DI FAUSTINO?

NUOVA SFIDA

CHI AIUTA FAUSTINO A RISOLVERE IL SUO PROBLEMA?
 LA SUA MAMMA. LA SCIMMIA OLIVIA.

SCRIVO

• TI PIACE STARE NELL'ACQUA?

• SAI NUOTARE? USI I BRACCIOLI O IL SALVAGENTE?

• Attiva gli esercizi su Hub Kids.

• NUOVA SFIDA: attività in situazione non nota.

LETTURE classe 1^a



DAL MAIUSCOLO al minuscolo è FACILE

LEGGI LE PAROLE IN MAIUSCOLO E COLLEGALE A QUELLE IN minuscolo.

PANINO

matita



BANANA

panino



LIMONE

banana



MATITA

carota



limone



Attiva l'audio dell'unità.

42

DAL MAIUSCOLO al minuscolo è FACILE



IN OGNI RIGA COLORA LA PAROLA IN minuscolo UGUALE A QUELLA IN MAIUSCOLO.

ABETE

abito

abete

abeti

ALA

alba

ala

la

MARE

mele

male

mare

NONNO

nonna

nono

nonno

STELLA

stalla

stella

stele

TOPO

topo

tappo

toro

43

10 pagine di passaggio dal maiuscolo al minuscolo.

SVONO • GIOCO • IMPARO

IMPARIAMO LA MUSICA

CIAO BAMBINE E BAMBINI!
IO SONO **ROCCO IL COCCO**,
IL MAGO DELLA MUSICA. VOLETE
IMPARARE LA MUSICA INSIEME A ME?



È FACILISSIMO, BASTA
USARE QUESTA
FORMULA MAGICA:

**UN BEL COCCO
TUTTO BIANCO
SE NE STAVA
IN UN TUBO.**

**PROVATE A RIPETERE LA FORMULA MAGICA STACCANDO
BENE TUTTI I PEZZETTINI.**

UN	BEL	COC	CO
	TO	BIAN	CO
	NE	STA	VA
UN	TU		BO

ORA E PER OGNI PEZZETTINO BATTETE
ATE ATTENZIONE: UN SOLO BATTITO
PEZZETTINO.

CON IL MAESTRO LIBERO

ORA SUONATE DI NUOVO
LA FORMULA MAGICA. QUESTA
VOLTA PERÒ UTILIZZATE ANCHE
LE PARTI DEL CORPO: BATTETE
PRIMA LE MANI O LE GAMBE,
I PIEDI O IL PETTO.



POI RIPETERE LA FORMULA MAGICA
CON DIVERSI STRUMENTI MUSICALI.
POTETE SCEGLIERE DI USARE
DEI TAMBURELLI, DELLE MARACAS,
DEI LEGNETTI O DEI TRIANGOLI.



**PROVATE A RIPETERE LA FORMULA MAGICA CON IL VIDEO
E LA BASE MUSICALE TUTTE
LE VOLTE CHE VOLETE.**

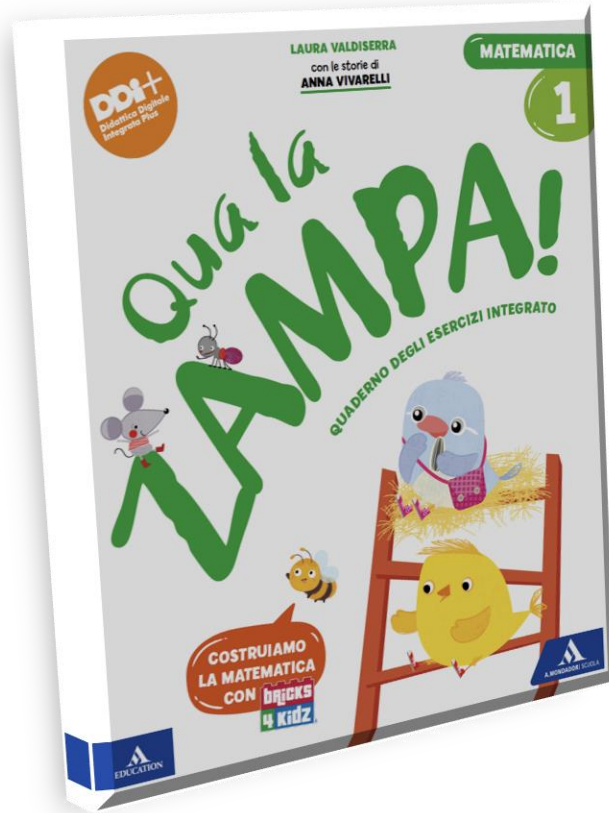


Guarda il video e accedi ai contenuti digitali.

Testo e musica di Libero Iannuzzi.

In 1^a distribuite nel volume, in 2^a e 3^a in una sezione dedicata.

MATEMATICA classe 1^a



Una matematica allegra e vicina alla realtà.

NUMERI nella REALTÀ



SULLA SVEGLIA



SETTEMBRE

DOM	LUN	MAR	MER	GIO	VEN	SAB
	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				

SUL CALENDARIO



SULLE SCARPE



SUL TELECOMANDO



Ascolta l'audio dell'unità.




Su quali altri oggetti vedi dei numeri? Racconta.



3



NUMERI FINO A 10

- 13  SUPER MINESTRONE! • 0 e 1
- 14 Zero
- 16 Uno
- 18 **GIOCHIAMO** 0 e 1
- 19  SUPER MINESTRONE! • 2 e 3
- 20 Due
- 22 Tre
- 24 **GIOCHIAMO** 2 e 3
- 25  SUPER MINESTRONE! • 4 e 5
- 26 Quattro
- 28 Cinque

LE MIE STRATEGIE

I numeri amici
La scala dei numeri

- 32 **GIOCHIAMO** 4 e 5
- 33  SUPER MINESTRONE! • 6 e 7
- 34 Sei
- 36 Sette
- 38 **GIOCHIAMO** 6 e 7
- 39  SUPER MINESTRONE! • 8 e 9
- 40 Otto
- 42 Nove

LE MIE STRATEGIE

I numeri amici

- 46 **GIOCHIAMO** 8 e 9
- 47  SUPER MINESTRONE! • 10
- 48 Dieci

LE MIE STRATEGIE

I numeri per fare 10
La scala dei numeri

VERIFICA

Pat e Peo e il
superminestrone

In ogni puntata un
piccolo problema da
superare per chi
desidera avviare fin da
subito il problem solving



Avvio al problem solving: Quando hanno trovato le zucche, a Pat e Peo si presenta un problema; quale? Come lo risolvono? Sapreste suggerire un modo diverso per risolverlo? Disegnatelo e poi spiegate ai compagni e alle compagne

2

DUE



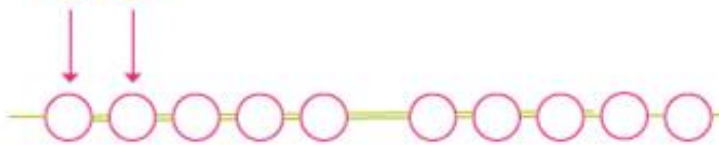
con i **MATTONCINI**

con il **CALCOLATORE**



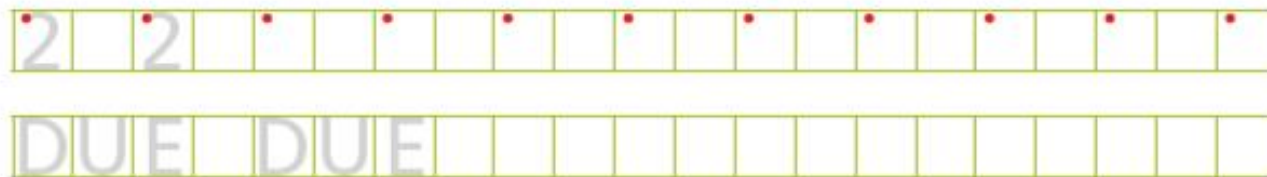
con il **CALCOLATORE**

LE PALLINE COLORATE SONO TANTE QUANTE LE ZUCCHE. COLORA 2 PALLINE.



con la **MATITA**

RIPASSA E SCRIVI.



con la **LINEA**

COMPLETA LA LINEA DEI NUMERI FINO A 2.



20 • ESERCITATI A P. 155

1 INDICA CON UNA X DOVE VEDI 2 CONIGLI.



2 DISEGNA O CANCELLA CON UNA X: DEVI AVERE SEMPRE 2 PIGNE.



3 COLLEGA 2 FIORI A OGNI VASO.



nella
REALTÀ

nella
REALTÀ

OSSERVA, COMPLETA E CONTINUA TU.

2 COME...



2 COME...



21

GIOCHIAMO 2 E 3

COLLEGA IL NUMERO IN CIFRA AL NUMERO IN LETTERE E ALLA CARTA CON LA QUANTITÀ.

3	DUE
2	TRE
1	UNO



LEGGI I NUMERI NEI CRUCIVERBA E DISEGNA NEI RIQUADRI LA QUANTITÀ DI FIORI GIUSTA.

D		
U	N	O
E		

→

↓

	T		
	R		
Z	E	R	O

→

↓

DiversaMENTE



LEGGETE INSIEME: BATTETE LE MANI TANTE VOLTE QUANTE NE INDICA IL NUMERO. QUANDO VEDETE 0 CHIUDETELE A PUGNO.

0 3 2 1 0 2

SAPETE ESEGUIRE IL RITMO SOLO BATTENDO LE MANI? INVECE DI CHIUDERE LE MANI, FATE UNA PAUSA.



DiversaMENTE
attività multisensoriali e multidisciplinari

4 RAPE

5 ZUCCHINE



Ascolta la storia del minestrone di Pat e Peo.

COLORA TU LE VERDURE DELL'ORTO. POI CONTA CON LE DITA: QUANTE RAPE? QUANTE ZUCCHINE?



I NUMERI AMICI

🔗 COLORA E COMPLETA I NUMERI AMICI PER FARE...

6

● ● ● ● ● ● 6 e 0
 ● ● ● ● ● ● 5 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ 4 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ 3 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ 2 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ 1 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ 0 e

7

● ● ● ● ● ● ● 7 e 0
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 6 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 5 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 4 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 3 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 2 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 1 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 0 e



Pagine per venire incontro anche agli alunni con BES ... **è FACILE!**

Strategie di calcolo mentale.

🔗 IN OGNI CASA CI SONO I NUMERI AMICI PER FORMARE IL NUMERO SCRITTO SUL TETTO. COMPLETA: AIUTATI CON L'ESERCIZIO 1.

6

4 e 3 e 2 e
 1 e 5 e 6 e
 0 e

7

1 e 0 e 5 e
 3 e 2 e 4 e
 7 e 6 e



🐣 GIOcate A COPPIE CON I NUMERI AMICI!

8

● ● ● ● ● ● ● ● 8 e 0
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 7 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 6 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 5 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 4 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 3 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 2 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 1 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 0 e

9

● ● ● ● ● ● ● ● ● 9 e 0
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 8 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 7 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 6 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 5 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 4 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 3 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 2 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 1 e
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 0 e

8

1 e 6 e 2 e
 5 e 4 e 0 e
 3 e 7 e

9

9 e 3 e 4 e
 7 e 8 e 1 e
 6 e 2 e 5 e





VERIFICA



1 CONTA E COLLEGA AL NUMERO GIUSTO.







1 8 4

2 IN QUALE RIQUADRO CI SONO TANTE PALLINE QUANTE NE INDICA IL NUMERO? SEGNA CON UNA X.

7  

3  

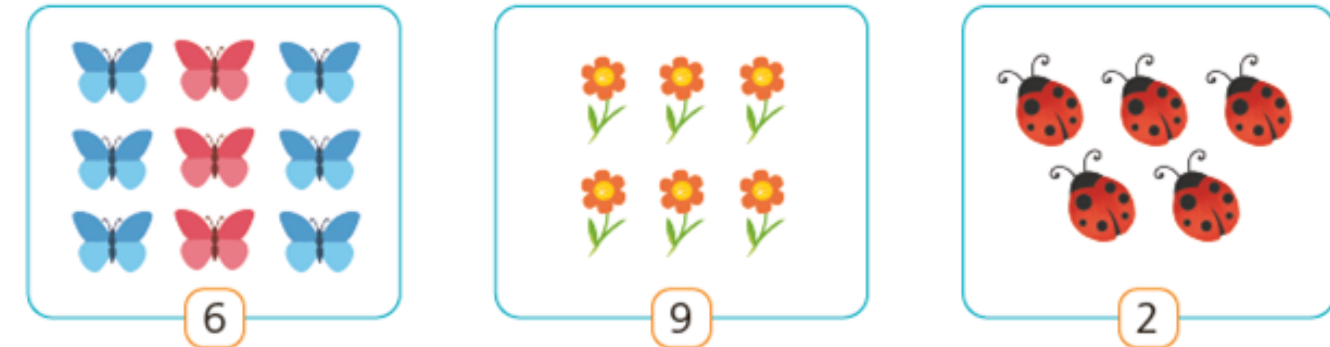
5  

10  

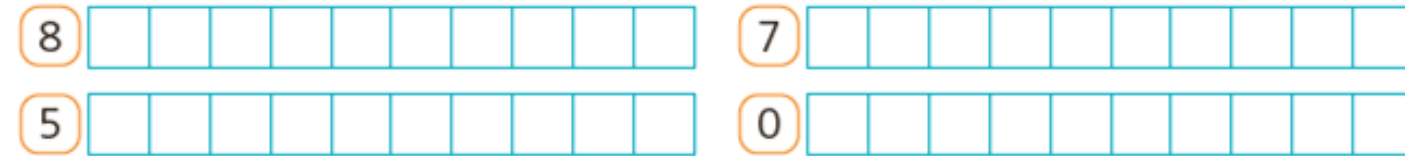
3 COMPLETA LA LINEA DEI NUMERI FINO A 10 E LEGGI.



4 DISEGNA O CANCELLA CON UNA X PER AVERE IL NUMERO INDICATO.



5 COLORA TANTI QUADRATINI QUANTI NE INDICA IL NUMERO.



6 COMPLETA LE COPPIE DI NUMERI AMICI PER FORMARE IL NUMERO INDICATO.

6

2	e	_____
0	e	_____
3	e	_____
5	e	_____
1	e	_____

7

7	e	_____
5	e	_____
2	e	_____
1	e	_____
4	e	_____

9

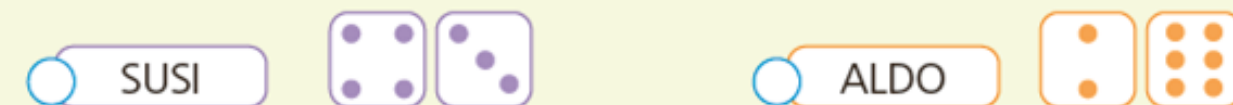
8	e	_____
5	e	_____
4	e	_____
7	e	_____
6	e	_____

10

9	e	_____
2	e	_____
8	e	_____
5	e	_____
7	e	_____

NUOVA SFIDA

SUSI E ALDO TIRANO I DADI. INDICA CON UNA X CHI HA FATTO PIÙ PUNTI.



NUOVA SFIDA
situazione non nota

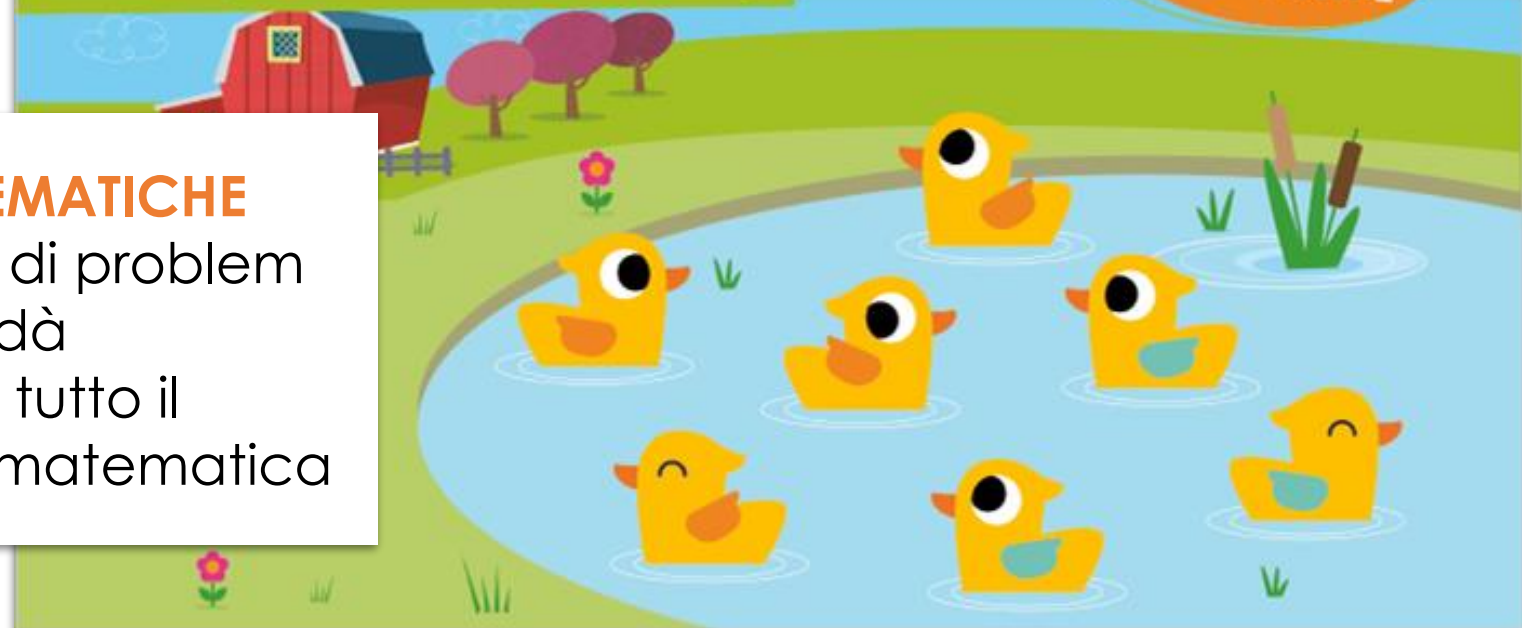
Un percorso per Verifiche con esercizi a gradiente a fine di ogni unità.

SOTTRAZIONI

STORIE MATEMATICHE

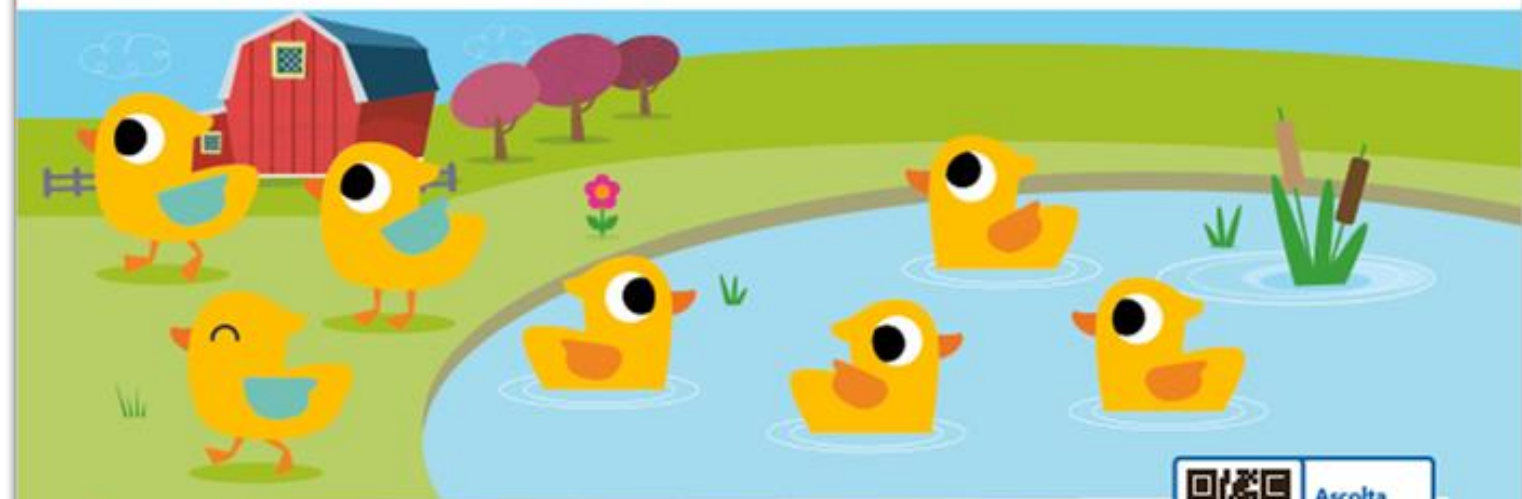
STORIE MATEMATICHE

un percorso di problem solving che dà significato a tutto il percorso di matematica



PRIMA • QUANTE OCHETTE CI SONO NELLO STAGNO?

DOPO • QUANTE OCHETTE SONO USCITE DALLO STAGNO?
• QUANTE OCHETTE RESTANO NELLO STAGNO?



OSSERVA, RISPONDI E RACCONTA CHE COSA SUCCEDDE.



STORIE MATEMATICHE

SOTTRAZIONI FINO A 10

LA SOTTRAZIONE

1 OSSERVA IL DISEGNO E COMPLETA.

SUL VASSOIO CI SONO 7 DOLCETTI, MATTEO NE MANGIA 2. QUANTI DOLCETTI RESTANO SUL VASSOIO?



I DOLCETTI SUL VASSOIO SONO

I DOLCETTI CHE MATTEO MANGIA SONO

I DOLCETTI CHE RESTANO SUL VASSOIO SONO

$$7 \quad - \quad 2 \quad = \quad 5$$

SETTE MENO DUE UGUALE CINQUE

LA SOTTRAZIONE È L'OPERAZIONE CHE TOGLIE, CALCOLA IL RESTO. IL SUO SEGNO È - (MENO).

2 OSSERVA IL DISEGNO, CONTA E COMPLETA.



- LE GALLINE IN TUTTO SONO
- LE GALLINE FUORI DAL POLLAIO SONO
- QUANTE GALLINE RESTANO NEL POLLAIO?

OPERAZIONE

..... - =



PROGETTO STEAM

il quaderno della creAttività



Classe 3
volume dedicato di 48 pp.

- 50 **DI TUTTI I COLORI**
- 52 Colori chiari • scuri
- 54 Colori primari • secondari
- 56 Musica a colori
- 57 Percorsi a colori
- 58 Sequenze di colori
- 60 Puzzle colorato
- 62 Mosaico di colori
- 64 Rilassiamoci con i colori
- 66 Colore ed emozioni
- 67 Il gioco dei colori
- 68 Colori di frutta e verdura
- 70 Impronte colorate
- 72 **I MIEI COLORI**

- ARTE • Educazione civica
- ARTE
- MUSICA • Arte
- EDUCAZIONE MOTORIA
- CODING
- CODING • Geografia
- CODING • Arte
- LIFE SKILLS • Arte • Geometria
- LIFE SKILLS • Thinkering
- LIFE SKILLS • Italiano • Educazione civica
- EDUCAZIONE ALIMENTARE • Scienze • Matematica
- EDUCAZIONE ALIMENTARE • Arte • Scienze
- Autovalutazione

- 74 **GIOCHI DI LINEE E FORME**
- 76 Tante linee
- 78 Linee e forme
- 80 Le forme della musica
- 81 Linee e forme con il corpo
- 82 Forme simmetriche
- 84 Codici sulle linee
- 86 Disegnare le forme
- 87 Vestiamo le bambole
- 88 Le forme degli animali... e delle piante
- 90 La forma dell'acqua
- 91 Linee e acqua
- 92 Tutti in ...forma!
- 93 Comunicare con le forme
- 94 Forme per avvisare
- 96 **LE MIE LINEE E FORME**

- ARTE • Geometria
- ARTE • Geometria
- MUSICA • Geometria
- EDUCAZIONE MOTORIA • Geometria
- CODING • Geometria • Arte
- CODING • Arte
- CODING • Geometria
- CODING
- ARTE • Scienze • Educazione civica
- ARTE • Scienze
- ARTE • Geografia • Musica
- LIFE SKILLS • Geografia
- LIFE SKILLS
- EDUCAZIONE CIVICA • Geometria
- Autovalutazione

Classe 2
(nel volume di discipline)

- 2 **A SPAZZO NEL TEMPO E NELLO SPAZIO**
- 4 Dipingere lo spazio
- 6 Muoversi nello spazio...
- 7 ... e nel tempo!
- 8 Coloriamo lo spazio
- 9 In ordine nello spazio
- 10 Un parco
- 12 Azioni che si ripetono
- 14 L'orologio di mattoncini
- 16 L'arte rupestre
- 17 Pitture rupestri
- 18 Incisioni rupestri
- 19 Musica nella preistoria
- 20 Stonehenge
- 22 Alla scoperta dei paesaggi
- 24 Diorami
- 25 Suoni e spazi
- 26 Col tempo... cresci!
- 28 Che spazio occupano le molecole?
- 29 L'acqua va in salita?
- 30 Galleggia o non galleggia?
- 32 Frazioniamo lo spazio
- 33 A tempo di musica
- 34 Io cambio nel tempo
- 36 Nello spazio della scuola
- 38 Escape room
- 40 Viaggiare nello spazio e nel tempo
- 42 Scratch
- 48 **LO SPAZIO E IL TEMPO**

- ARTE
- ARTE
- MUSICA • EDUCAZIONE MOTORIA
- CODING
- CODING
- CODING
- CODING
- CODING
- ARTE • Storia
- ARTE • Storia
- ARTE • Storia
- MUSICA • Storia
- EDUCAZIONE MOTORIA • Storia
- ARTE • Geografia
- ARTE • Geografia
- MUSICA • Geografia
- EDUCAZIONE MOTORIA • Scienze • Esperimento
- EDUCAZIONE MOTORIA • Scienze
- EDUCAZIONE MOTORIA • Scienze
- CODING • Scienze
- ARTE • Matematica
- MUSICA • Matematica
- LIFE SKILLS
- LIFE SKILLS
- LIFE SKILLS • Matematica • Italiano
- EDUCAZIONE CIVICA
- CODING • Arte • Italiano
- Autovalutazione

Classe 1
(nel volume di discipline)

Classe 1

Gioca con la App Body Percussion.

MUSICA A COLORI

PROVA A COSTRUIRE CON MATERIALI DI RICICLO ALCUNI STRUMENTI MUSICALI.

COLORA LE SCRITTE DEI SUONI CON IL COLORE CHE TI SEMBRA PIÙ ADATTO.

ANCHE IL TUO CORPO PUÒ... SUONARE! OGNI GESTO PRODUCE UN RUMORE DIVERSO.

IN CLASSE DIVIDETEVI IN TRE GRUPPI. OGNI GRUPPO DEVE PRODURRE UNO DEI SUONI INDICATI: SEGUITE LE INDICAZIONI.

BATTI I PIEDI

BATTI LE MANI

BATTI LE GAMBE

PAUSA DI SILENZIO

56 MUSICA • Arte

Scarica i materiali da colorare.

PERCORSI A COLORI

STEAM

TRACCIA UN PERCORSO PER ANDARE DA KUNDA A TED. NON PUOI PASSARE SOPRA I CESPUGLI E SOPRA IL LAGHETTO.

DISEGNA I COMANDI CHE SERVONO PER ESEGUIRE IL PERCORSO: USA LE FRECCHE.

RIMANI SULLA CASELLA E GIRA A DESTRA

RIMANI SULLA CASELLA E GIRA A SINISTRA

VAI AVANTI DI UNA CASELLA

IN PALESTRA O IN UNO SPAZIO ADATTO RIPRODUCETE UNA GRIGLIA COME QUELLA SOPRA. COSTRUITE I COMANDI DELLE FRECCHE CON CARTONCINI COLORATI.

A TURNO UN BAMBINO O UNA BAMBINA ESEGUE IL PERCORSO DISEGNATO DAL COMPAGNO O DALLA COMPAGNA, CHE PUÒ DARE INDICAZIONI SOLO ALZANDO I CARTELLI.

EDUCAZIONE MOTORIA • Coding • Geom

Laboratorio con Scratch
con attività da realizzare anche unplugged

Classe 3

Xxxxxx

REALIZZA UN VIDEOGIOCO!

SCRATCH

SCEGLIERE E FAR MUOVERE UN PERSONAGGIO

- Scegli il personaggio, lo sprite. Puoi anche disegnarlo tu o caricare un'immagine che hai sul computer dal pannello Sprite.
- Una volta scelto lo sprite, nel pannello script puoi dargli dei comandi da seguire.

Disegna il tuo personaggio.

Lavora su SCRATCH

Componi nello script 4 blocchi di istruzioni, uno per ogni direzione di movimento. Costruisci le seguenti istruzioni:

quando si preme il tasto "spazio" →

muovi in direzione "destra" 100 pixel

quando si preme il tasto "spazio" →

muovi in direzione "sinistra" 100 pixel

quando si preme il tasto "spazio" →

muovi in direzione "sopra" 100 pixel

quando si preme il tasto "spazio" →

muovi in direzione "sotto" 100 pixel

Il blocco "quando si preme il tasto" si trova nelle **Situazioni**, gli altri nel menu **Movimento**.

Guarda il blocco di comandi e indica con una X in quale direzione si muove Ted:

Prova a cliccare su . Che cosa succede?

CODING • Arte 43

Discipline classe terza

VIVERE NEL...

...PALEOLITICO

Homo sapiens viveva in **tribù**, cioè in comunità composte da più persone. La principale preoccupazione era la ricerca del cibo, perciò quando un territorio non offriva più cibo, la tribù si trasferiva in un altro luogo.

Uomini e donne si riparavano sotto le sporgenze delle rocce e nelle **grotte**. A volte costruivano delle **capanne** 1 con legno, ossa o zanne dei mammut, fango e canne. Alla base mettevano un cerchio di pietre e usavano pelli di animali per coprire il tetto, rendendolo così impermeabile. All'esterno delle capanne c'erano dei **focolari**, che venivano mantenuti sempre accesi, per scaldare, illuminare, cucinare e tenere lontani gli animali pericolosi 2.

Nella tribù ognuno svolgeva il suo compito. C'erano persone che si occupavano soprattutto di raccogliere frutti, erbe, radici e bacche e insegnavano ai bambini a riconoscere le erbe e i cibi commestibili, cioè che si possono mangiare 3.

Gli uomini si dedicavano soprattutto a costruire **armi e utensili raffinati**, alla pesca e alla caccia di grandi animali, come le renne e i mammut 4.

Prima di una battuta di caccia ci si rivolgeva allo **sciamano**, cioè una specie di "sacerdote" della tribù. Secondo gli uomini e le donne del Paleolitico, lo sciamano aveva poteri magici: era in contatto con gli spiriti degli animali e poteva favorire la caccia e proteggere i cacciatori. Lo sciamano era considerato da tutti molto importante e veniva spesso raffigurato sulle pareti delle grotte 5.

La sera la tribù si riuniva **attorno al fuoco** per parlare della giornata trascorsa, per intrecciare collane di conchiglie, per ascoltare storie inventate o la musica di un flauto fatto di osso...

STUDIO DAL TESTO
 Leggi il testo e inserisci i numeri al posto giusto nel disegno.

ESERCITATI A P. 200

Pagine CICAP comitato italiano per il controllo delle affermazioni delle pseudoscienze

DETECTIVE DELLA SCIENZA insieme al cicap

CICAP: che nome strano! In realtà è una sigla: "Comitato Italiano per il Controllo delle Affermazioni sulle Pseudoscienze".

Cosa significa CICAP?
 È un'organizzazione che stimola le persone a essere curiose e a controllare sempre se ciò che leggono, vedono o ascoltano è vero, spiegando quali sono i modi e gli strumenti per farlo.

Come lavora?
 Grazie al metodo scientifico, i volontari del CICAP indagano come detective, cercano prove e analizzano notizie o fatti strani e misteriosi per scoprire se sono veri.

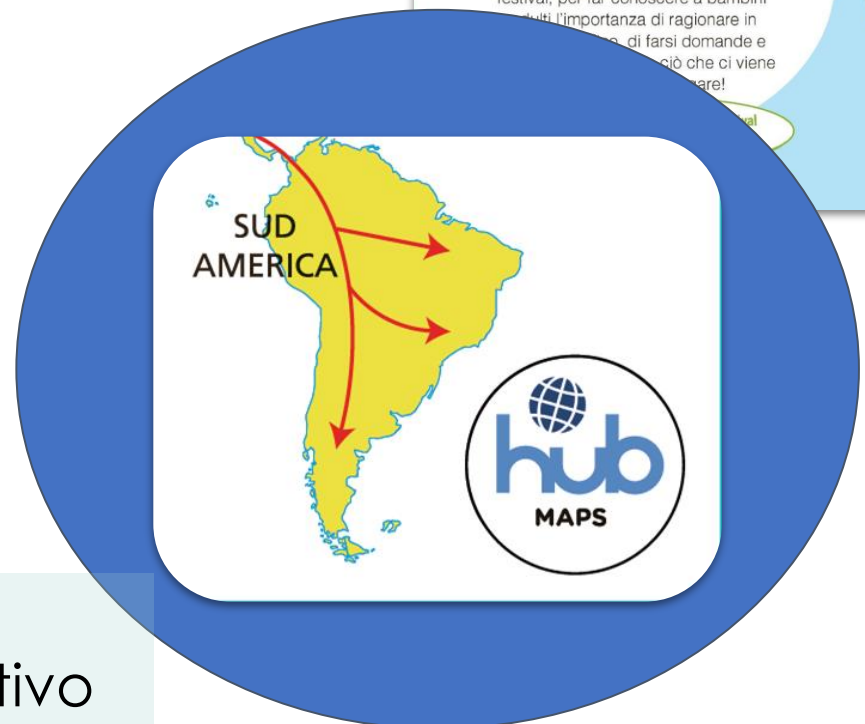
Cosa organizza?
 Il CICAP è nato nel 1989 da un gruppo di appassionati di scienza e ogni anno organizza molte attività, come conferenze, incontri e festival, per far conoscere a bambini e adulti l'importanza di ragionare in modo critico e di farsi domande e cercare le risposte che ci viene dato.

Perché parliamo del CICAP?
 Semplice: perché il CICAP, insieme a vari esperti ed esperte, ha scritto alcune delle pagine di questo libro, approfondimenti, curiosità, esperimenti e riflessioni. Così potrai scoprire come è divertente farsi domande sulle cose che leggi e ascolti, e un giorno anche tu diventerai "detective della scienza".

In questo libro anche tu scoprirai come funziona il metodo scientifico, vai a p. xx

Cerca il logo CICAP in questo libro!

Scopri i contenuti digitali




HUB Maps:
 l'atlante digitale interattivo


NOVITÀ: BES CLASSE 1^a, 2^a, 3^a (Omaggio)

- BES classe 1^a metodo/letture/matematica, pp. 72
- BES classe 2^a letture e grammatica/matematica, pp. 72
- BES classe 3^a letture e grammatica/matematica/ storia, geografia, scienze pp. 144



METODO Vocali



U DI UCCELLO 

1 OSSERVA LA MONTAGNA. RIPASSA DI VIOLA LE U.




2 COMPLETA CON U.

 _VA  _OVO

 CUC_  F

3 COLORA SOLO I FUMETTI CHE CONTENGONO U

UEEE! UFFF! AHI!



6


Vocali METODO

INIZIA PER...

PRONUNCIA I NOMI A VOCE ALTA. POI SVOLGI GLI ESERCIZI.

CERCHIA DI ROSSO LE PAROLE CHE INIZIANO CON A.

ASCOLTA I NOMI DEI DISEGNI.



LETTURE

IL PICCOLO DUMPA

SONO DUMPA, IL PIÙ PICCOLO DELLA FAMIGLIA DUMPER.



CINGO, DELLA FAMIGLIA TRACTOR, È GRANDE. CINGO È FORTE E PREPOTENTE.

– IO SONO CAPACE DI PORTARE SABBIA, TERRA E MATTONI – DICE. – SPOSTATI, PICCOLETTO. FAMMI LAVORARE.



MIO PADRE OGGI MI DICE:
– PUOI LAVORARE ANCHE TU. E MI FA CARICARE I MATTONI VICINO ALLA CASA CHE STIAMO COSTRUENDO!



40

LETTURE

FACCIO BRUM BRUM CON IL MOTORE PER LA CONTENTEZZA

MATEMATICA Operazioni entro il 20

ADDIZIONI ENTRO IL 20 CON LE PALLINE...

1 ESEGUI LE ADDIZIONI. SEGUI L'ESEMPIO.

$11 + 4 = 15$



2

$16 + 1 = \square$ $7 + 13 = \square$

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

3

$9 + 9 = \square$ $12 + 6 = \square$

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

4

$3 + 10 = \square$ $8 + 7 = \square$

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○


68

MATEMATICA Operazioni entro il 20

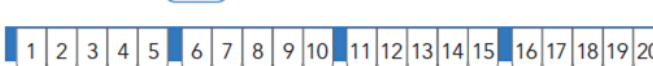
... E CON LA TASTIERA

1 RISOLVI LE ADDIZIONI. SEGUI L'ESEMPIO.


$5 + 5 + 5 = \square$




$8 + 2 + 6 = \square$



$7 + 3 + 7 = \square$



$6 + 4 + 9 = \square$



69



Punti di forza

Storie di Anna
Vivarelli,
Attenzione all'oralità
e al lessico con il
supporto del **DJ**.
Suono Gioco imparo
con il **Maestro Libero**.
Laboratori **STEAM** e di
Bricks4Kidz.
Percorsi di
educazione civica.

Attenzione all'inclusione,
dagli alunni con BES alle
eccellenze
(Coinvolgimento emotivo
/ Strategie / Diversamente
/ Giochiamo! / Esercizi a
gradiente)

Sistema
articolato per
la **valutazione**
nei volumi,
nei **Quaderni
di valutazione**
e in Guida.

DDI:

- **animazione** delle storie del metodo;
- esercizi interattivi, **app** ludico didattiche, Escape room Body Percussion e **video tutorial**;
- **video** di approfondimento, **immagini interattive**
- **HUB maps** (discipline 3) e **lezioni digitali**

GRAZIE



GI.RO SCUOLA SRL
AGENZIA EDITORIALE – FORNITURE SCOLASTICHE