

SI
PUÒ
FARE!

Corso di Letture
per la Scuola Primaria
classi 1-2-3

CETEM

Gruppo
Editoriale
ELi



Configurazione alunno cl. 1



PACK A
Metodo Maiuscolo



PACK B
Metodo 4 caratteri



Configurazione alunno cl. 2-3

classe 2



classe 3



CARATTERISTICHE

- **Competenze non cognitive (soft skills, mindfulness)**
- **Competenze sociali (educazione civica, pensiero divergente, debate)**
- **Sfondo integratore** coinvolgente e motivante:
lavora sulle **possibilità** e sui **sogni** dei bambini e delle bambine
- **Doppio Metodo** con **Alfabetiere ritagliabile**
e costruzione di un **“Passaporto per grandi sogni”**
- Lavori interdisciplinari: **arte, musica, motoria** (cl. 1), **GrammaticArte**
- **Matematica: logica, calcolo mentale, problem solving**
- **Metodo di studio**
- **Valutazione e autovalutazione**

Competenze non cognitive: Accoglienza

- Doppio percorso:
 - competenze cognitive (prerequisiti)
 - competenze non cognitive (mindfulness)



Alfabetiere individuale

- Alfabetiere individuale **interattivo** (scatolina e lettere)
- **Card da ritagliare** e conservare per giocare con le lettere



Metodo



Alfabetiere



fronte



retro

Sfondo integratore

sogno



possibilità

IL PRIMO GIORNO!

I miei compagni, le mie compagne

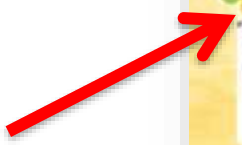
MINDFULNESS
COME TI SENTIVI IL PRIMO GIORNO DI SCUOLA? SEGNA CON UNA X.

USA LE CARD DEI PERSONAGGI PER RACCONTARE LA STORIA. LE TROVI QUI!

DISEGNA IL TUO VISO E SCRIVI IL TUO NOME.

C'È UN PASSAPORTO ANCHE PER TE A PAGINA 191. TAGLIALO, COMPILALO E CONSERVALO CON CURA, TI ACCOMPAGNERÀ NEL VIAGGIO. COLORA IL BOLLO DELLE VOCALI.

PICCOLO PASSAPORTO PER GRANDI SOGNI

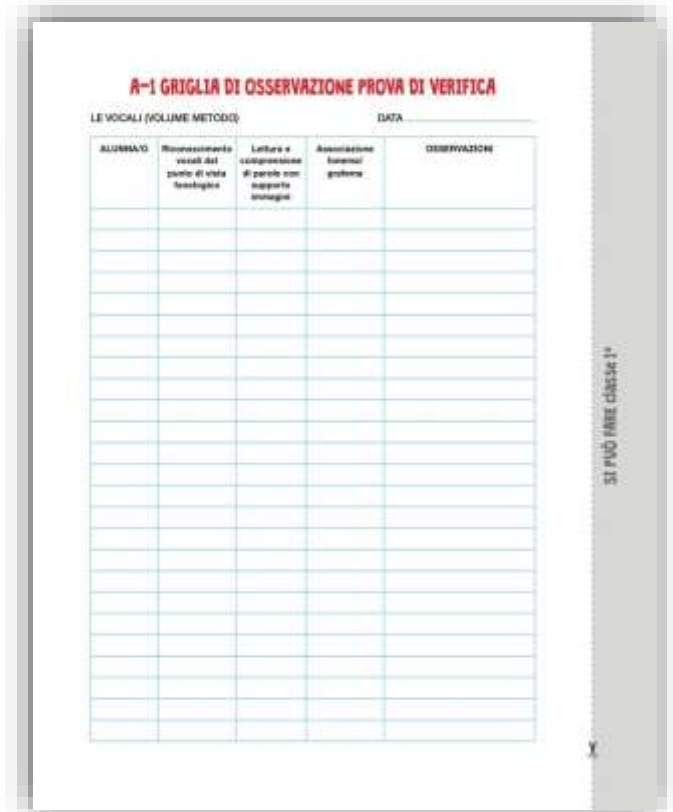


Passaporto per grandi sogni



Autovalutazione

- “Diario di volo” per l’autovalutazione cognitiva (Metodo: chiusura di unità)
- “Diario di bordo” nella Guida docente



Lavori interdisciplinari

- Arte, Musica, Motoria (Metodo: chiusura di unità)

IN VOLO VERSO...

ARTE

■ OSSERVA BENE VOLAVOLA. QUAL È LA SUA OMBRA? SEGNA LA SUA OMBRA CON UNA X E DISEGNA I PARTICOLARI CHE MANCANO. POI COLORA. PUOI ANCHE USARE LA TUA FANTASIA PER COLORARE.




22

IN VOLO VERSO...

MUSICA

■ HAI MAI VISTO UN AEREO SFRECCIARE NEL CIELO? SE VUOI ANCHE SENTIRLO, DEVI FARE SILENZIO. SEI CAPACE DI NON FARE RUMORE? PROVA!



MI PRESENTO, SONO IL SILENZIO

PASSA UN QUADERNO AL TUO VICINO O ALLA TUA VICINA DI BANCO SENZA EMETTERE ALCUN SUONO. È DIFFICILE? PROVA ANCORA!

IN VOLO VERSO...

EDUCAZIONE MOTORIA

■ APRI LE BRACCIA E VOLA COME UN AEREO INSIEME AI TUOI COMPAGNI E ALLE TUE COMPAGNE. RIUSCITE A FARLO SENZA FAR SCAPPARE VIA IL SILENZIO? PER NON SCONTRARVI GUARDATEVI SEMPRE ATTENTAMENTE.



23

Letture: competenze non cognitive

- Aperture con percorso di **mindfulness**
- Sviluppo delle abilità non cognitive: **soft skills**



Lecture: competenze sociali

- Educazione civica come occasione di confronto
(Pro e Contro > Pensiero divergente > Debate)

EDUCAZIONE CIVICA

PAROLE GENTILI

La gentilezza è come l'acqua che nutre un bel fiore, è come la terra fertile e la luce del sole. È un sorriso inatteso, una coperta di parole da stringersi addosso per scaldare il cuore.



■ Quali sono le parole gentili? Sceglile e scrivile nell'arcobaleno.



UN LITIGIO

Uma e Olli hanno litigato. La bambina ha risposto in modo scortese al compagno e lui si è offeso e non vuole più parlare con lei.

VO PENSO CHE...



... quando si è arrabbiati si può anche rispondere male.

... anche se si è arrabbiati non bisogna offendere gli altri.

■ Come si potrebbe risolvere questa situazione? Confrontati con i compagni e le compagne e scrivi due idee diverse.

Si potrebbe	Si potrebbe

Valutazione

- Situazioni valutabili
- Nuovo approccio valutativo in materia di valutazione formativa prevede schede di verifica pensate per valutare con un'unica proposta operativa diversi obiettivi

SITUAZIONE VALUTABILE

ASCOLTO E COMPRENDO

L'insegnante legge una storia due volte. **Ascolta** con attenzione e **rispondi**. Segna con una **X**.

- Nella storia si parla di un:
 - pittore.
 - pescatore.
- Dove vive il pittore?
 - Sul fiume. Al mare.

SCRIVO

L'insegnante consegna quattro figurine a ogni bambino e a ogni bambina.

■ Osserva le immagini e **inventa** una breve storia. Poi **incolla** le figurine **in ordine** su un foglio e **scrivi** una frase per ciascuna di esse.

LEGGI

L'insegnante consegna la storia a pezzetti. **Leggi** e **incolla** su un foglio i pezzetti nel **giusto ordine**.

LESSICO

- Una persona che scrive storie.
- Un artista che dipinge.

ESPRESSIONE ORALE

■ Ogni bambino e ogni bambina **racconta** la propria storia ai compagni e alle compagne.

AUTOVALUTAZIONE

■ Ricordavi bene la storia? Indica con una **X**.

14 **STORIA** LA STORIA Storia e materiale in guida 103 95

Riflessione linguistica: percorso interdisciplinare

- Riflessione linguistica: **GrammaticArte**



I NOMI



■ I bambini e le bambine della prima B amano l'ora di arte! La maestra Laura li accompagna in laboratorio. C'è tutto il necessario perché possano lavorare proprio come dei piccoli pittori e delle piccole pittrici!





IO MI
CHIAMO JOAN.

■ Scrivi nei cartellini il **nome di cosa** degli oggetti che utilizzano.

Le parole **PITTORE** e **PITTRICE** sono nomi di persona. Ci sono tanti pittori e tante pittrici: per questo sono **nomi comuni**.
Se vuoi indicarne uno o una in particolare, dovrai usare il suo **nome proprio**.

■ Osserva con attenzione il dipinto del pittore Joan Miró.



■ Alcuni elementi sono indicati con il loro nome. Riscrivili nella cornice corretta.

Nomi di PERSONA

Nomi di ANIMALE

Nomi di COSA

108
109

Matematica

- Logica: giochi e attività
- Problem solving

GIOCHIAMO! GIOCHI SULLA RUOTA

CONTARE SULLA RUOTA DEI NUMERI

Luca e Leo giocano a contare sulla ruota dei numeri. Luca si posiziona vicino allo 0 e comincia a camminare in senso orario contando ad alta voce (1, 2, 3...). Quando arriva sullo 0 dice "dieci" e mette un **gettone** all'interno della ruota. Quando Luca si ferma sul numero 8, Leo scrive il numero corrispondente.

- Osserva il disegno.

Il gettone ci dice che Luca ha fatto un giro completo (una **dozzina**) più 8 passi (unità).

Con la ruota dei numeri puoi contare anche numeri molto grandi!

- Ora gioca anche tu insieme alle compagne e ai compagni. Preparate i numeri da 0 a 9, ricordandovi di riquadrare lo 0, e alcuni gettoni.

NUMERI

IL NUMERO 1

- RIPASSA TANTE VOLTE CON IL DITO IL NUMERO 1.

- COLORA 1

- IN CIFRA SI SCRIVE 1 E IN LETTERE UNO. RIPASSA E COMPLETA.

1 1 UNO UNO

CONTA CON ELI

- DISEGNA 1 FIORE PER OGNI FARFALLA.

- COLLEGA CON UNA FRECCIA OGNI BAMBINO A 1 GELATO.

NUMERI

ADDIZIONI CON LE PALLINE

ESERCIZIO: CON UNICHI LE PALLINE E LE PALLINE. REGOLA L'ESERCIZIO.

●●●●●	4 + 3 = 7

ESERCIZIO: CON UNICHI LE PALLINE E LE PALLINE. REGOLA L'ESERCIZIO.

●●●●●●●●	5 + 3 = 8

IL COMPLETO È CHE VEDI, POI COMPLETA CON I NUMERI.

NUMERI

PROBLEMI

● Leggi, osserva e completa.

Da dietro lo steccato, fanno capolino un gatto, un grosso gallo e anche un cagnolino. Quante zampe si nascondono dietro lo steccato?

Dietro lo steccato si nascondono _____ zampe. Spiega a voce perché.

- Osserva e rispondi.

- Quanti sono i bambini **più alti** dello steccato? _____
- Quanti sono i bambini **più bassi** dello steccato? _____
- Quanti bambini ci sono **dietro** lo steccato? _____

Matematica

- Strategie di calcolo mentale

E CON IL NUMERO IN TASCA

Dividiti fra te e un compagno in 10 squadre. In ogni squadra scegliete un numero da 1 a 10. Quando il numero è vostro, fate un'operazione per trovare anche con numeri più grandi.

ESERCIZI

12 + 6 =

12 + 12 =

12 + 18 =

12 + 24 =

12 + 30 =

12 + 36 =

12 + 42 =

12 + 48 =

12 + 54 =

12 + 60 =

12 + 66 =

12 + 72 =

12 + 78 =

12 + 84 =

12 + 90 =

12 + 96 =

12 + 102 =

12 + 108 =

12 + 114 =

12 + 120 =

12 + 126 =

12 + 132 =

12 + 138 =

12 + 144 =

12 + 150 =

12 + 156 =

12 + 162 =

12 + 168 =

12 + 174 =

12 + 180 =

12 + 186 =

12 + 192 =

12 + 198 =

12 + 204 =

12 + 210 =

12 + 216 =

12 + 222 =

12 + 228 =

12 + 234 =

12 + 240 =

12 + 246 =

12 + 252 =

12 + 258 =

12 + 264 =

12 + 270 =

12 + 276 =

12 + 282 =

12 + 288 =

12 + 294 =

12 + 300 =

12 + 306 =

12 + 312 =

12 + 318 =

12 + 324 =

12 + 330 =

12 + 336 =

12 + 342 =

12 + 348 =

12 + 354 =

12 + 360 =

12 + 366 =

12 + 372 =

12 + 378 =

12 + 384 =

12 + 390 =

12 + 396 =

12 + 402 =

12 + 408 =

12 + 414 =

12 + 420 =

12 + 426 =

12 + 432 =

12 + 438 =

12 + 444 =

12 + 450 =

12 + 456 =

12 + 462 =

12 + 468 =

12 + 474 =

12 + 480 =

12 + 486 =

12 + 492 =

12 + 498 =

12 + 504 =

12 + 510 =

12 + 516 =

12 + 522 =

12 + 528 =

12 + 534 =

12 + 540 =

12 + 546 =

12 + 552 =

12 + 558 =

12 + 564 =

12 + 570 =

12 + 576 =

12 + 582 =

12 + 588 =

12 + 594 =

12 + 600 =

12 + 606 =

12 + 612 =

12 + 618 =

12 + 624 =

12 + 630 =

12 + 636 =

12 + 642 =

12 + 648 =

12 + 654 =

12 + 660 =

12 + 666 =

12 + 672 =

12 + 678 =

12 + 684 =

12 + 690 =

12 + 696 =

12 + 702 =

12 + 708 =

12 + 714 =

12 + 720 =

12 + 726 =

12 + 732 =

12 + 738 =

12 + 744 =

12 + 750 =

12 + 756 =

12 + 762 =

12 + 768 =

12 + 774 =

12 + 780 =

12 + 786 =

12 + 792 =

12 + 798 =

12 + 804 =

12 + 810 =

12 + 816 =

12 + 822 =

12 + 828 =

12 + 834 =

12 + 840 =

12 + 846 =

12 + 852 =

12 + 858 =

12 + 864 =

12 + 870 =

12 + 876 =

12 + 882 =

12 + 888 =

12 + 894 =

12 + 900 =

12 + 906 =

12 + 912 =

12 + 918 =

12 + 924 =

12 + 930 =

12 + 936 =

12 + 942 =

12 + 948 =

12 + 954 =

12 + 960 =

12 + 966 =

12 + 972 =

12 + 978 =

12 + 984 =

12 + 990 =

12 + 996 =

12 + 1002 =

12 + 1008 =

12 + 1014 =

12 + 1020 =

12 + 1026 =

12 + 1032 =

12 + 1038 =

12 + 1044 =

12 + 1050 =

12 + 1056 =

12 + 1062 =

12 + 1068 =

12 + 1074 =

12 + 1080 =

12 + 1086 =

12 + 1092 =

12 + 1098 =

12 + 1104 =

12 + 1110 =

12 + 1116 =

12 + 1122 =

12 + 1128 =

12 + 1134 =

12 + 1140 =

12 + 1146 =

12 + 1152 =

12 + 1158 =

12 + 1164 =

12 + 1170 =

12 + 1176 =

12 + 1182 =

12 + 1188 =

12 + 1194 =

12 + 1200 =

IL NUMERO 5

RIPASSA TANTE VOLTE CON IL DITO IL NUMERO 5.

5

CINQUE

CONTA LE DITA E SCRIVI IL NUMERO.

OSSERVA E RISPONDI.

QUANTE CUCCIE VEDI? _____

QUANTI CAGNOLINI SONO GIÀ TORNATI NELLA CUCCIA? _____

QUANTI DEVONO ANCORA TORNARE? _____

QUANTI ORTAGGI VEDI? SCRIVI IL NUMERO.

SCRIVI IL NUMERO DEGLI ELEMENTI COLORATI IN OGNI RIGA.

Metodo di studio

- Dalla classe terza
- Imparare a riassumere per imparare a studiare



Metodo di studio

- Trucchi e strategie

STUDIARE CON METODO

INIZIA L'AVVENTURA

Quest'anno cominceremo la meravigliosa avventura dello studio! Impareremo cose nuove che ci porteranno in mondi che ancora non conoscevamo. Per farlo, impareremo insieme un vero e proprio **metodo di studio**. Segui le indicazioni e i consigli che riceverai in queste pagine e vedrai che studiare sarà un gioco da ragazzi! Buon lavoro.

CHE COSA SIGNIFICA STUDIARE?

- Saper leggere un testo in modo intelligente
- Comprimerne il significato
- Saper individuare i contenuti più importanti
- Riuscire a memorizzare alcuni elementi
- Saper raccontare ad altri ciò che hai imparato

Avere un buon metodo significa anche sapere le emozioni negative che possono arrivare insieme a un giudizio negativo abbattere! Può essere cambiare qualcosa di metodo: organizzarti più attento in classe succede, secondo te è utile parlare con i compagni e confrontarti con i compagni?

Si comincia a studiare sul serio. Come ti senti?

STUDIARE CON METODO

AMICA ATTENZIONE

— AMBIENTE E CONCENTRAZIONE
Hai mai provato a cercare di prestare attenzione a qualcosa mentre intorno a te ci sono rumori, musica, persone che parlano? Riesci a farlo?

— FUORI E DENTRO DI TE
A volte a distrarci sono anche alcuni pensieri che arrivano e non ci permettono di restare concentrati su ciò che stiamo facendo.

— LIBERA LA MENTE
Osserva: questa bottiglia è piena di acqua e brillantini. Se la agiti i brillantini ti impediscono di vedere bene attraverso. Ecco: la tua mente è come questa bottiglia! Se riesci a mantenere la calma, i "pensieri distrattori" come i brillantini andranno sul fondo e la tua mente sarà libera di imparare.

UN PICCOLO TRUCCO
Scegli un luogo tranquillo per studiare e metti da parte tutti gli altri pensieri. Posiziona un timer sulla scrivania: fin al suono del timer ti concentrerai solo sullo studio. A tutto il resto penserai dopo.

trucchi

STUDIARE CON METODO

PUÒ ESSERE UTILE?

■ Ci sono alcune piccole strategie che possono esserti di grande aiuto quando studi. Leggi e collega con una freccia ciascuna strategia al motivo per cui potrebbe aiutarti.

OSSERVARE LE IMMAGINI PRESENTI NEL LIBRO	FARE UNO SCHEMA	CONSTRUIRE UNA MAPPA	AVERE DELLE DOMANDE-GUIDA
---	------------------------	-----------------------------	----------------------------------

Mi aiuta a capire se ho ben chiaro quello che ho studiato.

Mi aiuta a schematizzare.

Mi aiuta a immaginare la situazione.

Mi aiuta a ricordare i fatti più importanti e a collegarli tra loro.

STRATEGIE

■ Secondo te, può essere utile studiare con un compagno o una compagna?

Sì, perché _____

No, perché _____

strategie

Metodo di studio

- Imparare a studiare le discipline
- Imparare a organizzarsi

STUDIARE CON METODO

COMINCIAMO DALLA STORIA

Leggi il testo a pagina 8 del tuo sussidiario di Storia.

L'ORDINE DEGLI EVENTI...

Per ricordare il passato, lo storico e la storica devono sapere quando sono avvenuti i fatti di cui si parla, quanto tempo sono durati, quali sono avvenuti prima, quali dopo e quali insieme contemporaneamente.

Devono cioè ricostruire l'ordine **cronologico** degli eventi.

Per far ciò, occorre inventarlo: ridurre la durata degli eventi. Ecco le principali unità di misura usate dagli storici:

- 1 anno → 365 giorni
- 1 secolo → 100 anni
- 1 millennio → 1000 anni
- 1 Era → milioni di anni

Per rappresentare l'ordine cronologico degli eventi, gli storici usano un'immagine: una linea della linea del tempo.

Alcune linee rappresentano tempi brevi, per esempio la vita di un bambino o di una bambina; altre tempi molto più lunghi.

PACCO

Collega gli avvenimenti più significativi della tua vita all'anno corrispondente della linea del tempo.

anno zero Nel 2010 (1700-2000) Anno sempre alla Scuola dell'Infanzia Anno andato alla Scuola Primaria

STUDIARE CON METODO

PASSO DOPO PASSO

Procedi seguendo le indicazioni.

1. **Sottolinea** le parole di cui non conosci il significato e cerca sul dizionario.
2. **Dividi** il testo in paragrafi.
3. **Evidenzia** per ciascun paragrafo il concetto più importante.

Avrai notato che il tuo libro mette in colore già alcune parole importanti che devono essere ricordate. Quali sono? Riscrivile.

UN PICCOLO TRUCCO

Per memorizzare le parole con facilità, scrivile tante volte su un foglio. Quale altro dato presente nella pagina del tuo sussidiario è importante memorizzare?

Le unità di misura del tempo.

Il nome del bambino nella foto.

Riscrivili qui.

1 anno

1 secolo

1 millennio

1 Era

STUDIARE CON METODO

COMPITI Merenda Verifica Danza STUDIO

IMPARA A ORGANIZZARTI

NON CE LA FARÒ MAI!

Uno dei segreti per imparare a studiare bene e con profitto è quello di **organizzarsi** e **plan** (o **pl**) le cose da fare. Pensa sempre a quale potrebbe essere il modo più intelligente di fare le cose e, anche se sono tante, non lasciarti scoraggiare!

Un elenco di azioni utili che potranno aiutarti a organizzarti: **con il quello che già fai abitualmente.**

essere bene e ordinatamente nel farlo i compiti.

il fatto è importante! Scrivere una lista di cose da fare in ordine di importanza dei biglietti colorati per scrivere le cose che non vuoi dimenticare.

parare a fondo e fare una cosa alla volta.

fare un elenco delle cose che puoi rimandare.

fare tutto all'incanto o ai compagni e alle compagne se sei in difficoltà.

una riunione tra quelle che ancora non hanno e colora in verde il quadratino verde.

il tuo prossimo obiettivo!

UN PICCOLO TRUCCO

Fai prima le cose che ti risultano più difficili e solo dopo quelle più facili. A mano fredda sarà più semplice concentrarti.

Configurazione docente

- **Guide** (per ogni classe):
 - Linguaggi con Percorsi Semplificati
 - Guida Matematica con Percorsi Semplificati
 - Guida Storia con Percorsi Semplificati e volume alunno integrato
 - Guida Geografia con Percorsi Semplificati e volume alunno integrato
 - Guida Scienze con Percorsi Semplificati e volume alunno integrato
- Manuale **Valutare Oggi** (per ogni classe):
- Kit **Rosso Blu Click!** (cl. 1-2-3):
- Alfabetiere murale (cl. 1)
- Poster didattici
- Libro digitale:
 - **video animati**
 - **video tutorial matematica e discipline**
- CD-Audio



Rosso Blu Click! cl. 1-2-3

“Lo sviluppo della mente del bambino avviene attraverso il movimento.”

Maria Montessori

- **Gioco educativo**
- Attività per il miglioramento e lo sviluppo delle **abilità fino-motorie** e **grosso-motorie**, dell'**autostima**, dell'**autodeterminazione**, della **resilienza**, della **pazienza**, del **pensiero critico**, dell'**attenzione**, della **concentrazione**, della **competizione positiva**
- Il Kit comprende:
 - **32 carte** con retro **blu** su **abilità fino-motorie**
 - **32 carte** con retro **rosso** su **abilità grosso-motorie**
 - **Guida**: come utilizzare al meglio il gioco, input, esempi, schede

