

TOBIA

il TRENINO della
FANTASIA



CONFIGURAZIONE CLASSE 1^ 800 pagine

Quaderno
scrittura pp.128

Matematica +
quaderno

pp.192

Discipline pp.96

Metodo pp.176



Lettere pp.128

Quaderno
accoglienza pp.48



Valigetta della
Fantasia pp.32



CLASSE PRIMA

- **Quaderno dell'accoglienza** di Nicoletta Costa 48 pp.
- **Metodo** stampato o Metodo 4 caratteri 176 pp.
- **Quaderno di scrittura** 128 pp.
- **Lecture e Grammatica** 128 pp.
- **Matematica con Quaderno integrato** 192 pp.
- **Discipline con Educazione civica ed Economia** 96 pp.
- **Valigetta della Fantasia** 32 pp.

IN DIGITALE

- **Quaderno di valutazione e autovalutazione** 72 pp.
- **La mia AGENDA 2030**



CLASSE SECONDA

- **Lecture e Grammatica** 224 pp.
- **Matematica con Quaderno integrato** 160 pp.
- **Discipline con Educazione civica ed Economia** 96 pp.

IN DIGITALE

- **Quaderno di valutazione e autovalutazione** 80 pp.
- **Quaderno di scrittura** 32 pp.
- **La mia AGENDA 2030**



CLASSE TERZA

- **Lecture e Grammatica** 240 pp.
- **Matematica con Quaderno integrato** 192 pp.
- **Discipline con Educazione civica ed Economia** 224 pp.

IN DIGITALE

- **Quaderno di valutazione e autovalutazione** 80 pp.
- **Quaderno di scrittura** 32 pp.
- **La mia AGENDA 2030**



L'IMPORTANZA DELL'ACCOGLIENZA NEL GRUPPO CLASSE

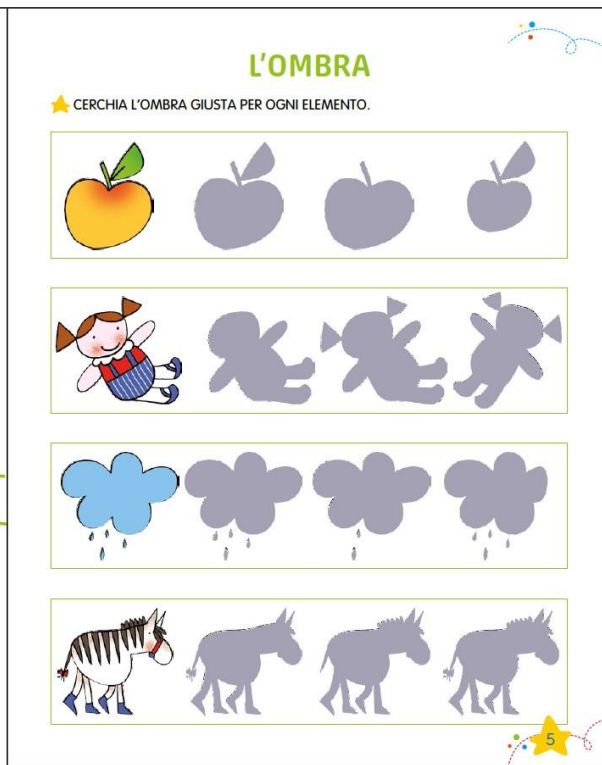
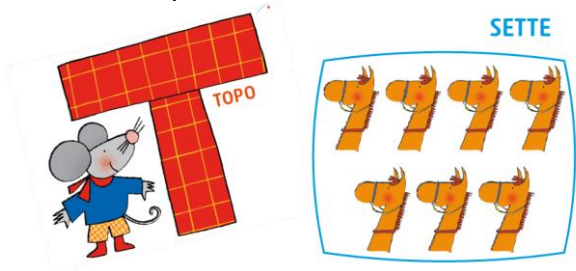
Al loro ingresso nell'aula gli alunni trovano **il poster delle presenze** ad accoglierli. Il poster è da completare con i nomi e i ritratti degli alunni. Questa attività si rivela molto utile sia perché aiuta l'insegnante a memorizzare i nomi, sia perché sviluppa nei bambini il senso di partecipazione e appartenenza al gruppo classe.



Il quaderno dell'accoglienza con le illustrazioni di **Nicoletta Costa** è particolarmente indicato nei primi giorni di scuola per accogliere le bambine e i bambini con esercizi e attività dedicate all'accertamento dei prerequisiti.

Nel quaderno troviamo:

- pregrafismo e prerequisiti;
- lettere dell'alfabeto;
- numeri e quantità.



Il libro del Metodo è presente in entrambe le versioni: **STAMPATO e 4 CARATTERI**



La prima sezione del libro è dedicata alla conoscenza dei personaggi del corso e agli esercizi di pregrafismo con la colorazione e il completamento delle immagini.



UNO SFONDO INTEGRATORE COINVOLGENTE

Lo sfondo integratore è uno stimolante incipit per l'intero percorso di apprendimento.

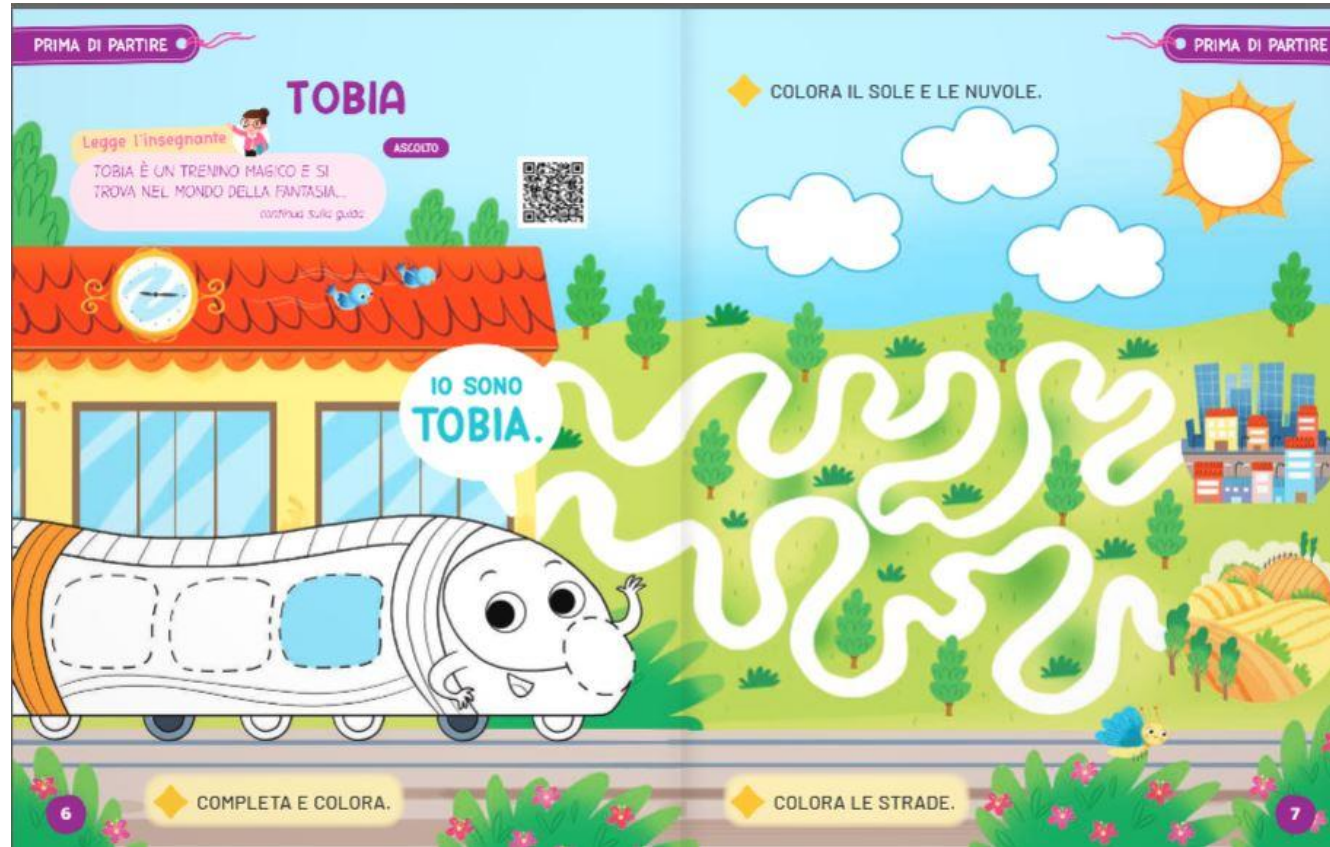
Nel Mondo della Fantasia sono scomparse le lettere dell'alfabeto. Gli alfabetieri della scuola sono vuoti... il maestro è preoccupato: "Senza lettere, come faranno le alunne e gli alunni di classe prima a imparare a leggere e a scrivere?"

A questo punto entra in scena il **magico trenino Tobia** che parte alla ricerca delle lettere smarrite e compie tante avventurose missioni per riportare le lettere a scuola.



Prima di partire:

- Completa
- Colora



I personaggi sono saliti sul treno TOBIA e si parte per 'missione vocali' ...

MISSIONE VOCALI

▶

Legge l'insegnante ASCOLTO

BISOGNA ASSOLUTAMENTE RITROVARE LE LETTERE SCOMPARSE: COSÌ UNA SQUADRA DI CINQUE ESPLORATORI PARTE IN MISSIONE INSIEME A TOBIA.

continua sulla guida

LE VOCALI

◆

COLORA LE VOCALI CON IL COLORE SUGGERITO.

O
U
E
A
I

10
11

GLI STICKERS TATTILI DELL'ALFABETO

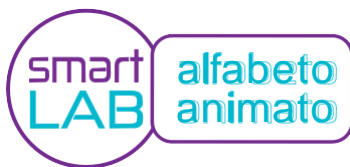
Con gli stickers delle lettere l'apprendimento risulta ancora più coinvolgente ed efficace. La superficie delle lettere è a rilievo e, come aveva già intuito **Maria Montessori**, i bambini possono imparare a riconoscere le lettere non solo con l'udito e con la vista, ma anche attraverso il tatto. Inoltre l'attività di ricerca delle lettere stickers in fondo al libro è percepita come un gioco e ha valenza motivazionale e di anticipazione dell'apprendimento.

• ECCO GLI STICKERS TATTILI DELLE LETTERE
 ATTACCALI AL POSTO GIUSTO NELLE PAGINE.



L'ALFABETO ANIMATO

Animare i personaggi dell'alfabeto è facile! Basta scaricare l'app LScuola e puntare il telefono sulle pagine dove si trova questo simboletto.



Grazie all'alfabeto animato aumenta il coinvolgimento positivo degli alunni e si realizza l'**inclusione** scolastica.

Ogni pagina di presentazione delle lettere è anche un gioco di attenzione perché i bambini aiutano il trenino Tobia a trovare le letterine scomparse che sono nascoste nel disegno.



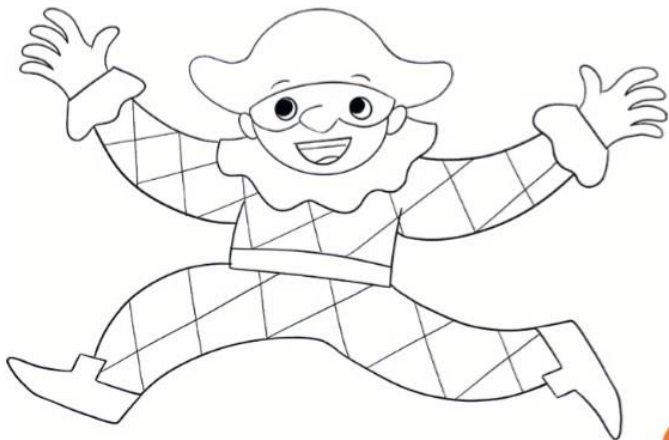
LE FILASTROCCHHE MUSICALI

Le filastrocche musicali delle lettere possono essere ascoltate inquadrando il QRcode con il telefono. Si tratta di un **ascolto attivo**, perché è seguito da esercizi di attenzione e comprensione che, nel caso delle vocali, richiedono la colorazione di un personaggio della filastrocca, nel caso delle consonanti, impegnano gli alunni a ricordare le parole ascoltate.

◆ ASCOLTA LA FILASTROCCA DELLA A. ASCOLTO



◆ COLORA ARLECCHINO.

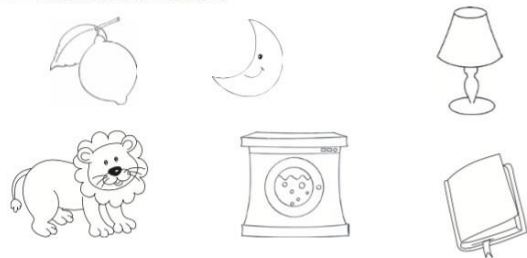


13

ASCOLTA LA FILASTROCCA DELLA Z.




◆ PRONUNCIA I NOMI DELLE FIGURE E COLORA SOLO QUELLE DELLA FILASTROCCA.



Esempio di presentazione della lettera 'A' in doppia pagina

A a

A DI APE

12 CERCA TUTTE LE A, ANCHE NEL DISEGNO. 

A a

ATTACCA LO STICKER. COLORA. RIPASSA CON LA MATITA.

ASCOLTA LA FILASTROCCA DELLA A.  

COLORA ARLECCHINO.

13

.....dopo la presentazione di ogni lettera seguono 2 pagine di eserciziari graduati

LE VOCALI

◆ PRONUNCIA I NOMI DELLE FIGURE. CERCHIA LE FIGURE CON IL NOME CHE INIZIA PER **A**. **LEGGI**

◆ PRONUNCIA I NOMI DELLE FIGURE. COLORA IL CERCHIETTO DELLE FIGURE CON IL NOME CHE FINISCE PER **A**.

◆ SCRIVI TANTE **A** NEI QUATTRO CARATTERI. PARTI DAL **a**. **SCRIVI**

A A A A a a a a

◆ PRONUNCIA IL NOME DI OGNI FIGURA E COMPLETA LE PAROLE CON **A** • **a**.

A → _UTO M_NO

a → c_sa c_ne

◆ PRONUNCIA IL NOME DI OGNI FIGURA E COMPLETA LE PAROLE CON **A** • **a**.

A → _nna _ndrea

a → _ereo p_lla

CONTINUA A PAG 82 DEL QUADERNO DI SCRITTURA

Esempio
pagina di chiusura
della sezione...

FINE MISSIONE 


LE VOCALI SONO TORNATE AL LORO POSTO. LEGGI.

A E I O U



AUTOVALUTAZIONE

HAI IMPARATO LE VOCALI. SEI SODDISFATTO?


36  **POCO**  **ABBASTANZA**  **TANTO**  **TANTISSIMO**

box: autovalutazione

STAZIONI DI APPRENDIMENTO 

COLORA IL PERCORSO CHE PREFERISCI. COMINCIA DALL'ATTIVITÀ CHE TI DIVERTE DI PIÙ.

CREATIVA



VISIVA

TRE ELEFANTI
BEVONO CON
LA PROBOSCIDÈ.

LINGUISTICA

ELICA, ELMO,
ELICOTTERO,
ELEFANTE.

DIFFERENZIARE LA **D DIDATTICA**

37

IL VAGONE DELLA LETTURA

II VAGONE della LETTURA

Nel vagone della lettura sono proposte le **prime letture** con parole e frasi contenenti esclusivamente le sillabe affrontate. Questo approccio, seguito **anche nel libro delle letture**, è altamente motivante perché permette ai bambini di leggere semplici storie molto presto.

II VAGONE della LETTURA

PRIME LETTURE con N • F • B • D

◆ LEGGI.



I DUE POLPI BUDINO E DENTINO BALLANO FELICI.



DANIELE FA UN BEL TUFFO E POI NUOTA.

◆ LEGGI LE FRASI. A QUALE SCENA SI RIFERISCONO?
INDICA CON UNA X.

LA BALENA BEA FA LE BOLLE BLU.




IL DELFINO DINO NUOTA TANTO.




LE 3•2•1 CARDS

DIFFERENZIARE LA **D** DIDATTICA

Le **3•2•1 cards** offrono agli alunni e alle alunne la possibilità di manifestare le loro preferenze verso i contenuti di apprendimento, e quindi di esprimere le conoscenze che già posseggono o la scarsa familiarità verso un argomento. Sulla base delle informazioni raccolte, l'insegnante potrà **differentiare il contenuto dell'apprendimento** selezionando gli argomenti che intercettano gli interessi e le inclinazioni degli alunni.

3•2•1 CARDS!

TRE COSE CHE SO FARE BENE

DUE COSE CHE MI PIACEREBBE FARE

UNA COSA CHE RICORDO BENE QUELLA VOLTA CHE L'HO FATTA

◆ RACCONTA QUALCOSA DI TE. COLORA LE CARTE.

 OSSERVARE E ASCOLTARE	 LEGGERE	 SCRIVERE
 DISEGNARE	 MANIPOLARE	 MUSICA E CANTO
 DANZARE	 RACCONTARE	 RECITARE

DIFFERENZIARE LA **D** DIDATTICA

3

3•2•1 CARDS!

TRE COSE CHE SO FARE BENE

DUE COSE CHE MI PIACEREBBE FARE

UNA COSA CHE RICORDO BENE QUELLA VOLTA CHE L'HO FATTA

◆ RACCONTA QUALCOSA DI TE. COLORA LE CARTE.

 CONTARE CON LE DITA	 RICONOSCERE I NUMERI	 ASSOCIARE NUMERI E QUANTITÀ
 COLORARE I NUMERI	 LEGGERE I NUMERI SUL DADO	 SCRIVERE I NUMERI
 RICONOSCERE IL NOME DEI NUMERI	 CONTARE SUL TEN FRAME	 ASCOLTARE LA CANZONE DEI NUMERI E RECITARE LE CONTE

20 DIFFERENZIARE LA **D** DIDATTICA

3•2•1 CARDS!

TRE ARGOMENTI CHE CONOSCO BENE

DUE DUBBI CHE MI RIMANGONO

UN ARGOMENTO CHE VOGLIO APPROFONDIRE

◆ Racconta qualcosa di te. Colora le carte. L'ultima carta completala tu.

 FIORI E PIANTE	 ANIMALI	 LA NATURA E LE STAGIONI
 L'OROLOGIO	 I MESI DELL'ANNO	 PAESAGGI E AMBIENTE
 IL RETICOLO E LE COORDINATE	 LA CORRETTA ALIMENTAZIONE	

2 DIFFERENZIARE LA **D** DIDATTICA

LE STAZIONI DI APPRENDIMENTO

DIFFERENZIARE LA

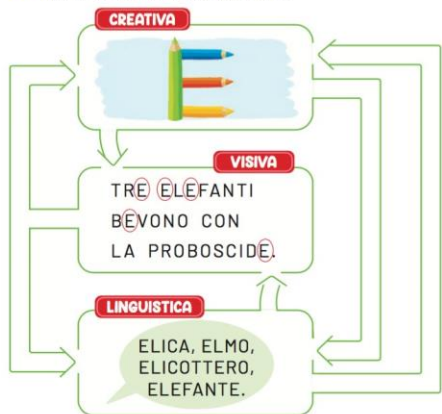


DIDATTICA

Nelle **stazioni di apprendimento** gli alunni indicano il percorso di apprendimento per loro più congeniale. Analizzando le preferenze espresse, l'insegnante potrà **differentiare il processo dell'apprendimento** offrendo a tutti la possibilità di imparare attraverso percorsi diversi, caratterizzati dalla presenza di stimoli, azioni didattiche, esperienze educative e itinerari di apprendimento vari, alternativi e diversificati.



♦ COLORA IL PERCORSO CHE PREFERISCI. COMINCIA DALL'ATTIVITÀ CHE TI DIVERTE DI PIÙ.



♦ COLORA IL PERCORSO CHE PREFERISCI. COMINCIA DALL'ATTIVITÀ CHE TI DIVERTE DI PIÙ.



♦ DECIDI TU IL PERCORSO COMINCIA DALL'ATTIVITÀ CHE TI DIVERTE DI PIÙ E POI DISEGNA LE FRECCE.



LE VERIFICHE GRADUATE

DIFFERENZIARE LA



DIDATTICA

Con le **verifiche graduate** è possibile **differenziare il prodotto dell'apprendimento** perché agli alunni viene data la possibilità di scegliere le modalità con cui dimostrare il possesso delle competenze richieste a seguito del percorso svolto.


VERIFICHE GRADUATE


FACILE 😊


MEDIO 😐


DIFFICILE 😞

😊 **SCRIVI LA LETTERA INIZIALE DELLE FIGURE.**









😊 **LEGGI E DISEGNA.**

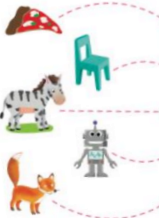
ZAINO

VIOLA

ROSA


SERPENTE

😊 **TROVA I NOMI DELLE FIGURE E COLORALI.**



M	P	I	Z	A	E	
N	T	S	E	D	I	A
D	Z	E	B	R	A	A
R	O	B	O	T	R	I
N	O	V	O	L	P	E

😊 **SCRIVI LE SILLABE CHE MANCANO E COMPLETA LE PAROLE IN ORIZZONTALE E IN VERTICALE.**



ZOR

LIE

STI

BI NET

SPA

112

DIFFERENZIARE LA DIDATTICA

113

IL LIBRO DI LETTURE E GRAMMATICA

STORIE PER COMINCIARE

Le **prime letture** affiancano il percorso di presentazione delle consonanti seguito nel libro del metodo. Sono letture brevi, semplici, formate da sillabe e parole conosciute.



PRIME LETTURE CON R · S · V · Z

◆ OSSERVA LE IMMAGINI E PROVA A LEGGERE.



IVO TROVA LE MELE ROSSE.



ZAP, ZAP. IVO SENTE UN RUMORE E SI SPAVENTA.



È LA VOLPE VANDA! IVO LE REGALA UNA MELA.

COMPRENDO

◆ RISPONDI A VOCE.

• CHE COSA SUCCEDDE? PERCHÉ IVO SI SPAVENTA?

13

Un'intera sezione del libro è dedicata al graduale passaggio **dal maiuscolo al minuscolo** mettendo a confronto frasi e testi scritti nei due caratteri.

STORIE DI AMICI, GIOCHI E ANIMALI

DAL MAIUSCOLO al minuscolo

COSA FANNO I BAMBINI?

◆ LEGGI PRIMA IN MAIUSCOLO E POI IN MINUSCOLO.

DANILO È PRONTO A PARTIRE.

Daniło è pronto a partire.



ROMEO SOGNA NEL SUO LETTO.

Romeo sogna nel suo letto.



NICCOLÒ SUONA LA CHITARRA.

Niccolò suona la chitarra.



72

STORIE DI AMICI, GIOCHI E ANIMALI

FABIO VINCE LA GARA.

Fabio vince la gara.



LUCA È IN VACANZA.

Luca è in vacanza.



Da: Nikolaus Heidelbach, Cosa fanno i bambini?, Donzelli

RACCONTO

- ◆ CHE COSA FAI NEL TEMPO LIBERO?
- ◆ QUALI SONO I TUOI GIOCHI PREFERITI?
- ◆ A COSA GIOCHI CON I TUOI AMICI?

73

IL LIBRO DI LETTURE E GRAMMATICA

IL VAGONE delle PAROLE

Nel **vagone delle parole** sono proposte varie attività e giochi fonologici e linguistici per associare lettere e parole al divertimento e far amare ai bambini la lettura.

LE PAROLE IN RIMA

LE PAROLE SCRITTE IN RIMA FINISCONO CON LE STESSER LETTERE.

♦ TROVA LE LETTERE FINALI UGUALI E RISRIVILE. POI CERCA UN'ALTRA PAROLA PER FARE RIMA. SEGUI L'ESEMPIO.

CAPPELLI → **ELLI** → CARTELLI
 OMBRELLI → **ELLI** → CARTELLI
 CALZINO → **INO** →
 PULCINO → **INO** →

♦ FORMA COPPIE DI PAROLE IN RIMA. US SEGUI L'ESEMPIO.

SOLE →
 NOCCIOLE →
 FERMAGLIO →
 VENTAGLIO →

SCODELLA → NODO → MELONE
 PORCHETTA → FORCHETTA → LEGUMI
 GALLINA → INSALATA
 PALESTRA → CHIODO

IL GIOCO DEL CAMBIO

IN ALCUNE PAROLE SE CAMBI UNA LETTERA CAMBIA IL SIGNIFICATO.

♦ CAMBIA LA CONSONANTE COLORATA E SCRIVI LA PAROLA NUOVA.

FALCO → **F**ALCO → ALCO
 MELE → **M**ELE → ELE
 SERA → **S**ERA → ERA
 RUSSARE → **R**USSARE → USSARE
 PIDOCCHIO → **P**IDOCCHIO → PI OCCHIO

♦ CAMBIA LA VOCALE COLORATA E SCRIVI LA PAROLA NUOVA. GUARDA I DISEGNI.

SALE → **A**LE → SOLE
 NIDO → **I**DO →
 VISO → **I**SO →
 RAMO → **A**MO →
 NEVE → **E**VE →
 MORE → **O**RE →

♦ SCAMBIA DI POSTO LE VOCALI. OTTERRAI PAROLE NUOVE.

STELLA → ST **E**LL → **A**LL → LETTO
 PANNI → P **A**NN → **I**NN → TIPO
 BELLO → B **E**LL → **O**LL → CANE
 PREMI → PR **E**M → **I**M → MANI
 PASTI → P **A**ST → **I**ST → VÌA

IL LIBRO DI LETTURE E GRAMMATICA

II VAGONE della FANTASIA

Nel **vagone della fantasia** i bambini e le bambine si avvicinano alla scrittura osservando le lettere e le parole come se avessero una loro "fisicità". "Guardare" le parole significa associarle al loro significato, anche le singole lettere con la loro forma suggeriscono parole, modi di essere e storie da narrare. La scrittura è proposta come un'attività creativa, accessibile a tutti e che in più diverte e gratifica. È inoltre un'attività particolarmente adatta ad essere svolta con la modalità del lavoro di gruppo e del cooperative learning.

II VAGONE della FANTASIA

CON I MIEI OCCHI VEDO

CON I MIEI OCCHI VEDO...

VEDO FIORI LÌ NEL VASO,

UNA MOSCA SUL TUO NASO,

UN GRAN SOLE SU NEL CIELO,

UN BEL GATTO SOTTO UN MELO,

♦ RITAGLIA DALLA VALIGETTA LE FIGURE CHE COMPLETANO LA LETTURA E INCOLLALLE AL POSTO GIUSTO.

COSA VEDI CON I TUOI OCCHI? SCRIVI E DISEGNA.

CON I MIEI OCCHI VEDO...

64 65

II VAGONE della FANTASIA

LETTERE, FORME E COLORI

♦ PENSA ALLA FORMA DELLE LETTERE E SCRIVI ALTRE PAROLE CON O E CON I.

LA O È ROTONDA COME:
UN GIROTONDO, UNA RUOTA, UN OROLOGIO,

LA I È SOTTILE COME:
UNO SPILLO, UNA MATITA, UN FILO,

♦ PENSA AL COLORE DELLE COSE E SCRIVI ALTRE PAROLE CON E, CON A, E CON U.

LA E È VERDE COME:
L'ERBA, LE FOGLIE, LE PERE,

LA A È AZZURRA E BIANCA COME:
IL MARE, L'ARIA, L'OVATTA,

LA U È BLU COME:
L'UVA, IL CIELO SOTTO LA LUNA,

94 95

IL LIBRO DI LETTURE E GRAMMATICA

Sto BENE con gli ALTRI

Le pagine **Sto bene con gli altri** e le rubriche di **life skills** propongono riflessioni e attività che favoriscono lo sviluppo delle competenze di base, non solo cognitive, ma anche emotive e relazionali. Per imparare a stare con gli altri, ad affrontare i problemi e a saper comunicare.

LIFE SKILLS RELAZIONI EFFICACI

LAVORO DI SQUADRA

CON MARCO E MATTIA VADO D'ACCORDO. LA MAESTRA DICE CHE SIAMO BRAVISSIMI A METTERE IN ORDINE L'AULA, NOI SIAMO LA SQUADRA PIÙ VELOCE: IN UN BATTIBALENO, UNO RAGGRUPPA LA CARTA PER LA RACCOLTA DIFFERENZIATA, UN ALTRO PULISCE LA LAVAGNA E L'ULTIMO SISTEMA I BANCHI IN RIGA.

Da: Anna Cerasoli, Io conto, Feltrinelli Kids



LIFE SKILLS RELAZIONI EFFICACI

I BAMBINI DEL RACCONTO METTONO IN ORDINE LA LORO AULA. QUESTA È UNA REGOLA DELLA LORO CLASSE. QUALI SONO LE REGOLE DELLA TUA CLASSE? TU LE RISPETTI SEMPRE?

LIFE SKILLS RELAZIONI EFFICACI

OSSERVA L'IMMAGINE. COLORA DI ROSSO I QUADRI COMPORTAMENTI SCORRETTI, DI VERDE I QUADRI COMPORTAMENTI CORRETTI.



Sto BENE con gli ALTRI

LIFE SKILLS EMPATIA

◆ Leggi il racconto e sottolinea quello che papà leone dice al suo figlioletto.

IL LEONCINO GENTILE

Papà Leone, pieno il pancione, tuona:

-Cucciolo, tu sei uguale a me, della savana un di sarai re, tu sei il primo nell'affondo, zebre e gnu come secondo. Scorda la dieta, nessuna pietà, mangia tanto e a sazietà, alza le mani su tutti quanti, non trattarli mai coi quanti, a nulla serve avere amici, soli e temuti si è più felici. Io so che mi hai capito, ora attendo il tuo ruggito! Il bambino al papà diceva di sì, intanto in cuor suo pensava così...

Da: Alfredo Stoppa, Da Grande, la Margherita Edizioni



◆ Rispondi.
È vero che non serve a nulla avere amici?
Tu sei d'accordo con papà leone?
Perché?

Imparare a essere gentili è molto utile quando si diventa **GRANDI**. Perché un **GRANDE GENTILE** è un grande che sta bene nel mondo e **FA STARE BENE IL MONDO**.

LE STAGIONI NEL LIBRO DELLE LETTURE E NELLA VALIGETTA

Alle **4 stagioni** sono dedicate numerose pagine del libro delle letture e la **ruota delle stagioni** da costruire con i materiali e le attività **STEAM** della **Valigetta della fantasia**.



STEAM

MUSICA CON TRUCCO PARRUCCO!

Nel libro delle letture è inserito un originale percorso di musica ispirato al metodo Orff. La particolarità di questo approccio è vivere la musica attivamente, con ascolti interattivi, con il corpo e con la voce. Con i divertenti video tutorial di **Mago Trucco Parrucco** e con i pallini al posto delle note, le bambine e i bambini apprendono le basi del solfeggio e suonano e cantano sin dal primo giorno.



MUSICA con Trucco Parrucco

IL MAGO DELLA MUSICA

CIAO!
IO SONO TRUCCO PARRUCCO,
IL MAGO DELLA MUSICA!



CON LA MIA FORMULA MAGICA IMPARI
LA MUSICA IN MODO FACILE E DIVERTENTE!

◆ RIPETI INSIEME A ME: ◆ GUARDA IL VIDEO CHE HO PREPARATO.

MA	GO	TRUC	CO
RI	DE	TAN	TO
FA	BAL	LA	RE
COL	SUD	CAN	TO



AD OGNI IMMAGINE CORRISPONDE UN PEZZETTO
DELLA CANZONE... PUOI ANCHE RITAGLIARLE E
MESCOLARLE, PER INVENTARE UNA NUOVA MAGIA!

◆ PROVA TUTTE LE VOLTE CHE VUOI, NELLE PROSSIME
PAGINE TI INSENERÒ A SUONARE QUESTA CANZONE
CON DEI SIMBOLI SPECIALI!

LA VALIGIA DEL MAGO

NELLA VALIGIA DEL MAGO CI SONO QUATTRO TASCHE, IN
OGNI TASCHE SI PUÒ STARE PER UN SOLO TEMPO.

● TA È UN SUONO CHE DURA 1 TEMPO

★ SC È UN SILENZIO CHE DURA 1 TEMPO

◆ RIEMPI LA VALIGIA CON I SIMBOLI CHE PREFERISCI, MA
RICORDA DI RISPETTARE I TEMPI!






Giordano Bruno Tedeschi è polistrumentista e direttore d'orchestra con un'esperienza decennale di insegnamento di teoria musicale, strumento e musica d'insieme.

IL QUADERNO DI SCRITTURA

Il quaderno di scrittura, che è abbinato a entrambi i libri del metodo, propone un percorso graduale che comincia con **esercizi di riscaldamento** per impugnare correttamente la matita, prosegue con un percorso di **arte e immagine** per imparare a scrivere attraverso i capolavori della **storia dell'arte** e si conclude con la scrittura di parole e frasi prima in **maiuscolo e poi in corsivo**.



IL QUADERNO DI SCRITTURA


La sezione dedicata al passaggio **dallo stampato maiuscolo al minuscolo** è molto utile per far esercitare gli alunni a distinguere e riconoscere le lettere che hanno una grafia simile.

DAL MAIUSCOLO AL MINUSCOLO


LA PALLA ALLA FINESTRA

● LA PALLA SI AFFACCIA ALLA FINESTRA. INDICA CON UNA X DOVE SI TROVA.

LA PALLA STA...




- in alto a sinistra
- in alto a destra
- in basso a sinistra
- in basso a destra




- in alto a sinistra
- in alto a destra
- in basso a sinistra
- in basso a destra

LA PALLA STA...



- in alto a sinistra
- in alto a destra
- in basso a sinistra
- in basso a destra







- in alto a sinistra
- in alto a destra
- in basso a sinistra
- in basso a destra

b · d · p · q

LE LETTERE CON LA PANCIA

● SE OSSERVI BENE, LA PALLA E L'INFISSO DELLA FINESTRA SOMIGLIANO A UNA DELLE LETTERE ELENATE SOTTO. SAPRESTI DIRE A QUALE? INDICALA CON UNA CROCISETTA.

b d p q
○ ○ ○ ○

b d p q
○ ○ ○ ○

b d p q
○ ○ ○ ○

b d p q
○ ○ ○ ○

● CERCA LE LETTERE CON LA PANCIA NEI CERCHIETTI E COLORA COSÌ:

b
d
p
q

p

d

q

b

d

q

b

q

p

b

p

d

Le attività di queste due pagine sono ispirate a Giovanni Pettinato, *Attività e giochi di ortografia e grammatica per la scuola elementare*, Giunti & Lisciani Editori

IL LIBRO DI MATEMATICA: TANTE ATTIVITÀ DI LOGICA

Il libro di Matematica offre strumenti attivi e percorsi stimolanti.

La prima sezione del libro, **SPAZIO E LOGICA**, è dedicata allo sviluppo dei prerequisiti.

Le attività di logica si susseguono numerose in tutto il libro con le rubriche **A TUTTA LOGICA**.



SPAZIO E LOGICA

APERTO · CHIUSO

1 COLORA DI ROSSO IL PERCORSO CHIUSO E DI BLU QUELLO.

2 COSA È APERTO? COSA È CHIUSO? COLLEGA.

8

SPAZIO E LOGICA

DAVANTI · DIETRO

1 OSSERVA, LEGGI E COLORA LA PAROLA ESATTA.

- LA PANCHINA È **DAVANTI** **DIETRO** ALLO SCIVOLO.
- LA FONTANA È **DAVANTI** **DIETRO** ALL'ALBERO.

2 COLORA DI VERDE L'ALBERO DIETRO AL RECINTO E DI GIALLO L'ALBERO DAVANTI AL RECINTO.

5

A TUTTA LOGICA

★ TROVA LA FIGURA NELLA STESSA POSIZIONE DEL MODELLO.

A TUTTA LOGICA

★ SAI RICONOSCERE LE FIGURE RAGGRUPPATE? INDICALE CON UNA X.

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
★ ◊ ◯	▲ ◻ ◼	◆ ▲ ◻

IL LIBRO DI MATEMATICA: UN TRENO DI NUMERI!

I numeri sono presentati con varie modalità: con le dita, con il dado, sul ten frame, con un disegno da colorare. Ad ogni numero, sono dedicate ben 4 pagine di esercizi!

IL TRENO DEI NUMERI

1 È ARRIVATO UN TRENINO PIENO DI SORPRESE! CERCA E COLORA SOLO IL VAGONE CON I NUMERI.



TUTTI INSIEME ASCOLTA E BALLA CON I TUOI COMPAGNI LA CANZONE DEI NUMERI.



21

IL NUMERO 1 UNO

UNO = ONE

OSSERVA, CONTA E COLORA.

CON LE DITA

SUL DADO

LA QUANTITÀ

SUL TEN FRAME

24

I NUMERI FINO A 10

2 COLORA SOLO I NUMERI 1.

1 A 1 T 1 ↑ / 1 0 L 1 1 1

3 SEGUI LA FRECCIA E RIPASSA IL NUMERO 1 CON IL DITO.

4 ESERCITATI A SCRIVERE BENE. PRIMA RIPASSA E POI CONTINUA DA SOLO.

IN CIFRE

1

IN LETTERE

UNO UNO

5 COLORA IL NUMERO 1 SULLA LINEA.

25

IL LIBRO DI MATEMATICA: STRATEGIE DI CALCOLO MENTALE

Per favorire l'elaborazione di strategie di calcolo mentale sono proposte numerose attività con i **numeri amici di 10**, con i **number bonds** e con i **pop-it**.

Nel libro il pop-it è presentato come una tavola pitagorica multicolore con righe di bolle da colorare. Sono strumenti molto utili sia per svolgere le prime operazioni (addizioni e sottrazioni) sia per la comprensione dei concetti di **unità** e **decine**. Queste attività possono essere accompagnate dalla manipolazione dei sussidi didattici, stimolando contemporaneamente la vista, il tatto e l'udito e quindi facilitando la comprensione delle quantità esplorate anche da parte dei bambini iperattivi con difficoltà di attenzione.

I NUMERI FINO A 10

I NUMERI AMICI

NUMERI COLLEGATI = NUMBER BONDS

1 COLORA DI ROSA LE PALLINE CHE MANCANO PER COMPLETARE LA CASELLA. INFINE COMPLETA I NUMBER BONDS. SEGUI L'ESEMPIO!

ALCUNI NUMERI SONO AMICI!

44

OPERAZIONI ENTRO IL 20

OPERAZIONI CON I POP-IT

1 ESEGUI LE ADDIZIONI SUL TUO POP-IT, POI COLORA LE BOLLE SULLA PAGINA COME NELL'ESEMPIO.

$8 + 5 = 13$

$5 + 7 = \dots$

$6 + 5 = \dots$

$9 + 7 = \dots$









IL LIBRO DI MATEMATICA: GLI ESERCIZI DI TOBIA

In questo corso l'eserciziario è integrato nel libro di matematica. A conclusione di ogni sezione (Unità di apprendimento) sono state inserite nel libro numerose pagine di esercizi per dar modo agli alunni di applicare con fluidità e immediatezza i contenuti appresi.

GLI ESERCIZI DI TOBIA

1 **CONTA E SCRIVI IL NUMERO. SEGUI L'ESEMPIO.**

QUATTRO







			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>









2 **LEGGI E DISEGNA.**









6 PALLONCINI	2 MELE	9 CERCHI
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3 PESCI	5 STELLE	8 FIORI
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

GLI ESERCIZI DI TOBIA

3 **COMPLETA CON I NUMERI. POI INDICA I NUMERI CON LE DITA.**

		
		
ZERO	UNO	DUE

			
			
TRE	QUATTRO	CINQUE	SEI

			
			
SETTE	OTTO	NOVE	DIECI

IL LIBRO DI MATEMATICA: PROBLEM SOLVING

Nella sezione dedicata al **problem solving** gli alunni sono guidati ad analizzare alcune situazioni problematiche e a individuare le possibili soluzioni adeguate al contesto. Questo tipo di esercizio permette di imparare a considerare le differenti opzioni che si parano davanti nel momento in cui bisogna effettuare una scelta.

PROBLEM SOLVING

PROBLEMI E SOLUZIONI

◆ LEGGI E SEGNA CON UNA X LA SOLUZIONE CHE RITENI MIGLIORE.

PROBLEMA

Paolo ha dimenticato il quaderno. Che cosa può fare?

SOLUZIONE

Può essere triste e piangere.

Può chiedere un foglio a un compagno.

PROBLEMA

Carla ha la matita spuntata. Che cosa può fare?

SOLUZIONE

Può aguzzare la matita.

Può buttare il foglio e non disegnare.

156

PROBLEM SOLVING

ADDIZIONE O SOTTRAZIONE?

★ LEGGI I PROBLEMI E SCEGLI L'OPERAZIONE GIUSTA PER RISOLVERLI.

◆ Orsetto legge un libro illustrato. Per finire il libro mancano 19 pagine. Oggi Orsetto ne legge altre 5. Quante pagine mancano adesso per terminare il libro?

19 5 =

RISPOSTA: per terminare il libro mancano ancora _____ pagine.

◆ Il libro di Topo Tip ha 16 pagine. Il libro di Volpina ne ha 4 in più. Quante pagine ha il libro di Volpina?

16 4 =

RISPOSTA: il libro di Volpina ha _____ pagine.

164



La capacità di approcciarsi ai problemi in modo ponderato e non impulsivo è una qualità che rientra nella categoria delle **life skills** (competenze per la vita), e riguarda la capacità di operare con competenza sia sul piano individuale che su quello sociale.

IL LIBRO DI MATEMATICA: CODING, SPAZIO E FIGURE

Nella sezione **percorsi e figure** è favorito lo sviluppo del pensiero computazionale invitando gli alunni a muoversi sul “tappeto del coding”, cioè ad eseguire un percorso, a descrivere il percorso che si sta facendo e a dare le istruzioni a qualcuno perché compia il percorso desiderato.

PERCORSI E FIGURE

1 COLORA IL PERCORSO CHE PERMETTE A TOBIA DI RAGGIUNGERE LA STAZIONE CENTRALE.

2 TRACCIA IL PERCORSO CHE FARÀ OGNI SCOIATTOLO PER RAGGIUNGERE LA SUA NOCCIOLA.

170

UN ORSO GOLOSO

AIUTA L'ORSO A RAGGIUNGERE LE MORE. PARTI DAL PUNTO ROSSO E TRACCIA IL PERCORSO SEGUENDO I COMANDI.

PASSO =

3 PASSI A DESTRA →	1 PASSO VERSO L'ALTO ↑
3 PASSI VERSO IL BASSO ↓	2 PASSI A DESTRA →
2 PASSI A DESTRA →	4 PASSI VERSO IL BASSO ↓
2 PASSI VERSO L'ALTO ↑	4 PASSI A DESTRA →
2 PASSI A DESTRA →	2 PASSI VERSO IL BASSO ↓

171

LE FIGURE NEL RETICOLO

SCRIVI LE POSIZIONI DELLE FIGURE.

4			▲	
3		●		
2	■			
1	■			
	A	B	C	D

▲ IN _____
● IN _____
■ IN _____
■ IN _____

DISEGNA GLI ELEMENTI NEL RETICOLO.

4				
3				
2				
1				
	A	B	C	D

☀️ A, 1
🌸 D, 2
🐰 B, 1
🦋 C, 3

179

IL LIBRO DELLE DISCIPLINE: SCIENZE, STORIA, GEOGRAFIA ED EDUCAZIONE CIVICA

Nel volume di Discipline sono sviluppati, con un'impostazione chiara e graduale, i percorsi di **Scienze, Storia, Geografia, Educazione Civica**. Gli argomenti sono proposti con una modalità fortemente visiva, per favorire l'apprendimento attraverso la percezione a colpo d'occhio e prendono spunto dalla realtà e dal vissuto dei bambini.

In tutte le discipline sono presenti numerose attività di **CLIL** per l'apprendimento della lingua inglese.



VIVENTI E NON VIVENTI

DAL SEME... AL PANE

DAL SEME DI GRANO SI RICAVA LA FARINA CON CUI SI PREPARA IL PANE.

1 OSSERVA IL PERCORSO DEL SEME DI GRANO.

- 1 I CHICCHI DI GRANO MATURO SONO STACCATI DALLE SPIGHE.
- 2 I CHICCHI VENGONO FRANTUMATI E RIDOTTI IN FARINA.
- 3 LA FARINA VIENE PULITA ELIMINANDO COL SETACCIO TUTTE LE IMPURITÀ.
- 4 LA FARINA VIENE IMPASTATA CON ACQUA E LIEVITO.
- 5 L'IMPASTO È COTTO AL FORNO.
- 6 IL PANE ORA È PRONTO PER ESSERE MANGIATO. BUON APPETITO!!!

EDUCAZIONE CIVICA

REGOLE SÌ...

Legge l'insegnante

TOPO LINO AL SUPERMERCATO E AL CINEMA

Topo Lino ha sei anni e sta per iniziare la scuola primaria. Lino è un topolino molto simpatico, ma spesso non rispetta le regole. Quando la mamma lo porta a fare spese al supermercato corre tra le corsie, infila le zampine nelle scatole dei giochi esposti e mette scoppio fra gli scaffali. Quando va al cinema, Lino sta seduto composto sulla poltroncina, non squittisce, se sgranocchia i semi non fa rumore e non sporca, poi si strofina i baffetti e il musino per ripulirsi bene bene. Qualche volta, però gli scappa quel "ruttino", riesce ad evitare il rumore coprendo la sua piccola bocca.

1 METTI UNA X SUI COMPORTAMENTI SCORRETTI DI LINO IL TOPO.

LIFE SKILLS
COMUNICAZIONE
EFFICACE

22

IL LIBRO DELLE DISCIPLINE: UN PERCORSO DI EDUCAZIONE FINANZIARIA

L'**Agenda 2030** per lo Sviluppo Sostenibile include i concetti fondamentali dell'Economia tra le informazioni essenziali che devono divenire conoscenze durevoli dei cittadini. Abbiamo perciò inserito in appendice al libro delle discipline un originale percorso di **educazione finanziaria**

di **Piero Carducci**, economista e professore di Economia Aziendale.

Queste pagine sono estrapolate dal volume "l'Economia spiegata ai bambini" ideato per gli alunni della scuola primaria.

I BENI ECONOMICI

IL LAVORO DELLE PERSONE HA LO SCOPO DI MIGLIORARE LA VITA: AD ESEMPIO, L'INVENZIONE DEL TRATTORE HA ELIMINATO MOLTA FATICA.



PRIMA PER COLTIVARE LA TERRA, BISOGNAVA ZAPPARE A MANO. ERA UN LAVORO LENTO E FATICOOSO.

OGGI CON IL TRATTORE LO STESSO LAVORO SI SVOLGE IN POCO TEMPO E SENZA FATICA.



IL LAVORO DELLE PERSONE È MOLTO DIVERSO DA QUELLO DEGLI ANIMALI. LE PERSONE VOGLIONO SEMPRE MIGLIORARE, HANNO FANTASIA E PROVANO SEMPRE NUOVI MODI PER RAGGIUNGERE UNO SCOPI!

I BENI ECONOMICI CLASSE 1^

LAVORARE PER PRODURRE UN BENE

A DIFFERENZA DEGLI ANIMALI, LE PERSONE CON IL LORO LAVORO PRODUCONO DEI BENI.



È FACILE DEFINIRE UN BENE. GUARDIAMO INTORNO A NOI: OGNI COSA CHE RITENIAMO UTILE È UN BENE! SOLTANTO IL LAVORO PRODUCE I BENI!

PAROLE CHIAVE

- UN BENE È UNA QUALSIASI COSA RITENUTA UTILE.



DISCUTIAMO INSIEME

- OSSERVA L'IMMAGINE E, INSIEME ALL'INSEGNANTE E AI COMPAGNI, CERCA OGGETTI CHE RAPPRESENTANO DEI BENI PER CHI LI STA UTILIZZANDO.

Al termine del percorso, i bambini riceveranno il **Patentino di economista baby** da ritagliare, piegare e conservare.

IL VAGONE DELLA FANTASIA

IL VAGONE della FANTASIA

Il vagone della fantasia porta in classe tante **attività laboratoriali** che attraverso la manualità e il gioco di gruppo favoriscono l'acquisizione dei contenuti di apprendimento. Molte attività prevedono l'uso dei materiali contenuti nella **Valigetta della Fantasia** e promuovono un approccio **STEAM** che stimola la creatività, il pensiero critico e le capacità di collaborare e dialogare con gli altri.



I PUNTI DI FORZA IN CLASSE SECONDA

Anche in classe seconda e terza proseguono i percorsi di **Musica**, di **Arte e immagine** e di **Educazione finanziaria**. Sia in italiano che in matematica sono proposte varie attività di preparazione alle **Prove INVALSI**.

L'apprendimento della grammatica è veicolato dalla simpatica "signora cassettera" e da numerose **mappe di riepilogo**.

MORFOLOGIA
NEL CASSETTO GIUSTO

LA SIGNORA CASSETTIERA

In ogni cassetto c'è
"UNA PARTE DEL DISCORSO"



STUDIO CON LA MAPPA

L'**articolo** è una parte variabile del discorso che precede il nome.

Gli articoli possono essere:

determinativi
il, lo, la, l', i, gli, le.

indeterminativi
un, uno, una, un'.

L'**aggettivo** è una parte variabile del discorso che si aggiunge al nome.

Ci sono tanti tipi di aggettivi:

l'**aggettivo qualificativo** indica una qualità del nome: un fiore profumato.

Il **verbo** è una parte variabile del discorso

che indica:

un'**azione**: Ida corre.

il **tempo in cui si svolge**

passato: correva.

presente: corre.

futuro: correrà.

I PUNTI DI FORZA IN CLASSE TERZA: ANALISI GUIDATE E TESTI INTERATTIVI

Nel libro delle letture si esaminano le varie **tipologie testuali** attraverso analisi guidate. Lavorando sui **testi interattivi**, gli alunni rispondono a domande a scelta multipla su brevi parti di testo, fanno anticipazioni sul contenuto e individuano le caratteristiche peculiari.

IL RACCONTO REALISTICO

IN CAMPAGNA DALLA NONNA

Quella domenica Maria portò suo figlio Michele in campagna dalla nonna Angelica.

Appena l'auto si fermò davanti alla casa della nonna, Michele scese di corsa ad abbracciarla.

- Tesoro! - esclamò la nonna, bacilandolo. - Vieni dentro, ho appena fatto una torta di frutta.

- Mamma! - gridò Angelica. - Quante volte te lo devo dire che il bambino è a dieta?

- Oh, è malato?

- No, mamma, sta bene. È solo un po' in sovrappeso!

- Ma no, Angelica ti sbagli, è solo un po' robusto... e poi la torta è di frutta. La mamma riparti. Sarebbe venuta a riprendermi più tardi.

Dopo essere rimasti soli, la nonna e Michele mangiarono tre fette di torta a testa. Poi, siccome cominciava a fare un po' freddo, la nonna preparò una bella cioccolata calda. La bevvero davanti al caminetto acceso dove, a un certo punto, la nonna sospirò e chiese: - Ma... la mamma è sempre così nervosa?

Susanna Tamara, Cuore di ciclista, Mondadori

22

LAVORO SUL TESTO

Quello che hai letto è un racconto realistico. Il racconto realistico è un testo che narra fatti reali o verosimili, cioè che potrebbero accadere nella realtà.

I PERSONAGGI

I personaggi del racconto realistico sono persone e animali reali che potrà incontrare veramente. Il protagonista è il personaggio più importante della storia.

● Chi sono i personaggi del racconto?

La nonna e Michele mangiano la torta e bevono la cioccolata.
 La mamma accompagna Michele dalla nonna.
 La mamma dice che Michele non può mangiare dolci perché è

IL TEMPO

Nel racconto realistico il tempo è ben definito: può essere un momento, una giornata, una stagione, un mese e così via.

● Quando si svolge la storia?
 Di lunedì. Ad agosto. Di domenica.

IL LUOGO

Nel racconto realistico i luoghi sono reali o possono esistere nella realtà: una casa, una scuola, una spiaggia, un bosco.

● In quale luogo si svolge la storia?
 A casa della mamma. In un parco. A casa della nonna.

I FATTI

Il racconto realistico è diviso in tre parti: l'introduzione presenta i personaggi e il tempo della vicenda; lo svolgimento narra i fatti che accadono; la conclusione narra come finisce la storia.

● Colora le fasce accanto al testo: l'introduzione di verde, lo svolgimento di blu, la conclusione di rosso.

● Metti in ordine i fatti del racconto numerando da 1 a 3.

TESTO INTERATTIVO

TESTO INTERATTIVO

LA FAVOLA

IL LEONE E IL TOPO

Mentre un leone sonnecchiava, alcuni topi facevano baldoria.

Uno di loro, un po' sbadato, nel correre si buttò per errore sul corpo sdraiato del leone.

Povero topolino! Il leone con una rapida zampata lo afferrò deciso a sbranarlo. La bestiola cominciò a supplicare: - Abbi pietà di un povero topo! Se mi risparmi la vita, e ti ricambierò il favore un giorno o l'altro.

Il leone scoppiò a ridere: - Tu vuoi salvare la vita a me? Piccolo come sei? - e lo lasciò andare.

Alcuni giorni dopo arrivarono nella savana i cacciatori e il leone rimase imprigionato in una rete. Il leone ruggì, sobbalzò, scosse la rete, ma non c'era niente da fare.

Il topo udì i suoi lamenti, accorse, e con i suoi dentini affilati riuscì a rosicchiare le maglie della rete. Quindi liberò il leone, soggiungendo: - Te l'avevo detto che un giorno ti avrei restituito il beneficio che tu mi facesti!

La favola insegna che anche i potenti possono aver bisogno dei deboli.

Esopo, Favole, Rizzoli

58

LAVORO SUL TESTO

Quella che hai appena letto è una favola. La favola è un breve racconto fantastico che di solito ha come protagonisti animali parlanti e vuole trasmettere una morale, cioè un insegnamento.

I PERSONAGGI

I personaggi delle favole sono animali parlanti che si comportano come le persone e, come loro, hanno pregi e difetti.

● Indica con X solo le qualità che appartengono ai personaggi.
 Il leone è: irascibile. vanitoso. calmo.
 Il topo è: sbadato. egoista. generoso.

IL TEMPO

Il tempo è quasi sempre indefinito. In alcune favole si fa riferimento a una stagione o a un momento della giornata.

● Rileggi la favola: puoi capire quando si svolge la storia? Sì No
 Quindi il tempo è: definito. indefinito.

IL LUOGO

Nelle favole il luogo è spesso un ambiente naturale: un prato, un bosco...

● In quale luogo si svolge la vicenda?
 Nella giungla. Nella savana.

I FATTI

Anche le favole si dividono in: - introduzione: vengono presentati i personaggi; - svolgimento: i personaggi parlano e mostrano le loro qualità e i loro difetti; - conclusione: di solito i difetti vengono puniti. La morale, quando è scritta, si trova normalmente dopo la conclusione.

● Rileggi la conclusione. La morale della favola è evidenziata. Scrivila qui sotto.

TESTO INTERATTIVO

59

I PUNTI DI FORZA IN CLASSE TERZA: LE MAPPE

Tutti i libri di classe terza propongono numerose **mappe di riepilogo**, in prevalenza semimute, molto utili per fissare i contenuti dell'apprendimento e ripassare il percorso svolto,

**LETTURE
E GRAMMATICA**

DISCIPLINE

MATEMATICA

LA MAPPA DEL TESTO POETICO

Metti alla prova ciò che sai del testo poetico. Copia nelle giuste posizioni gli elementi del testo.

strofe • versi • baciate • rima

IL TESTO POETICO

È un testo in versi che ha lo scopo di far riflettere e divertire. I versi possono essere raggruppati:

- può essere
- sciolti (senza rima)
- in rima
- alternata

POESIA

i possono essere

MORFOLOGIA

NIL CASSETTO

STUDIO CON LA MAPPA

È accompagnato dai pronomi personali e cambia forma secondo la persona. Io mangio → 1ª persona singolare
tu mangi → 2ª persona singolare
lui/lei mangia → 3ª persona singolare
voi mangiate → 2ª persona plurale
loro mangiano → 3ª persona plurale

VERBI

Ha tre coniugazioni:

- 1ª → mangi-are
- 2ª → cred-ere
- 3ª → dorm-ire

IL VERBO

I TEMPI dei verbi possono essere:

- semplici** (formati da una sola parola)
(io) mangio, (tu) mangi, (lui) mangia...
- composti** (formati da due parole)
(io) ho mangiato, (tu) hai mangiato...

I verbi hanno tempi diversi!

- presente** (io) mangio, (tu) dormi...
- imperfetto** (io) mangiavo, (tu) dormivi...
- futuro** (io) mangerò, (tu) dormirai...
- passato prossimo** (io) ho mangiato, (tu) hai dormito...
- passato remoto** (io) mangiai, (tu) dormisti...

Il verbo indica un'azione (che cosa fa? Luigi nuota), uno stato (dove si trova? Luigi è in piscina), un modo di essere (chi è? com'è? Luigi è un bambino).

LA STORIA DELLA TERRA

STUDIO CON LA MAPPA

Completa la mappa sulle possibili cause dell'estinzione di massa dei dinosauri. Usa le seguenti parole.

volcaniche • gas • caduta • polvere • cometti • piante • uovo

La _____ di meteoriti _____ ha causato _____
i terremoti e le _____
eruzioni _____ hanno causato _____
ha causato _____

La comparsa di primati che il nutrimento di _____
difficili condizioni di _____
vita per i dinosauri e le _____
conseguenze _____
la scarsa riproduzione _____
dei dinosauri e le _____
conseguenze _____

che hanno _____
scoperto la luce _____
della Terra _____
raffreddamento _____
della Terra _____
morte delle _____
scoperta dei dinosauri _____
arborivi _____
scoperta dei dinosauri _____

LE MONTAGNE

STUDIO CON LA MAPPA

Adesso che hai imparato tanto sulle montagne, completa la mappa inserendo le parole-chiave che hai incontrato durante il percorso di studio. Puoi svolgere l'attività da solo oppure in gruppo, in modo da poterti confrontare con i tuoi compagni.

È un paesaggio di _____

ATTIVITÀ DELL'UOMO

- Artigianato
- _____
- _____
- _____

VEGETAZIONE

- Oltre i 3000 metri
- Dai 3000 al 2000 metri
- Dai 2000 al 1000 metri
- Sotto i 1000 metri

ANIMALI

LE 4 OPERAZIONI

LA MAPPA DELLE 4 OPERAZIONI

Leggi e completa.

LE 4 OPERAZIONI

- ADDIZIONE**
 - La parola della addizione: somma
 - La parola della sottrazione: minuendo.
 - La parola della moltiplicazione: moltiplicando.
 - La parola della divisione: dividendo.
- SOTTRAZIONE**
 - La parola della addizione: somma
 - La parola della sottrazione: minuendo.
 - La parola della moltiplicazione: moltiplicando.
 - La parola della divisione: dividendo.
- MOLTIPLICAZIONE**
 - La parola della addizione: somma
 - La parola della sottrazione: minuendo.
 - La parola della moltiplicazione: moltiplicando.
 - La parola della divisione: dividendo.
- DIVISIONE**
 - La parola della addizione: somma
 - La parola della sottrazione: minuendo.
 - La parola della moltiplicazione: moltiplicando.
 - La parola della divisione: dividendo.

parole chiave:

- ADDIZIONE: somma, minuendo, moltiplicando, moltiplicatore, quoziente, fattori, prodotto, triplo, distribuire, moltiplicando, mettere insieme, raggruppare, dividendo
- SOTTRAZIONE: sottraendo, mancano, restano, rimangono
- MOLTIPLICAZIONE: moltiplicando, moltiplicatore, quoziente, fattori, prodotto, triplo, distribuire, moltiplicando, mettere insieme, raggruppare, dividendo
- DIVISIONE: dividendo, moltiplicando, moltiplicatore, quoziente, fattori, prodotto, triplo, distribuire, moltiplicando, mettere insieme, raggruppare, dividendo

LA DIDATTICA DIFFERENZIATA

Nelle pagine dei libri sono presenti
esempi di differenziazione didattica
segnalati dal logo



in particolare troviamo:

- **LE 3-2-1 CARDS** (per diversificare il contenuto)
- **LE STAZIONI DI APPRENDIMENTO** (per diversificare il processo)
- **LE VERIFICHE GRADUATE** (per diversificare il prodotto)

Kit Docente e classe

- Guide didattiche per tutte le discipline con programmazione, unità di apprendimento, prove di valutazione delle competenze, compiti di realtà e autobiografie cognitive.
- Alfabetiere murale, poster e mappe concettuali
- La ludoteca per l'inclusione con tanti giochi educativi
- Dalla collana **LIFE SKILLS**, Manuale d'amore come fare un orto sul balcone.

IN DIGITALE

- Testi facilitati
- Il numero zero della rivista Scuola Maestra



LA LUDOTECA PER L'INCLUSIONE



TOBIA
il TRENINO della
FANTASIA

Grazie!

