

PERCHÉ UN NUOVO PEPITO?



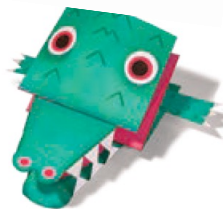
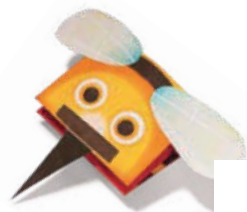
* Perché è sinonimo di innovazione e inclusione, è allegro e colorato, suscita simpatia e mette di buon umore.

PERCHÉ POP-UP?

- * Perché l'alfabeto diventa pop-up. Nello sfondo integratore Pepito racconta che le letterine possono saltare fuori dalle pagine dei libri per correre, giocare e divertirsi.
- * Ogni bambino ha gli strumenti per costruire il suo alfabetiere Pop-up!



E IN SECONDA E IN TERZA?

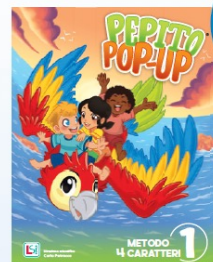


- * Ci sono due quaderni dedicati per realizzare gli origami degli animali, le finestrelle per scoprire le regole di grammatica e un vero libro pop-up dedicato al Natale.

LA CLASSE PRIMA 974 pagine!

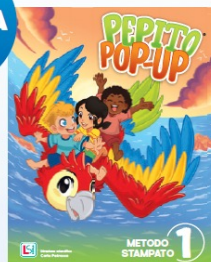


Quaderno
dell'Accoglienza

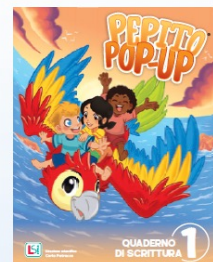


Metodo Stampato

SCELTA
TRA



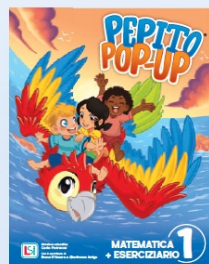
Metodo 4 caratteri



Quaderno
di Scrittura



Letture
e Grammatica



Matematica
+ Eserciziario



Scienze, Storia, Geografia,
Educazione Civica,
Educazione Finanziaria



Quaderno di Valutazione
e Autovalutazione



Il mio quaderno POP-UP
con attività STEAM



PEPITO POP-UP IL NUOVO CORSO PER IL TRIENNIO

**LA
CLASSE
SECONDA
688
pagine!**



Letture



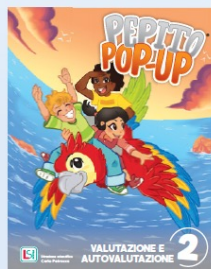
Grammatica e
Scrittura



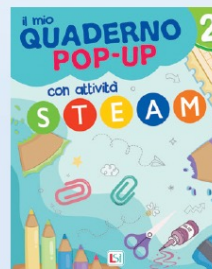
Matematica
+ Eserciziario



Scienze, Storia, Geografia,
Educazione Civica,
Educazione Finanziaria



Quaderno di Valutazione
e Autovalutazione



Il mio quaderno POP-UP
con attività STEAM



Prova Invalsi di
Italiano e Matematica

LA CLASSE TERZA 992 pagine!

Progetta, rifletti,
costruisci,
sperimenta!
Il vero
apprendimento
Interdisciplinare
con le STEAM!



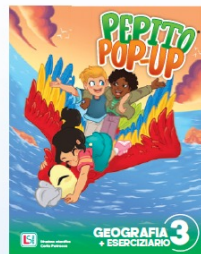
Lettere



Grammatica e
Scrittura



Storia
+ Eserciziario



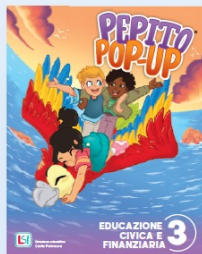
Geografia
+ Eserciziario



Matematica
+ Eserciziario



Scienze e Tecnologia
+ Eserciziario



Educazione Civica,
Educazione Finanziaria



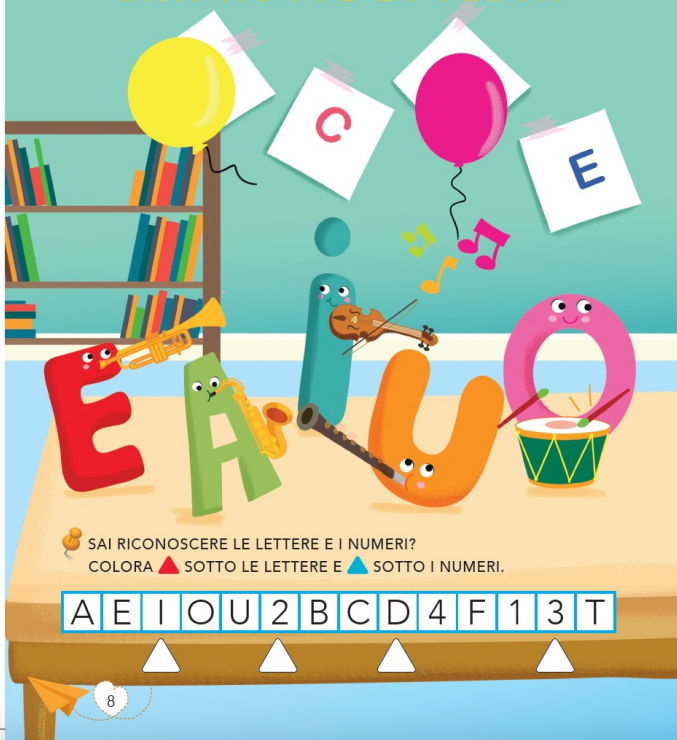
Quaderno di Valutazione
e Autovalutazione



Il mio quaderno POP-UP
con attività STEAM



UNA NOTTE DI FESTA



Care bambine e cari bambini, dovete sapere che non appena le maestre, i bambini e tutte le persone che si trovano in questa aula tornano a casa loro...

Continua sulla guida



L'audio della cornice narrativa è espressivo, a più voci, ricco di effetti sonori per un ascolto immersivo ed emozionale. Pepito svela un gran segreto! Di notte le letterine saltano fuori dagli alfabetieri e si divertono.

PEPITO POP-UP IL NUOVO CORSO PER IL TRIENNIO



CERCHIA P, p, P, p.

PEPITO LAVA LE
PIUME NEL MARE.

Pepito lava le piume nel mare.

Pepito lava le piume nel mare.

92



ASCOLTO E PRONUNCIO

P

ATTRAVERSA IL LABIRINTO. SEGUI LE FIGURE CHE INIZIANO CON P.



UNISCI LA P CON LE VOCALI E FORMA LE SILLABE. POI LEGGI.

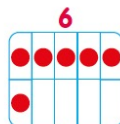
A	PA	pa	pa	PALLA
E	PE	pe	pe	PERA
I	PI	pi	pi	PIZZA
O	PO	po	po	POLPO
U	PU	pu	pu	PUMA

93

**L'alfabeto
animato e le
filastrocche
sonore
coinvolgono,
divertono,
includono e
motivano
all'apprendimento
della
lettoscrittura.**



1 COLORA E ASCOLTA LA FILASTROCCA.



Obiettivo Specifico di Apprendimento: Leggere e scrivere numeri naturali • Contare oggetti a voce e mentalmente



SEI = SIX

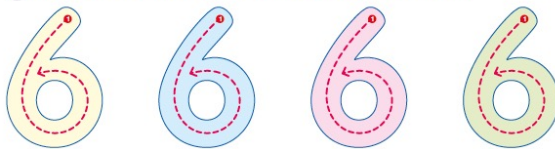
RICONOSCO E SCRIVO

6

2 COLORA SOLO I NUMERI 6.

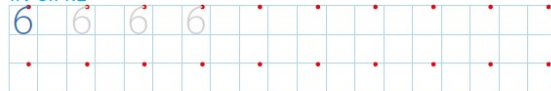
G 6 5 F 2 0 C 6 R 6 9

3 SEGUI LA FRECCIA E RIPASSA IL NUMERO 6 CON IL DITO.

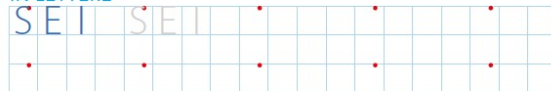


4 ESERCITATI A SCRIVERE BENE. PRIMA RIPASSA E POI CONTINUA DA SOLO.

IN CIFRE



IN LETTERE



5 COLORA IL NUMERO 6 SULLA LINEA.



Anche nel percorso di apprendimento dei numeri le filastrocche sonore e i disegni da colorare coinvolgono e divertono le bambine e i bambini.

PEPITO POP-UP IL NUOVO CORSO PER IL TRIENNIO

Metodo 4 caratteri - ogni vocale ha 8 pagine!



ASCOLTO E PRONUNCIO

A

RICONOSCO E LEGGO

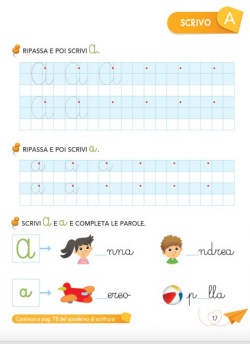
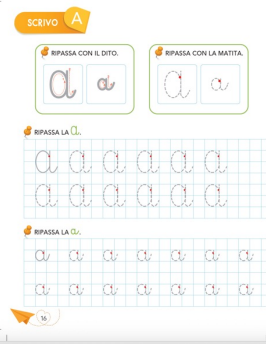
A

GIOCO CON

A

SCRIVO

A



PEPITO POP-UP IL NUOVO CORSO PER IL TRIENNIO

Ogni consonante ha 6 pagine!

RICONOSCO E LEGGO R

LEGGI E CERCHIA IN ROSSO RA, RE, RI, RO, RU.
LA RANA RINA AIUTA LA RANA
ROMINA E LA RANA RUTA A

ASCOLTO E PRONUNCIO R



CERCHIA R, r, R, r.
LA RANA RINA REMA.
La rana Rina rema.

ATTRAVERSA IL LABIRINTO, SEGUI LE FIGURE CHE INIZIANO CON R.



UNISCI LA R CON LE VOCALI E FORMA LE SILLABE. POI LEGGI.

A	RA	ra	ra	RAMO
E	RE	re	re	REMO
I	RI	ri	ri	RICCIO
O	RO	ro	ro	ROBOT
U	RU	ru	ru	RUSPA

RICONOSCO E LEGGO

R

OSSERVA. LE LETTERE SI SCAMBIANO DI POSTO.

RA	RE	RI	RO	RU
AR	ER	IR	OR	UR

CERCHIA AR, ER, OR NELLE PAROLE.

ORME
orme

ORSO
orso

ERBA
erba

SCRIVO R

RICORDA
IN ALCUNE PAROLE SE CAMBIA
ANCHE IL SIGNIFICATO CAMBIA

MARE
MORE

OSSERVA E RIPASSA CON IL DITO.

RIPASSA CON LA MATITA.

R r R r

COMPLETA LE PAROLE CON RA, RE, RI, RO, RU.

MO	MO
CICLO	BOT
SIPA	OTA

SCRIVI TANTE R NEI QUATTRO CARATTERI. PARTI DAL PUNTO.

R R R R

Continua a pag. 34 del quaderno di scrittura

SCRIVO R

OSSERVA E RIPASSA CON IL DITO.

RIPASSA CON LA MATITA.

R r R r

COMPLETA LE PAROLE CON RA, RE, RI, RU.

GINA	OTA	PI TA
gina	ota	pi ta
gina	ota	pi ta

R R R R

Continua a pag. 100 del quaderno di scrittura

PEPITO POP-UP IL NUOVO CORSO PER IL TRIENNIO

Per ogni gruppo di lettere ci sono 4 pagine per scrivere le **SILLABE** in **MAIUSCOLO**, minuscolo e corsivo!

SCRIVO LE SILLABE **P N R S** IN MAIUSCOLO

RIPASSA E POI SCRIVI.

PA PA	NA NA
PE PE	NE NE
PI PI	NI NI
PO PO	NO NO
PU PU	NU NU

RA RA	SA SA
RE RE	SE SE
RI RI	SI SI
RO RO	SO SO
RU RU	SU SU

116

DAL MAIUSCOLO al minuscolo

RIPASSA E POI SCRIVI IN STAMPATELLO MINUSCOLO.

PA	ba	ba	ba	ba
NE	he	he	he	he
RI	i	i	i	i
SO	so	so	so	so
PU	tu	tu	tu	tu

SCRIVI LE SILLABE E COMPLETA LE PAROLE.

 T _ _ _ UTA	 O _ _ TO
t _ _ _ uta	o _ _ to
 P _ _ GALLO	 TAMBU _ _
p _ _ gallo	tambu _ _

117

SCRIVO LE SILLABE **P N R S** IN CORSIVO

RIPASSA E POI SCRIVI.

na	na
ne	ne
ni	ni
no	no
nu	nu

sa	sa
se	se
si	si
so	so
su	su

SCRIVO LE SILLABE

USA LE SILLABE SUGGERITE E COMPLETA LE PAROLE.

SI • NA • NI • RE • PA • NO • SO • LE

SI
si
si

PO • TE • SA • NA • SI • OR • RA

SCRIVI PEPITO.

PEPITO Pepito Pepito

119

PAROLE INTORNO A ME



LIBRERIA



ARMADIO

CUSCINO



LETTO



COMODINO



GIOCATTOLI



TAPPETO

4

LA MIA CAMERETTA



COLLEGA IMMAGINI E PAROLE.



LETTO



COMODINO



TAPPETO



GIOCATTOLI

ARMADIO



LIBRERIA



METTI IN ORDINE LE SILLABE E SCRIVI LA PAROLA.



NO SCI CU

Competenza attesa • Acquisire l'alfabetizzazione di base e arricchire il lessico

5

LIBRO DELLE LETTURE

Una sezione di Tavole lessicali a impatto visivo per lo sviluppo e l'ampliamento del lessico, utili anche per l'Italiano L2.

CLASSE 1°

Le parole intorno a me

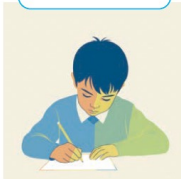
PEPITO POP-UP IL NUOVO CORSO PER IL TRIENNIO

LE PAROLE DELLE AZIONI

LEGGERE



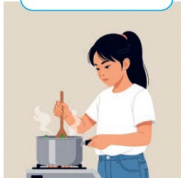
SCRIVERE



DIPINGERE



CUCINARE



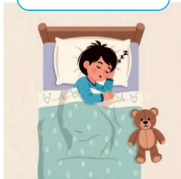
MANGIARE



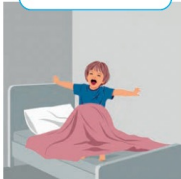
BERE



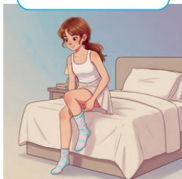
DORMIRE



ALZARSI



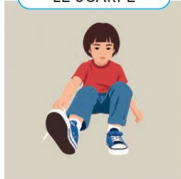
VESTIRSI



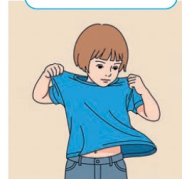
6

LE PAROLE DELLE AZIONI

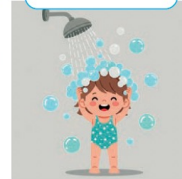
ALLACCIARSI
LE SCARPE



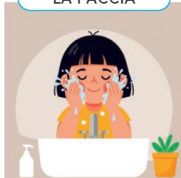
SPOGLIARSI



FARE LA DOCCIA



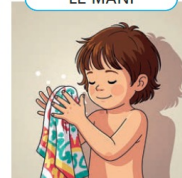
LAVARSI
LA FACCIA



LAVARSI
LE MANI



ASCIUGARSI
LE MANI



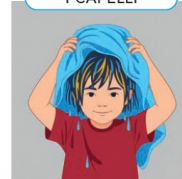
LAVARSI
I DENTI



LAVARSI
I CAPELLI



ASCIUGARSI
I CAPELLI



7

TAVOLE LESSICALI

CLASSE 2°

Le parole azioni

Un atlante visivo
dei verbi che aiuta
a collegare
l'immagine
mentale alla
parola precisa.

ALLA RICERCA DEI VERBI AMICI

GLI AMICI DI DIRE

Il verbo **dire** è stanco di essere pronunciato così spesso mentre ci sono tanti altri verbi suoi amici che non vengono usati mai.

TUTTI INSIEME Insieme all'insegnante e ai compagni pronunciate una o più frasi per ognuno di questi verbi.

PARLARE	GRIDARE	ESCLAMARE	RISPONDERE
NARRARE	PRONUNCIARE	CHIAMARE	SUSSURRARE
AFFERMARE	CONVERSARE	CHIEDERE	CONFIDARE

Usa gli amici del verbo **dire** per completare le frasi.



• Anna e Carlo di tante cose.



• Giovanni legge un libro che le avventure di un cavaliere coraggioso.



• A un anno ho iniziato a le prime parole.



• Quando Olivia ha visto il mio gatto ha
– Oh, è bellissimo!

4

Obiettivo Specifico di Apprendimento: Ampliare il lessico di base facendo ricorso ai sinonimi.

ALLA RICERCA DEI VERBI AMICI

GLI AMICI DI FARE

Anche il verbo **fare** è stanco per il troppo lavoro eppure ha tanti verbi amici che vorrebbero aiutarlo. Vuoi conoscerli?

TUTTI INSIEME Insieme all'insegnante e ai compagni pronunciate una o più frasi per ognuno di questi verbi.

ESEGUIRE	CONCLUDERE	COMPORRE	COSTRUIRE
COMMETTERE	SVOLGERE	REALIZZARE	EFFETTUARE
AGIRE	FABBRICARE	PREPARARE	ELABORARE

Usa gli amici del verbo **fare** per completare le frasi.



• Quest'estate Lorenzo ha un bellissimo castello di sabbia.



• Il mio papà sa delle buonissime ciambelle al burro.



• Ho perso la partita perché ho troppi errori.



• Ho finito i compiti a casa perché ho tutte le operazioni.

5

TAVOLE LESSICALI

CLASSE 3°

Alla ricerca dei verbi amici

La sostituzione dei verbi generici riduce la ripetitività e aumenta la qualità formale dei testi.

SCRIVERE BENE

LA REVISIONE DEL TESTO

RICORDA

- Attento all'ortografia. • Controlla i tempi dei verbi.
- Controlla l'ordine delle frasi. • Controlla la punteggiatura.



- 1 Leggi il testo e sottolinea in **verde** gli errori di ortografia e in **rosa** quelli di punteggiatura. Scrivi in modo corretto sul quaderno le parole che hai sottolineato di **verde**.

Fra gli uccelli, il primo essere creato fu il passero, il modesto paserozzo. Vivere con sua moglie nel cavo di un albero e di tanto in tanto, si affacciava a cantare la sua semplice melodia (che in realtà non era per niente melodiosa), il mondo intanto andava riempendosi di uccelli. Sì, perché i granelli di polvere che si riunivano in nubi inquiete, su valli e colline, non erano, altro che uccelli. E la voce profonda, palpitante, sonora della foresta erano quella degli uccelli. E stormi di uccelli coprivano e increspavano la superficie dei laghi. La riva del mare, la dove andava a infrangersi la risacca, erano tutta un tumulto di uccelli che si levavano in volo e si tuffavano. Ed erano uccelli le brune macchie che lentamente volteggiavano, incrociandosi lassù, sospese nell'azzurro.

Adatt. da: Ted Hughes, *Storie del mondo primitivo*, Mondadori

143

SCRITTURA

RIASSUNTO GUIDATO

- 1 Leggi il testo e scrivi il riassunto di ogni sequenza.
Basta televisione

1 I Boschetti avevano un televisore. La signora Boschetti adorava le telenovelas, il signor Boschetti preferiva le gare di motociclismo. Ai loro tre figli piaceva qualunque programma, così che trascorrevano tutto il tempo davanti alla tivù.

2 Un giorno il signor Boschetti ne ebbe abbastanza: staccò il televisore e lo chiuse in un armadio nella soffitta.

3 I ragazzi cominciarono a dimenticare la televisione. E l'avrebbero scordata del tutto se non fosse che un giorno il signor Boschetti, avendola rivista per caso, non l'avesse riportata giù.

4 Per un po' i ragazzi guardarono i programmi televisivi, ma ormai le cose erano cambiate e non gli interessava più. Nei giorni successivi ripresero a leggere i libri, a suonare il pianoforte, a giocare a carte... e si divertirono molto di più.

Da: Philippe Dupasquier, *Abbasso la tivù*, Edizioni EL

- 2 Ora scrivi il riassunto.

Area per scrivere il riassunto.

174

1 I Boschetti amano guardare la tv

2 Un giorno

3 Il televisore

4 Ormai

Nei quaderni di scrittura ci sono sezioni dedicate a **SCRIVERE BENE & RIASSUMERE**

La calligrafia per dare ordine al foglio, il riassunto per dare ordine al pensiero.

STORIA E GEOGRAFIA La mia città ieri e oggi

STORIA

LA PIAZZA CENTRALE

AL CENTRO DELLA CITTÀ DI ANNA E PIETRO C'È UNA GRANDE PIAZZA CON UNA BELLA FONTANA. LA PIAZZA È INTITOLATA A GIUSEPPE GARIBALDI.



Legge l'insegnante

Giuseppe Garibaldi era un uomo molto coraggioso, un grande eroe che ha combattuto per unire l'Italia. È ricordato soprattutto perché fu il comandante della Spedizione dei Mille, l'episodio più importante del Risorgimento italiano. A compiere la spedizione furono un migliaio di volontari di tutta Italia, che il 6 maggio 1860 partirono da Quarto, in Liguria, e l'11 maggio sbarcarono a Marsala, in Sicilia. Lo scopo della spedizione era quello di aiutare i siciliani a sconfiggere i Borboni che governavano il Regno delle Due Sicilie e unificare tutta l'Italia. Garibaldi agiva in nome del re Vittorio Emanuele II di Savoia, re di Piemonte e Sardegna, che voleva unire tutta l'Italia sotto di sé.

SCRIVO

SCRIVI IL NOME DI UNA PIAZZA DELLA TUA CITTÀ.

24

LA MIA CITTÀ IERI E OGGI

UN MONUMENTO PER RICORDARE...

PASSEGGIANDO PER LE VIE DI PAESI E CITTÀ CAPITA SPESSO DI INCONTRARE STATUE E MONUMENTI DEDICATI A ILLUSTRI PERSONAGGI DEL PASSATO CHE MERITANO DI ESSERE RICORDATI PER IL LORO VALORE. NELL'IMMAGINE VEDI UNA PICCOLA PIAZZA DI MILANO CON LA STATUA DI CRISTINA TRIVULZIO DI BELGIOIOSO.



Legge l'insegnante

Cristina Trivulzio di Belgioioso, patriota, giornalista e scrittrice italiana era una donna molto coraggiosa e molto intelligente che è vissuta tantissimo tempo fa, quando l'Italia non era ancora unita come la conosciamo oggi. Lei amava tantissimo il suo paese e voleva che tutti fossero liberi e felici. Cristina amava viaggiare, leggere e parlare con persone che, come lei, sognavano un'Italia migliore. È stata una vera eroina e, grazie anche a persone come lei, oggi viviamo in un paese unito e libero.

SCRIVO

SCRIVI IL NOME DELLA TUA CITTÀ E DI UN MONUMENTO.

25

Obiettivo Specifico di Apprendimento: La mia città, paese, quartiere • I luoghi più importanti (uffici pubblici, luoghi d'arte, monumenti, piazze e loro significato)

Il percorso di Storia mette al centro la dimensione narrativa

CLASSE 1°
i racconti della
Creazione da
colorare

La mia città ieri e
oggi, strade,
piazze, monumenti

LE GRANDI NARRAZIONI DELLA STORIA

L'IRA DI ACHILLE

Ascolta e dopo scrivi nei cartellini i nomi dei personaggi raffigurati.



Legge l'insegnante

Tanto tempo fa, i Greci stavano combattendo una lunga guerra contro i Troiani. Da nove anni provavano a conquistare la loro città, Troia, ma non ci riuscivano perché era circondata da alte mura di protezione. A un certo punto, tra i soldati greci, accampati fuori dalle mura di Troia, si diffuse una malattia molto brutta, mandata dal dio Apollo perché il loro capo, il re **Agamennone**, aveva imprigionato una ragazza, figlia di uno dei sacerdoti che adoravano il dio Apollo.

Il guerriero più forte di tutti, **Achille**, si arrabbiò moltissimo con Agamennone, che aveva causato il problema. "Per colpa tua il dio Apollo è arrabbiato con noi!", gli disse. "Se vuoi che la malattia vada via, devi lasciare libera la ragazza."

Agamennone, che era un re molto arrogante, si offese. "Va bene, la libererò", rispose, "ma tu, Achille, in cambio mi darai Briseide, la tua schiava preferita!"

A queste parole Achille si infuriò. Aveva già impugnato la spada per colpire Agamennone, quando la dea **Athena**, invisibile agli occhi degli altri, lo trattenne per i capelli. Achille capì che gli dèi non volevano che uccidesse il re.

"Va bene, prendi la mia schiava," disse allora Achille, "ma io me ne vado e non combatterò più in questa guerra. Vedrai, senza di me, i Greci perderanno!"

RACCONTO

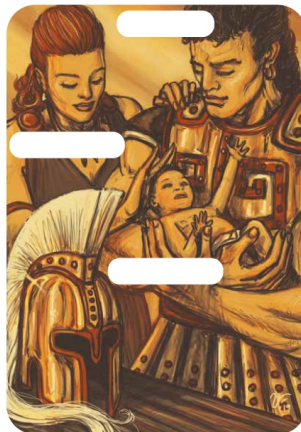
Rispondi a voce alle domande.

- Ti è piaciuta la storia di Achille?
- Che cosa pensi della sua decisione di non combattere più?

30

ETTORE E ANDROMACA

Ascolta e dopo scrivi nei cartellini i nomi dei personaggi raffigurati.



Legge l'insegnante

Mentre la guerra tra Greci e Troiani continuava, il principe troiano **Ettore** si allontanò dal campo di battaglia per andare a salutare sua moglie, **Andromaca**, e il loro figlioletto, **Astianatte**. Li trovò in cima a una torre; Andromaca, preoccupata per Ettore, era salita fin lassù per guardare la battaglia. Andromaca piangeva disperata. Aveva perso tutta la sua famiglia in guerra e non voleva perdere anche lui. Lo supplicò di non tornare a combattere, ma di restare con loro sulla torre.

Ettore le spiegò che non poteva. Il suo onore e il suo dovere erano troppo importanti: doveva combattere per la sua città, anche se sapeva che un giorno sarebbe morto. La cosa che lo rendeva più triste non era la sua morte, ma il pensiero che sua moglie e suo figlio sarebbero diventati prigionieri.

Mentre parlavano, Ettore si avvicinò al suo bambino per abbracciarlo, ma il piccolo Astianatte si spaventò. L'elmo del suo papà era troppo grande e gli faceva paura! Ettore allora si tolse l'elmo, prese in braccio il figlio, lo baciò e lo affidò a sua madre.

RACCONTO

Rispondi a voce alle domande.

- Secondo te, ha fatto bene Ettore a tornare a combattere? Perché?
- Pensi che sia più importante l'onore (come per Ettore) o la famiglia (come per Andromaca)?
- Se tu fossi stato al posto di Ettore, cosa avresti fatto?

31

LE GRANDI NARRAZIONI DELLA STORIA

CLASSE 2° L'ILIADE

LE GRANDI NARRAZIONI DELLA STORIA

IL MITO DI ENKI E IL DILUVIO

Ascolta e scrivi nei cartellini i nomi dei personaggi raffigurati.



Legge l'insegnante

L'umanità era così numerosa da disturbare il sonno degli dèi. Enlil, il signore del vento, decise di mandare sulla terra un grande diluvio per distruggere il genere umano. Il dio Enki, amico degli uomini, andò in sogno dal sacerdote Utnapishtim e gli disse: «Costruisci una grande nave ed entraci con i tuoi familiari. Fai salire anche gli animali: uccelli, quadrupedi e bipedi. Il sacerdote fece come gli era stato ordinato. All'alba arrivò una grande nube nera e gli dèi rupeo le dighe delle acque sotterranee. Tutta la terra venne sommersa dalle acque e dalle tenebre. Per sei giorni e sei notti il paese di Sumer fu travolto. Quando arrivò l'alba del settimo giorno, la tempesta si placò. Utnapishtim rimase incagliato sulla cima di una montagna; fece alzare in volo alcuni uccelli ma quelli, non trovando dove posarsi, tornarono indietro. Provò a liberarne altri fino a che gli uccelli non tornarono più, segno che le acque si stavano ritirando lasciando emergere la terraferma. Tutto intorno a lui si era trasformato in argilla. Capi allora che era tempo di scendere dalla nave.



COMPRENDO

- Rispondi a voce alle domande.
- Quali sono i personaggi principali del mito? • Perché Enlil scatenò il diluvio?
- Che cosa fa Enki?

57

LE GRANDI NARRAZIONI DELLA STORIA

IL MITO DI ISIDE E OSIRIDE

Ascolta e scrivi nei cartellini i nomi dei personaggi raffigurati.



Legge l'insegnante

Il dio della Terra, Geb, e la dea del Cielo, Nut, avevano quattro figli, due maschi e due femmine: Osiride, buono e saggio, nobile e generoso; Seth, malvagio e invidioso; Iside, astuta e sapiente; Nefiti, buona e gentile. Per volere di Ra, Osiride e Iside divennero faraoni d'Egitto: misero la giustizia tra gli uomini con le leggi e insegnarono loro a coltivare i campi. Ma Seth era invidioso e voleva uccidere Osiride. Un giorno, durante un banchetto, Seth portò una bellissima cassa in legno decorata e lanciò una sfida ai commensali: chi fosse riuscito a entrare perfettamente nella cassa, l'avrebbe ricevuta in dono. Molte persone provarono, ma nessuno ci riuscì perché la cassa era stata costruita su misura per Osiride. Quando Osiride si allungò nella cassa, Seth velocemente lo chiuse dentro e inchiodò il coperchio. Osiride morì, Seth gettò la cassa nel Nilo e si proclamò faraone d'Egitto. Iside, disperata, andò a cercare il corpo di Osiride seguendo il corso del fiume. Scopri che la cassa si era incastrata tra le radici di un bellissimo albero. Era così bello che il re di Biblo lo utilizzò come colonna portante del suo palazzo. Iside, a quel punto, decise di entrare nel palazzo come domestica per recuperare la cassa del fratello. Dopo poco la regina di Biblo scoprì che Iside era una dea, ascoltò la sua storia e decise di fare abbattere la colonna del suo palazzo. Finalmente Iside aprì la cassa e riabbracciò il corpo senza vita di Osiride. Osiride tornò a vivere per una notte soltanto, ma la sua anima continuò a vivere per sempre. Per questo motivo il dio Ra decise che Osiride sarebbe diventato signore dell'Oltretomba.

77

LE GRANDI NARRAZIONI DELLA STORIA

CLASSE 3° - I MITI DELLE CIVILTÀ ANTICHE

PEPITO POP-UP IL NUOVO CORSO PER IL TRIENNIO

IL MIO PRIMO ATLANTE STORICO

I SUMERI

DOVE



QUANDO



COSA

PER COSA SONO FAMOSI?



RUOTA PIENA



SCRITTURA CUNEIFORME



ZIQQURAT

40

Obiettivo Specifico di Apprendimento: Conoscere il tempo e il luogo della civiltà mediterranea e del vicino Oriente.

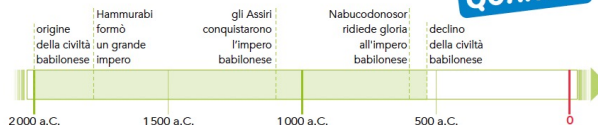
IL MIO PRIMO ATLANTE STORICO

I BABILONESI

DOVE



QUANDO



COSA

PER COSA SONO FAMOSI?



PORTA DI ISHTAR



CODICE DI HAMMURABI



ZIQQURAT

41

**Il Mio Primo Atlante Storico:
Dove?
Quando?
Cosa?**

Mi preparo a studiare le antiche civiltà del Mediterraneo e del vicino Oriente

LA PIANURA

LA PIANURA

Nelle prossime pagine scoprirai cosa sono le pianure e come si sono formate; conoscerai gli animali selvatici e la vegetazione spontanea; comprenderai in che modo l'uomo si è adattato a vivere in pianura.

LOWLAND ANIMALS



38

Obiettivo Specifico di Apprendimento: Conoscere i principali elementi della geografia fisica italiana (la pianura) e le attività umane svolte.

LA PIANURA

Osserva nella cartina dove si trovano le principali pianure d'Italia.

PIANURA PADANA

MAREMMA

CAMPIDANO

TAVOLIERE DELLE PUGLIE



39

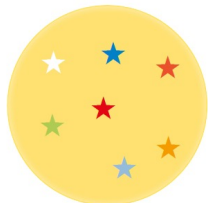
Il programma di Geografia di terza si concentra sulla classificazione dei principali paesaggi italiani analizzandone le caratteristiche essenziali:
Montagne, Colline, Pianure, Mari, Fiumi, Laghi

GIOCA CON LA MATEMATICA

IL TAGLIO DELLA TORTA

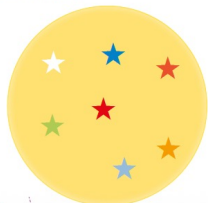
1 Leggi e rifletti.

Antonietta prepara una torta e decora la superficie con 7 stelle posizionandole come nella figura.



Antonietta vuole dividere la torta in 7 parti anche di diversa misura, ma in modo tale che ogni parte contenga esattamente una stella.

Il primo tentativo è errato perché una fetta contiene 2 stelle mentre un'altra fetta non ne contiene nessuna.



Prova tu, con 3 tagli a fare la divisione richiesta.



10

Obiettivo Specifico di Apprendimento: Risolvere situazioni problematiche con la logica.

PER RICOMINCIARE

INDOVINELLO SULLE UOVA

Pinuccia è un'oca che vive nella fattoria di Alda e Tommaso. Vuoi scoprire quante uova fa Pinuccia?

1 Segui gli indizi e lo scoprirai.

- È un numero che trovi contando per 2 da 10 a 40.

- La cifra delle decine è minore della cifra delle unità.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- La cifra delle unità non è 4.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- La cifra delle decine è 3 o 2.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- La somma delle sue cifre è minore di una decina.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- La cifra delle decine è 2.

- Pinuccia ha fatto uova.



11

Problem solving & matematica partecipata

Insegniamo ai bambini a essere investigatori, la soluzione è il punto d'arrivo, il ragionamento è il viaggio. Sbagliare una strada aiuta a capire meglio quella giusta!

TECNOLOGIA

CHE COS'È L'IA?

Immagina un **computer** che non solo fa i conti velocissimi, ma che impara anche dalle cose che vede e che gli diciamo! L'**Intelligenza Artificiale**, o **IA**, è proprio questo: è la capacità di una macchina (un computer, un robot) di fare cose che di solito fanno le persone, come **ragionare, imparare e risolvere problemi**.

L'IA è come un **"cuoco"** speciale:

- Per imparare, ha bisogno di tanti **"ingredienti"**, come milioni di disegni, parole o numeri.
 - Poi usa una **"ricetta"** (chiamata **algoritmo**) per mettere insieme questi dati e imparare a riconoscere le cose o a fare previsioni.
- Ad esempio, se mostri all'IA mille foto di gatti e mille foto di cani, lei impara a capire quali sono le differenze e la prossima volta che le mostri un'immagine nuova, saprà dirti se è un gatto o un cane!

COSA PUÒ FARE L'IA PER TE?

Alla tua età, l'IA può già darti una mano in tanti modi:

- **Imparare in modo personalizzato.** L'IA può capire esattamente su cosa hai bisogno di esercitarti di più, come le divisioni, e crearti dei giochi educativi su misura che ti rendono lo studio più divertente.

10

Obiettivo Specifico di Apprendimento: Conoscere il campo d'indagine della scienza e l'apporto della tecnologia al progresso scientifico.

- **Aiutarti a leggere e scrivere.** Se hai un testo difficile, l'IA può **semplificarlo** e renderlo facile da capire, oppure può trasformare le tue parole dette a voce in un testo scritto.

GEOGRAFIA

UN PERCORSO CON IL CODING

Speciale CODING

1 SEGUI LE ISTRUZIONI E FAI ARRIVARE IL PULCINO DALLA MAMMA. ATTENTO AI GATTI!



HAI CAPITO LE ISTRUZIONI? ECCO IL SIGNIFICATO DELLE FRECCE.

→ UN PASSO A DESTRA ↓ UN PASSO IN BASSO
← UN PASSO A SINISTRA ↑ UN PASSO IN ALTO

INFORMATICA & TECNOLOGIA
Esercitarsi in modalità *unplugged* facilita i processi di apprendimento. Le attività di coding e di programmazione stimolano lo sviluppo del pensiero computazionale.





6 PUNTI DI FORZA

- * **1 Gamification e metodologia STEAM** Dalla prima alla terza si apprende con la metodologia STEAM attuando una didattica ludica e laboratoriale: stickers tattili delle lettere, pop-up dell'alfabeto, flip flap dei numeri, origami degli animali, finestrelle per scoprire le regole di grammatica, libro pop-up sul Natale, giochi di matematica.
- * **2 Coinvolgimento Emotivo e Sfondo narrativo** L'ambiente di apprendimento è reso positivo e stimolante dal pappagallo Pepito e dalle risorse immersive: contesti narrativi e filastrocche musicali sia per le lettere che per i numeri, l'alfabeto animato e gli audio immersivi ed emozionali.
- * **3 Didattica Inclusiva Certificata** Le tavole lessicali, le mappe concettuali visive e semimute, le verifiche graduate sono i punti chiave di una didattica veramente inclusiva, tanto da essere certificata dal CEDISMA.



- * **4 Cooperative Learning e Spirito di Collaborazione** Le ricorrenti attività di gruppo, segnalate dalla rubrica TUTTI INSIEME e i numerosi compiti di realtà proposti nelle guide promuovono lo spirito di condivisione e di collaborazione.
- * **5 Ricchezza e Trasversalità dei Contenuti** Informatica (vedi Coding), CLIL, educazione finanziaria, tecnologia, Atlante Geostorico, narrazioni della storia, musica con Trucco Parrucco... sono nuovi contenuti di apprendimento che vanno ad aggiungersi ai “tradizionali programmi disciplinari”.
- * **6 Conformità alle Indicazioni Nazionali** Sia i volumi per l'alunno che le guide per le insegnanti sono aggiornate nei contenuti disciplinari, negli obiettivi specifici di apprendimento e nei giudizi sintetici e descrittivi alle recenti disposizioni del MIM.