



GI.RO SCUOLA SRL
AGENZIA EDITORIALE – FORNITURE SCOLASTICHE

libro di classe 1,2,3





NOVITÀ

Vola con Bob

**doppio metodo:
stampato e 4 caratteri**

Rizzoli
EDUCATION



G. Ragni, A. Rossi, D. Rossi, E. Pigliapoco,
I. Sciapeconi, M. Gaboli, G. Tenconi



Configurazione classe 1[^]

Vola con Bob

**METODO 4
CARATTERI
PP.192**



**METODO TUTTO
MAIUSCOLO
PP.192**



**LETTURE
PP.120**



**LIBRO DI
SCRITTURA
A
PP.120**



**MATEMATICA
CON
QUADERNO
PP.192**



**DISCIPLINE
PP.72**



**QUADERNO DEI
PREREQUISITI
PP.48**

Rizzoli
EDUCATION



GI.RO SCUOLA SRL
AGENZIA EDITORIALE - FORNITURE SCOLASTICHE

tot. pagine 744

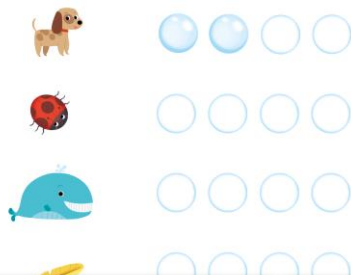
PAROLE A PEZZI

ASCOLTA LE PAROLE SPEZZATE. POI OSSERVA I DISEGNI E **PRONUNCIA** LE PAROLE "A PEZZI". BATTI LE MANI PER OGNI PEZZO. LE BOLLE TI AIUTANO.



QUANTE BOLLE?

OSSERVA I DISEGNI E **PRONUNCIA** LE PAROLE "A PEZZI". PER OGNI PEZZO, **COLORA** UNA BOLLA.



a Scuola con
gioco con i suoni

SUONI AL COMPUTER

PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI. POI COLORA NELLO STESSO MODO GLI SCHERMI CON LE PAROLE CHE INIZIANO CON LO STESSO SUONO. SEGUI L'ESEMPIO.



PREGRAFISMO

COMPLETA GLI SCHERMI DEI COMPUTER COME INDICATO.



10

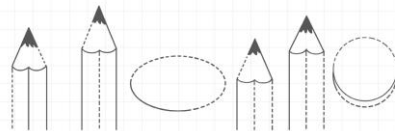
A SCUOLA DI...

PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI CHE CAMBIANO SOLO PER...



PREGRAFISMO

RIPASSA, COMPLETA E COLORA L'IMMAGINE.



11

ASCOLTO 1

Gioco con i suoni



IMBUTO

ASCOLTA LE PAROLE E ALZA IL DITO INDICE SE SENTI IL SUONO I.



PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI E CERCHIA QUELLI CHE INIZIANO CON I.



PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI E CERCHIA QUELLI CHE FINISCONO CON I.



Gioco

GIOCA CON LE AMICHE E GLI AMICI A TROVARE TANTI NOMI DI ANIMALI CHE INIZIANO CON I.

15

PERCORSI DI METAFONOLOGIA

Nel quaderno dei prerequisiti, nella sezione iniziale del metodo e in tutte le lettere ci sono attività di metafonologia con audio. Favoriscono il riconoscimento corretto dei suoni, il loro collegamento ai segni e la sillabazione: indispensabili per imparare a leggere più facilmente.



risorse digitali

ASCOLTO **L**

Gioco con i suoni

LUNA

ASCOLTA LE PAROLE E FAI UNA L CON LE DITA SE SENTI IL SUONO L.

PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI E CERCHIA QUELLI CHE INIZIANO CON L.

PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI E CERCHIA QUELLI CHE CONTENGONO L.

Gioco

GIOCA CON LE AMICHE E GLI AMICI A TROVARE TANTI NOMI DI ANIMALI CHE INIZIANO CON L.

49

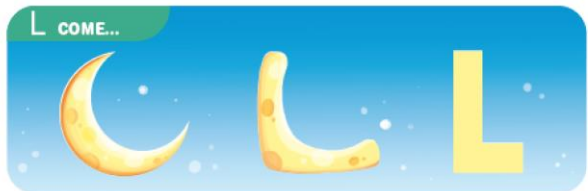
Tante pagine per ogni lettera

A ogni lettera, sia nella versione in stampato sia in quella in 4 caratteri, sono dedicate 6 pagine. Divise in:

Ascolto

Con attività di metafonologia e di riconoscimento dei fonemi

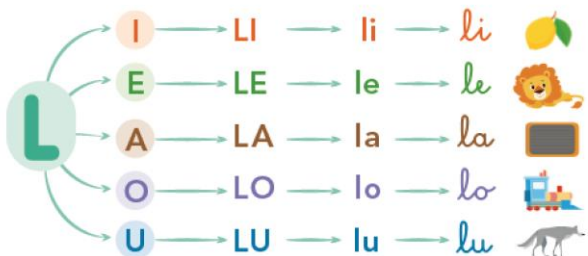
RICONOSCO **L**



OSSERVA E CERCHIA SOLO LE L.

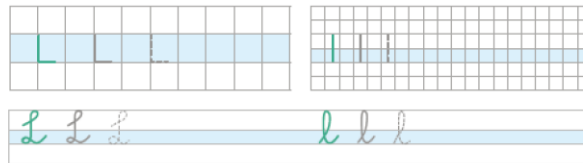
O L A I E I L D

LA L SI UNISCE CON LE VOCALI E FORMA LE SILLABE. OSSERVA E PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI.



SCRIVO **L**

ESERCITATI A SCRIVERE L NEI QUATTRO CARATTERI.



OSSERVA E COMPLETA CON LI, LE, LA, LO, LU NEL CARATTERE GIUSTO.



LE LETTERE SI SCAMBIANO DI POSTO. LEGGI E COMPLETA.



Riconosco

Con attività di riconoscimento del grafema

Scrivo

Con prime attività di scrittura

COME INIZIA? COLLEGA OGNI DISEGNO AL SUONO GIUSTO.



LI



LE



LA



LO



LU

CERCHIA NELLE PAROLE LE SILLABE INVERSE DI L.



ELMO



ALGHE



ALLIGATORE

LEGGO IO

LEGGI E COLLEGA I DISEGNI AL NOME PIÙ ADATTO.

Leo



LILLO



Lea



Vai al libro di scrittura a pp. 18-19, 56, 74-75

RIPASSA LA L NEI QUATTRO CARATTERI.

L

L

L

L

L

L

L

L

L

L

RIPASSA.

LI

LI

LE

LE

LA

LA

LO

LO

LU

LU

li

li

le

le

la

la

lo

lo

lu

lu

IL

EL

AL

OL

UL

il

el

al

ol

ul

Mi alleno e leggo

Con attività più avanzate e di allenamento per la lettura

Mi alleno a scrivere

con attività di scrittura già nel metodo! Ulteriori 5 pagine all'interno del quaderno dedicato.

A CHE PUNTO SONO?

Gioco e mi muovo

A CHE PUNTO SONO?

I • E • A • O • U

4 CAMBIA LA VOCALE E CAMBIA LA PAROLA.



Gioco e mi muovo

DIVIDETEVI IN PICCOLI GRUPPI; POI SCEGLIETE UNA VOCALE DA RAPPRESENTARE CON IL CORPO. METTEVI A TERRA E FORMATE LA VOCALE SCELTA.



MI CONFRONTO E MI ASCOLTO

- CONFRONTA IL TUO LAVORO IN CLASSE.
- COME TI SENTIVI MENTRE FACEVI GLI ESERCIZI?



Le rubriche

presenti in **TUTTI** gli ambiti, in particolare in italiano, e in tutti gli anni del corso, mettono al centro la **didattica ludica**, **laboratoriale** e la **didattica del Fare per apprendere**.

Questo vuol dire **imparare** non soltanto ascoltando, guardando e discutendo, ma **facendo**, **costruendo** e **muovendosi**.

FARE PER APPRENDERE

FARE PER APPRENDERE

CONSONANTI DI SPUGNA - L M P T

CHE COSA SERVE?

- COLLA + PENNA + FORBICI
- PANNO SPUGNA COLORATO
- L, M, P, T DI CARTONCINO

PROCEDI COSÌ

- APPOGGIA LA LETTERA SUL PANNO SPUGNA E TRACCIA IL CONTORNO CON LA PENNA.
- RITAGLIA LA LETTERA DI PANNO SPUGNA.
- INCOLLALA SULLA LETTERA DI CARTONCINO.

LMPT

ARTISTA CON la spugna

- PRENDI UN FOGLIO GRANDE E, INSIEME A UN COMPAGNO O UNA COMPAGNA, TRACCIA I CONTORNI DI UN DISEGNO. INTINGETE NELLE TEMPERE SPUGNE DI DIVERSO TIPO E RIEMPITE IL DISEGNO.



NUMERO 3

COLORA IL CARTELLINO CON 3.



DESEGNA 3 FORCHETTE.



CERCHIA 3 BICCHIERI.



Gioco e mi muovo

A COPPIE, RAPPRESENTATE IL NUMERO 3 CON IL VOSTRO CORPO SDRAIANDOVVI SUL PAVIMENTO.



In classe prima:
in Italiano, per esempio, si costruisce l'**alfabetiere tattile** e si gioca a fare la **rappresentazione motoria** delle lettere

..... in **Matematica** si fa la rappresentazione motoria di tutti i numeri



LIBRO DI SCRITTURA

120 pagine

Rizzoli
EDUCATION



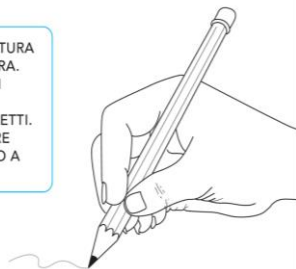
Libro di scrittura

Il libro di scrittura contiene: una sezione iniziale dedicata alla propedeuticità motoria, una parte dedicata allo stampato maiuscolo, una al corsivo e una al passaggio stampato maiuscolo-stampato minuscolo.

L'IMPUGNATURA DELLA MATITA

▶ ASCOLTA, OSSERVA E COLORA.

FILASTROCCA DELL'IMPUGNATURA CHE CI AIUTA NELLA SCRITTURA. POLLICE E INDICE SI DANNO I BACETTI, SOTTO IL MEDIO LI TIENE STRETTI. MENTRE MIGNOLO E ANULARE COME DUE RUOTE LI AIUTANO A CAMMINARE.



L'ALTRA MANO HA UN RUOLO IMPORTANTE, TIENE FERMO IL FOGLIO DA BRAVA AIUTANTE. SE POI IL CORPO FA LA SUA PARTE... LA SCRITTURA DIVENTERÀ UN'ARTE.

6

▶ ADESSO SEI PRONTO/A... PRENDI LA MATITA E ALLENATI A RIPASSARE I TRATTEGGI!



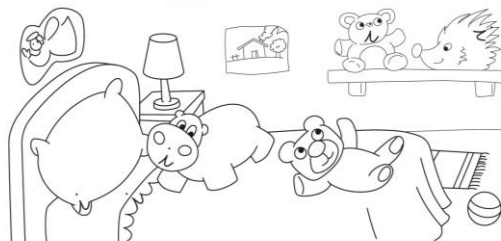
7

Libro di scrittura

Nella sezione di preparazione motoria ci sono attività di pregrafismo, ma soprattutto giochi ed esercizi di allenamento per le posizioni corrette.

ISTRICE

► TROVA LE LETTERE **i** E CERCHIALE CON IL COLORE.

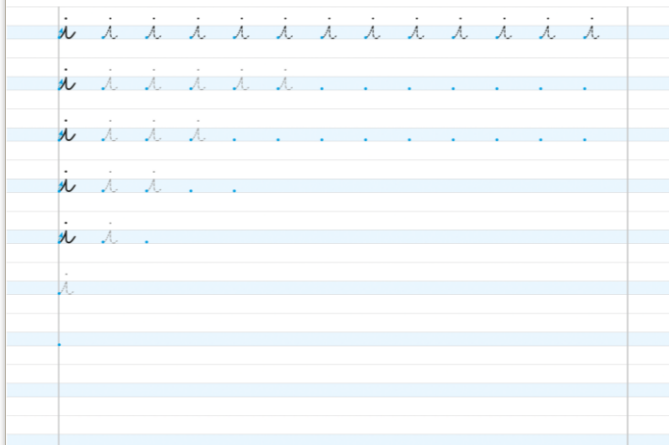


► RIPASSA CON IL DITO LA LETTERA. PARTI DAL PUNTINO E SEGUI LE FRECCE.

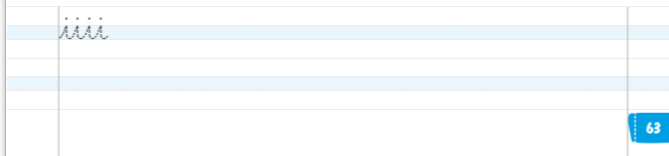


i u t r

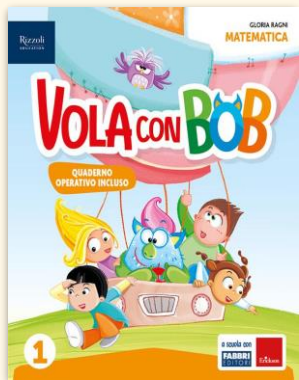
► COMPLETA SEGUENDO LE FRECCE. PARTI DAL PUNTINO.



► ADESSO SCRIVI LE LETTERE CHE HAI IMPARATO UNA DOPO L'ALTRA.



Libro di scrittura - Metodo Erickson per il corsivo
Viene proposto il **metodo Erickson per il corsivo**: la **progressione delle famiglie di lettere e le attività** sono studiate tenendo conto di tutte le difficoltà che bambine e bambini possono incontrare. **Il metodo può essere usato con vantaggio anche se si introducono le lettere in ordine diverso**: la progressione delle attività e la loro tipologia all'interno della stessa lettera sono comunque facilitanti.



MATEMATICA

192 pagine con quaderno operativo



Rizzoli
EDUCATION

La **presentazione dei numeri** è condotta attraverso attività di base semplici e graduali, in modo da garantire il massimo dell'inclusività.

Ulteriori pagine di matematica presenti nelle Rubriche di :

A CHE PUNTO SONO?

GIOCO con i numeri

PROBLEM SOLVING



3 TRE

QUANTE PERLINE COLORATE?

OSSERVA 3 GOMME. FAI 3 CON LE MANI. RIPASSA 3 CON IL DITO.

ESERCITATI A SCRIVERE 3 E TRE.

18 APPROFONDIMENTO Il numero 3

NUMERO 3

COLORA IL CARTELLINO CON 3.

DISEGNA 3 FORCHETTE. CERCHIA 3 BICCHIERI.

GIOCO e mi muovo

A COPPIE, RAPPRESENTATE IL NUMERO 3 CON IL VOSTRO CORPO SDRAIANDOVI SUL PAVIMENTO.

19

In più...

TUTTA LOGICA!

PROBLEM SOLVING

CHE PROBLEMA È?



- 1 OSSERVA LE VIGNETTE. POI CONFRONTATI CON LE COMPAGNE E I COMPAGNI E, INSIEME, RACCONTATE LE STORIE. POI TROVATE UN MODO PER RISOLVERE I **PROBLEMI** CON ALL'INSEGNANTE.



1 I PROBLEMI - LA STRUTTURA DEL PROBLEMA

105

PROBLEM SOLVING

TUTTI PROBLEMI!

LEGGI E RISOLVI I PROBLEMI.

- 1 LAVINIA COMPRA 8 BIGNÈ ALLA CREMA E 4 BIGNÈ AL CIOCCOLATO.



- 2 DISEGNA QUI I BIGNÈ CHE HA COMPRATO LAVINIA.



- 3 QUANTI BIGNÈ HA COMPRATO **IN TUTTO**?

OPERAZIONE: $\text{_____} + \text{_____} = \text{_____}$

RISPOSTA: IN TUTTO HA COMPRATO _____ BIGNÈ.

- 2 MENTRE VA A CASA, LAVINIA INCONTRA IL SUO AMICO HARUTO E INSIEME MANGIANO 6 BIGNÈ.



- 3 CANCELLA CON UNA **X** I BIGNÈ MANGIATI.



- 4 QUANTI BIGNÈ **RIMANGONO** ORA A LAVINIA?

OPERAZIONE: $\text{_____} - \text{_____} = \text{_____}$

RISPOSTA: ORA A LAVINIA RIMANGONO _____ BIGNÈ.

106

Problem solving e attività ludiche in matematica

Per ogni anno un'unità di lavoro è **specificamente dedicata al Problem solving** in matematica, con la proposta di metodologie specifiche.

a Scuola con
Verifica passo passo

VERIFICA PRIMI PASSI

COLLEGA.

IERI HO GIOCATO A CALCIO.

OGGI GIOCO A NASCONDINO.

PRESENTE

PASSATO

COLORA.

CHE GIORNO È OGGI?

LUNEDÌ MERCOLEDÌ VENERDÌ DOMENICA

MARTEDÌ GIOVEDÌ SABATO

IN QUALE MESE SIAMO?

GENNAIO FEBBRAIO MARZO APRILE

MAGGIO GIUGNO LUGLIO AGOSTO

SETTEMBRE OTTOBRE NOVEMBRE DICEMBRE

Attiva gli esercizi su HUB Kids

27

a Scuola con
Verifica passo passo

VERIFICA PASSI SICURI

LEGGI E COMPLETA. USA **PASSATO**, **PRESENTE** E **FUTURO**.

DOMANI USCIRÒ CON I MIEI GENITORI.

IERI HO COMPRATO UNA BICI NUOVA.

OGGI PIOVE MOLTO E RESTO A CASA.

futuro

passato

presente

OSSERVA IL CALENDARIO E RISPONDI ALLE DOMANDE.

APRILE

| L | M | G | V | S | D |
|----|----|----|----|----|----|
| | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

- QUAL È IL GIORNO DELLA SETTIMANA CERCHIATO?
...mercoledì...
- QUAL È LA DATA SEGNA-
SUL CALENDARIO?
...13 aprile...
- IN QUALE STAGIONE SI TROVA
IL GIORNO CERCHIATO?
...primavera...
- QUALE MESE VIENE DOPO?
...maggio...
- QUANTI MESI MANCANO A NATALE? ...8...

Attiva gli esercizi su HUB Kids

28

Verifiche semplificate e multilivello

Le **verifiche** per bambine e bambini all'interno dei libri sono su **tre livelli**.

Per ogni argomento che si verifica ci sono: il **livello più facile**, il **livello base**...

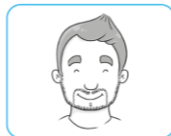
TUTTA LOGICA!

INDOVINA CHI...

L'ISPETTRICE NILDE DEVE SCOPRIRE CHI HA RUBATO UN PREZIOSO DIAMANTE!

1 LEGGI CON ATTENZIONE GLI **INDIZI**. CANCELLA CON UNA **X** CHI **NON** CORRISPONDE ALLA DESCRIZIONE E SCOPRI IL LADRO O LA LADRA! POI COLORALO/A.

INDIZI: • NON HA GLI OCCHIALI. • HA IL VOLTO SORRIDENTE.
• HA UN CAPPELLO A RIGHE.



190

TUTTA LOGICA!

NUMERI MISTERIOSI

1 RAGIONA E SCRIVI QUANTO VALE OGNI SIMBOLO.

$$\text{SE } \heartsuit + \heartsuit + \heartsuit = 9$$

ALLORA \heartsuit VALE _____

$$\text{SE } \oplus + \star = 10 \quad \text{E} \quad \oplus = 3$$

ALLORA \star VALE _____

$$\text{SE } \clubsuit - 3 = 2 \quad \text{E} \quad \star + \clubsuit = 9$$

ALLORA \clubsuit VALE _____; \star VALE _____

$$\text{SE } \blacktriangledown - \blacklozenge = 11 \quad \text{E} \quad \blacktriangledown = 14 + 5$$

ALLORA \blacktriangledown VALE _____; \blacklozenge VALE _____

191

le attività **Tutta logica** prevedono l'uso della **logica** e di metodologie di problem solving per la soluzione di compiti vari e gradualmente più complessi.

UNO  



OSSERVA, RIPASSA E POI SCRIVI 1.

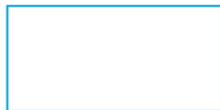


CONTA COSÌ!
ALZA UN DITO E DI' **UNO**.



7 **PROVO IO**

DISEGNA UNA NUVOLETTA.



È 1.

COLORA SOLO UN RAMO.



È 1.

7 **MI ALLENO**

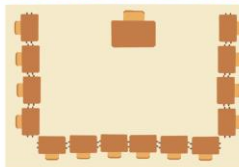
CERCA E COLORA 1.



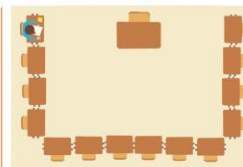
SEGNA CON X DOVE VEDI 1.



OSSERVA E COMPLETA CON IL NUMERO GIUSTO.



PRIMA NON C'ERANO BAMBINI.
L'AULA ERA VUOTA.



ORA È ARRIVATO **UN** BAMBINO.
IN AULA C'È BAMBINO.

LETTURE

120 pagine



Rizzoli
EDUCATION



a Scuola con

Passaggio al
minuscolo



LE LETTERE O S C V Z K U



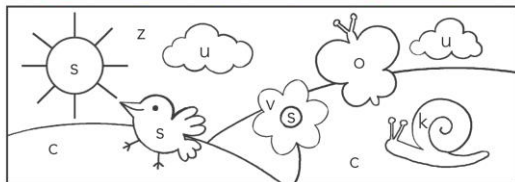
ECCO LE LETTERE MINUSCOLE
CHE NON CAMBIANO MOLTO
PERCHÉ SONO SOLO PIÙ
PICCOLE: OSSERVALE.

O
S
C
U
V
Z

o
s
c
u
v
z
k

★ **COLORA** LE LETTERE MINUSCOLE NEL DISEGNO: USA
I COLORI INDICATI PER LE MAIUSCOLE CORRISPONDENTI.

O → ● S → ● C → ● V → ● Z → ● K → ● U → ●



62

FILI DI STELLE

★ **COLLEGA** CON UN COLORE UGUALE LE STELLE CON
LA STESSA LETTERA, CIOÈ CON LO STESSO SUONO.



LEGGI in minuscolo

OSSO • ZOO • COCCO

63

PASSAGGIO MAIUSCOLO/ MINUSCOLO

Nel volume di letture di prima è presente una sezione dedicata al passaggio dal maiuscolo al minuscolo nella lettura. È un percorso che permette un approccio facile al passaggio e il recupero di eventuali prime difficoltà.



AUDIO

LA FELICITÀ...

Nel Bosco delle Emozioni la Regina Pesce ha appena svelato all'Orso Felix il segreto... della felicità!

La felicità è come un piccolo motore che ti fa andare avanti. Come tutte le emozioni positive, ti fa venire voglia di fare tante cose.

L'Orso Felix quindi vuole fare una scorpacciata di felicità. Scopri insieme a lui come fare... per stare bene ogni giorno!

Si può stare bene ovunque, anche a scuola! Basta organizzare ogni giorno in classe il quarto d'ora della felicità.

Parola di Orso Felix: dopo ti sentirai meglio, più motivato e carico per affrontare la giornata. Prova e vedrai!



Il quarto d'ora della felicità

In quindici minuti puoi, per esempio...



PERCORSO DI ARTE ED EMOZIONI

Nelle letture delle classi 1, 2 e 3 è presente un percorso a cura di Erickson che favorisce il riconoscimento e l'espressione delle emozioni di base attraverso l'arte. Una piccola narrazione e semplici attività creative consentono di lavorare sulle emozioni, ma anche di fare arte.

Classe 2[^]

Configurazione



LETTURE
PP.144



**MATEMATICA
CON
QUADERNO**
PP.192

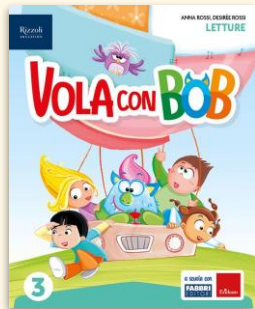


**GRAMMATICA E
SCRITTURA CON
QUADERNO**
PP.144



DISCIPLINE
PP.96

Classe 3[^]



LETTURE
PP.192



**GRAMMATICA E
SCRITTURA CON
QUADERNO**
PP.144



**MATEMATICA
CON
QUADERNO**
PP.192



**STORIA CON
QUADERNO**
PP.120



**GEOGRAFIA CON
QUADERNO**
PP.96



**SCIENZE TECN.
CON
QUADERNO**
PP.72



Sniff... sniff... "È profumo di topi quello che sento?" disse una voce.

"Mi piacciono i topi!" disse la voce.

Poppy afferrò un sasso e si alzò.

"Ti salvo io Ugo, scappa!"

Lanciò il sasso sulla zampa del gufo.

"Ahia! Perché l'hai fatto?" gridò il gufo. "A me piacciono i topi. Sono miei amici."

"Be'... pensavamo che ai gufi i topi piacessero... da mangiare", disse Poppy.

"A me no", rispose il gufo. "Sono vegetariano."

"Mi chiamo Bernard", disse.

"Cosa ci fate qui in montagna?" chiese Bernard. "Qua in giro non si vedono spesso i topi."

"Cerchiamo delle provviste", spiegò Ugo.



130

.....sono presenti due **letture lunghe** che permettono di avvicinare bambine e bambini al **piacere di leggere**.

Albi illustrati integrati

In collaborazione con **TERRE DI MEZZO** nelle classi seconda e terza

Ugo e Poppy, così diversi così amici ha vinto il premio Strega ragazzi 2023 categoria 6+



Rizzoli
EDUCATION

Rifletto e immagino con Ugo e Poppy.

Leggi le domande e racconta a un compagno o a una compagna. La storia di Ugo e Poppy è una storia di amicizia tra due topolini molto diversi, che però si aiutano per cercare del cibo per l'inverno.

- Tu hai un amico o un'amica a cui chiedere aiuto quando sei in difficoltà? Racconta un episodio che ti è capitato.

Anche il gufo Bernard e la signora Ruthie si dimostrano amici generosi. Infatti Bernard porta Ugo e Poppy in montagna e la signorina Ruthie offre le provviste che ha raccolto per sé.

- E tu hai mai fatto un gesto generoso nei confronti di qualcuno?

Qual è il personaggio della storia che ti è piaciuto di più?



Ora lavorate in gruppi di quattro: ognuno di voi è un personaggio. Immaginate che Bernard non trovi più il suo nido.

- Che cosa dice Bernard?
- Che cosa fa Poppy?
- Come lo aiuta Ugo?
- Che cosa gli dà Ruthie?

Prendete un foglio ciascuno e scrivete una frase sul vostro personaggio. Poi, sempre sul vostro foglio, disegnatene la scena. Ora mettetevi insieme i fogli e leggete alla classe la vostra storia, come in una piccola recita!

136

.....le attività finali attivano contenuti di affettività!



PAPA

Pronuncia la parola del disegno che si scrive senza accento.



PAPA

Pronuncia la parola del disegno che si scrive con l'accento.

Quando non sai se una parola si scrive con l'accento, pronunciata ad alta voce.

Se la voce è più forte sull'ultima lettera, allora scrivi l'accento.

Ricorda che l'accento è sempre su una vocale.

Pronuncia tante volte e ad alta voce le parole senza accento.

seta • ape • cono • fiori

Fai cadere con più forza la voce sull'ultima lettera e pronuncia le parole con l'accento segnato.

qualità • poichè • ragù • venerdi

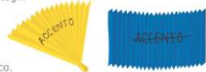


CREO I VENTAGLI DELL'ACCENTO

Prendi due fogli colorati, uno giallo e uno blu e crea due ventagli.

Sul ventaglio giallo scrivi ACCENTO, su quello blu scrivi ACCENTO.

Infine appoggiali sul banco.



1 Ascolta bene le parole e sventola il ventaglio giusto. Sventola il ventaglio giallo se senti una parola con l'accento. Sventola il ventaglio verde se senti una parola senza accento.



2 Pronuncia ad alta voce ogni parola. Poi indica con una X se si scrive con o senza accento. Sventola il ventaglio giallo se la tua voce cade con più forza sul suono finale.

- | | | | | |
|---------------------------------|--------------------------------|-------------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> menu | <input type="checkbox"/> palla | <input type="checkbox"/> mamma | <input type="checkbox"/> lunedì | <input type="checkbox"/> novita |
| <input type="checkbox"/> menù | <input type="checkbox"/> pallà | <input type="checkbox"/> mammà | <input type="checkbox"/> lunedì | <input type="checkbox"/> novità |
| <input type="checkbox"/> verità | <input type="checkbox"/> città | <input type="checkbox"/> bicicletta | <input type="checkbox"/> sole | <input type="checkbox"/> divano |
| <input type="checkbox"/> verità | <input type="checkbox"/> città | <input type="checkbox"/> bicicletà | <input type="checkbox"/> solè | <input type="checkbox"/> divanò |



3 Per ogni coppia di parole cerca la forma esatta. Pronuncia le parole e cerca di capire il significato.

- Il capitano punto / puntò la nave al porto / portò.
- A un certo punto / puntò la tigre punto / puntò la preda.
- Carla freno / frenò troppo tardi e casco / casò, ma per fortuna portava il casco / casò.



4 In ogni frase c'è una parola a cui manca l'accento e una con l'accento sbagliato. Sottolinea gli errori e riscrivi la frase. Leggi con attenzione la frase ad alta voce e alza il ventaglio giallo quando senti l'accento.

- Sabato sarà ci sarà la festa di compleanno di Marco.

Barbara arriva in città la prossima settimana.

Che bella novità! Andremo in vacanza in treno.



GramMagica

È un percorso facilitato e facilitante a cura di Erickson. Insegna strategie per superare le difficoltà in grammatica. Insegna a fare magie con la grammatica!



L'UOMO ALTO E L'UOMO BASSO

L'UOMO ALTO E L'UOMO BASSO TI AIUTANO A METTERE I SIMBOLI >, < E = TRA DUE NUMERI.



6 **MAGGIORE** DI 3 8 **MINORE** DI 9 2 **UGUALE** A 2

- IL NUMERO PIÙ GRANDE VA SEMPRE VICINO ALL'UOMO ALTO.
- IL NUMERO PIÙ PICCOLO VA SEMPRE VICINO ALL'UOMO BASSO.
- SE DUE NUMERI SONO UGUALI, METTI IL SIMBOLO =.



PROVA TU CON QUESTI NUMERI. SEGUI L'ESEMPIO.

| | | |
|------------------------|---------------|-------------|
| 7 > 1 | 4 _____ 12 | 9 _____ 9 |
| 7 MAGGIORE DI 1 | 4 _____ DI 12 | 9 _____ A 9 |
| 3 _____ 11 | 5 _____ 5 | 12 _____ 10 |



LA BOCCA DEL PESCIOLINO

OSSERVA ORA IL PESCIOLINO.



4 **MAGGIORE** DI 3 2 **MINORE** DI 17 6 **UGUALE** A 6

- IL PESCIOLINO APRE LA BOCCA SEMPRE VERSO IL NUMERO PIÙ GRANDE PER MANGIARLO.
- SE I NUMERI SONO UGUALI, IL PESCIOLINO MOSTRA LA BOCCA VERSO DI TE.



PROVA TU CON QUESTI NUMERI. SEGUI L'ESEMPIO.

2 = 2 16 _____ 18 10 _____ 7
2 **UGUALE** A 2 16 _____ DI 18 10 _____ DI 7



QUALE TRUCCO TI È PIACIUTO DI PIÙ?



SCEGLI UNA COPPIA DI NUMERI, POI SPIEGA A UN COMPAGNO O A UNA COMPAGNA COME USARE IL TRUCCO CHE TI È PIACIUTO DI PIÙ.

11 _____ 16 8 _____ 5

MateMagica

È un percorso facilitato e facilitante a cura di Erickson. Insegna strategie per superare le difficoltà in matematica. Insegna a fare magie con la matematica!

STORIA

CHE COS'È LA STORIA?

La Storia studia i fatti e i cambiamenti che avvengono nel corso del tempo. Tutto ha una storia e, per raccontarla, è necessario raccogliere e mettere in ordine le informazioni.

1493

Leonardo da Vinci realizza il disegno della prima bicicletta. Somiglia già moltissimo a una bici moderna!



1791

Per avere una vera bicicletta servono altri 300 anni. Grazie al Conte De Sivry, costruito il primo "velocipede".



1817

Il tedesco Karl von Drais ha un'idea che ha successo: il manubrio per cambiare direzione. La sua bicicletta si chiama "draisina".



1861

Il francese Pierre Michaux applica i pedali alla ruota anteriore. Nasce così il "velocipede".

OGGI



CHE COS'È LA STORIA?

GEOGRAFIA

CHE COS'È LA GEOGRAFIA?

Nelle prossime pagine inizierai lo studio della Geografia. La Geografia è molto importante perché ti aiuta a comprendere l'ambiente nel quale vivi.

IL NOME

La parola *geografia* significa "descrizione della Terra". La Geografia è la scienza che studia, descrive e rappresenta la Terra nei suoi diversi aspetti.



LO STUDIO

Lo studio della Geografia riguarda sia gli **ambienti naturali** sia le **trasformazioni realizzate dall'uomo** sugli ambienti.



CONTENUTI DIGITALI

2

CHE COS'È LA GEOGRAFIA?

GLI STRUMENTI

Per studiare la Terra, i geografi e le geografe utilizzano tecnologie moderne, come i **computer** e le **fotografie scattate dai satelliti** e dagli aerei.



L'ORIENTAMENTO

La Terra viene rappresentata sulle carte geografiche. Con le carte geografiche è possibile **orientarsi**, cioè conoscere la propria posizione.



APPUNTI di Geografia

Riordina gli appunti.

- La Geografia è la scienza che **studia, descrive e rappresenta la Terra**.
- Lo studio della Geografia riguarda...
 - solo gli elementi naturali.
 - solo le trasformazioni dagli esseri umani.
 - sia gli elementi naturali sia le trasformazioni operate dagli esseri umani.
- Oggi le geografe e i geografi utilizzano strumenti moderni, come _____ e _____.

La rappresentazione della Terra avviene attraverso...
 disegni.
 carte geografiche.
 foto di alberi e piante.

STUDIAMO insieme

Rispondi, poi confronta le tue risposte con una compagna o un compagno.

- Conoscevi il significato della parola *geografia*? Sì No
- Sapevi di che cosa si occupa la Geografia? Sì No
- Sapevi che cosa vuol dire *orientarsi*? Sì No
- Sapevi che i geografi e le geografe usano foto satellitari e aeree? Sì No

3



Rizzoli
EDUCATION

Primo sussidiario in
classe terza
Storia e Geografia

LE PIANTE

La scienza che studia le piante è la **botanica**. Finora sono state individuate circa 391 000 specie differenti di piante. Nonostante la diversità, tutte le piante hanno la stessa struttura. Alcune piante hanno anche fiori e frutti. Le piante possono essere classificate in **alberi**, **arbusti**, **cespugli** ed **erbe**.

Le **foglie** servono per la fotosintesi clorofilliana e la respirazione della pianta. Trasformano le sostanze assorbite in nutrimento per la pianta.

Il **tronco** sostiene la pianta. Contiene dei tubicini attraverso cui passano le sostanze di cui si nutre la pianta.



IMPARO con metodo

Collega con una → le parti della pianta alla loro funzione.



COMPRENDO le parole

cespuglio: pianta formata da un insieme di rami corti senza il tronco principale.



▲ Cespugli di rododendro.

COME SI NUTRONO LE PIANTE?

Le piante sono capaci di produrre da sole il cibo di cui si nutrono. Per farlo, usano un processo che si chiama **fotosintesi clorofilliana**.

- 1 Le **radici** assorbono dal terreno **acqua** e **sali minerali**, che formano la **linfa grezza**.
- 2 La linfa grezza sale dalle radici alle foglie attraverso dei **tubicini** nel fusto.
- 3 Nelle **foglie** avviene la **fotosintesi clorofilliana**, che trasforma la linfa grezza in **linfa elaborata**. La linfa elaborata è ricca degli **zuccheri** che servono alla pianta per nutrirsi. Durante questo processo le foglie assorbono **anidride carbonica** dall'aria e liberano **ossigeno**. Perché accada la fotosintesi, è necessaria l'energia del...



ADDIZIONE E SOTTRAZIONE

SOTTRAZIONI IN COLONNA

- 1 Incolla le unità sotto le unità, le decine sotto le decine, le centinaia sotto le centinaia e le migliaia sotto le migliaia.
- 2 Sottrai prima le unità, poi le decine, poi le centinaia e infine le migliaia.

| k | h | da | u |
|---|---|----|---|
| 1 | 7 | 5 | 8 |
| 1 | 5 | 3 | 2 |
| 2 | 7 | 7 | 9 |

41 Incolla i numeri ed esegui le sottrazioni.

| 339 - 113 = | 446 - 132 = | 658 - 138 = | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|-----------------|-----------------|----|----|---|---|----|---|--|---|---|---|--|---|----|---|--|---|---|----|---|---|---|---|---|--|---|----|---|----|---|--|----|--|---|---|----|---|---|---|---|---|--|---|---|---|--|--|--|--|
| <table border="1"><tr><th>h</th><th>da</th><th>u</th></tr><tr><td>33</td><td>9</td><td></td></tr><tr><td>11</td><td>3</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table> | h | da | u | 33 | 9 | | 11 | 3 | | | | | <table border="1"><tr><th>h</th><th>da</th><th>u</th></tr><tr><td>44</td><td>6</td><td></td></tr><tr><td>13</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table> | h | da | u | 44 | 6 | | 13 | 2 | | | | | <table border="1"><tr><th>h</th><th>da</th><th>u</th></tr><tr><td>65</td><td>8</td><td></td></tr><tr><td>13</td><td>8</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table> | h | da | u | 65 | 8 | | 13 | 8 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| h | da | u | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 33 | 9 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| h | da | u | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 44 | 6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| h | da | u | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 65 | 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 678 - 526 = | 2 458 - 1 237 = | 1 832 - 1 621 = | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1"><tr><th>k</th><th>h</th><th>da</th><th>u</th></tr><tr><td>1</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td></tr><tr><td></td><td>5</td><td>2</td><td>6</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | k | h | da | u | 1 | 6 | 7 | 8 | | 5 | 2 | 6 | | | | | <table border="1"><tr><th>k</th><th>h</th><th>da</th><th>u</th></tr><tr><td>2</td><td>4</td><td>5</td><td>8</td></tr><tr><td></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | k | h | da | u | 2 | 4 | 5 | 8 | | 1 | 2 | 3 | | | | | <table border="1"><tr><th>k</th><th>h</th><th>da</th><th>u</th></tr><tr><td>1</td><td>8</td><td>3</td><td>2</td></tr><tr><td></td><td>1</td><td>6</td><td>2</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | k | h | da | u | 1 | 8 | 3 | 2 | | 1 | 6 | 2 | | | | |
| k | h | da | u | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 6 | 7 | 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 5 | 2 | 6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| k | h | da | u | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | 4 | 5 | 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| k | h | da | u | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 8 | 3 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 1 | 6 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

42 Esegui le sottrazioni in colonna sul quaderno.

- | | | |
|---------------|----------------|------------------|
| A. 145 - 34 = | B. 539 - 129 = | C. 1 283 - 172 = |
| 216 - 14 = | 816 - 704 = | 6 727 - 2 451 = |
| 568 - 147 = | 863 - 251 = | 2 475 - 1 233 = |
| 891 - 390 = | 780 - 450 = | 4 592 - 2 340 = |
| 567 - 124 = | 673 - 441 = | 3 459 - 1 327 = |

ADDIZIONE E SOTTRAZIONE

SOTTRAZIONI CON IL CAMBIO

- 1 Incolla le unità sotto le unità, le decine sotto le decine...
- 2 Inizia a sottrarre dalle unità. Non puoi togliere 6 u a 4 u, quindi devi prendere 1 da e cambiarla in 10 u. Ora le unità sono 14 → 14 - 6 = 8.
- 3 Sottrai poi le decine e le centinaia.

| h | da | u |
|---|----|---|
| | 6 | |
| 1 | 4 | 6 |
| | | 8 |

41 Incolla i numeri ed esegui le sottrazioni.

| 339 - 113 = | 446 - 132 = | 658 - 138 = | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|-----------------|-----------------|----|----|---|---|----|---|--|---|---|---|--|---|----|---|--|---|---|----|---|---|---|---|---|--|---|----|---|----|---|--|----|--|---|---|----|---|---|---|---|---|--|---|---|---|--|--|--|--|
| <table border="1"><tr><th>h</th><th>da</th><th>u</th></tr><tr><td>33</td><td>9</td><td></td></tr><tr><td>11</td><td>3</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table> | h | da | u | 33 | 9 | | 11 | 3 | | | | | <table border="1"><tr><th>h</th><th>da</th><th>u</th></tr><tr><td>44</td><td>6</td><td></td></tr><tr><td>13</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table> | h | da | u | 44 | 6 | | 13 | 2 | | | | | <table border="1"><tr><th>h</th><th>da</th><th>u</th></tr><tr><td>65</td><td>8</td><td></td></tr><tr><td>13</td><td>8</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table> | h | da | u | 65 | 8 | | 13 | 8 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| h | da | u | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 33 | 9 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| h | da | u | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 44 | 6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| h | da | u | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 65 | 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 678 - 526 = | 2 458 - 1 237 = | 1 832 - 1 621 = | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1"><tr><th>k</th><th>h</th><th>da</th><th>u</th></tr><tr><td>1</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td></tr><tr><td></td><td>5</td><td>2</td><td>6</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | k | h | da | u | 1 | 6 | 7 | 8 | | 5 | 2 | 6 | | | | | <table border="1"><tr><th>k</th><th>h</th><th>da</th><th>u</th></tr><tr><td>2</td><td>4</td><td>5</td><td>8</td></tr><tr><td></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | k | h | da | u | 2 | 4 | 5 | 8 | | 1 | 2 | 3 | | | | | <table border="1"><tr><th>k</th><th>h</th><th>da</th><th>u</th></tr><tr><td>1</td><td>8</td><td>3</td><td>2</td></tr><tr><td></td><td>1</td><td>6</td><td>2</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | k | h | da | u | 1 | 8 | 3 | 2 | | 1 | 6 | 2 | | | | |
| k | h | da | u | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 6 | 7 | 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 5 | 2 | 6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| k | h | da | u | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | 4 | 5 | 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| k | h | da | u | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 8 | 3 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 1 | 6 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

42 Esegui le sottrazioni in colonna sul quaderno.

- | | | |
|----------------|----------------|--------------------|
| A. 821 - 118 = | B. 247 - 129 = | C. 3 749 - 2 825 = |
| 272 - 135 = | 313 - 242 = | 6 178 - 4 620 = |
| 854 - 635 = | 891 - 756 = | 2 570 - 427 = |
| 915 - 423 = | 726 - 134 = | 3 837 - 2 560 = |
| 738 - 654 = | 549 - 387 = | 5 374 - 3 823 = |

In queste pagine studierai che cos'è la Storia. A mano a mano che avrai imparato un argomento, colora la casella sulla mappa. Ti servirà come bussola per capire a che punto sei.

LA STORIA

studia i fatti e i cambiamenti che avvengono nel corso del tempo

STORICO E STORICA



aiutati da

- geologo e geologa
- archeologo e archeologa
- palinologo e palinologa
- antropologo e antropologa
- paleontologo e paleontologa



studiano le fonti

- materiali
- visive
- scritte
- orali

IL SITO ARCHEOLOGICO

reperti

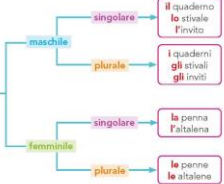


riordinano i fatti e i reperti



GLI ARTICOLI

DETERMINATIVI



INDETERMINATIVI



GLI AGGETTIVI

QUALIFICATIVI



POSSESSIVI



MAPPE PER IMPARARE

In **classe terza**, nelle discipline, in grammatica e nelle letture, sono presenti le prime mappe per organizzare, elaborare ed esporre le conoscenze.

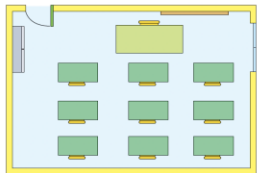
LA PIANTA

La **pianta** è il **disegno rimpicciolito e visto dall'alto** di uno spazio e di tutto quello che c'è dentro.



Per esempio, nella pianta dell'aula sono disegnati:

- la lavagna;
- la cattedra;
- i banchi;
- le sedie;
- l'armadio;
- la finestra;
- la porta.



LA LEGENDA

In una pianta gli **elementi** di uno spazio sono rappresentati da **simboli**. I simboli ricordano gli elementi visti dall'alto. La **legenda** di una pianta spiega i simboli usati nella pianta.

Legenda

■ cattedra ■ banco — sedia — porta | finestra

I PUNTI DI RIFERIMENTO

I **punti di riferimento** sono degli elementi che aiutano a **seguire un percorso senza perdersi**.

Per esempio, Alessandro per arrivare al parco giochi usa questi punti di riferimento:

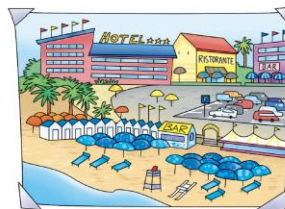
- la fontana;
- la scuola;
- il palazzo rosa;
- la biblioteca.



GLI ELEMENTI FISSI E MOBILI

In ogni spazio ci sono elementi fissi ed elementi mobili. Gli **elementi fissi** sono **sempre presenti**, come le case e le cabine.

Gli **elementi mobili** invece sono **presenti solo in alcuni momenti**, come gli ombrelloni e le auto. Questi elementi infatti possono essere spostati.



UN AIUTO IN PIÙ
Nelle discipline sono presenti percorsi facilitati che schematizzano e sintetizzano le conoscenze apprese nelle unità di lavoro.

PRIMA DI LEGGERE

RISPONDI A VOCE ALLE DOMANDE.
 • HAI MAI PROVATO A VOLARE? COME HAI FATTO?

IN VOLO CON AMELIA

I PERSONAGGI



IO (AMELIA)



MIO ZIO

IO SONO AMELIA E SONO UNA BAMBINA CORAGGIOSA. IO GIOCO NEL GIARDINO DEI NONNI E CACCIO GRILLI E SERPENTI.

IO HO UN SOGNO: VOGLIO VOLARE. DA GRANDE VOGLIO FARE LA PILOTA!



PER QUESTO IO E MIO ZIO COSTRUIAMO UNO SCIVOLO MOLTO ALTO. IO CORRO SULLO SCIVOLO E FACCIO UN GRANDE SALTO. IO SONO MOLTO FELICE: VOLO!



Risultato e adattato da: Maria Dal Corso, Daniela Volpatti, Amelia che Alpeva volare, EDT - Giragole

AMELIA ERA UNA BAMBINA VERA. DA GRANDE È DIVENTATA PILOTA E HA VOLATO SOPRA TANTI MARI.



CHE COSA HO CAPITO

• LEGGI LE DOMANDE E SEGNA CON UNA X LE RISPOSTE GIUSTE.

1. CHI È AMELIA?



UNA BAMBINA CORAGGIOSA.



UNA BAMBINA PAUROSA.

ORIENTARSI NELLO SPAZIO

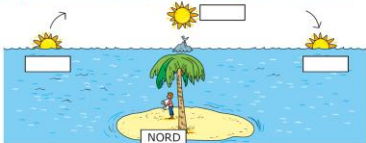
? Che cosa significa? Orientarsi significa sapere dove sei e scegliere la strada giusta per arrivare in un luogo.

Come puoi fare di giorno? Per orientarti di giorno, guarda il Sole nel cielo e usa i punti cardinali.

- L'Est è il punto dove nasce il Sole.
- L'Ovest è il punto dove tramonta il Sole.
- Il Sud è il punto dove si trova il Sole a mezzogiorno.
- Il Nord è il punto opposto al Sud.

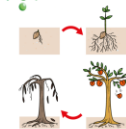


X Scrivi il nome dei punti cardinali e aiuta il marinaio.



LE PIANTE

? Che cosa sono? Le piante sono esseri viventi. Le piante infatti: nascono, crescono, si riproducono, cioè fanno nascere altre piante, muoiono.



Da che cosa sono formate? Le piante sono formate da tre parti.

- 1 Le radici tengono la pianta attaccata al terreno. Assorbono acqua e sali minerali dal terreno.
- 2 Il tronco sostiene la pianta e unisce le radici alle foglie.
- 3 Le foglie servono alle piante per respirare e nutrirsi.



X Inserisci al posto giusto nel disegno i numeri delle parti della pianta.

TESTI FACILITATI E SEMPLIFICATI

A richiesta dell'insegnante sono a disposizione le letture e la matematica per classe 1-2-3

... facilitati di Storia, Geografia e Scienze in classe 3

I punti di forza



Rizzoli
EDUCATION

- 1°** Percorso di Arte ed Emozioni nelle letture a cura di erickson
- 2°** Libro di scrittura con sezione di preparazione motoria e Metodo Erickson per il corsivo
- 3°** Fare per apprendere in Italiano e negli ambiti disciplinari
- 4°** Problem solving e attività ludiche per potenziare la matematica
- 5°** Verifiche semplificate e multilivello
- 6°** Albi illustrati integrati in 2^a e 3^a
- 7°** Strategie facilitanti Erickson per matematica e grammatica
- 8°** Primo sussidiario in classe terza
- 9°** **OBIETTIVO PARITÀ: Educare per prevenire le discriminazioni di genere**

Materiale per il Docente e la classe



Rizzoli
EDUCATION

L'offerta di **Vola con Bob** è completata da:

Guide per l'insegnante

- **2 Guide Professione docente:** una per la classe prima e una per le classi seconda e terza. Contengono spunti e approfondimenti metodologici, attività aggiuntive, verifiche multilivello, prove non note, attività per l'INVALSI.

Inclasseinsieme

- **Il nuovo kit per tutto il team docente,** insegnanti curricolari e insegnanti di sostegno, e per la classe a cura di Erickson. Propone materiali e attività che mettono al centro sia le quattro dimensioni del PEI sia gli aspetti disciplinari e sono pensati per coinvolgere tutto il gruppo classe. Le quattro dimensioni del PEI sono veicolate attraverso 4 personaggi guida.

Chiavetta USB

Nella chiavetta USB sono presenti tutti i contenuti digitali integrativi per lo studente e per l'insegnante

Testi facilitati e semplificati Che Facile!

- Tre volumi dedicati
- **Letture** facilitate e semplificate per le classi prima, seconda e terza
- **Saperi** di base, testi facilitati e semplificati di Storia, Geografia e Scienze per le classi prima, seconda e terza
- **Matematica** facilitata e semplificata per le classi prima, seconda e terza

NUOVO ALFABETIERE MURALE PER LA CLASSE

Novita': guide didattiche Fabbri Erickson



Risorse digitali



Rizzoli
EDUCATION

Audiolettura espressiva delle storie dei volumi

Audio di metafonologia “Gioco con i suoni” per favorire il riconoscimento corretto dei suoni, il loro collegamento ai segni e la sillabazione

Presentazioni scaricabili e personalizzabili per apprendere ed esercitarsi anche attraverso le immagini: **Benvenuto inverno**

Video dedicati al metodo di scrittura step by step: **Scrivere la lettera I**

Video disciplinari dedicati agli argomenti più importanti del corso e alle regole della matematica: **La linea dei numeri**

Alfabetiere dei suoni interattivo con giochi di collegamento e video per imparare a riconoscere le lettere.

Giochi interattivi ed esercizi autocorrettivi per l'apprendimento ludico didattico. “Gli esseri viventi”

La Copia docente del volume ha la possibilità di **mostrare le soluzioni** dei test direttamente in pagina nel libro digitale.

Grazie!

