ORSO CURIOSO







ORSO CURIOSO

progettato con maestra FILO

Ricerca e Sperimentazione Didattica Archimedes

Chiara Patarino • Filomena Valente

Roberta Guiducci • Silvia Pennacchioni

Alessia Santinelli • Rosalba Fioravanti

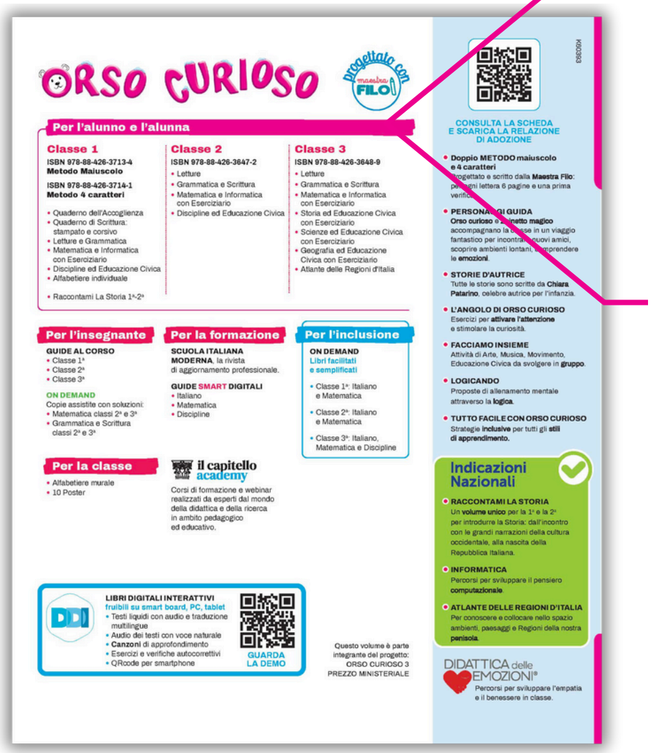
Raffaela Maggi • Elvira Ventre • Matteo Vignati

Luca Campanelli • Annalisa Molfetta

DIDATTICA delle EMOZIONI®

il capitello

ORSO CURIOSO



Per l'alunno e l'alunna

Classe 1

ISBN 978-88-426-3713-4
Metodo Maiuscolo

ISBN 978-88-426-3714-1
Metodo 4 caratteri

- Quaderno dell'Accoglienza
- Quaderno di Scrittura: stampato e corsivo
- Letture e Grammatica
- Matematica e Informatica con Eserciziario
- Discipline ed Educazione Civica
- Alfabetiere individuale

- Raccontami La Storia 1ª-2ª

Classe 2

ISBN 978-88-426-3647-2

- Letture
- Grammatica e Scrittura
- Matematica e Informatica con Eserciziario
- Discipline ed Educazione Civica

Classe 3

ISBN 978-88-426-3648-9

- Letture
- Grammatica e Scrittura
- Matematica e Informatica con Eserciziario
- Storia ed Educazione Civica con Eserciziario
- Scienze ed Educazione Civica con Eserciziario
- Geografia ed Educazione Civica con Eserciziario
- Atlante delle Regioni d'Italia



Configurazione

2256 pagine!

Doppio metodo







La Storia Orso Curioso di Chiara Patarino

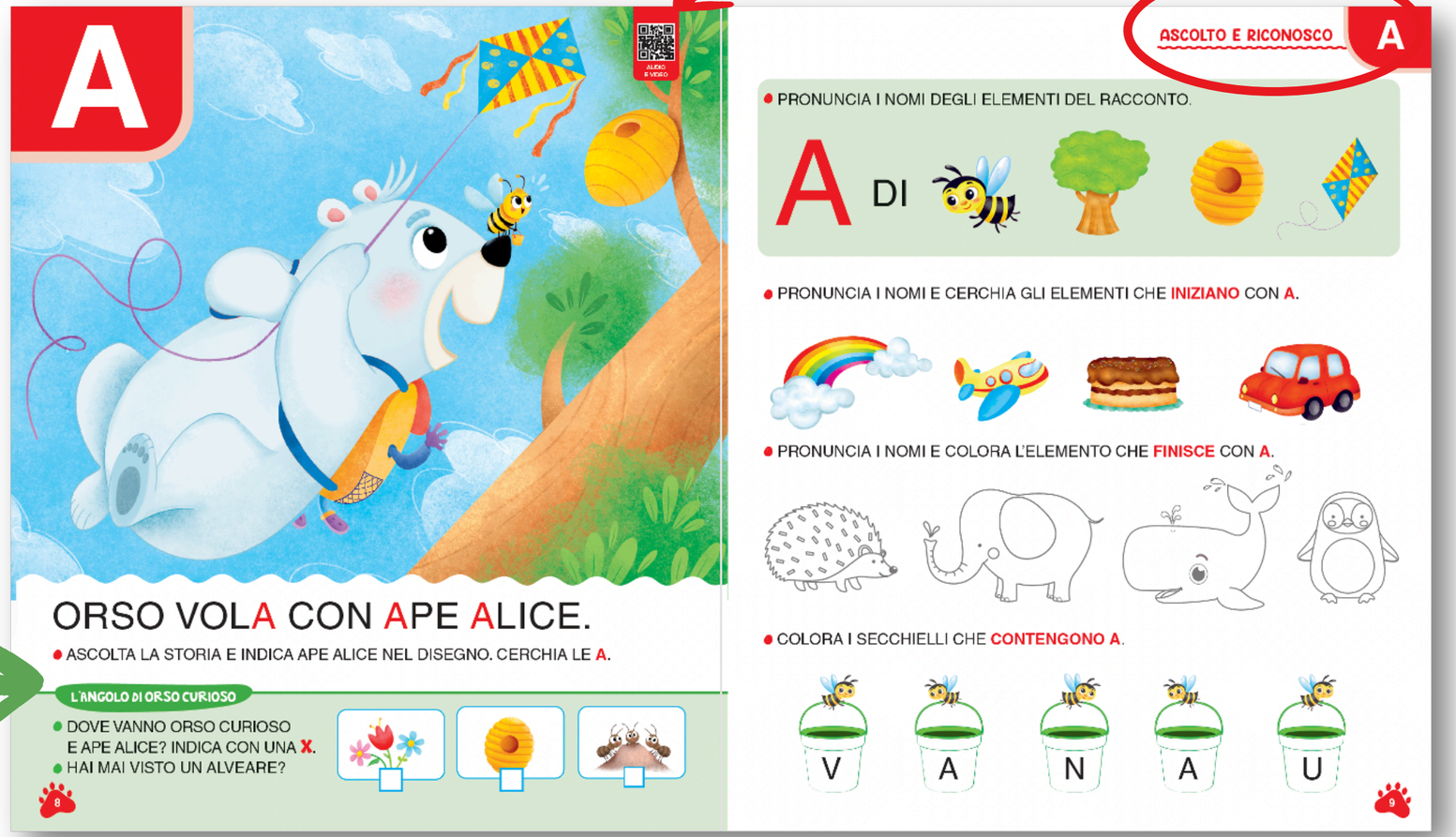






La Storia: comprensione e curiosità





La scrittura





A IMPARO E SCRIVO

- PRONUNCIA. A
- COLORA. A
- RIPASSA CON IL DITO. A

- RIPASSA E SCRIVI A. PARTI DA ● E FINISCI CON ●.

- RIPASSA E SCRIVI A.

10 Quaderno di scrittura pp. 8, 42, 66

SCRIVO ANCORA A

- COLORA A NELLA GIUSTA POSIZIONE.

- RIPASSA A NELLE PAROLE.

LANA PASTA PALLA CARAMELLA INSALATA

PAROLE NELLA REALTÀ

- CHE COSA PUOI METTERE SUL BANCO? COMPLETA CON A.

D I _ R I O

P E N N _

G O M M _

M _ T I T _

11

Parole in gioco e Mi alleno



PAROLE IN GIOCO

INSIEME A UN COMPAGNO O UNA COMPAGNA LEGGI A VOCE ALTA QUANDO LA **A** È GRANDE, A VOCE BASSA QUANDO LA **A** È PICCOLA.



- CON UNA LINEA PORTA LA FARFALLA SOLO SUI FIORI CON **A**. SEGUI L'ESEMPIO.



PAROLE NEL MIO ZAINETTO

- REGALA A ORSO CURIOSO UNA PAROLA CHE INIZIA CON **A**. DISEGNALA NELLO ZAINETTO.





12

MI ALLENO CON LA VOCALE A

VERIFICO CIÒ CHE SO

MI METTO IN GIOCO

1 COLORA SOLO LA **A**.

E I A O U

2 CERCHIA TUTTE LE **A** CHE VEDI.

AMICA ROSA SEDIA

3 INDICA CON UNA **X** SE IL NOME INIZIA CON **A**.



4 OSSERVA IL DISEGNO E PRONUNCIA IL NOME. POI PROVA A CERCARE IL CARTELLINO AZZURRO CON LA PAROLA UGUALE E COLORALO.



APE ARIA ALI API

VALUTA IL TUO LAVORO

COME TI SONO SEMBRATE QUESTE ATTIVITÀ? INDICA CON UNA **X**.



13

Facciamo insieme e Impronte di emozioni



Canzoni da cantare insieme

FACCIAMO INSIEME...

FACCIAMO INSIEME | MUSICA | MOVIMENTO

CANZONI

PICCOLE VOCALI, GRANDI SCOPERTE

- CANTIAMO LA "**CANZONE DELLE VOCALI**".
- MUOVIAMOCI LIBERAMENTE NELLO SPAZIO. QUANDO L'INSEGNANTE PRONUNCIA UNA VOCALE, CI FERMIAMO E FORMIAMO INSIEME LE VOCALI CON IL CORPO: USIAMO LE BRACCIA, LE GAMBE E ANCHE LA FANTASIA!











38

CANZONI

IMPRONTA DI EMOZIONI

ORSO CURIOSO È FELICE

- ORSO CURIOSO È **FELICE**: HA CONOSCIUTO TANTI NUOVI AMICI E HA SCOPERTO TANTE COSE FANTASTICHE. DISEGNA UN SORRISO A ORSO CURIOSO.



- E TU COME TI SENTI QUANDO SEI CON I TUOI AMICI E LE TUE AMICHE? COSTRUIAMO UNO "SMILE" E FACCIAMO IL CERCHIO DELLA FELICITÀ.

QUANDO GIOCO CON I MIEI AMICI E LE MIE AMICHE SONO... FELICE!



DIDATTICA delle EMOZIONI®

39

Verifiche e Autovalutazione



ORA CONOSCO A·E·I·O·U

1 COLORA SOLO LE VOCALI.

E P I A U N O S U

2 COLLEGA OGNI ELEMENTO ALLA VOCALE INIZIALE.

A E I O U

3 COLORA LA VOCALE FINALE DI OGNI ELEMENTO.

O E | I O | U E | I A | U A

40

ORA CONOSCO A·E·I·O·U

VERIFICO CIÒ CHE SO

MI METTO IN GIOCO

4 COMPLETA I NOMI CON LE VOCALI CHE MANCANO.

M□N□ P□R□ T□R□

□L□C□ L□□N□

5 CAMBIA LA VOCALE COLORATA E TRASFORMA I NOMI.

40 di 100

LANA → L__NA

RAMO → R__MO

NODO → N__DO

6 SUPER SFIDA: OSSERVA IL DISEGNO E COMPLETA LA PAROLA CON A, E, I, O, U.

__ __ __ __L__

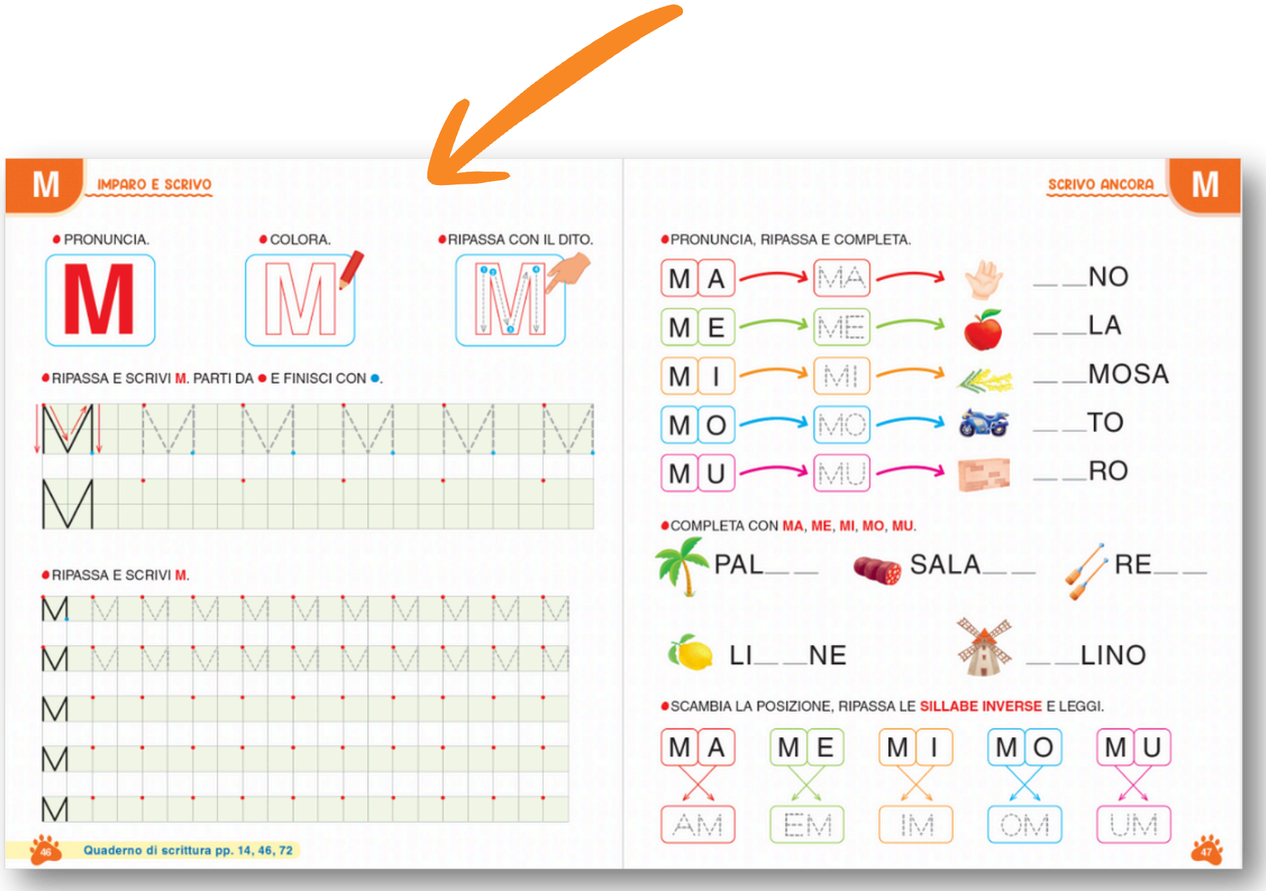
VALUTA IL TUO LAVORO

COME TI SONO SEMBRATE QUESTE ATTIVITÀ? INDICA CON UNA X.

41

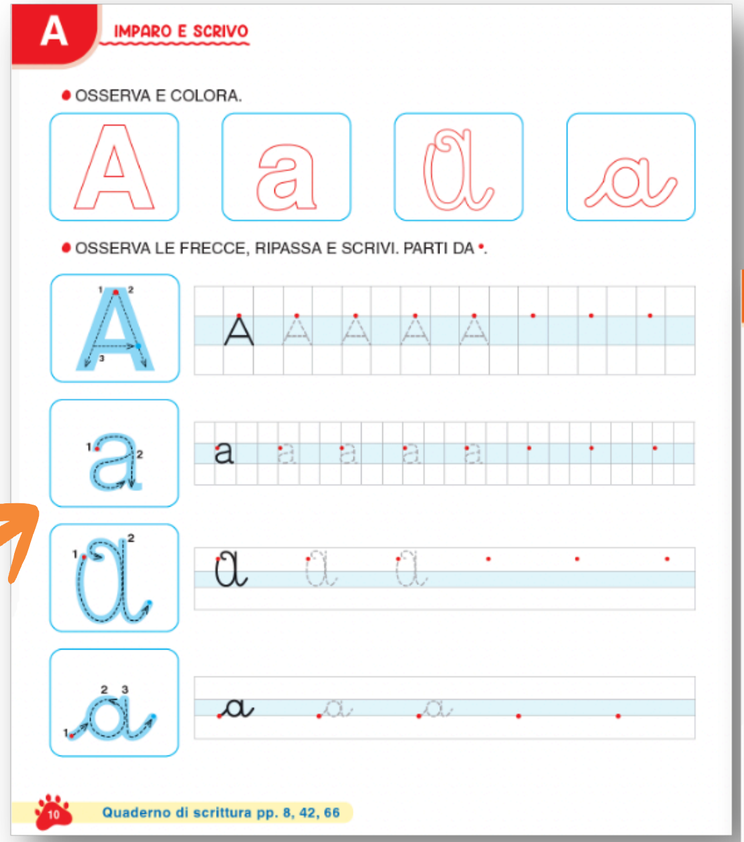
Le consonanti



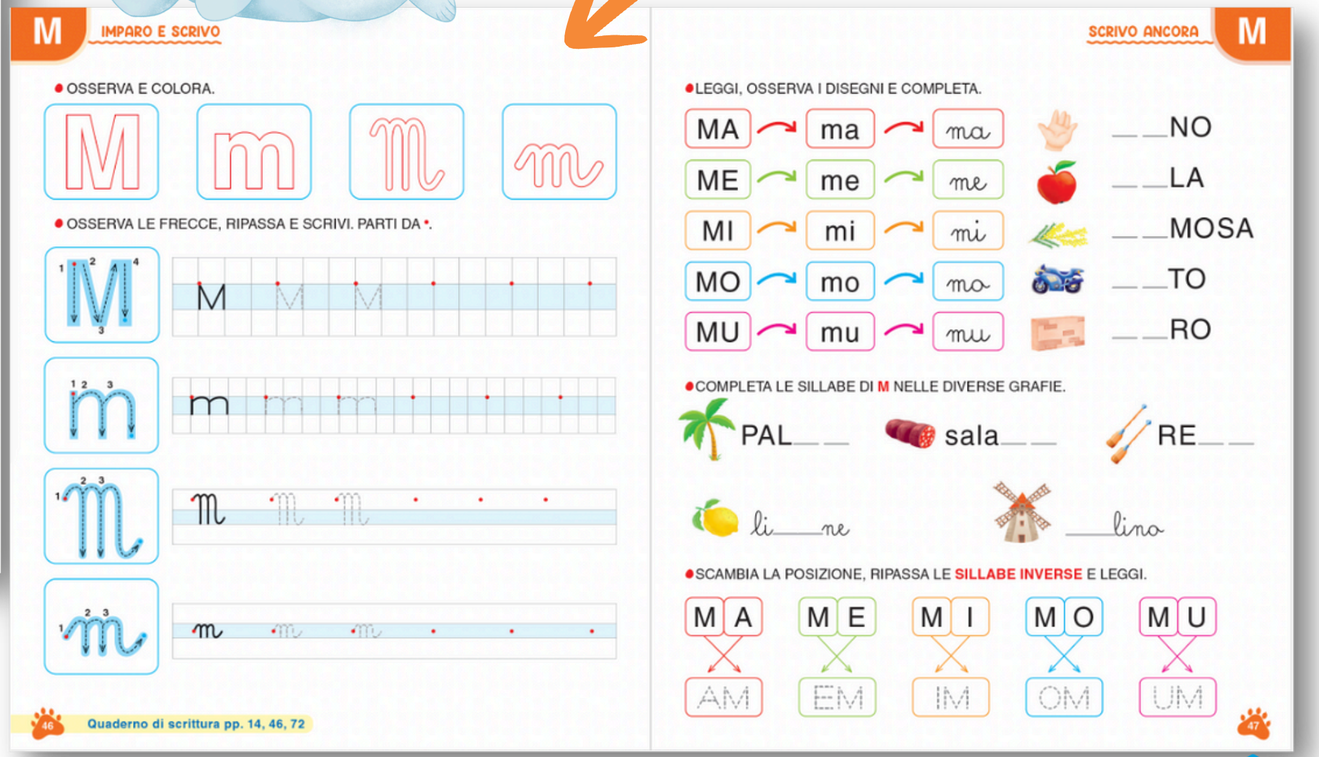


I 4 caratteri









Matematica e informatica





in linea con le **Nuove Indicazioni Nazionali**

Canzoni da cantare insieme

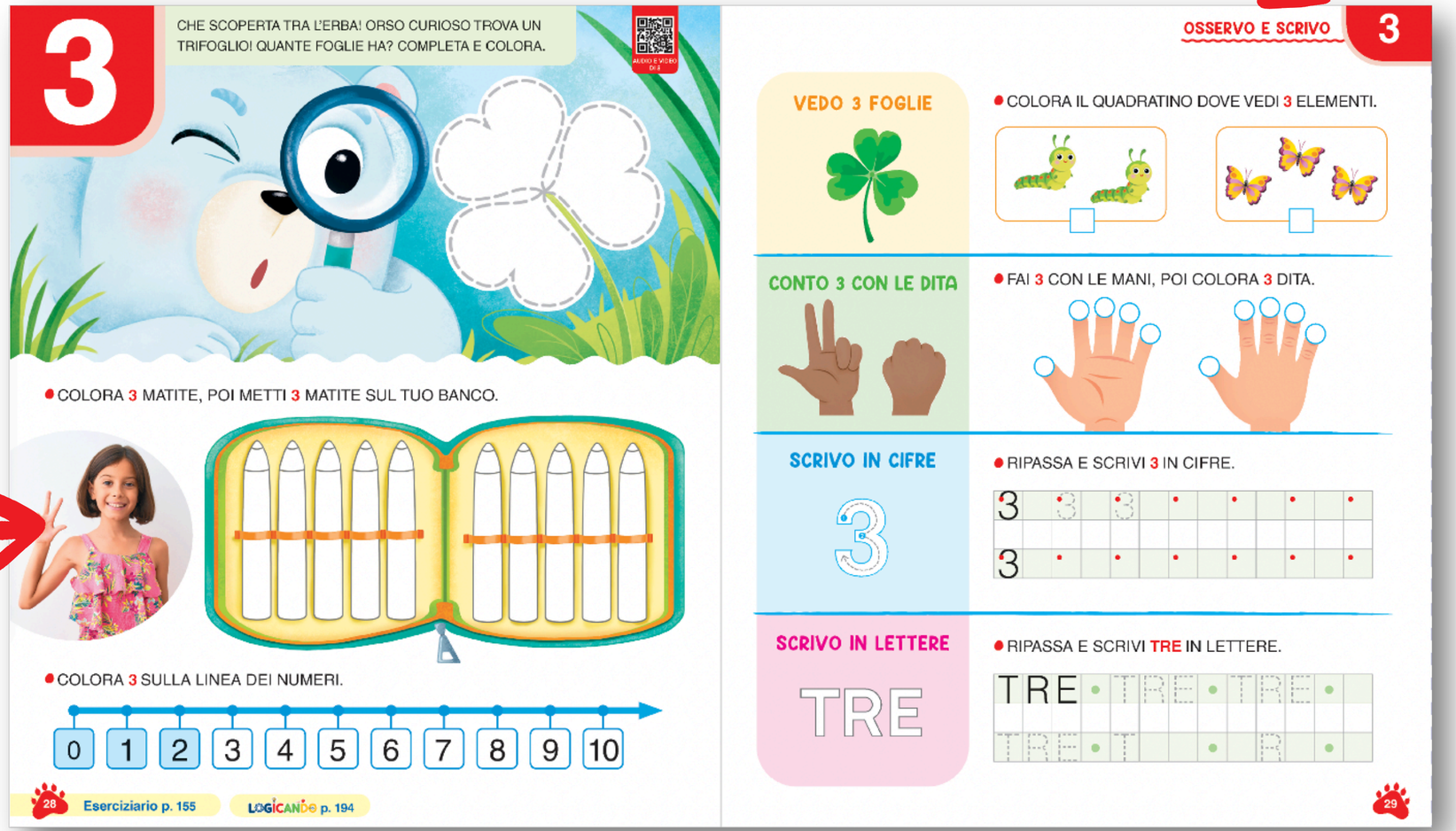
In ogni classe:

- profilo
- Eserciziario
- Logicando
- Informatica

Matematica e informatica



Matematica con l'astuccio



In Gioco e Supersfida







3 CONTO E SCRIVO

COLORA 3 NELLA GIUSTA POSIZIONE.

3 ω ε 3

DISEGNA 3 BISCOTTI DENTRO OGNI BARATTOLO.

COLORA 3 AQUILONI, POI SCRIVI TRE IN LETTERE.

CONTA E SCRIVI 3 DOVE CI SONO 3 CAGNOLINI.

30

NUMERI IN GIOCO

COMPLETA SEGUENDO IL RITMO.

ANNA NON TROVA I SUOI GATTINI. CERCALI E SEGNA CON UNA X. POI RISPONDI.

QUANTI SONO I GATTINI?

SUPER SFIDA: SCRIVI IL NUMERO E DISEGNA DOVE SERVE.

1 DUE

SITUAZIONE NON NOTA

31

Canzoni e Verifiche



FACCIAMO INSIEME ARTE MUSICA MOVIMENTO

AUDIO CANZONE

PICCOLI NUMERI, GRANDI SCOPERTE

- CANTIAMO INSIEME **LA CANZONE DEI NUMERI**.
- MUOVIAMOCI LIBERAMENTE NELLO SPAZIO. QUANDO L'INSEGNANTE PRONUNCIA UN NUMERO DA 0 A 5, CI FERMIAMO E FORMIAMO INSIEME I NUMERI CON IL CORPO: USIAMO LE BRACCIA, LE GAMBE E ANCHE LA FANTASIA!













40

ORA CONOSCO I NUMERI FINO AL 5

VERIFICO CIÒ CHE SO

MI METTO IN GIOCO

1 CONTA E INDICA CON UNA X IL NUMERO CORRETTO PER OGNI GRUPPO.



2 COLORA UN QUADRATINO PER OGNI ELEMENTO. POI SCRIVI IL NUMERO.



3 IN OGNI GRUPPO DISEGNA O CANCELLA CON UNA X GLI ELEMENTI PER AVERE IL NUMERO INDICATO.



VALUTA IL TUO LAVORO

COME TI SONO SEMBRATE QUESTE ATTIVITÀ? INDICA CON UNA X.

41

Tutto è facile con Orso



I NUMERI PER FARE 10

SCOPRIAMO COME I NUMERI CHE ABBIAMO CONOSCIUTO STANNO BENE INSIEME E DIVENTANO **AMICI DEL 10**.

● OSSERVA I MATTONCINI E COMPLETA: CONTA E SCRIVI IL NUMERO DEI MATTONCINI BLU E ARANCIONI.



10 E 0 FA **10**
9 E 1 FA **10**
8 E ..... FA **10**
7 E ..... FA **10**
6 E ..... FA **10**
5 E ..... FA **10**
4 E ..... FA **10**
..... E ..... FA **10**
..... E ..... FA **10**
..... E ..... FA **10**
..... E ..... FA **10**

FACCIAMO INSIEME **MOVIMENTO**

● GIOCATE A FORMARE LE COPPIE DEI NUMERI AMICI USANDO ANCHE VOI I MATTONCINI, OPPURE I TAPPI O LE CARTE.

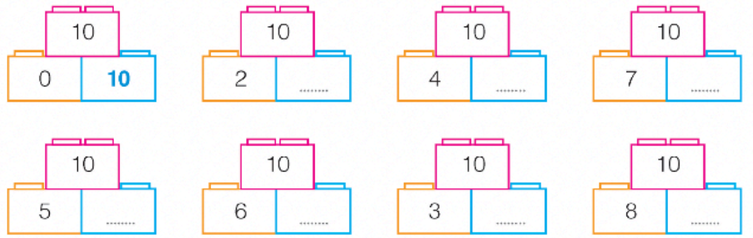
LOGICANDO pp. 197-199

TUTTO FACILE
CON ORSO CURIOSO

● FAI 10 CON LE CARTE GIOCO: COLLEGA LE COPPIE DI NUMERI.



● OSSERVA I MATTONCINI E COMPLETA. SEGUI L'ESEMPIO.



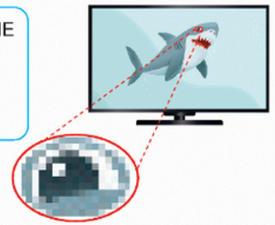
Coding ed Educazione finanziaria



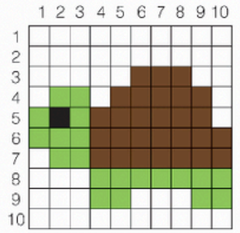
FACCIAMO INSIEME CODING

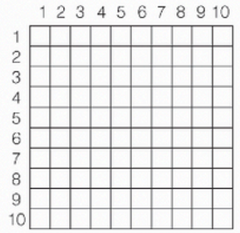
DISEGNIAMO CON LA PIXEL ART

SE INGRANDISCI TANTO UN'IMMAGINE SUL COMPUTER, VEDRAI CHE È COMPOSTA DA TANTI QUADRATINI. SI CHIAMANO **PIXEL**!



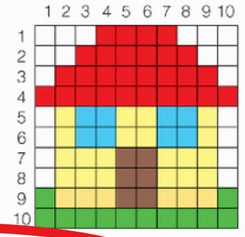
RIPRODUCI LE SEGUENTI IMMAGINI CON LA TECNICA DELLA PIXEL ART.

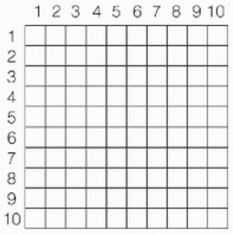












INFORMATICA p. 209

EDUCAZIONE FINANZIARIA

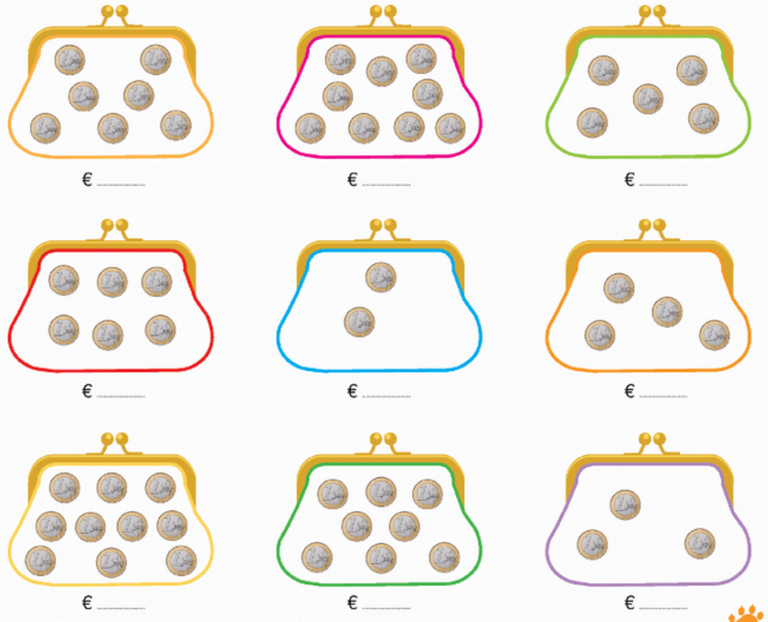
DA 1 A 10 CON GLI EURO



€ È IL SIMBOLO DELL'**EURO**.
QUESTA È UNA MONETA DA 1 EURO.
SE NE HO 2, HO 2 EURO.



QUANTI € CI SONO IN OGNI PORTAMONETE? CONTA E SCRIVI IL NUMERO.



Informatica in 1ª, 2ª, 3ª





In fondo ad ogni classe percorsi specifici e autonomi

A cura di Raffaela Maggi ed Elvira Ventre

Logicando in 1ª, 2ª, 3ª



Al fondo di ogni classe



A cura di Raffaela Maggi e Elvira Ventre

Letture e grammatica



- In 1ª sezione in parallelo col metodo
- Ascolto con le storie di Chiara Patarino
- Grammatica con Logicando

Le storie di Patarino



Storie da ascoltare



L'angolo di Orso curioso

Prime letture collegate al metodo



Tutto facile con Orso curioso





16 pagine di passaggio dal MAIUSCOLO al minuscolo

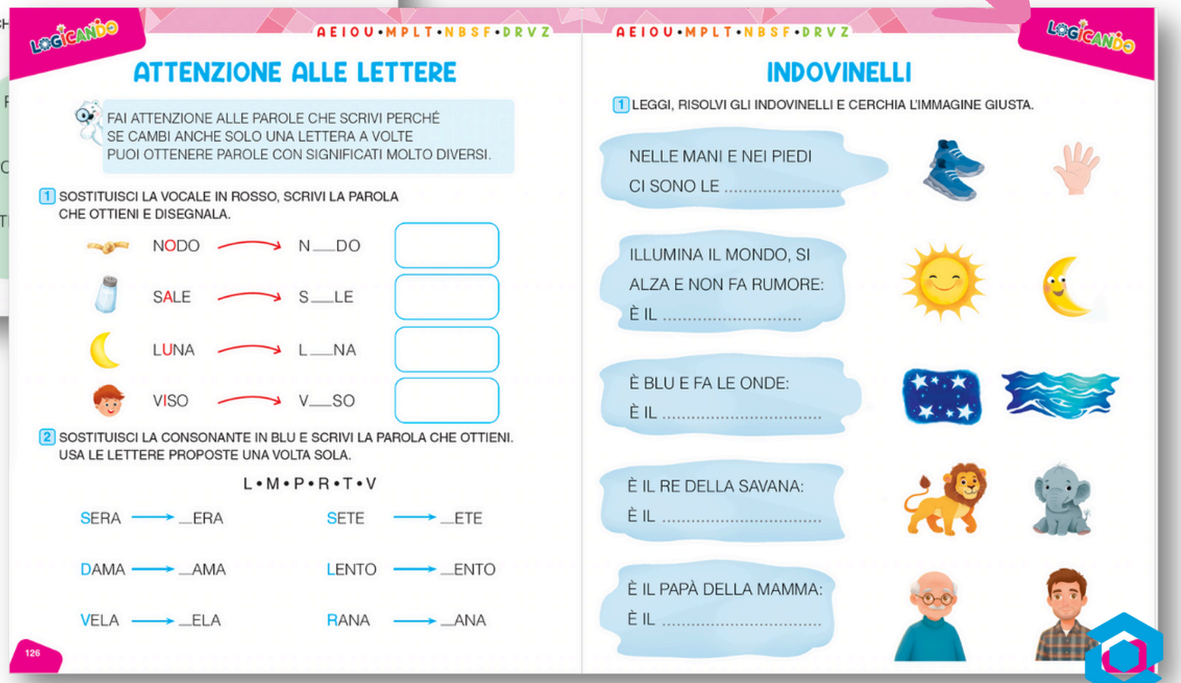
Facciamo insieme

Canzoni da cantare insieme

Logicando in Grammatica di 1ª, 2ª, 3ª







In fondo al volume di ogni classe

A cura di
Alessia Santinelli

Impronta di emozioni in tutte le classi

e... non solo in italiano





DIDATTICA delle EMOZIONI®



ORSO CURIOSO

Discipline



- Discipline unite in 1ª e 2ª
- Discipline separate in 3ª con eserciziario

Nelle classi 3ª **nuovo curriculo NIN**:

- **Storia**: ominazione e antiche civiltà
- **Geografia**: l'Italia e le regioni
- **Scienze**: potenziamento dei principi elementari di fisica con tanti esperimenti

Discipline 1: Storia

Grande attenzione alla realtà locale dei bambini





Discipline 1: Geografia







Grande attenzione alla realtà locale dei bambini



Scienze 1

Esperimenti



CON ORSO CURIOSO...

LE PIANTE

LE PIANTE SONO **ESSERI VIVENTI** E PER VIVERE HANNO BISOGNO DI **LUCE**, **ARIA** E **ACQUA**.

- LEGGI, OSSERVA E RIORDINA LE IMMAGINI CON I NUMERI DA 1 A 3.

1 PRIMA LA PIANTA NASCE DA UN PICCOLO SEME.

2 POI, GRAZIE ALL'ACQUA, ALL'ARIA E ALLA LUCE, CRESCE E SI RIPRODUCE, CIOÈ FA NASCERE NUOVE PIANTE.

3 INFINE LA PIANTA MUORE.



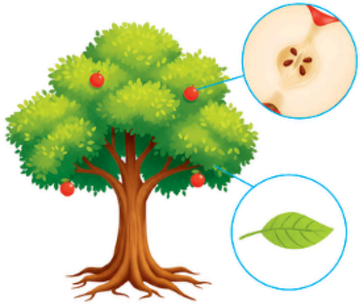


- OSSERVA E COLLEGA LE PARTI DELLA PIANTA AL POSTO GIUSTO.

CHIOMA

TRONCO

RADICI



SEME

FRUTTO

FOGLIA

62

CANZONE

MUSICA ESPERIMENTI FACCIAMO INSIEME

DAL SEME ALLA PIANTA

PREPARIAMO UN ESPERIMENTO PER SCOPRIRE DOVE CRESCONO MEGLIO LE PIANTINE. USEREMO TERRA, SASSI E SABBIA... SIETE PRONTI/E A VEDERE CHE COSA SUCCEDE?

MATERIALI



- 3 CIOTOLE DI LEGNO O PLASTICA
- TERRA • SASSOLINI • SABBIA
- SEMI DI LENTICCHIE

COME FARE



1 PRENDIAMO TRE CIOTOLE: IN UNA METTIAMO LA TERRA, IN UNA METTIAMO I SASSOLINI, IN UNA METTIAMO LA SABBIA.



2 IN OGNI CIOTOLA METTIAMO UN PO' DI LENTICCHIE. LE LENTICCHIE SONO I SEMI CHE POSSONO DIVENTARE PIANTINE.



3 BAGNIAMO LE CIOTOLE TUTTI I GIORNI E LASCIAMOLE VICINO ALLA LUCE. ASPETTIAMO 2 SETTIMANE E OSSERVIAMO CHE COSA SUCCEDE.

CONCLUSIONE:

DI CHE COSA HANNO BISOGNO LE PIANTE OLTRE ALL'ACQUA, ALL'ARIA E ALLA LUCE?

ASCOLTIAMO LA CANZONE "**CRESCO IO... CRESCE LA PIANTA**".

63

Declinazione Nuove indicazioni


ORSO CURIOSO

progettato con maestra FILO

Per l'alunno e l'alunna

Classe 1
ISBN 978-88-426-3713-4
Metodo Maiuscolo
ISBN 978-88-426-3714-1
Metodo 4 caratteri
- Quaderno dell'Accoglienza
- Quaderno di Scrittura: stampato e corsivo
- Letture e Grammatica
- Matematica e Informatica con Eserciziario
- Discipline ed Educazione Civica
- Alfabetiere individuale
- Raccontami La Storia 1ª-2ª

Classe 2
ISBN 978-88-426-3647-2
- Letture
- Grammatica e Scrittura
- Matematica e Informatica con Eserciziario
- Discipline ed Educazione Civica

Classe 3
ISBN 978-88-426-3648-9
- Letture
- Grammatica e Scrittura
- Matematica e Informatica con Eserciziario
- Storia ed Educazione Civica con Eserciziario
- Scienze ed Educazione Civica con Eserciziario
- Geografia ed Educazione Civica con Eserciziario
- Atlante delle Regioni d'Italia

Per l'insegnante

GUIDE AL CORSO
- Classe 1ª
- Classe 2ª
- Classe 3ª

ON DEMAND
Copie assistite con soluzioni:
- Matematica classi 2ª e 3ª
- Grammatica e Scrittura classi 2ª e 3ª

Per la formazione

SCUOLA ITALIANA MODERNA, la rivista di aggiornamento professionale.

GUIDE SMART DIGITALI
- Italiano
- Matematica
- Discipline

Per l'inclusione

ON DEMAND
Libri facilitati e semplificati
- Classe 1ª: Italiano e Matematica
- Classe 2ª: Italiano e Matematica
- Classe 3ª: Italiano, Matematica e Discipline

Per la classe
- Alfabetiere murale
- 10 Poster

il capitello academy
Corsi di formazione e webinar realizzati da esperti dal mondo della didattica e della ricerca in ambito pedagogico ed educativo.

DDI
LIBRI DIGITALI INTERATTIVI
fruibili su smart board, PC, tablet
- Testi liquidi con audio e traduzione multilingue
- Audio dei testi con voce naturale
- **Canzoni** di approfondimento
- Esercizi e verifiche autocorrettivi
- QRcode per smartphone

GUARDA LA DEMO

Questo volume è parte integrante del progetto:
ORSO CURIOSO 3
PREZZO MINISTERIALE

CONSULTA LA SCHEDA E SCARICA LA RELAZIONE DI ADOZIONE
- **Doppio METODO maiuscolo e 4 caratteri**
Progettato e scritto dalla **Maestra Filo**: per ogni lettera 6 pagine e una prima verifica.
- **PERSONAGGI GUIDA**
Orso curioso e **Zainetto magico** accompagnano la classe in un viaggio fantastico per incontrare nuovi amici, scoprire ambienti lontani, comprendere le **emozioni**.
- **STORIE D'AUTRICE**
Tutte le storie sono scritte da **Chiara Patarino**, celebre autrice per l'infanzia.
- **L'ANGOLO DI ORSO CURIOSO**
Esercizi per **attivare l'attenzione** e stimolare la curiosità.
- **FACCIAMO INSIEME**
Attività di Arte, Musica, Movimento, Educazione Civica da svolgere in **gruppo**.
- **LOGICANDO**
Proposte di allenamento mentale attraverso la **logica**.
- **TUTTO FACILE CON ORSO CURIOSO**
Strategie **inclusive** per tutti gli **stili di apprendimento**.

Indicazioni Nazionali
- **RACCONTAMI LA STORIA**
Un **volume unico** per la 1ª e la 2ª per introdurre la Storia: dall'incontro con le grandi narrazioni della cultura occidentale, alla nascita della Repubblica Italiana.
- **INFORMATICA**
Percorsi per sviluppare il pensiero **computazionale**.
- **ATLANTE DELLE REGIONI D'ITALIA**
Per conoscere e collocare nello spazio ambienti, paesaggi e Regioni della nostra **penisola**.

DIDATTICA delle EMOZIONI®
Percorsi per sviluppare l'empatia e il benessere in classe.



Indicazioni Nazionali

- **RACCONTAMI LA STORIA**
Un **volume unico** per la 1ª e la 2ª per introdurre la Storia: dall'incontro con le grandi narrazioni della cultura occidentale, alla nascita della Repubblica Italiana.
- **INFORMATICA**
Percorsi per sviluppare il pensiero **computazionale**.
- **ATLANTE DELLE REGIONI D'ITALIA**
Per conoscere e collocare nello spazio ambienti, paesaggi e Regioni della nostra **penisola**.

Fascicolo NIN separato



- Volume unico per classe 1ªe 2ª
- In 1ª: le grandi narrazioni della storia occidentale
- In 2ª: la nascita dell'Italia

Fascicolo NIN: in classe 1ª le grandi narrazioni





Fascicolo NIN: in classe 1ª le grandi narrazioni



CLASSE 1ª

ASCOLTA LA STORIA

NELL'ILIADE...

- ASCOLTA IL RACCONTO DELL'INSEGNANTE.
- LEGGI IL TESTO E COMPLETA CON LE SEGUENTI PAROLE:

TROIA • ACHILLE • ETTORE • PRIAMO

L'**ILIADE** È UNA STORIA MOLTO ANTICA.
RACCONTA DELLA GUERRA DURATA DIECI ANNI E COMBATTUTA NELLA CITTÀ DI ....., TRA **GRECI** E **TROIANI**.
IL **RE DI TROIA** SI CHIAMAVA .....
IL **GUERRIERO TROIANO** PIÙ IMPORTANTE ERA .....
IL **GUERRIERO GRECO** PIÙ IMPORTANTE ERA .....

- COMPLETA IL DISEGNO E COLORA.



4

IMPRONTA DI EMOZIONI

... DÈI E DEE



NELLA STORIA DELL'ILIADE GLI **DÈI** E LE **DEE** DELLA **GRECIA ANTICA** SONO PERSONAGGI MOLTO IMPORTANTI. OGNI DIVINITÀ HA DELLE **QUALITÀ**, CIOÈ DELLE CARATTERISTICHE PARTICOLARI, PROPRIO COME QUELLE DI CIASCUNO DI NOI.

COME SONO LE DIVINITÀ? COLLEGA I NOMI ALLE LORO CARATTERISTICHE.
ALCUNE DI QUESTE SONO OPPOSTE! AIUTATI CON I COLORI.






APOLLO: DIO DELLE ARTI	ATENA: DEA DELLA SAGGEZZA	AFRODITE: DEA DELL'AMORE	POSEIDONE: DIO DEL MARE

BELLEZZA E DESIDERIO	CALMA E RABBIA	EQUILIBRIO E INTELLIGENZA	CREATIVITÀ E ARMONIA

FATE IL GIOCO DEI CONTRARI: PENSATE A UNA CARATTERISTICA E A QUELLA OPPOSTA: CALMO/AGITATO, FORTE/DEBOLE...

E TU, COME SEI? FAI UNA LISTA DELLE TUE CARATTERISTICHE. ANCHE TU NE HAI ALCUNE OPPOSTE? SCRIVILE SUL QUADERNO.

DIDATTICA delle EMOZIONI®

5

Fascicolo NIN: in classe 2ª la nascita dell'Italia



CLASSE 2ª

ASCOLTA LE STORIE

UOMINI E DONNE...

- Ascolta le storie di queste persone importanti del Risorgimento, osserva le immagini e completa con una **x**.



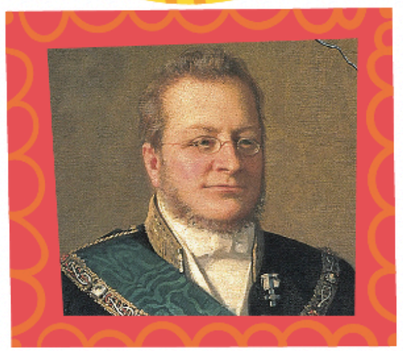
Nome: Giuseppe Mazzini

Caratteristiche:

- ☐ sguardo serio e barba bianca.
- ☐ folti capelli ricci e un gran sorriso.

Perché è stato importante:

- ☐ ha scritto lettere e discorsi per la libertà e l'unità d'Italia.
- ☐ ha aiutato gli stranieri a governare l'Italia.



Nome: Camillo Benso, conte di Cavour

Caratteristiche:

- ☐ barba lunga e occhi grandi.
- ☐ sguardo fiero e occhiali dorati.

Perché è stato importante:

- ☐ era un nobile che comandava su molte persone.
- ☐ voleva l'unità d'Italia ed è stato un politico importante.

- Al Risorgimento parteciparono anche ragazzi e ragazze. Nel libro *Cuore* si racconta la storia della *Piccola vedetta lombarda*. In biblioteca o su Internet, con l'aiuto di un adulto, cercate informazioni su questa storia famosa. Potete anche trovare film e cartoni animati.

CLASSE 2ª

... DEL RISORGIMENTO

Nome: Anita Garibaldi

Caratteristiche:

- ☐ capelli scuri e sguardo orgoglioso.
- ☐ sguardo triste e capelli biondi.

Perché è stata importante:

- ☐ ha partecipato alle battaglie per l'unità d'Italia.
- ☐ ha scritto molte lettere ai governanti stranieri.



Nome: Giuditta Bellerio Sidoli

Caratteristiche:

- ☐ sguardo serio e occhi chiari.
- ☐ sguardo sognante e acconciatura elegante.

Perché è stata importante:

- ☐ scriveva sul *Corriere della Sera*.
- ☐ ha fondato il giornale patriottico *La Giovine Italia*.



FACCIAMO INSIEME **EDUCAZIONE CIVICA**

- Fate una ricerca su altri personaggi del Risorgimento e raccoglieteli in un cartellone di classe.

Fascicolo NIN: in classe 2ª la nascita dell'Italia



CLASSE 2ª

L'ASSEMBLEA COSTITUENTE



Quando l'Italia diventò una repubblica, i cittadini e le cittadine scelsero i loro rappresentanti per scrivere le **nuove leggi dello Stato**: **556 uomini e donne** si riunirono nell'**Assemblea costituente**. Grazie a queste persone, dal **1° gennaio 1948** esiste la legge più importante dello Stato, cioè la **Costituzione italiana**, che ci aiuta a vivere insieme con rispetto e giustizia.



L'Assemblea costituente si riuniva a Palazzo Montecitorio: adesso è la sede del Parlamento.

- Indica con una x.

- La Costituzione fu scritta:

☐ circa 80 anni fa. ☐ circa 10 anni fa. ☐ circa 2 000 anni fa.

- Indica con una x se le affermazioni sono vere (V) o false (F).

La Costituzione:	V	F
• è la legge fondamentale dello Stato.	☐	☐
• è una raccolta di poesie.	☐	☐
• è stata scritta da soli uomini.	☐	☐
• è stata scritta da tante persone.	☐	☐

20

EDUCAZIONE CIVICA FACCIAMO INSIEME

DIRITTI E DOVERI

La Costituzione spiega come deve funzionare il nostro Paese e dice che tutti e tutte abbiamo gli stessi **diritti** e gli stessi **doveri**: conoscere diritti e doveri è necessario per vivere bene insieme.
I **diritti** sono le **possibilità** che ogni persona deve avere, per esempio essere rispettata, protetta e curata se si ammala.
I **doveri** sono gli impegni che ognuno deve **rispettare**, per esempio **seguire** le **regole** e le **leggi**.
In alcuni casi, un diritto è anche un dovere, come per esempio andare a scuola.
Anche i bambini e le bambine possono partecipare alla vita del Paese con **piccoli gesti quotidiani**, come tenere pulita la propria aula, aiutarsi a vicenda o rispettare l'ambiente. In questo modo si compiono i propri doveri e si aiuta a garantire i diritti di tutti.



- Indica con DI se è un diritto, o con DO se è un dovere.

- Esprimere le proprie opinioni. ☐
- Rispettare le regole della strada. ☐
- Essere curato/a. ☐
- Rispettare gli altri. ☐
- Aiutare le persone. ☐
- Credere in una religione. ☐
- Pagare le tasse. ☐



- Quali sono i piccoli gesti quotidiani che potete fare

CLASSE 2ª

LA DITTATURA E LA RESISTENZA

A partire dagli anni Venti del 1900, l'Italia è stata governata per **più di** venti anni da una **dittatura** fascista che tolse la libertà agli italiani e alle italiane.
Dal 1943 al 1945, molti uomini e donne in Italia parteciparono alla **Resistenza**: tra di loro c'erano **partigiani** e **partigiane** che lottarono per riavere i diritti e per fare finire una guerra che coinvolgeva tutto il mondo, la seconda guerra mondiale.



PAROLE CURIOSE

In una **dittatura** chi governa toglie i diritti e usa la violenza contro chi la pensa in modo diverso.
Il capo del governo decide ogni cosa e nessuno può dire la sua idea o fare scelte diverse.
Non si svolgono più libere elezioni.

Il papavero rosso è un simbolo della Resistenza.



- Alla Resistenza hanno partecipato molte persone in modi diversi ed è importante conservare la loro memoria. **Salvo D'Acquisto**, per esempio, ha salvato tante persone. Conoscete la sua storia? Fate una ricerca su di lui o su qualcuno del vostro territorio che ha partecipato alla Resistenza.

22

CLASSE 2ª

I PARTIGIANI, LE PARTIGIANE E LA COSTITUENTE

Alcuni partigiani e partigiane sono poi stati eletti nell'**Assemblea costituente**. Scopri le loro storie.

- Ascolta l'insegnante e collega le fotografie alle frasi corrispondenti.



Sandro Pertini

Si è impegnata per i diritti di bambini e bambine.

È diventato presidente della Repubblica.



Giuseppe Dossetti



Tina Anselmi

È stata la prima donna ministra in Italia.

Era antifascista e sacerdote.



Teresa Mattei

23

FACCIAMO INSIEME EDUCAZIONE CIVICA MUSICA

L'INNO D'ITALIA

Nel 1946 venne scelto come **inno nazionale** della Repubblica italiana *Il canto degli italiani*.
È un **canto risorgimentale**: fu scritto nel 1847 dal patriota **Goffredo Mameli** e musicato dal compositore **Michele Novaro**, anche lui un patriota impegnato nella causa del Risorgimento italiano.

- Impara a memoria la prima strofa dell'inno ed esplora nel libro digitale il suo significato.

Fratelli d'Italia
l'Italia s'è desta,
dell'elmo di Scipio
s'è cinta la testa.
Dov'è la Vittoria?
Le porga la chioma,
ché schiava di Roma
Iddio la creò.

Stringiamci a coorte,
siam pronti alla morte,
siam pronti alla morte,
l'Italia chiamò.



- Un altro simbolo dell'Italia è la bandiera tricolore verde, bianca e rossa. Colorala nel disegno.

24

Storia 3: le civiltà antiche



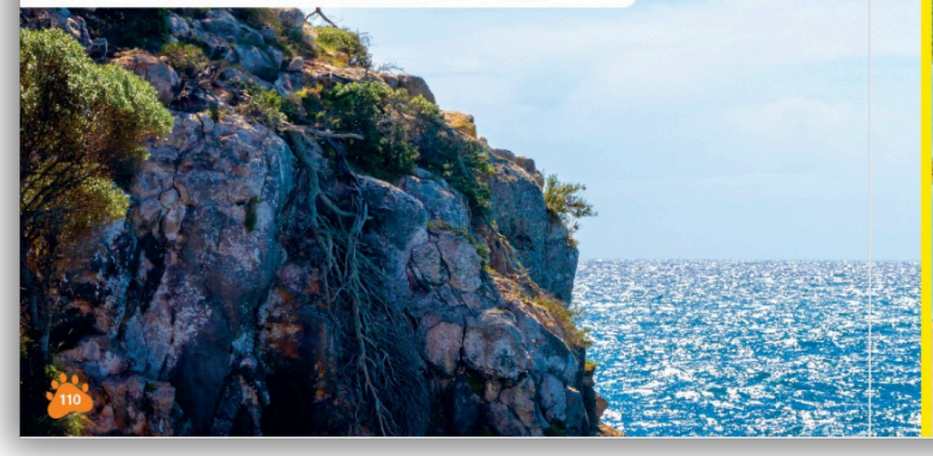
LE CIVILTÀ DEL MEDITERRANEO

VIDEO

Mentre in Mesopotamia e in Egitto si sviluppavano le civiltà dei grandi fiumi, altre civiltà sorgevano **sulle coste e sulle isole del Mar Mediterraneo**.
Alcune di queste civiltà avevano in comune tra loro una capacità molto importante: riuscivano a **navigare in mare aperto**, per **viaggi molto lunghi** e anche **di notte**.

Alcune civiltà del Mediterraneo riuscirono a sviluppare nuove tecniche di navigazione per almeno due motivi:
- erano stati compiuti grandi **progressi nella costruzione delle navi**;
- i naviganti **si orientavano osservando le costellazioni** e dunque potevano viaggiare anche di notte.

La navigazione permise a queste persone di entrare in contatto sempre più di frequente con gli altri popoli del Mediterraneo, scambiandosi non solo merci ma anche conoscenze.

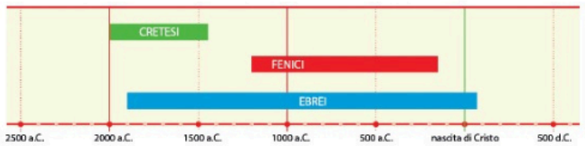


110

Tra i popoli che studieremo, la civiltà dei **Cretesi** si è sviluppata sull'isola di **Creta**, che oggi fa parte della Grecia.
Le civiltà dei **Fenici** e degli antichi **Ebrei** si svilupparono su un'area costiera che oggi appartiene a **Siria**, **Libano**, **Palestina** e **Israele**.

COMPRENDO E IMPARO

- Osserva la linea del tempo e rispondi.
  - Quali furono le civiltà più antiche del Mediterraneo? .....
  - Quale città del Mediterraneo durò più a lungo? .....



SUPER SFIDA: Osservando la linea del tempo, sai dire quali civiltà sono state per un periodo di tempo contemporanee tra loro?



111

Storia 3



STORIA


Scorcio del fiume Tigri

LA MEZZALUNA FERTILE

La **Mezzaluna fertile** era un territorio a forma di mezzaluna situato tra l'Asia e l'Africa del Nord. Questo territorio comprendeva la **Mesopotamia** a est e il corso del fiume Nilo a ovest.
La Mesopotamia era una vasta pianura compresa tra il corso dei fiumi Tigri ed Eufrate. Infatti "Mesopotamia" in greco antico significa "terra in mezzo ai fiumi".
La Mesopotamia si trova all'incirca nell'attuale Iraq e i fiumi sfociano nel Golfo Persico.
Il Tigri e l'Eufrate nascono sui monti dell'Armenia, a nord, dove il clima è freddo e nevica molto. In primavera, i fiumi si colmavano di acqua che scendeva in questa vasta pianura.

TEMPO E SPAZIO

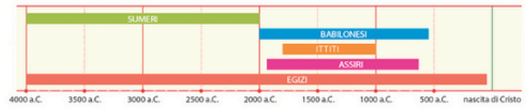


LE CIVILTÀ DEI FIUMI

In quest'area si svilupparono, a partire all'incirca dal **4000 a.C.**, le civiltà dei **Sumeri**, dei **Babilonesi**, degli **Ittiti** e degli **Assiri**: civiltà fiorenti e che avevano molte caratteristiche in comune.
Lungo il corso del fiume Nilo, nell'Africa settentrionale, invece, si sviluppò la civiltà degli Egizi.
Tutte queste civiltà hanno anche un'altra cosa in comune: usavano la scrittura e dunque **hanno lasciato molte fonti scritte** da cui oggi possiamo conoscere la loro storia.

COMPRENDO E IMPARO

- **Osserva la linea del tempo e rispondi.**
- Quali popoli vissero in Mesopotamia? .....
- Quale vi si stabilì per ultimo? .....
- Quale civiltà mesopotamica durò più a lungo? .....
- Quanti secoli durò la civiltà egizia? .....





STORIA






Carro da guerra assiro.

COMPRENDO E IMPARO

- **Sottolinea nel testo le risposte alle domande con colori diversi.**
- Chi erano gli Assiri?
- Come si chiamavano le due capitali?
- Chi furono i due sovrani più famosi e che cosa fecero?
- perché l'impero assiro finì?

GLI ASSIRI

TEMPO E SPAZIO

Intorno al **1950 a.C.** una popolazione nomade si stabilì sulle rive del **Tigri**, in **Mesopotamia**: erano gli **Assiri**.
Gli Assiri erano famosi per essere degli abili guerrieri: con un esercito quasi invincibile, verso il 1000 a.C., conquistarono un territorio vastissimo e fondarono un vasto **impero** con **Assur** come prima **capitale**, che in seguito spostarono a **Ninive**.
Sargon II, uno dei sovrani assiri più importanti, pose la sua residenza vicino ad Assur, dove si fece costruire una grandiosa **città-palazzo**.
L'ultimo re assiro fu **Assurbanipal**. Sotto il suo regno, Ninive divenne la città più importante di tutto l'impero. L'impero assiro finì nel **612 a.C.**, quando i popoli sottomessi si ribellarono e distrussero la città di Ninive.



GLI ASSIRI

ATTIVITÀ

Anche gli Assiri, quando si stabilirono in Mesopotamia, realizzarono **canali di irrigazione** per sfruttare le acque dei grandi fiumi. Nonostante il clima caldo e arido, dunque, riuscirono a coltivare **cereali**, **verdure** e **olivi**. Furono tra i primi popoli a coltivare la pianta del **cotone** per ottenerne tessuti.

Tra gli animali allevati, oltre a **bovini** e **ovini**, ricordiamo in particolare **cavalli** e **cammelli**, che erano utilizzati anche per i **trasporti**.

Gli artigiani assiri erano molto abili e le loro attività erano varie: i **fabbri** erano in grado di lavorare il **ferro**, con cui realizzavano non solo **armi** e **punte di frecce**, ma anche **attrezzi agricoli**. Con l'**aratro col vomere in ferro**, per esempio, gli Assiri furono finalmente capaci di dissodare terreni mai coltivati prima.
Con il ferro si creavano anche **attrezzi per la scultura**, che permettevano di realizzare disegni molto fini sulle pietre per decorare templi e palazzi. Altri artigiani lavoravano i **metalli preziosi**, con cui realizzavano **gioielli**.

COMPRENDO E IMPARO

- **Completa le tabelle con le informazioni che trovi nel testo.**

AGRICOLTURA
cereali
verdure

ALLEVAMENTO
bovini

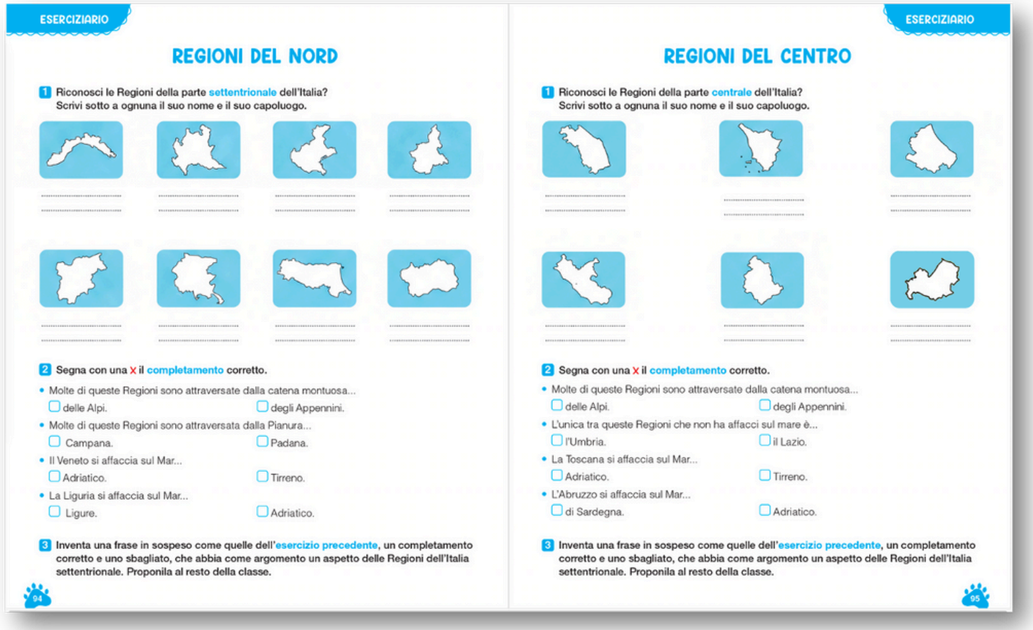
LAVORAZIONE DEL FERRO
armi e punte di
attrezzi
aratro con
attrezzi per la

Geografia 3: l'Italia



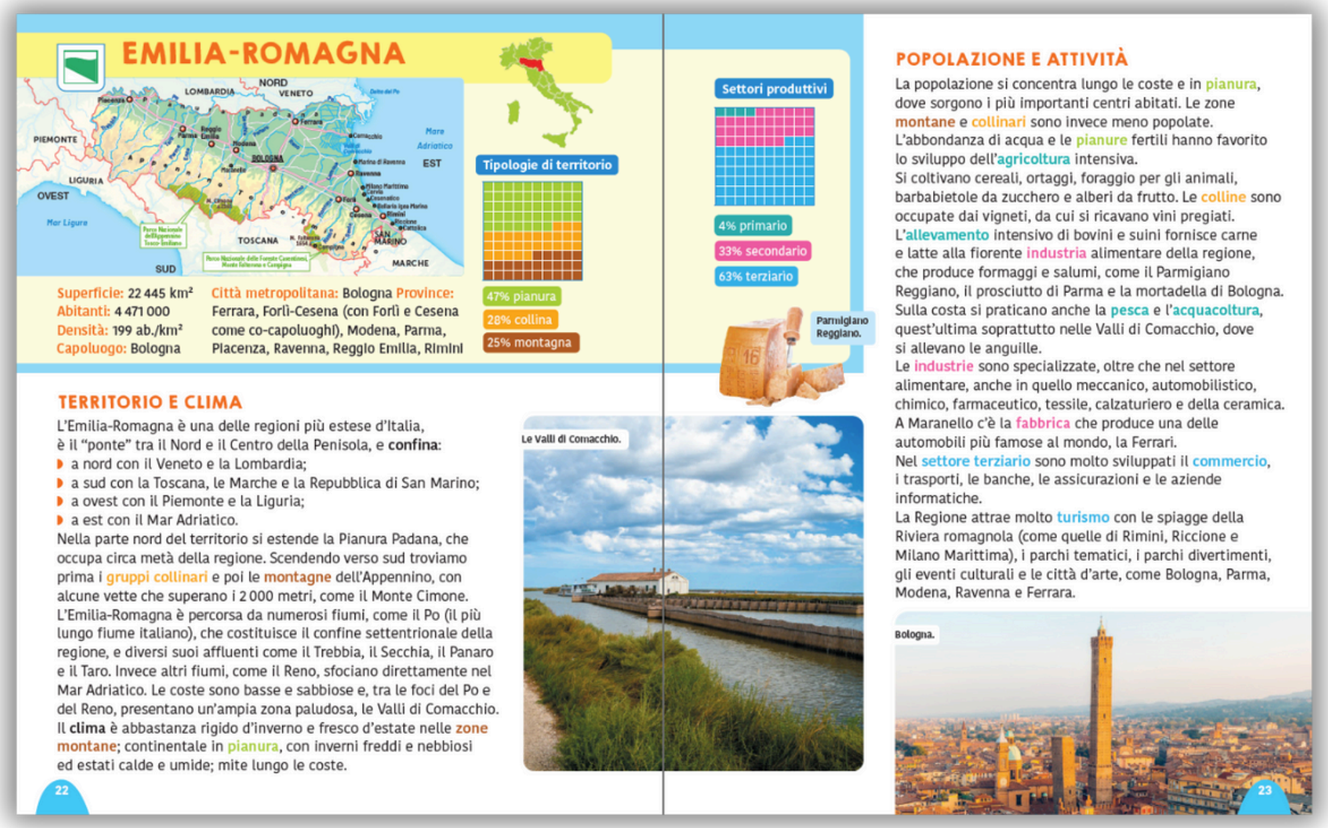






Atlante delle regioni d'Italia





Scienze 3: la fisica









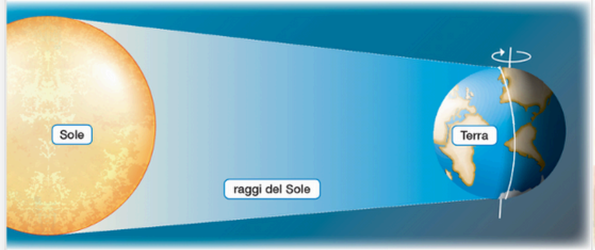
ORSO CURIOSO

Scienze 3

L'ALTERNARSI DEL DÌ E DELLA NOTTE

La presenza o l'assenza della luce solare, cioè il **dì** e la **notte**, fanno parte del ritmo naturale della vita sulla Terra.
Dal nostro punto di vista **sembra che il Sole si muova nel cielo** durante la giornata, cioè ha un moto apparente.
Questo movimento del Sole nel cielo è **apparente**, perché l'alternanza del dì e della notte è dovuta alla **rotazione della Terra su se stessa**.

CLIL
Dì: Daytime
Notte: Night



La Terra compie **un giro completo su se stessa** in circa **24 ore**.
Man mano che la Terra ruota, ogni punto del pianeta passa dalla luce al buio: quindi in ogni punto del pianeta si alternano il dì e la notte.

COMPRENDO E IMPARO

Osserva l'immagine e completa con le seguenti parole.

ruota • dì • notte

- Nella parte su cui arrivano i raggi del Sole è ..... .
- Nella parte in ombra è ..... .
- La Terra ..... su se stessa, per questo passiamo dal dì alla notte.

La rotazione della Terra, cioè il ciclo di notte e dì, influenza il comportamento degli esseri viventi:
- durante il **dì**, il **calore** del Sole, alza le temperature, le piante assorbono la **luce** e la gran parte degli animali si **sveglia** e cerca cibo;
- durante la **notte**, senza il Sole, la temperatura si abbassa e la maggior parte degli animali si **addormenta**.



FACCIAMO INSIEME STEM

Un "Sole" in miniatura

Prendete una lampada da tavolo e una palla di polistirolo.

1. Accendete la lampada e mettete davanti la palla.
2. Osservate: nella parte illuminata è "dì" mentre nella parte in ombra è "notte".
3. Fate ruotare la palla su se stessa: se guardate un punto che prima era illuminato, pian piano diventerà sempre più in ombra, passando dal "dì" alla "notte".



LE ONDE



Quando lanci un sasso in acqua, noti che sulla superficie si formano delle **onde**.
Vedrai, dove hai lanciato il sasso, delle piccole **onde in cerchio**, che diventano cerchi sempre più grandi, più sono distanti dal punto di partenza.
Le onde hanno un punto più alto, detto **cresta** e uno più basso, detto **valle**.
Le onde si formano per la **forza** data da un **movimento**.

Onde in linea

Le onde non hanno sempre forma circolare.
Se provate a muovere una corda in alto e in basso, tenendo un lato fermo, vedrete un'onda **in linea** lungo la corda.
Anche in questo caso l'onda ha creste e valli.



COMPRENDO E IMPARO

Indica con una X i completamenti corretti.

Le onde si formano a causa di:
- ☐ un cerchio.
- ☐ un movimento.

La parte più alta di un'onda è la:
- ☐ cresta.
- ☐ valle.

SUPER SFIDA: Prepara una vaschetta piena d'acqua e prova a lasciar cadere dentro alcuni piccoli oggetti.
Osserva le onde: hanno sempre la stessa forma?
Disegna sul quaderno e descrivi a voce.

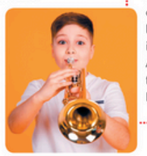
74 Esercizi p. 96

IL SUONO

Il **suono** è formato da **onde**, create dal movimento.
Per esempio, quando viene pizzicata la corda di una chitarra, questa vibra e crea delle onde.
Le onde viaggiano nell'aria e raggiungono le nostre orecchie: qui le sentiamo come suoni.



Se sei più vicino alla **fonte sonora**, cioè all'oggetto che ha prodotto il suono, le onde arrivano più forti al tuo orecchio.
Se sei più lontano, le onde arrivano più deboli.
Le onde del suono arrivano più deboli anche se tra la fonte sonora e l'orecchio ci sono degli ostacoli o delle barriere, come un muro o le mani che coprono le orecchie.



NOTIZIE CURIOSE **Il timbro**

La tua voce è unica: si dice che ognuno ha un **timbro** diverso.
La forma del corpo cambia il modo in cui si creano le onde della voce.
Anche gli strumenti musicali hanno timbri diversi: una tromba non ha lo stesso suono di un flauto.

FACCIAMO INSIEME STEM

Il palloncino che "sente" i suoni

1. A turno, due compagni si mettono uno da un lato e uno dall'altro di un palloncino gonfio.
2. Uno parla ad alta voce vicino al palloncino, senza toccarlo; l'altro appoggia la mano dall'altro lato.
3. Chi sta appoggiando la mano sente sulle dita delle vibrazioni? Sono le onde sonore della voce, che viaggiano nell'aria e fanno vibrare il palloncino.



Esercizi p. 96 75

LA LUCE



Come il suono, anche la **luce** è fatta di **onde** che si diffondono.
La luce può essere prodotta da **fonti naturali**, come il Sole, o **artificiali**, come le lampadine.
La presenza della luce ci permette di **vedere** le cose e di **distinguere i colori**.
Quando c'è un ostacolo alla propagazione della luce, si genera un'**ombra**.
Alcuni oggetti, possono **riflettere** le onde della luce, cioè farle tornare indietro: per questo riusciamo a vederci nello specchio.

SUPER SFIDA: Leggi il testo, poi completa lo schema con le parole chiave.

La **superficie dello specchio** riflette la luce e crea un'**immagine virtuale**, cioè non reale, del **soggetto reale** che le sta di fronte.



FACCIAMO INSIEME STEM

Il teatro delle ombre

Grazie alla luce e alle ombre si possono creare **proiezioni di immagini**.
Ritagliate delle forme di cartoncino (personaggi, animali, oggetti…) e incollatele su cannucce di plastica.
In una stanza buia, scegliete una parete e accendete una lampadina.
Se mettete la sagoma tra la lampadina e la parete: la sagoma funzionerà come un ostacolo per le onde della luce e proietterà un'ombra sulla parete.
Inventate delle storie con le sagome!



76 Esercizi p. 96

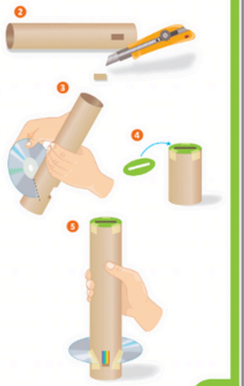
LA LUCE SI DIVIDE

La luce naturale sembra bianca, ma è **composta di diversi colori**.
Costruite questo strumento per "dividere" la luce e vedere i colori di cui è composta.

MATERIALI
- un tubo di cartone (per esempio, quello della carta assorbente da cucina)
- un CD usato
- nastro adesivo e taglierino
- righello e goniometro
- un cartoncino
- una matita



1. Segnate con una matita e il righello una linea orizzontale a pochi centimetri dal fondo e usate il goniometro per tracciare una linea inclinata di 45° gradi rispetto a quella orizzontale. Con l'aiuto di un adulto, tagliate lungo questa linea.
2. Tagliate una finestrella rettangolare (5 x 2 cm circa) sul lato opposto.
3. Inserite il CD nel taglio e fissatelo con del nastro adesivo.
4. Tagliate dal cartoncino un cerchio con una fessura sottile al centro e utilizzatelo per chiudere l'estremità del tubo più distante dal CD.
5. Puntate il lato con la fessura verso la luce e guardate nella finestrella: vedrete i colori dell'arcobaleno!



Scienze 3: il corpo umano





SCOPRO L'ESSERE UMANO

AUDIO DELL'UNITÀ

Anche **noi esseri umani apparteniamo al regno animale**:
- siamo **vertebrati**;
- siamo **vivipari** e **mammiferi**;
- siamo **onnivori**;
- respiriamo con i **polmoni**.

In queste pagine scopriremo com'è fatto il nostro corpo, con i suoi organi e apparati.

56

Organi e apparati

Gli organi sono **parti del corpo** che **svolgono funzioni specifiche**. Molte di queste funzioni sono essenziali per mantenerci in vita e perciò si chiamano **funzioni vitali**.

Hai già studiato gli **organi di senso**: sono quelli che ci permettono di conoscere il mondo che ci circonda. Ciascuno svolge un compito specifico: gli **occhi** servono per la **vista**, il **naso** per l'**olfatto**, la **lingua** per il **gusto**, le **orecchie** per l'**udito**, e la **pelle** per il **tatto**.

Quando hai studiato la respirazione degli animali, hai conosciuto la funzione dei polmoni: gli organi che svolgono la respirazione e ci permettono di assorbire ossigeno ed eliminare anidride carbonica.
Quando più organi collaborano insieme nello svolgimento di una funzione formano un **apparato** o un **sistema**: per esempio, i polmoni, insieme ad altri organi, formano l'**apparato respiratorio**.

COMPRENDO E IMPARO

Quali sono le caratteristiche dell'essere umano all'interno del regno animale? Completa con le parole chiave.

onnivori • polmoni • vertebrati • vivipari

Siamo animali ..... , siamo mammiferi quindi siamo ..... ; possiamo nutrirci di vegetali e carne, quindi siamo ..... ; respiriamo con i ..... .

Rispondi.
- Che cos'è un organo?

.....

- Che cos'è un apparato?

.....

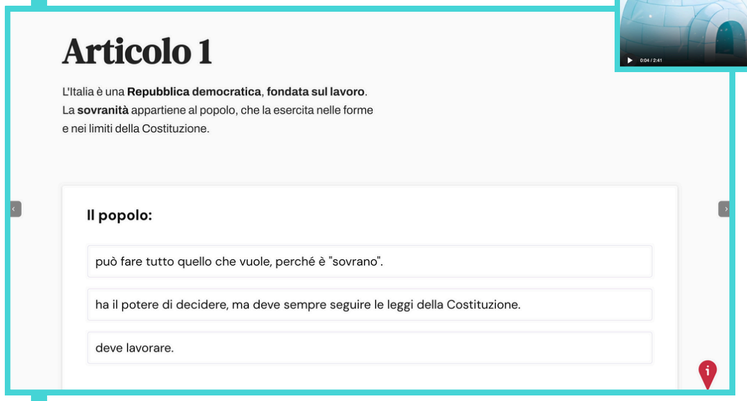
57

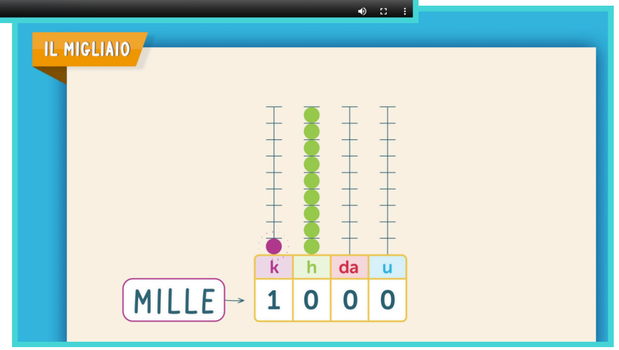
L’offerta digitale

- Libri e quaderni digitali
- Lettura assistita
- Audiotesti dei racconti inediti
- Canzoni
- Videoanimazioni delle storie del Metodo
- Videolezioni animate e interattive
- Esercizi interattivi
- Giochi interattivi
- Video di approfondimento
- Fotogallery













ORSO CURIOSO



Nel metodo una **storia unica**

Metodo in **doppia versione**: tutto maiuscolo e 4 caratteri

Percorso di **logica** nei tre anni, sia in italiano sia in matematica **Quaderno dedicato alle NIN di Storia** per la 1ª e la 2ª

All’interno dei volumi di matematica, sezione dedicata a **informatica**
Atlante delle Regioni

Didattica delle Emozioni

ORSO CURIOSO

Adesso tocca a voi!



Canzoni da cantare insieme