



CONFORME
ALLE NUOVE
INDICAZIONI 2025



DIDATTICA
INCLUSIVA

Laura Valdiserra



Con la guida
di classe 3^a,
la narrativa
di Giuditta Campello
*Mignolo, minuscolo
tra gli orchi*

Sulle orme di Milù



**GUIDA
PER
L'INSEGNANTE**

TABELLE DI PROGETTAZIONE

VERIFICHE SU DUE LIVELLI
E STRUMENTI
PER LA VALUTAZIONE

Fotocopie e permessi di riproduzione. Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume/fascicolo di periodico dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633.

Le fotocopie effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da CLEARedi, Centro Licenze e Autorizzazioni per le Riproduzioni Editoriali, Corso di Porta Romana 108, 20122 Milano, e-mail autorizzazioni@clearedi.org e sito web www.clearedi.org.

Riferimenti a marchi commerciali e siti di terze parti. Occasionalmente, possono essere visibili in questo testo nomi, confezioni e marchi commerciali di prodotti o società. L'autore e l'editore non intendono sostenere che i prodotti fotografati o citati siano migliori o peggiori di altri, né indirettamente consigliarne o sconsigliarne l'acquisto: non esiste alcun rapporto di nessun genere con i relativi produttori. I riferimenti a nomi e marchi commerciali sono da intendersi come marchi registrati dalle rispettive società anche se, per semplicità di grafia, si è omessa la relativa indicazione. L'editore fornisce – per il tramite dei testi scolastici da esso pubblicati e attraverso i relativi supporti – link a siti di terze parti esclusivamente per fini didattici o perché indicati e consigliati da altri siti istituzionali. Pertanto, l'editore non è responsabile, neppure indirettamente, del contenuto e delle immagini riprodotte su tali siti in data successiva a quella della pubblicazione, distribuzione e/o ristampa del presente testo scolastico.

Obiettivi di sviluppo sostenibile. Il contenuto di questo libro non è stato approvato dalle Nazioni Unite e quindi potrebbe non riflettere la posizione ufficiale di questa organizzazione, www.un.org/sustainabledevelopment.

Testi in formato accessibile. L'Editore promuove l'accessibilità e collabora con AID - Associazione Italiana Dislessia, Seleggio e con la Biblioteca Italiana per i Ciechi "Regina Margherita". La conformità dei prodotti e dei servizi resta disciplinata dalla normativa vigente.



FONT biancoenero®

Questo libro usa la font ad Alta Leggibilità biancoenero® di biancoenero edizioni, disegnata da Umberto Mischi.
La font è gratuita per studenti e insegnanti.

Segnalazione di errori e/o imprecisioni. La realizzazione di un libro scolastico è un'attività complessa che comporta controlli di varia natura. Essi riguardano sia la correttezza dei contenuti sia la coerenza tra testo, immagini, strumenti di esercitazione e applicazioni digitali. È pertanto possibile che, dopo la pubblicazione, siano riscontrabili errori e imprecisioni.

Mondadori Education ringrazia fin da ora chi vorrà segnalarli a:

Servizio Clienti Mondadori Education

e-mail servizioclienti.edu@mondadorieducation.it – numero verde 800 123 931

Per eventuali e comunque non volute omissioni e per gli aventi diritto tutelati dalla legge, l'editore dichiara la piena disponibilità.

Il Sistema Qualità di Mondadori Education S.p.A. è certificato da Bureau Veritas Italia S.p.A. secondo la Norma UNI EN ISO 9001.

Realizzazione editoriale

Coordinamento

Alessia Vecchio, Fabiana Polese,
Elisabetta Rolla

Redazione

Silvia Saija

Impaginazione

Studio Pagina32 (NA)

Disegni

Archivio Mondadori Education

Immagini

Getty Images © 2026

Disegno di copertina

Manuela Leporesi

Copertina

Ilaria Raboni, Chiara Vecchio

Le tabelle di progettazione di storia, geografia e scienze e le verifiche di storia, geografia e scienze sono a cura di Laura Bramati.

Hanno collaborato:

Daria Bertoni, Barbara Caravale, Beatrice Corbini, Carlo Di Brina,
Alice Galletti, Piero Gallo, Matelda Lupori, Nora Terzoli.

Contenuti digitali

Progettazione

Fabio Ferri, Nicola Barzagli

Realizzazione

Silvia Sferruzza, EICON S.r.l., IMMAGINA S.r.l.,
Lumina Datamatics, Sidecar Studio

Questo ebook contiene materiale protetto da copyright e non può essere copiato, riprodotto, trasferito, distribuito, noleggiato, licenziato, trasmesso in pubblico, o utilizzato in alcun altro modo ad eccezione di quanto è stato specificamente autorizzato dall'editore in base ai termini e alle condizioni alle quali è stato acquistato o di quanto esplicitamente previsto dalla legge applicabile. Qualsiasi utilizzo non autorizzato di questo testo, inclusi quelli connessi a tecnologie di intelligenza artificiale o all'estrazione di testo e dati, così come l'alterazione delle informazioni elettroniche sul regime dei diritti costituisce una violazione dei diritti dell'editore e dell'autore e comporta l'applicazione di sanzioni civili e penali secondo quanto previsto dalla Legge 633/1941 e successive integrazioni e modifiche.

Questo ebook non potrà in alcun modo essere oggetto di scambio, commercio, prestito, sublicenza o altrimenti diffuso o messo a disposizione di terzi senza il preventivo consenso scritto dell'editore.

Laura Valdiserra



Sulle orme di Milù



**GUIDA
PER
L'INSEGNANTE**

SULLE ORME DI MILÙ

GUIDA PER L'INSEGNANTE

5 PRESENTAZIONE **Sulle orme di Milù**

NUOVE INDICAZIONI NAZIONALI

- 7 Nuove Indicazioni Nazionali 2025 •
Un contributo alla lettura del testo
e spunti di riflessione
- 8 Aspetti salienti della premessa culturale
generale
- 11 Aspetti salienti dell'organizzazione
del curriculum di scuola
- 13 Le discipline

PRESENTAZIONE DEL CORSO

CLASSE PRIMA

- 29 **Il Quaderno dei primi giorni**
- 29 Il progetto Accoglienza
- 30 **Il volume del Metodo**
- 30 La storia del Metodo
- 44 Il metodo di apprendimento
- 44 Le prime pagine
- 44 Le vocali
- 45 Le consonanti
- 46 Verifiche
- 46 Grammatica
- 47 **Il Quaderno di scrittura**
- 48 La scrittura in corsivo
- 49 **Lecture e Grammatica**
- 49 Le operative
- 49 **PAROLE È FACILE:** il percorso sul lessico
- 50 **COMPNDERE È FACILE:** il percorso
sulla comprensione del testo
- 51 Le aperture di unità
- 52 Le verifiche di fine unità
- 53 La grammatica
- 54 **Matematica**
- 55 I numeri da 0 a 10
- 57 La storia per la presentazione dei numeri
- 63 I laboratori STEAM
- 63 Ti racconto la storia della Matematica
- 64 **Il Libro delle discipline**
- 64 Storia e Geografia: le relazioni
spazio-temporali
- 64 La storia nelle storie
- 69 Scienze e Tecnologia
- 69 **Il Quaderno di Informatica**

CLASSE SECONDA

- 70 **Lecture • Scrittura e riassunto**
- 70 Le lecture
- 71 Le aperture di unità
- 74 Le verifiche di fine unità
- 77 La scrittura
- 78 **Grammatica**
- 78 **Il Quaderno di Arte e Musica**
- 78 Arte
- 78 Musica
- 79 **Matematica**
- 79 I laboratori STEAM
- 81 **Il Libro delle discipline**
- 81 A passeggio nella storia d'Italia
- 85 Geografia
- 85 Scienze e Tecnologia

PROGETTO NARRATIVA INTEGRALE

- 86 Progetto didattico per la lettura integrale
- 86 Perché leggere romanzi per l'infanzia ad alta
voce in classe alla Scuola primaria?

VALUTAZIONE

- 88 La valutazione degli apprendimenti
dopo la legge 150/24
- 91 Italiano classe 1ª • Tabelle di valutazione con
declinazione descrittiva dei giudizi sintetici

PROGETTAZIONE • CLASSE 1ª

- 96 Italiano
- 99 Matematica
- 104 Scienze e Tecnologia
- 106 Storia
- 107 Geografia
- 108 Arte e immagine
- 110 Musica
- 110 Educazione civica

VERIFICHE • CLASSE 1ª

Verifiche equipollenti su due livelli:
standard e **semplificato e facilitato**



ITALIANO

- 114 Testi delle prove di ascolto per l'insegnante
Ciccio Porcellino • Luci nella notte

PROVE D'INGRESSO

- 116 Per incominciare
- 117 Quante storie!

VERIFICHE I QUADRIMESTRE

- 118 Ciccio porcellino
- 119 **Ciccio porcellino**
- 120 Parole
- 121 **Parole**
- 122 Parole e frasi
- 123 **Parole e frasi**
- 124 Frasi
- 125 **Frasi**

VERIFICHE II QUADRIMESTRE

- 126 Luci nella notte
- 127 **Luci nella notte**
- 128 Frasi
- 129 **Frasi**
- 130 Viva le vacanze!
- 131 **Viva le vacanze!**
- 132 Storia a pezzetti
- 133 **Storia a pezzetti**
- 134 La pizza delle chioccioline
- 135 **La pizza delle chioccioline**
- 136 Nomi, azioni e qualità
- 137 **Nomi, azioni e qualità**

MATEMATICA

PROVE D'INGRESSO

- 138 Classificare • Fare gruppi
- 139 A ognuno il suo

VERIFICHE I QUADRIMESTRE

- 140 I numeri fino a 10
- 141 **I numeri fino a 10**
- 142 Addizione
- 143 **Addizione**
- 144 Posizioni e coordinate
- 145 **Posizioni e coordinate**

VERIFICHE II QUADRIMESTRE

- 146 I numeri fino a 20
- 147 **I numeri fino a 20**
- 148 Operazioni
- 149 **Operazioni**
- 150 Problemi
- 151 **Problemi**
- 152 Percorsi e forme
- 153 **Percorsi e forme**
- 154 Misurare
- 155 **Misurare**

STORIA • GEOGRAFIA • SCIENZE

PROVE D'INGRESSO

- 156 Che cosa succede prima? E dopo?
- 157 Prima • Dopo • Alla fine
- 158 Davanti • Dietro • Sopra • Sotto
- 159 Cosa manca?

VERIFICHE I E II QUADRIMESTRE • STORIA

- 160 Le parole del tempo
- 161 **Le parole del tempo**
- 162 Il tempo ciclico
- 163 **Il tempo ciclico**

VERIFICHE I E II QUADRIMESTRE • GEOGRAFIA

- 164 Gli indicatori dello spazio
- 165 **Gli indicatori dello spazio**
- 166 Lo spazio
- 167 **Lo spazio**

VERIFICHE I E II QUADRIMESTRE • SCIENZE

- 168 I cinque sensi
- 169 **I cinque sensi**
- 170 Viventi e non viventi • Materiali
- 171 **Viventi e non viventi • Materiali**

EDUCAZIONE CIVICA

- 172 Insieme per stare bene
- 173 **Insieme per stare bene**
- 174 Non sprechiamo!
- 175 **Non sprechiamo!**
- 176 Strumenti digitali
- 177 **Strumenti digitali**

PROGETTAZIONE • CLASSE 2^a

- 178 Italiano
- 182 Matematica
- 186 Scienze e Tecnologia
- 188 Storia
- 189 Geografia
- 190 Arte e immagine
- 192 Musica
- 193 Educazione civica

VERIFICHE • CLASSE 2^a

Verifiche equipollenti su due livelli:
standard e **semplificato e facilitato**



ITALIANO

- 199 Testi delle prove di ascolto per l'insegnante
Una strana macchina • L'avventura di due amici • Il viaggio del giallo

PROVE D'INGRESSO

- 202 Una strana macchina
- 203 **Una strana macchina**
- 204 Come si scrive?
- 205 **Come si scrive?**
- 206 Ettore e il pupazzo di neve
- 207 **Ettore e il pupazzo di neve**

VERIFICHE I QUADRIMESTRE

- 208 L'avventura di due amici
- 209 **L'avventura di due amici**
- 210 Frasi e immagini
- 211 **Frasi e immagini**
- 212 Il fiore rosso
- 213 **Il fiore rosso**
- 214 Parole e frasi
- 215 **Parole e frasi**

VERIFICHE II QUADRIMESTRE

- 216 Il viaggio del giallo
- 217 **Il viaggio del giallo**
- 218 Che divertimento!
- 219 **Che divertimento!**
- 220 La trota, l'anello e il pescatore
- 222 **La trota, l'anello e il pescatore**
- 224 Scrivere senza errori
- 225 **Scrivere senza errori**

MATEMATICA

PROVE D'INGRESSO

- 226 I numeri fino a 20
- 228 Addizione e sottrazione
- 229 Forme e misure

VERIFICHE I QUADRIMESTRE

- 230 I numeri fino a 99
- 231 **I numeri fino a 99**
- 232 Operazioni
- 233 **Operazioni**
- 234 Figure solide e piane
- 235 **Figure solide e piane**
- 236 Rappresentazioni e problemi
- 237 **Rappresentazioni e problemi**
- 238 Misure e dati
- 239 **Misure e dati**

VERIFICHE II QUADRIMESTRE

- 240 I numeri fino a 999
- 241 **I numeri fino a 999**
- 242 Operazioni

- 243 **Operazioni**
- 244 Problemi
- 245 **Problemi**
- 246 Poligoni e simmetrie
- 247 **Poligoni e simmetrie**
- 248 Misure e dati
- 249 **Misure e dati**

STORIA • GEOGRAFIA • SCIENZE

PROVE D'INGRESSO

- 250 Il tempo
- 252 Lo spazio
- 253 Piante, animali e materiali

VERIFICHE I E II QUADRIMESTRE • STORIA

- 254 Il tempo
- 255 **Il tempo**
- 256 Causa e conseguenza • Tracce del passato
- 257 **Causa e conseguenza • Tracce del passato**

VERIFICHE I E II QUADRIMESTRE • GEOGRAFIA

- 258 Spazi e paesaggi
- 259 **Spazi e paesaggi**
- 260 Rappresentare oggetti
- 261 **Rappresentare oggetti**

VERIFICHE I E II QUADRIMESTRE • SCIENZE

- 262 Le piante
- 263 **Le piante**
- 264 La materia e l'acqua
- 265 **La materia e l'acqua**

EDUCAZIONE CIVICA

- 266 Come comportarsi?
- 267 **Come comportarsi?**
- 268 Le regole del bosco
- 269 **Le regole del bosco**
- 270 In rete
- 271 **In rete**

AUTOVALUTAZIONE

- 272 Tabella di autovalutazione
- 273 L'intelligenza artificiale va a scuola
- 280 HUB Scuola
- 282 Tabella dei contenuti digitali integrativi
- 286 Primariamente
- 287 Devoto-Oli Junior

SULLE ORME DI MILÙ

Sulle orme di Milù è un corso adatto a tutte le classi perché offre una **didattica inclusiva**, attenta ai bisogni di tutti i bambini e di tutte le bambine, motivante e rigorosa.

I principali punti di forza del progetto sono:

- la **narrazione**, strumento didattico capace di coinvolgere e sostenere la motivazione, presente in tutti i volumi;
- l'attenzione al **lessico**, con attività e pagine dedicate anche in ottica inclusiva, sia in Italiano sia nelle discipline;
- lo **STEAM** come approccio formativo e come strumento di inclusione;
- la **didattica inclusiva** che si realizza sia nei punti elencati sopra, sia in percorsi speciali che guidano ad acquisire **abilità e competenze fondamentali** nel percorso formativo: Comprensione del testo in Italiano, Abilità di calcolo e costruzione del sistema numerico in Matematica, Metodo di studio nelle discipline.

L'**Educazione civica** è trasversale e presente con operative e pagine dedicate nei volumi di Italiano e delle discipline.

LA STORIA DI MILÙ

In classe prima la **storia del Metodo**, scritta da Daria Bertoni, costituisce lo sfondo narrativo dell'apprendimento della letto-scrittura. Seguendo le orme di Milù, una gatta un po' magica, cinque amici vanno alla ricerca di un libro scomparso e della storia che questo narra.

Anche i **numeri**, in Matematica, sono introdotti da una storia, sempre scritta da Daria Bertoni, che ha Milù come protagonista: questo dà unitarietà al progetto e consente di introdurre conoscenze e abilità matematiche all'interno di un **contesto narrativo motivante** e dunque didatticamente efficace.

CONFIGURAZIONE

Per venire incontro alle diverse scelte didattiche dei docenti, la classe prima è disponibile in due configurazioni diverse:

CLASSE PRIMA • TUTTO MAIUSCOLO	CLASSE PRIMA • 4 CARATTERI
• <i>Quaderno dei primi giorni</i>, pp. 24 • <i>Metodo in stampato maiuscolo</i>, pp. 192 • <i>Quaderno di scrittura</i>, pp. 96 • <i>Lecture e grammatica (con linguaggi espressivi)</i>, pp. 120 • <i>Matematica con eserciziario integrato</i>, pp. 192 • <i>Libro delle discipline</i> (Storia, Geografia, Scienze, Tecnologia), pp. 96 • <i>Quaderno di Informatica classi 1-2-3</i>, pp. 48	• <i>Quaderno dei primi giorni</i>, pp. 24 • <i>Metodo quattro caratteri</i>, pp. 192 • <i>Quaderno di scrittura</i>, pp. 96 • <i>Lecture e grammatica (con linguaggi espressivi)</i>, pp. 120 • <i>Matematica con eserciziario integrato</i>, pp. 192 • <i>Libro delle discipline</i> (Storia, Geografia, Scienze, Tecnologia), pp. 96 • <i>Quaderno di Informatica classi 1-2-3</i>, pp. 48

CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
• <i>Lettere e Scrittura</i>, pp. 144 • <i>Grammatica</i> con eserciziario integrato, pp. 96 • <i>Matematica</i> con eserciziario integrato, pp. 168 • <i>Libro delle discipline</i> (Storia, Geografia, Scienze, Tecnologia), pp. 96 • <i>Quaderno di Arte e Musica</i> classi 2-3, pp. 48	• <i>Lettere e Scrittura</i>, pp. 216 • <i>Grammatica</i> con eserciziario integrato, pp. 120 • <i>Matematica</i> con eserciziario integrato, pp. 192 • <i>Storia</i> con eserciziario integrato, pp. 144 • <i>Geografia</i> con eserciziario integrato, pp. 72 • <i>Scienze e Tecnologia</i> con eserciziario integrato, pp. 72

MATERIALI E SERVIZI PER L'INSEGNANTE PER L'INTERO PROGETTO

- Due **guide al corso**: una per le classi 1-2 e una per la classe 3
- **Guida di Informatica** classi 1-2-3
- Per la classe 3, un **volume di narrativa** in formato cartaceo e digitale, corredato da attività didattiche per proporre la lettura integrale in classe. Nella guida di classe terza, tanti suggerimenti e proposte operative per impostare attività da svolgere in classe
- **Soluzioni per l'insegnante**: il libro digitale dell'insegnante propone le soluzioni degli esercizi ed è attivabile nella versione dedicata al docente di HUB Kids
- Testi semplificati per le classi 1-2-3
- Poster didattici

NUOVE INDICAZIONI NAZIONALI 2025:

UN CONTRIBUTO ALLA LETTURA DEL TESTO E SPUNTI DI RIFLESSIONE

a cura di Matelda Lupori e Nora Terzoli

*Il corso **Sulle orme di Milù** tiene conto di quanto previsto dalle Indicazioni Nazionali per il curriculum 2025 e dalle più recenti normative attualmente in vigore (Educazione civica, Valutazione...).*

1. Aspetti salienti della Premessa culturale generale*	8
2. Aspetti salienti dell'Organizzazione del curriculum di scuola	11
3. Le discipline	13
a. Italiano	13
b. Storia	15
c. Geografia	18
Istruzione integrata matematico-scientifico-tecnologica (STEM)	19
d. STEM - Matematica	20
e. STEM - Scienze	22
f. STEM - Tecnologia	23
g. Musica	24
h. Arte e immagine	25
i. Educazione motoria	26
Uno sguardo globale sulle discipline	28

* Si rimanda al testo completo del documento per le sezioni:

- **Profilo dello studente**, che descrive, in forma essenziale, le competenze riferite alle discipline di insegnamento e al pieno esercizio della cittadinanza che uno studente/una studentessa dovrebbe dimostrare di possedere al termine del primo ciclo di istruzione;
- **Obiettivi generali del processo formativo**, che delinea gli Obiettivi generali al termine della Scuola primaria e gli Obiettivi generali al termine della Scuola secondaria di primo grado per ciascuna delle competenze elencate al punto precedente.

1. ASPETTI SALIENTI DELLA PREMESSA CULTURALE GENERALE

In queste pagine ripercorriamo i passaggi fondamentali della prima sezione delle Indicazioni Nazionali seguendo la stessa scansione del documento ministeriale, dove la Premessa culturale è articolata nelle sezioni *Persona, scuola, famiglia* e *Scuola e nuovo umanesimo*, a cui segue la sezione *Finalità della scuola dell'infanzia e delle scuole del primo ciclo di istruzione*.

PERSONA, SCUOLA, FAMIGLIA

“La scuola pone le persone degli allievi al centro delle sue azioni.”

Questo è il concetto con cui si apre la Premessa culturale alle nuove Indicazioni Nazionali 2025, che va così a identificare la **scuola** come il **luogo della crescita dell'identità personale**, finalità che non può essere perseguita se non all'interno di relazioni. “La persona è identità, relazione e partecipazione”. È dunque compito della scuola far crescere l'identità personale, curando le **relazioni** e la creazione di spazi in cui vivere una **socialità collaborativa** con i pari e con gli adulti. Tale impegno formativo, soprattutto in un momento di grandi cambiamenti, non può essere perseguito in modo esclusivo dalla scuola; in quest'ottica, diventa fondamentale costruire un'alleanza con le famiglie, anche per accogliere e vagliare le nuove sfide della realtà digitale.

Scuole e famiglie in un nuovo patto di alleanza

Scuola e famiglia sono indicate dal documento come le “**colonne portanti del percorso di crescita e di apprendimento** di bambini e adolescenti”. Alla scuola viene riconosciuta la centralità nella trasmissione delle conoscenze ma resta fondamentale un'**alleanza sostanziale con la famiglia**, che, pur nel rispetto dei ruoli, non si limiti a una collaborazione per i soli aspetti documentali. Occorre quindi favorire un reale incontro con i genitori, valorizzando il patto di corresponsabilità attraverso incontri non solo all'interno della scuola, ma anche sul territorio, che aiutino a elaborare una visione educativa comune. Questa **alleanza aiuta bambine e bambini a comprendere il valore della scuola** e quindi a rispettare non solo gli adulti che vi lavorano, ma anche gli edifici. I danni a persone e cose sono infatti un segno del mancato riconoscimento del valore dell'istituzione culturale più importante del Paese.

Insegnante professionista e Magister

L'**insegnante** è chiamato/a a una **autorevolezza capace di suscitare il desiderio di apprendere** degli studenti, favorendo esperienze culturali significative. La cura della dimensione educativa all'interno della scuola chiede la costruzione di una **collegialità fattiva** in cui insegnanti, dirigenti e personale ATA vivano le loro diverse responsabilità costruendo luoghi in cui bambine e bambini possano incontrare adulti di riferimento, capaci di accogliere i loro bisogni, di riconoscere le loro identità e di favorire le condizioni per la maturazione integrale della persona.

SCUOLA E NUOVO UMANESIMO

La scuola, attraverso l'acquisizione di **conoscenze e abilità**, è chiamata a far assimilare agli studenti e alle studentesse le **competenze culturali di base**, umanistiche, scientifiche e tecnologiche, per lo sviluppo integrale della persona e dei suoi talenti. Talentì che non sono doti innate, ma espressione di **potenzialità che, per emergere, hanno bisogno di un “contesto capacitante”**. Solo un ambiente educativo è in grado, **anche in situazioni di svantaggio**, di offrire occasioni di “emancipazione personale”, in sintonia con quanto chiede il dettato dell'Art. 3 della Costituzione.

La scuola promuove quindi l'inclusione e la cittadinanza e contrasta la dispersione.

Libertà, cura di sé ed etica del rispetto

Lo studente “grazie alla scuola, impara progressivamente a governare il bene della libertà”.

La **libertà a scuola** si configura come “**possibilità di autodeterminarsi nei diritti e nei doveri**”: la

scuola è infatti il luogo dove si impara a sviluppare un **pensiero critico** e autonomo nel dialogo e nel **rispetto di tutte le diversità**, perché la libertà è anche “costruzione collettiva”.

Durante il primo ciclo di istruzione, in particolare, gli studenti comprendono che “l’educazione alla libertà [...] non è sviluppo dello studente nella libertà, ma è sviluppo della libertà nello studente”.

In questa direzione si inquadra il **valore delle “regole”** che consentono di interiorizzare il **senso del limite** e l'**etica del rispetto**, “che ha nella solidarietà e nella fraternità due luminosi fari di orientamento”. Il rispetto che si apprende in famiglia cresce a scuola in una comunicazione che sappia armonizzare identità e alterità.

Scuola che educa alle relazioni, all’empatia e al rispetto della persona

Il rispetto, come suggerito dalle *Linee guida per l’insegnamento dell’educazione civica*, ha come obiettivo il riconoscimento e la valorizzazione delle **diversità**.

Si tratta di andare oltre l’alfabetizzazione emozionale, favorendo “un’educazione del cuore che crei occasioni didattiche di esperienza di sentimenti basilari come la fiducia, l’empatia, la tenerezza, l’incanto, la gentilezza”.

A questo lavoro concorrono tutte le metodologie e tutte le discipline. È un’azione preventiva da coordinare con il territorio e tra i diversi ordini di scuola. La scuola diviene così il luogo della “*bona fides*” e del superamento degli stereotipi di genere.

Scuola che sa creare culture educative

All’interno dei profondi mutamenti del nostro tempo la **scuola** è chiamata a essere un “**luogo di elaborazione di culture educative**” attente a **tutte le dimensioni dell’umano**, che possono crescere ove si eserciti una regia pedagogica “capace di orientare le pratiche verso una visione formativa unitaria e coerente, nonché spazi autentici di collegialità e progettazione comune, in cui i docenti possano esercitare pienamente il proprio ruolo professionale, costruendo insieme percorsi didattici significativi e risposte condivise ai bisogni complessi degli studenti”.

La comunità educante genera **curricoli flessibili**, con l’apporto degli enti del territorio, delle famiglie e degli studenti e sa differenziare le attività per i diversi bisogni formativi. Si rende necessario, inoltre, **superare la frammentazione organizzativa**, l’eccessiva **burocratizzazione** per liberare tempo e risorse per il lavoro formativo.

Cura del pianeta e governo della tecnica

Come sottolineato anche dalle *Linee guida per l’insegnamento dell’educazione civica*, è fondamentale educare i giovani ai concetti di **sviluppo** e di **crescita**, soprattutto in considerazione dell’esaurimento delle risorse naturali e delle innovazioni tecnologiche e scientifiche: in particolare, oggi occorre trovare un equilibrio fra sviluppo ed etica.

Scuola che integra le tecnologie digitali con prudenza e senso critico

La scuola è chiamata a educare a un **pensiero complesso** e a un **uso etico delle tecnologie digitali**, anche per scongiurare “sovraccarico cognitivo e deconcentrazione”, oltre ai possibili rischi della rete e agli eventuali danni neurologici e psichici. “Le tecnologie digitali vanno integrate in un contesto in cui le dimensioni umane e sociali dell’apprendimento siano rafforzate e non sostituite e in cui prevalga una mediazione chiaramente orchestrata dalla persona dell’insegnante”.

Le “**competenze digitali** (intese come padronanza di uso efficace, sicuro e consapevole di dispositivi, strumenti e tecnologie digitali)” e le “**competenze informatiche**” devono essere promosse a scuola “anche attraverso l’apprendimento dei modi in cui funzionano dispositivi e piattaforme digitali, incluse eventualmente le più recenti basate sull’intelligenza artificiale (IA)”.

La scuola, presidiando il bene della libertà, ha le risorse per indirizzare tecnica e tecnologia verso un utilizzo umano.

Scrivere è... vivere. E si apprende a scuola

La **scrittura** ha un ruolo fondamentale per la promozione degli apprendimenti di tutte le discipline.

Particolare **attenzione** va dedicata **alla scrittura a mano del corsivo** e alla calligrafia. Il corsivo “agevola lo sviluppo della coordinazione oculo-manuale, allontana i bambini dagli schermi e permette di tutelare gli spazi vitali dell’esperienza concreta”, consente l’attenzione al dettaglio.

Mantenere attiva la pratica della scrittura manuale è fondamentale anche perché **aiuta la strutturazione del pensiero**, facilita l’**introspezione** e il pensiero riflessivo, educa a **concentrazione** e **lentezza**. “La didattica della scrittura assume un ruolo cruciale sin dalla scuola del primo ciclo” e particolare rilievo assume l’esercizio del riassunto.

Diventa utile, dunque, la proposta di tanti ‘esempi di scrittura’ dai quali partire per la riscrittura, come esercizio “per apprendere a scrivere e a pensare”.

Scuola che sa essere inclusiva

Il nostro Paese, a quasi cinquant’anni dall’entrata in vigore della L. 517/1977, è all’avanguardia nell’accoglienza degli alunni con disabilità.

L’Italia ha visto “l’avvio di esperienze didattiche focalizzate non più solo sulle forme metodologiche di compensazione dei ‘deficit’, ma sullo **studio delle condizioni per rendere gli ambienti scolastici più inclusivi**” puntando alla **partecipazione di tutti** gli studenti **alla vita della scuola**, non solo delle persone con disabilità o dei bisogni educativi speciali (BES), creando una “progettualità che coinvolge la scuola a più livelli, secondo direzioni di senso volte a costruire le *condizioni didattiche* di realizzazione dell’inclusione scolastica”.

Per l’integrazione degli studenti provenienti da contesti migratori, al fine di potenziare le competenze linguistiche e culturali, la scuola si avvale di mediatori linguistico-culturali e di “docenti aggiuntivi della classe di concorso 23/A (insegnamento della lingua italiana per i discenti di lingua straniera) per l’insegnamento dell’italiano nelle sezioni con un numero di studenti stranieri, che si iscrivono per la prima volta al sistema nazionale di istruzione, superiore al 20 per cento degli alunni della classe, in precedenza assegnati solo ai CPIA”.

La **personalizzazione**, elemento fondamentale per la costruzione della vera inclusione, è “paradigma antropologico che interpreta l’agire scolastico nei termini di un accompagnamento intenzionale dell’allievo a riconoscer-si capace, al di là della difficoltà, di sviluppare i suoi talenti”, attraverso gli apporti delle neuroscienze e lo strumento dell’ICF (*International Classification of Functioning*).

“Le attività personalizzate possono essere progettate secondo il **modello dell’Universal Design for Learning (UDL)**”, anche con l’ausilio delle tecnologie didattiche, per favorire un apprendimento diversificato e personalizzato mediante l’“adattamento dei materiali didattici alle esigenze degli studenti”.

Le **realità aumentate e virtuali** consentono “esperienze di apprendimento immersive e interattive, così come tecnologie assistive basate sull’IA permettono agli studenti con disabilità o con DSA di meglio partecipare alle attività educative e didattiche, garantendo pari opportunità di apprendimento”.

L’internazionalizzazione come misura di sé e conoscenza del mondo

L’internazionalizzazione **promuove “l’esperienza incommensurabile dell’incontro con l’altro da sé**, inteso nei termini di saperi, relazioni, luoghi, identità diverse. E tale incontro è generativo di crescita personale, consapevolezza e arricchimento formativo”.

“L’insegnamento delle lingue straniere – a partire dalla Scuola primaria – si configura come strumento pedagogico privilegiato per favorire il confronto con l’alterità, accedere a saperi diversi-

ficati e sviluppare competenze multilinguistiche, in linea con la Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea del 22 maggio 2018”.

Esperienze “che attivino il confronto tra realtà scolastiche, attraverso **programmi di gemellaggio e partenariato**, nonché metodologie innovative come il **CLIL** e l'uso consapevole delle **tecnologie digitali** per l'apprendimento collaborativo” sono incoraggiate in quanto favoriscono “lo sviluppo di capacità relazionali, autonomia, curiosità e consapevolezza del proprio ruolo all'interno di comunità sempre più interconnesse”.

Scuola ed educazione finanziaria, assicurativa e previdenziale

L'educazione finanziaria stimola conoscenze e competenze che consentono di operare scelte ponderate in un mondo caratterizzato dalla crescente complessità del sistema finanziario, dall'affermazione di strumenti offerti dalla finanza digitale, dalla frammentarietà del mercato del lavoro. Per questa ragione, l'educazione scolastica non può prescindere da quella finanziaria, che rientra nell'ambito dell'Educazione civica.

FINALITÀ DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA E DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

“L'ordinamento scolastico tutela la libertà di insegnamento (art. 33) ed è centrato sull'autonomia funzionale delle scuole (art. 117)”. La **libertà d'insegnamento** prende forma in una professionalità **definita** anche da “**vincoli deontologici chiari**”, quali il rispetto del curriculum nazionale, “la trasparenza valutativa, la collegialità e l'impegno per l'inclusione”, senza escludere la **necessità di personalizzare e individualizzare i percorsi formativi** per consentire a tutti gli studenti l'apprendimento e la crescita delle diverse potenzialità.

In nome dell'autonomia le scuole statali e paritarie sono chiamate a elaborare il curriculum nel rispetto delle norme generali definite dallo Stato. Le Indicazioni Nazionali definiscono “il Profilo dello studente, gli obiettivi generali del processo formativo, gli obiettivi specifici di apprendimento e le relative competenze attese degli allievi per ciascun campo di esperienza e disciplina unitamente a suggerimenti riferiti alle conoscenze”.

Nella scuola italiana è applicato il quadro delle competenze-chiave per l'apprendimento permanente delineato nella Raccomandazione del Consiglio UE del 22/5/2018 e, come da Raccomandazione del Consiglio UE del 2/11/2023, l'insegnamento dell'Informatica è introdotto fin dall'inizio dell'istruzione obbligatoria.

L'impegno per l'acquisizione di queste competenze nell'intera Europa non coincide con un unico modello, anzi favorisce una pluralità di espressioni in un orizzonte di “educazione permanente, per tutto l'arco della vita”.

2. ASPETTI SALIENTI DELL'ORGANIZZAZIONE DEL CURRICOLO DI SCUOLA

Un dispositivo per ‘pensare’ l'insegnamento

Le nuove Indicazioni Nazionali “propongono un cambio di paradigma rimettendo al centro la valorizzazione delle conoscenze che sono la base fondamentale dello sviluppo delle competenze identificate nel Profilo dello studente” e sottolineano il **binomio inscindibile tra conoscenze e competenze**. Queste ultime, infatti, si raggiungono grazie alla scelta di contenuti che siano elementi qualificanti dei saperi fondamentali.

Non multa, sed multum

Nella costruzione dei curricula verticali, parte essenziale del PTOF, le diverse istituzioni scolastiche, valorizzando l'autonomia, sono chiamate a identificare in un lavoro collegiale “le conoscenze essenziali”, secondo il principio del “*non multa, sed multum*”. Non è **importante** insegnare tante

cose nelle diverse discipline, quanto **fornire “conoscenze rilevanti** (sul piano culturale), **significative** (sul piano scientifico), **essenziali** (sul piano formativo).”

Per individuare i nuclei fondanti, il dispositivo del curriculum propone **quattro domande-guida**:

- Quali obiettivi conseguire?
- Quali esperienze allestire per far sì che gli obiettivi di apprendimento vengano conseguiti?
- Come possono essere organizzate efficacemente le esperienze?
- Come accertare che gli obiettivi siano stati raggiunti?

Si tratta di domande a cui ogni istituzione scolastica, facendo tesoro della propria autonomia e nel riferimento delle conoscenze, abilità e competenze attese prescritte dalle Indicazioni Nazionali, è chiamata a rispondere per costruire non un curriculum formale, ma qualcosa di “reale e vissuto”, inserito in un contesto territoriale e capace di rispondere ai bisogni formativi e di apprendimento degli studenti.

La valutazione. Un atto di valorizzazione

La **valutazione** è un **processo “complesso, dinamico, collegiale e multidimensionale**, che accompagna lo studente nella costruzione della propria identità e nel riconoscimento delle proprie potenzialità”.

La valutazione, come richiamato dall’art. 1 del Decreto Legislativo n. 62 del 2017, “documenta lo sviluppo dell’identità personale degli studenti e promuove l’autovalutazione”. Come “atto pedagogico, culturale e regolativo”, la **valutazione** non può essere ridotta a misurazione ed è **finalizzata “a far emergere progressi, criticità e potenzialità inespresse”**, anche attraverso il ricorso al feedback e alla **valutazione formativa**.

Quest’ultima rappresenta un processo che **accompagna costantemente l’insegnamento e l’apprendimento**, fornendo sostegno e orientamento, e non può essere assimilata alla valutazione sommativa, finalizzata invece a fornire “un bilancio complessivo delle competenze acquisite”.

“Nelle sue diverse articolazioni – diagnostica, iniziale, formativa in itinere, autovalutativa, metacognitiva, finale” la **valutazione consente** perciò **di leggere il cammino di apprendimento** non solo dei saperi disciplinari, ma anche delle **competenze trasversali** e favorisce “la consapevolezza metacognitiva dei propri punti di forza e delle proprie aree di miglioramento”, evitando così il rischio di una valutazione frammentaria, incapace di restituire un “percorso unitario e trasformativo”.

La **documentazione** e l’**osservazione** sono prerequisiti fondamentali per la valutazione, “in quanto consentono di raccogliere, organizzare e interpretare dati, sulla base di specifici indicatori”, che traducono concetti teorici in elementi osservabili. “L’osservazione, accompagnata da strumenti adeguati (ad es. rubriche, griglie di osservazione, scale ecc.), favorisce la costruzione di criteri intersoggettivi” utili anche per la comunicazione con gli studenti e le famiglie, nell’ottica della costruzione della già citata alleanza tra contesto scolastico e familiare, e valorizza una prassi valutativa come “processo collegiale”. Allo stesso modo, la **certificazione** delle competenze “rappresenta il momento in cui il profilo dello studente trova espressione e sintesi”, sostenendo l’orientamento verso il futuro.

Gli insegnanti, veri *curriculum makers*, sono chiamati a elaborare percorsi didattici e valutativi che non solo rispondano al curriculum di Istituto e alle Indicazioni Nazionali e concorrano alla definizione del profilo educativo in uscita, ma rispettino anche le peculiarità dei contesti locali e le peculiarità di studentesse e studenti.

La **valutazione** deve essere un **momento di dialogo**, sempre finalizzato alla crescita e al miglioramento degli studenti.

3. LE DISCIPLINE

Per ciascuna disciplina, le Indicazioni Nazionali 2025 definiscono:

1. **perché si studia...**, cioè la contestualizzazione e il ruolo culturale della disciplina;
2. **competenze attese**;
3. **obiettivi specifici di apprendimento (osa)** al termine delle classi terza e quinta;
4. **conoscenze**.

Le Indicazioni Nazionali 2025 introducono, rispetto alle precedenti, **elementi nuovi** che non possono essere trascurati nell'articolazione dei curricoli di istituto e nelle progettazioni dei docenti. Non si tratta però di cancellare il lavoro e l'esperienza professionale degli ultimi anni, quanto di rileggerla e valorizzarla alla luce del nuovo documento.

È bene ricordare che **competenze e obiettivi specifici di apprendimento** rivestono una **prescrittività** che non può essere trascurata, mentre l'elenco delle conoscenze non ha carattere vincolante; si tratta piuttosto di un insieme di suggerimenti, all'interno dei quali il docente è chiamato a individuare un percorso capace di rispondere ai bisogni di apprendimento dei suoi giovani studenti e studentesse.

Proseguiamo con una riflessione sui cambiamenti apportati, materia per materia, dalle nuove Indicazioni Nazionali.

a. ITALIANO (LINGUA E LETTERATURA)

Lingua

Il cambiamento di prospettiva introdotto dalle Indicazioni Nazionali 2025 per Italiano si focalizza sulla **ricerca** e la **valorizzazione dei meccanismi strutturali** che regolano il funzionamento della lingua. L'approccio mira a spiegare l'esistenza e la gerarchia delle "regole" e a dimostrare l'importanza imprescindibile della **sintassi**, distinguendosi in modo netto da una didattica che predilige un'idea di lingua come fenomeno meramente spontaneo. La lingua italiana, infatti, costituisce il **primo e fondamentale strumento di comunicazione** e di accesso a ogni forma di conoscenza. Essa rappresenta un mezzo decisivo per l'esplorazione del mondo circostante, per l'organizzazione logica del pensiero e per la riflessione critica sia sull'esperienza diretta che sul sapere tramandato di generazione in generazione. La scuola, in quanto istituzione formativa, detiene il compito cruciale di valorizzare questo patrimonio linguistico inestimabile.

È essenziale comunicare agli allievi non solo il valore intrinseco, ma anche il significato profondo della lingua, sottolineando la **necessità di un'adeguatezza qualitativa** richiesta dalla sua stessa funzione sociale. Nel primo ciclo di istruzione, fin dalla prima classe della Scuola primaria, si chiede come obiettivo irrinunciabile l'acquisizione sicura e solida degli strumenti dell'**alfabetizzazione di base**. Successivamente, si avvia in modo sistematico il percorso che conduce all'**alfabetizzazione funzionale**.

Questo percorso prevede un'attenzione particolare e mirata alla **competenza metalinguistica** e, in senso più ampio, alla **grammatica**.

La grammatica non è da intendersi come un mero elenco di norme astratte da memorizzare, ma come un insieme dinamico di **regole strutturali** di cui l'alunno/a deve sapersi avvalere. Queste regole non servono solo alla correttezza formale, ma soprattutto a permettere l'adattamento consapevole e flessibile della lingua alle diverse situazioni comunicative, sia scritte che orali.

Si attribuisce grande rilevanza all'acquisizione dell'**ortografia**, che deve avvenire in modo sicuro e naturale durante i primi anni della Scuola primaria. La forma scritta, nella sua natura di testo pubblico, ovvero condiviso con docenti, compagni e compagne, necessita di aderire a **elementari**

norme formali. È indispensabile quindi, fin dai primi anni di istruzione, che gli allievi si appropriino di tali norme, incluse la grafia comprensibile, la chiara strutturazione del testo e il rispetto dei margini.

La **padronanza della lingua** italiana è, in sintesi, la chiave di volta per lo **sviluppo cognitivo** completo, l'**identità culturale** e l'effettivo **esercizio della cittadinanza**. Essa garantisce infatti che gli studenti e le studentesse siano in grado di leggere, interpretare e partecipare attivamente al contesto culturale e sociale in cui vivono e riveste una particolare importanza nel processo di inclusione degli alunni e delle alunne di origine straniera.

Letteratura

Finalità essenziale della letteratura a scuola è la **scoperta del gusto per la lettura**, dalla quale discende la possibilità di avere strumenti per “capire meglio sé stessi e il mondo”. I testi consentono di saggiare e affinare “le capacità di comprensione e di interpretazione degli studenti”. La **letteratura** è vista quindi come uno **strumento per la crescita personale** e l'**interpretazione della realtà**, in sintonia con l'idea della narrazione come forma di pensiero. Si privilegia un **approccio dinamico e dialogico alla letteratura**, valorizzando il ruolo attivo degli studenti come “interroganti” e il confronto, guidato dal docente, di punti di vista diversi per la costruzione collettiva del significato. La letteratura non ha quindi come obiettivo la nascita di “piccoli critici letterari”, si tratta piuttosto di **educare ad apprezzare i testi**, a saperne parlare e possibilmente a iniziare ad amarli. Questo approccio è finalizzato alla **formazione di individui critici e consapevoli**, in linea con l'idea di una scuola che non si limita a trasmettere nozioni, ma che contribuisce alla crescita personale e civica degli studenti.

Il testo letterario è inoltre la **premessa per la conoscenza dei testi non letterari** che gli studenti incontreranno nel loro futuro di cittadini.

Indicazioni metodologiche

Lingua

Si invita a un approccio all'insegnamento della lingua orientato alla **comprensione** profonda, alla **produzione** consapevole, al **coinvolgimento attivo** degli studenti e alla **rilevanza civica** delle competenze linguistiche e narrative.

Per lo studio della **grammatica** si suggerisce che le **classi di parole** siano **presentate attraverso esercizi pratici e osservazioni induttive**, facendo ricorso solo successivamente e in modo equilibrato a definizioni e tassonomie. Anche l'introduzione alla terminologia linguistica si realizza attraverso esercizi pratici e in situazioni comunicative non artificiose. Centrale è il valore del **verbo** come “chiave per cogliere la struttura della frase”.

Letteratura

Si raccomanda, per imparare a leggere e scrivere correttamente, di **fare ricorso non a testi strumentali**, ma a **testi “integralmente letterari”** anche poetici. Nella parte delle nuove Indicazioni dedicata alle conoscenze vengono citati alcuni autori di opere significative per i bambini e le bambine, precisando che si tratta solo di esempi. Resta infatti all'insegnante la **responsabilità della scelta dei testi** per il gruppo dei suoi giovani studenti.

Nella Scuola primaria si chiede inoltre la **lettura integrale di almeno due brevi testi**, da leggersi parzialmente anche in classe, a cui far seguire una “discussione collettiva, anche aiutandosi con immagini e brevi filmati, ed evitando invece forme coercitive di rielaborazione scritta o ‘scheda’”. Si suggerisce anche di proporre la lettura di brevi testi a piccoli gruppi per stimolare la riflessione e per favorire il confronto.

Punti di attenzione

- Centralità della **competenza linguistica trasversale**: l'Italiano è esplicitamente definito come una competenza di base che attraversa tutte le discipline.
- **Educazione al rispetto linguistico**: la lingua è vista come **strumento** etico e civile **per la convivenza democratica**.
- Focalizzazione sull'**approccio strutturale alla lingua**: l'approccio didattico è articolato attorno alla **competenza metalinguistica** e alla grammatica intesa come insieme di **regole strutturali e gerarchiche**, in alternativa all'idea di lingua come fenomeno spontaneo.
- **Centralità dell'alfabeto**: viene introdotto in modo esplicito l'obiettivo di enunciare le **26 lettere dell'alfabeto**.
- Necessità della **doppia grafia manuale**: si esplicita l'obiettivo di scrivere sia in **stampatello** sia in **corsivo**.
- **Dettaglio sui fonemi e grafemi difficili**: si richiede in modo specifico di scrivere e conoscere i fonemi e grafemi difficili che non hanno corrispondenza biunivoca, con esempi concreti come la distinzione tra *è* (verbo) e *e* (congiunzione) e l'uso dell'*h* in *ho* (verbo).
- Specificità dell'**interpunzione**: l'obiettivo sull'interpunzione per la classe terza viene esteso per includere in modo esplicito l'uso del punto e virgola, dei due punti e delle virgolette per introdurre il discorso diretto.
- **Focus sulla regola di elisione**: si esplicita l'obiettivo di conoscere la funzione dell'**apostrofo** come segno di elisione (e di distinguerlo dall'accento grafico) e le relative **regole di accento ed elisione**.
- **Introduzione a tempi e modi verbali**: si fa riferimento, tra gli obiettivi al termine della classe terza, alla conoscenza e all'uso corretto dei **tempi e dei modi verbali a cominciare dall'indicativo** "per indicare il presente, il futuro e le gradazioni del passato".
- Focus sulla **funzione dei testi**: andando oltre la comprensione di informazioni si chiede di riconoscere la funzione del testo (es. descrivere, narrare, fornire istruzioni).
- **Produzione funzionale e organizzazione**: si esplicita l'obiettivo di saper **registrare e organizzare dati e istruzioni**. Questo passaggio concretizza l'orientamento verso l'alfabetizzazione funzionale e trasversale, preparando lo studente all'uso della lingua per scopi pratici e procedurali.
- **Memorizzazione**: le Indicazioni fanno riferimento alla memorizzazione di **testi poetici** e all'apprendimento di **semplici tecniche di memorizzazione**, citando esplicitamente le **mappe mentali**.
- **Regole di formato e presentazione del testo**: si indica una chiara aspettativa sul rispetto delle **norme formali elementari** per i testi destinati a essere pubblici, quali la grafia comprensibile, la **chiara strutturazione** e l'osservanza dei margini.
- **Ampliamento dei tipi di testo**: le nuove Indicazioni includono testi digitali, multimediali e interattivi, oltre ai generi tradizionali.
- Valorizzazione della **lettura espressiva e ad alta voce**: già negli obiettivi al termine della classe terza si fa riferimento a "leggere in silenzio e a alta voce".
- Rafforzamento della **dimensione orale**: l'interazione verbale e la capacità di dialogo sono obiettivi già al termine della classe terza.
- **Rapporto con la letteratura**: i testi d'autore sono funzionali non solo allo sviluppo del lessico e alla comprensione, ma all'educazione globale della persona.
- **Attenzione alle fragilità linguistiche**: si sottolinea il valore dell'inclusione di alunni e alunne con background linguistici diversi.

b. STORIA

Lo studio della Storia, come ricorda Claude Lévi-Strauss, "ci serve a legittimare o a criticare l'evoluzione della società in cui viviamo e a dare una direzione al suo futuro. Noi interiorizziamo la nostra storia, ne facciamo un elemento della nostra coscienza morale". La Storia "consiste nel pensare

i fatti” rispetto alla loro origine, ai nessi e alle conseguenze. Le Indicazioni vedono nell'**indagine delle cause dei fatti** e nella loro interazione con i diversi ambienti elementi metodologici fondamentali per l'insegnamento della Storia.

Un'ampia sezione delle Nuove Indicazioni è dedicata alla **presentazione** e alla genesi del **concetto di Storia nel mondo occidentale**, di cui si sottolinea il nesso con la formazione dell'identità del cittadino.

La genesi della visione della Storia nel mondo occidentale viene fatta risalire alle opere di Tucidide ed Erodoto, nel V secolo a.C., per poi essere consolidata con gli apporti culturali dell'antica Roma. “Da lì ha preso avvio l'attenzione alla struttura del potere, a valutare realisticamente i rapporti di forza tra gli attori in campo, ai nessi intercorrenti tra i diversi ambiti dell'agire sociale. Così come già in quelle lontane pagine ci imbattiamo nella **partecipazione da parte dello storico narratore alle vicende narrate**, nella franca manifestazione del proprio giudizio su di esse, che così diviene **uno dei centri animatori del racconto**”.

A questo **modello narrativo** va ascritta l'idea della **Storia come “ammaestramento per l'azione”** e quindi il suo **nesso con la politica**. Si tratta di caratteristiche che saranno confermate dall'affermazione del Cristianesimo, che legge nella Storia una prospettiva di senso e anche dal successivo processo di laicizzazione attraverso l'idea del progresso, fino ad arrivare nel XIX secolo al riconoscimento e alla diffusione dei diritti dell'uomo e dei principi costituzionali, accompagnati dalla continua crescita economica e del benessere.

Si afferma così un forte **nesso tra Storia ed educazione politica**, dapprima in Occidente e poi progressivamente in tutti gli altri Paesi.

L'insegnamento della **Storia** riveste un **ruolo fondamentale all'interno dei curricula scolastici**. “La storia costituisce il principale strumento tanto per conoscere come si è formata la nostra civiltà, per comprenderne le caratteristiche di fondo e i valori, che per inquadrare al tempo stesso le vicende della scena mondiale e i rapporti di questa con l'Occidente”, non tralasciando un giudizio morale sull'oggetto del suo racconto.

Obiettivo fondamentale dell'insegnamento della Storia, in ogni ordine di studi, consiste nel guidare gli studenti a **non assolutizzare il “qui e ora” della contemporaneità**, ma a concepirlo piuttosto come una tappa tra il cammino del passato e la dimensione del futuro.

Indicazioni metodologiche

L'insegnamento della Storia alla Scuola primaria mette al centro le **origini della civiltà occidentale** come **risorsa per lo sviluppo dell'identità della persona e del cittadino** e per **favorire l'integrazione** dei giovani che provengono da altre culture, “integrazione che dipende anche, in modo determinante, dalla conoscenza dell'identità storico-culturale del paese in cui ci si trova a vivere”. Le nuove Indicazioni chiedono di privilegiare nell'insegnamento della Storia un **approccio narrativo**, libero dal nozionismo, evitando di “mirare all'obiettivo, del tutto irrealistico, di formare ragazzi (o perfino bambini!) capaci di leggere e interpretare le fonti, per poi valutarle criticamente magari alla luce delle diverse interpretazioni storiografiche”.

“È necessario, pertanto, che i discenti apprendano solo **quanto è stato davvero determinante**, che sappiano **elaborare e connettere logicamente** le loro **conoscenze**, **esprimerle con appropriata capacità di verbalizzazione**”. L'insegnamento della Storia deve quindi promuovere l'elaborazione e la capacità di connettere le conoscenze e di saperle esprimere.

Gli obiettivi del primo ciclo della Scuola primaria suggeriscono metodologicamente l'**opportunità di accostare bambini e bambine** innanzitutto **agli ambienti a loro più vicini**, al proprio paese, alla propria città e di introdurli ad alcuni principi fondamentali della vita pubblica italiana. Non va poi trascurata la **familiarità con la linea del tempo** e la **conoscenza della civiltà mediterranea e del Vicino Oriente**.

Punti di attenzione

- Centralità dell'**identità culturale** e del **patrimonio storico**: si attribuisce alla Storia la funzione di costruire la consapevolezza delle radici culturali italiane ed europee.
- **Riorganizzazione della progressione temporale**: si stabilisce che lo studio della “storia sistematica” inizi in classe terza primaria, dopo la fase propedeutica dei primi due anni.
- Acquisizione degli **strumenti concettuali** ed enfasi sulla “**profondità temporale**” (classi 1 e 2): nei primi due anni si chiede la familiarizzazione esplicita con **strumenti concettuali** fondamentali come la **periodizzazione** e la **linea del tempo**, con la dimensione della **profondità temporale** e con i **luoghi** delle successive *vicende propriamente storiche*.
- **Approccio metodologico anti-nozionistico** (primo triennio): riduzione dell'enciclopedismo curricolare privilegiando la comprensione di processi e trasformazioni significative, rispetto all'accumulo di date o eventi.
- Attenzione alla **qualità espressiva e alla verbalizzazione** (classe terza): occorre curare non solo l'elaborazione e la connessione logica delle conoscenze, ma anche la capacità di **esprimerle con appropriata capacità di verbalizzazione**.
- **Visione integrata delle civiltà antiche**: lo studio del mondo antico, pur essendo un obiettivo del quinquennio, indica la necessità per la classe terza (anno in cui inizia lo studio della “*storia vera e propria*”) di gettare le basi per una visione delle prime civiltà come “**strettamente intrecciate**”.
- Ruolo del **racconto** e della **narrazione**: si evidenzia la centralità della narrazione storica come modalità di comprensione e interiorizzazione del passato.
- Rapporto con l'**Educazione civica**: la Storia è esplicitamente legata alla formazione del cittadino consapevole, promuovendo riflessioni su diritti, doveri e valori democratici.

Le conoscenze

A differenza di quanto avviene per tutte le altre discipline all'interno delle nuove Indicazioni Nazionali, per la Storia il **documento elenca le conoscenze per ogni anno scolastico**, accorpando solo il primo e il secondo anno della Scuola primaria. Resta comunque al docente, nella sua progettazione didattica, la possibilità di integrare e di modificare i contenuti.

Nel **biennio del primo ciclo** della Scuola primaria le conoscenze fanno riferimento non solo ai **luoghi** e alle **istituzioni più vicine** alle esperienze di bambini e bambine, ma chiedono, per iniziare a conoscere il mondo occidentale, la **conoscenza di personaggi e vicende** tratte dalla **Bibbia**, dall'**Iliade**, dall'**Odissea** e dall'**Eneide**.

In sintonia con l'indicazione di favorire un approccio narrativo per la conoscenza storica si propongono inoltre **racconti per illustrare il processo di formazione dello Stato italiano**, soprattutto nel Risorgimento e nella Resistenza. È bene ricordare che gli **episodi menzionati** nel documento sono citati **a titolo puramente esemplificativo** e non sono prescrittivi: la scelta di quali racconti affrontare è lasciata al docente, anche in base all'esperienza del bambino e al territorio in cui vive. Non va trascurata l'introduzione ai **concetti basilari dell'essere cittadini e cittadine**.

Le nuove Indicazioni ricordano che **lo studio della Storia in senso proprio inizia al terzo anno** della Scuola primaria ed effettivamente solo a partire da questo momento si cominciano a elencare contenuti specifici quali, per esempio, la nascita della scrittura e le civiltà antiche del Mediterraneo e del Vicino Oriente.

Si riporta di seguito l'elenco delle conoscenze contenuto nelle nuove Indicazioni per i primi anni della Scuola primaria:

I e II anno

- La mia famiglia.
- La mia città, paese, quartiere: i luoghi più importanti (uffici pubblici, luoghi d'arte, monumenti, piazze e loro significato).

- Personaggi e vicende ricavati da Bibbia, Iliade, Odissea, Eneide (in forma molto semplificata) per conoscere le radici della cultura occidentale.
- L'Italia: sua raffigurazione geografica per ricercare sulla carta geografica luoghi conosciuti o sentiti nominare dagli alunni.
- L'Italia: il mare, la montagna, la campagna, nell'esperienza degli alunni.
- Chi governa il tuo comune e che cosa decide.
- Il racconto in breve della nascita dell'Italia: da molti Stati regionali ad una nazione libera e indipendente.
- Mameli e l'inno nazionale (spiegazione del contenuto), poesie e canti del Risorgimento.
- Racconti ricavati dalle vicende del Risorgimento e della Resistenza a scelta degli insegnanti e collegati a riferimenti territoriali e all'esperienza dei bambini (es. di contenuti: Piccola vedetta lombarda, i martiri del Belfiore, le 5 Giornate di Milano, Anita Garibaldi, Salvo d'Acquisto, altri protagonisti di eroismo e di virtù civili nella Resistenza).
- Essere cittadini: nozioni basilari sul significato di Costituzione, diritti, elezioni e tasse.

III anno

- La comparsa dell'uomo sulla terra.
- Le fasi iniziali della civilizzazione: dall'età della pietra alla rivoluzione neolitica.
- La nascita e l'importanza della scrittura.
- Vari tipi di scrittura.
- Le civiltà dell'antichità nel Mediterraneo e nel Vicino Oriente.

c. GEOGRAFIA

Nel documento si intersecano i “riferimenti classici” che hanno segnato nel tempo l'insegnamento della Geografia con la sottolineatura dedicata ai temi della **sostenibilità** e alla **tutela dell'ambiente**.

Nelle nuove Indicazioni le **conoscenze** “di geografia fisica, politica, umana, ed economica nelle diverse scale geografiche: spazi vissuti, comuni, regioni, Italia, Europa e mondo” sono considerate **strumenti** per la formazione dell'**identità** e per la promozione di una **cittadinanza consapevole**.

Centrali nell'insegnamento sono il “**codice della geo-graficità**” e l'acquisizione delle **diverse scale geografiche**, dal locale al mondo.

“La matrice teorica di riferimento ha i suoi assi cardine nei concetti di **paesaggio, transcalarità e territorializzazione**”.

La lettura trasversale di obiettivi e conoscenze propone la centralità del **sapersi orientare negli spazi fisici**, a partire da quelli scolastici, i più vicini all'esperienza di bambini e bambine. Particolare attenzione viene riservata all'acquisizione degli **strumenti della Geografia**: carte di varia natura, comprese quelle soggettive e riferimenti topologici, oltre alla capacità di cogliere le diverse relazioni e dinamiche: da quella sociale e culturale, fino al riconoscimento del **legame emozionale generato da luoghi e paesaggi**. I temi della Geografia fisica (con la conoscenza delle regioni e delle città italiane in relazione con l'Europa e il Mediterraneo) si intersecano con elementi legati al rapporto uomo-ambiente. Resta fondamentale nella didattica anche la cura per l'**acquisizione** degli elementi essenziali del **linguaggio della Geografia**.

Le Indicazioni identificano nella metodologia delle “**forme di apprendimento attivo**” la strada per arrivare al raggiungimento degli Obiettivi Specifici di Apprendimento.

Centrali sono “le questioni che legano la vita umana alla natura” e quindi al **rispetto** e all'**osservazione degli ambienti naturali**, anche grazie alla valorizzazione dell'**Outdoor Education**. Nell'insegnamento della Geografia riveste un ruolo importante la **conoscenza dei linguaggi** e degli **stru-**

menti per descrivere il mondo, in particolare la cartografia e le rappresentazioni digitali, senza tralasciare altre risorse quali “le fonti scritte, il testo letterario, le opere d’arte, le fotografie, gli audiovisivi e i prodotti multimediali, i dati statistici”.

Punti di attenzione

- **Obiettivi specifici di apprendimento:** sono articolati in Orientamento, Linguaggio, Paesaggio e territorio, Relazioni e dinamiche, Organizzazione territoriale. La ripartizione suggerisce un quadro metodologico sistematico.
- **Riferimenti teorici fondamentali: Paesaggio, Transcalarità e Territorializzazione**, che si possono rintracciare fin dalle prime classi. Particolare rilevanza assume anche la “**capacità di pensare spazialmente**”.
- Proposta dell’**Outdoor Education**: la valorizzazione degli spazi esterni promuove l’osservazione e il rispetto degli ambienti naturali.
- Sviluppo dell’**intelligenza naturalistica**: si tratta di favorire la **relazione tra la condizione personale** e quella degli **altri esseri viventi** (piante e animali), un approccio più articolato rispetto al “tradizionale” rapporto uomo-ambiente.
- Sottolineatura del **rapporto locale-globale (transcalarità)**: sin dai primi anni della Scuola primaria si indica la necessità di collegare la vita dell’alunno dallo “spazio vissuto del proprio quartiere o comune” alla dimensione europea e mediterranea. Si sottolinea l’idea di transcalarità già nella fase fondativa dell’apprendimento geografico.
- Rafforzamento della **cittadinanza e conoscenza nazionale**: si evidenzia come la piena cittadinanza non possa prescindere dalla conoscenza dei principali **dati** geografici del proprio comune, della propria regione e dell’intero Paese.
- **Aggiornamento degli strumenti della geo-graficità**: si fa riferimento alla comparazione continua di carte geografiche anche digitali, globi, immagini satellitari con le immagini dei Sistemi Informativi Geografici (GIS).

ISTRUZIONE INTEGRATA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA (STEM)

Le nuove Indicazioni presentano l’assoluta novità di una sezione STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Matematica), in cui si propone un insegnamento innovativo e integrato di tali discipline, che viene spiegato in modo esteso e poi sintetizzato in alcuni punti fondamentali, indicati dal testo stesso come *Aspetti innovativi degli obiettivi di apprendimento* e che ricordiamo di seguito.

- Introduzione dell’**Informatica fin dalla Scuola primaria**: per fornire agli studenti le competenze necessarie a **comprendere il mondo digitale** e promuovere un **uso responsabile della tecnologia**.
- **Visione integrata delle discipline scientifiche**: per abituare gli studenti a concepire il **sapere matematico-scientifico** come una **rete integrata** di competenze in cui varie discipline forniscono un apporto culturale, scientifico e metodologico, integrandosi tra loro. Nell’introduzione si suggerisce anche di superare la frammentazione disciplinare collegando le materie STEM con l’arte e le discipline umanistiche, per un apprendimento olistico e creativo.
- Potenziamento di una **didattica basata su esperimenti e attività laboratoriali**: viene sottolineata l’importanza di un **approccio laboratoriale**, in cui l’alunno è protagonista attivo, sperimentando, collaborando e riflettendo, per un **apprendimento significativo**.
- Maggiore attenzione verso tematiche di **Educazione civica**: per sviluppare competenze di cittadinanza attiva e acquisire la **capacità di vagliare criticamente**, seppure a livello elementare, gli aspetti connessi con le **problematiche ambientali**, comprendendo l’importanza di preservare le risorse naturali e di ricercare soluzioni sostenibili.
- Maggiore attenzione alla **prospettiva storica**: per far **comprendere l’evoluzione delle discipline** e valorizzare il contributo femminile per **contrastare i pregiudizi di genere**.

La verticalità del percorso STEM

La centralità dell'approccio STEM richiede una continuità verticale, che si adatti alle specificità di ciascun ordine scolastico. Gli studenti sperimentano questa impostazione già alla Scuola primaria, con un **approccio esplorativo e osservativo**, che verrà poi approfondito nella Scuola secondaria di primo grado. Le Indicazioni Nazionali descrivono le peculiarità dei due percorsi. In particolare, la **Scuola primaria**, in continuità con la Scuola dell'infanzia, pone le **basi per lo sviluppo** progressivo delle capacità di astrazione contribuendo a costruire, anche grazie alla grande plasticità cerebrale di questa età, significati profondi in Matematica, Scienze e Tecnologia.

La Scuola primaria è fondamentale perché getta le basi per le competenze matematico-scientifico-tecnologiche, creando un ambiente sereno e inclusivo.

L'obiettivo è **stimolare l'interesse attraverso esperienze concrete**, in un percorso che va **dal concreto** al pittorico fino **all'astratto**, coltivando le basi cognitive e la fiducia necessarie per affrontare le sfide del futuro.

Qui si avviano anche le fondamenta di un orientamento continuo.

d. MATEMATICA

“La Matematica non è solo utilità è anche creatività, immaginazione, un **modo per dare forma ai pensieri** e per **trasformare le idee in realtà**, ha la capacità di svelare la bellezza e l'armonia nascoste nel mondo che ci circonda, stimolare speculazioni e pensare fuori dagli schemi. La ricerca matematica è guidata dalla creatività e dall'immaginazione, proprio come la ricerca artistica. **Attraverso la Matematica si impara il valore della bellezza e della precisione.**”

“La Matematica rappresenta non solo un insieme di contenuti e procedure, ma anche una forma di pensiero che abitua gli alunni a **osservare, descrivere e interpretare** la realtà in modo razionale, critico e consapevole.”

“In questi anni si devono gettare fondamenta solide per un modo di pensare strutturato, critico e creativo. In particolare, l'insegnamento della Matematica deve sviluppare, gradualmente, a partire da **esperienze significative per l'allievo la capacità di comunicare** informazioni in modo appropriato, risolvere problemi, concepire e **costruire modelli** di situazioni reali, porsi domande, esplorare idee, formulare congetture e giustificare le proprie conclusioni affrontando la disciplina in due modi interconnessi: da un lato, come **strumento pratico per modellizzare la realtà**, risolvere problemi concreti e interpretare il mondo che ci circonda; dall'altro, come **stimolo alla riflessione** anche sul sé, alla speculazione, all'**esplorazione di concetti astratti.**”

“La **Matematica** è estremamente **dinamica**, in continua evoluzione e si rinnova costantemente trovando anche nuovi campi di applicazione. Lo sviluppo del ragionamento logico da parte dell'alunno, e quindi del cittadino, è senza dubbio una delle competenze più rilevanti e attuali che questa disciplina permette di sviluppare, in una società come quella di oggi in cui le notizie circolano senza filtri o risultano talvolta manipolate.”

“Coltivare un vero e proprio ‘pensiero matematico’, valorizzando anche la **conoscenza dell'evoluzione delle idee matematiche nel tempo**, il contributo di civiltà diverse e i legami con le altre discipline umanistiche e scientifiche, ci fa sentire parte di una grande avventura del pensiero umano, rafforzando il nostro senso di appartenenza a una comunità di conoscenza senza tempo.”

Punti di attenzione

- **Valenza culturale e trasversale:** maggiore sottolineatura del ruolo della disciplina come **collante tra l'area STEM e quella umanistico/artistica** (creatività, immaginazione, sviluppo storico).
- **Riorganizzazione dei contenuti:** fino alla terza l'approccio ai problemi è centrato più sull'osservazione, la descrizione, la comprensione del testo e la rappresentazione. Con il passaggio

al secondo ciclo, il documento rimarca come gli ultimi due anni della Scuola primaria, e in particolare la quinta, debbano costituire un rafforzamento del pensiero logico e dei processi di astrazione nei bambini, in un percorso che, dalle prime classi, porterà bambini e bambine a gestire “problemi di adeguata complessità, partendo da situazioni concrete o domande significative” “utilizzando strategie personali, confrontandole e discutendole con i compagni”.

- Nelle prime classi il **lavoro sui numeri parte dal concreto**: “contare oggetti o eventi a voce e mentalmente, per mezzo di segni e mentalmente, in modo progressivo e regressivo; leggere e scrivere i numeri naturali, riconoscendo i due aspetti cardinale e ordinale” per arrivare fino a “leggere e scrivere numeri razionali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale”, con un’anticipazione dell’obiettivo che nelle Indicazioni del 2012 era previsto per la classe quinta.
- Integrazione con l’**Educazione civica**: la Matematica è uno strumento di **cittadinanza attiva** per prendere decisioni informate e valutare criticamente le problematiche del mondo reale. L’**Educazione finanziaria** è segnalata come contesto significativo per sviluppare competenze matematiche (problem solving, interpretazione dei dati, proporzionalità) e iniziare “precocemente a formare cittadini consapevoli del valore del denaro, della gestione delle risorse, della pianificazione e della responsabilità economica”.
- Integrazione **Informatica/Coding**: la Matematica integra in modo **programmatico** l’Informatica, non solo come utilizzo di strumenti, ma per fornire i concetti fondamentali (astrazione, organizzazione, precisione) necessari allo sviluppo del pensiero critico. Si mira a far acquisire la prospettiva culturale fornita dall’Informatica “esplorando e sperimentando come essa consenta di aggiungere un ulteriore punto di vista, complementare a quello delle altre discipline, per descrivere attività e automatizzare compiti”. “Nella scuola primaria gli allievi vengono sensibilizzati alle ‘domande’ affinché possano scoprire nel vissuto concreto ed ‘esplorare’ le idee che sono alla base della disciplina, anche attraverso una programmazione informatica adatta alla loro età e ispirandosi eventualmente allo sviluppo storico delle idee stesse.”
- **Obiettivi di Coding espliciti**: introduzione di obiettivi specifici di **programmazione** già al termine della classe terza (“Scegliere ed utilizzare oggetti o simboli per rappresentare informazioni. Descrivere a parole attività della vita quotidiana tramite sequenze di passi precisi e non ambigui e saperle eseguire. Scrivere semplici programmi e verificare, mediante la loro esecuzione, se svolgono il compito previsto ed eventualmente correggerli”).
- Dall’uso individuale all’**apprendimento collaborativo**: le tecnologie sono strumenti per costruire ambienti di apprendimento cooperativi, gli alunni progettano e producono contenuti digitali insieme; l’accento si sposta dall’uso individuale al fare insieme con il digitale.

Il docente che passa dalla programmazione del 2012 alle nuove Indicazioni potrebbe ad esempio valutare i seguenti aspetti:

- **valorizzare la storia della Matematica**: introdurre riferimenti storici per contestualizzare, sia nel corso delle spiegazioni sia con unità didattiche specifiche;
- **potenziare la comunicazione e l’argomentazione**: se già si incoraggia la discussione tra pari, si può rendere questo aspetto più strutturato, con l’obiettivo di sviluppare un linguaggio matematico più preciso e un’argomentazione più rigorosa;
- **integrare l’Educazione civica**: rendere la Matematica uno strumento di cittadinanza attiva per prendere decisioni informate e valutare criticamente le problematiche del mondo reale;
- **connessioni interdisciplinari**: evidenziare esplicitamente le connessioni tra la Matematica e le altre materie;
- **applicazione contestuale**: le nuove linee guida enfatizzano costantemente l’applicazione dei concetti matematici in “contesti significativi per le scienze e per la tecnica”. Assicurarsi che le sezioni “Compiti di realtà e situazioni” in tutti i nodi siano robuste e riflettano veramente queste applicazioni nel mondo reale.

e. SCIENZE

Lo studio delle **Scienze** nella Scuola primaria mira a favorire **autonomia di pensiero** e **capacità di argomentazione**, sostenendo nei bambini la fiducia nelle proprie idee e la disponibilità a confrontarsi con quelle degli altri. L'indagine scientifica diventa così un percorso di crescita intellettuale e personale, in cui si apprendono il valore dell'errore, la forza della verifica e l'importanza del metodo.

Le Scienze promuovono un **atteggiamento di responsabilità, curiosità e ricerca** verso la realtà naturale, sviluppando il piacere di osservare, porre domande, formulare ipotesi e costruire spiegazioni condivise.

L'educazione scientifica aiuta a **coltivare stili di vita sani e comportamenti responsabili** verso la salute e l'**ambiente**, ponendo l'accento sull'interdipendenza tra l'uomo, gli altri viventi e l'ecosistema. La conoscenza dei fenomeni naturali favorisce la consapevolezza della necessità di un rapporto equilibrato con la Terra e stimola la partecipazione attiva alla tutela del pianeta.

Nel percorso formativo le Scienze incoraggiano la **creatività e l'immaginazione**, valorizzando il legame con le arti, la musica e le tecnologie. Lo studio dei fenomeni naturali diventa occasione per esprimere meraviglia e curiosità.

L'insegnamento scientifico si fonda su un **approccio laboratoriale, sperimentale e interdisciplinare**. L'osservazione diretta dei fenomeni e la **raccolta di dati** sono accompagnate dall'uso di **strumenti semplici di misura e registrazione**, schede, tabelle e grafici. La **discussione collettiva delle osservazioni** e la **riflessione sull'errore** consolidano la consapevolezza del processo conoscitivo, trasformando ogni esperienza in apprendimento. In questo modo la Scuola primaria realizza una vera **educazione alla cittadinanza scientifica**, capace di unire rigore, curiosità e rispetto per la vita.

Punti di attenzione

- Integrazione nell'**area STEM**: nelle Indicazioni 2025 le Scienze sono pienamente integrate con Matematica e Tecnologia per costruire un'unica area di competenze logico-sperimentali.
- **Approccio sperimentale** potenziato: si ipotizzano **esperienze di laboratorio** e di indagine diretta **sin dalla classe prima**; non solo osservazione e descrizione, ma progettazione, verifica e validazione dei risultati come parte del processo di apprendimento. L'**errore** passa da semplice imprecisione a componente formativa e costruttiva, in linea con la storia delle scoperte scientifiche.
- Centralità dell'**osservazione attiva**: si prevede che l'alunno formuli domande, ipotesi e spiegazioni, mentre nel 2012 l'osservazione era prevalentemente descrittiva.
- Sviluppo del **linguaggio scientifico**: rafforzato l'uso di termini, simboli e rappresentazioni grafiche per comunicare risultati e argomentazioni, già nelle prime classi.
- Introduzione di **attività di modellizzazione**: i bambini imparano a rappresentare processi naturali con schemi e modelli, concetto assente nel 2012.
- Esplicitazione di **competenze orientative**: collegamento tra osservazione, problem solving e costruzione del pensiero critico come base per l'orientamento personale.
- Connessione con l'**educazione alla sostenibilità**: nuova attenzione ai temi ambientali, mentre nel 2012 l'educazione ambientale era trattata come aspetto trasversale.
- Rafforzamento della **dimensione socio-scientifica**: comprensione del ruolo della Scienza nella società, nelle tecnologie quotidiane e nella salute, responsabilità dell'uomo verso la vita e la natura; l'alunno è chiamato a **utilizzare conoscenze per prendere decisioni responsabili** e informate su temi globali (energia, ambiente, salute, sicurezza).
- **Struttura chiara dei nuclei di esperienza e conoscenza**: nella primaria si fa esperienza anche di fenomeni fisici (luce, suono, movimento, energia), fenomeni astronomici (moto apparente del Sole, stagioni), proprietà della materia, energia e trasformazioni fisiche.

- Enfasi sull'**interdisciplinarietà**: la Scienza è connessa a Tecnologia e Matematica per favorire la comprensione integrata dell'ambiente e dei fenomeni.
- **Progressione dei traguardi più esplicita**: nel 2025 si specificano livelli intermedi di competenza per la comprensione di fenomeni e cicli vitali, mentre nel 2012 i traguardi erano più sintetici.
- **Didattica elicoidale e progressiva**: concetti affrontati con livelli di complessità crescente, per continuità verticale fino alla quinta classe.

f. TECNOLOGIA

“La tecnologia è l'**applicazione tecnica organizzata dei risultati delle discipline scientifiche** finalizzata alla realizzazione di scopi utili. Questa disciplina è basata sulla cultura tecnica, che si occupa in maniera sistematica dello studio delle tecnologie, delle loro applicazioni, degli strumenti e dei processi relativi, nonché degli ambiti tecnici principali. Le tecnologie e la cultura tecnica sono alla base delle professioni tecniche e delle altre attività legate al mondo produttivo e dello sviluppo sociale ed economico. Lo studio della tecnologia ha lo scopo di **promuovere** negli studenti il **gusto per l'esplorazione** di tecnologie e strumenti, sviluppando un **atteggiamento critico e consapevole**, a partire dall'assunzione di consapevolezza delle tecnologie che, scientemente o inconsapevolmente, essi usano o vedono usare tutti i giorni, nonché dei contesti in cui vengono a contatto con le stesse. Lo studio della disciplina, comprensiva di una pluralità di ambiti e problemi, richiede la formazione di una visione sistemica che integra e completa lo studio delle discipline scientifiche in un'ottica che va dall'osservazione dei fenomeni (per ricondurli ai principi astratti), allo studio dei modelli teorici e quantitativi basati sulla Matematica, sino alla comprensione di come quei fenomeni possano essere applicati in contesti specifici per risolvere problemi e raggiungere scopi utili su piccola e grande scala.”

Fin dalla Scuola primaria, è quindi essenziale avvicinare l'alunno all'**uso consapevole delle tecnologie** integrando le lezioni con attività di tipo sperimentale che possano essere realizzate in condizioni di sicurezza e autonomia. Tali attività consentono di sviluppare gradualmente una **comprensione della complessità dei fenomeni tecnologici** e di chiarire che **gli strumenti sono mezzi** finalizzati al raggiungimento di scopi, e non obiettivi in sé. Inoltre, favoriscono opportunità per esercitare e consolidare le competenze applicative.

“È necessario che alunni e studenti acquisiscano la **comprensione** del funzionamento dei sistemi basati sulle **tecnologie informatiche** [...] evitando che diventino strumento di esclusione o di oppressione.”

“E resta dirimente, nella formazione del primo ciclo, il principio fondamentale che siano gli esseri umani a mantenere il controllo sulle decisioni basate su sistemi informatici che possono avere un impatto significativo sulle persone.”

Punti di attenzione

- Rilancio dell'approccio **interdisciplinare STEM**, che nel 2012 era trattato come integrazione culturale, mentre ora diventa quadro di riferimento strutturale per progettare attività.
- Introduzione esplicita alla **complessità e visione sistemica degli ambiti tecnologici** già nella Scuola primaria, mentre nelle Indicazioni 2012 tale prospettiva risultava meno formalizzata. Il percorso consigliato è: fenomeni osservati → principi astratti → modelli matematici → applicazioni pratiche.
- Introduzione formalizzata di **elementi di Informatica già alla Scuola primaria**, con riferimento a componenti hardware, Rete, servizi e protezione dei dati personali.
- Previsione di creazione, selezione ed uso di semplici testi o disegni come **contenuti digitali e multimediali** a fini espressivi, combinando elementi disponibili; nel 2012 la produzione digitale era orientata soprattutto alla simulazione e progettazione.

- Inserimento esplicito dell'**Informatica** e dei concetti di autenticazione e riservatezza, assenti a livello della Scuola primaria nelle Indicazioni 2012.
- Enfasi specifica nelle prime classi sul riconoscere “la presenza delle tecnologie informatiche nella vita comune, comprendendo l'importanza di **usarle rispettando gli altri** e proteggendo i dati personali, **sapendo identificare figure adulte di riferimento** a cui rivolgersi in caso di situazioni problematiche”.
- Rafforzamento dell'attenzione alla **riparazione e manutenzione di oggetti scolastici o domestici**, non esplicitamente declinata per la primaria nelle Indicazioni 2012.
- **Ruolo sociale ed economico**: tecnologie e cultura tecnica sono fondamentali per le professioni tecniche, il mondo produttivo e lo sviluppo della società.
- Collegamento con **Educazione civica**: interazione rispettosa online; riconoscere e segnalare problemi nelle piattaforme digitali; consapevolezza del valore dei dati e del loro impatto sociale.

g. MUSICA

“L'Italia vanta un patrimonio musicale di inestimabile valore, con compositori e interpreti che hanno segnato la storia della musica. Lo studio della musica è fondamentale per **conoscere** una parte di inestimabile valore del nostro **patrimonio identitario** grazie al quale l'Italia è nota nel mondo.” La Musica è una disciplina “capace di promuovere funzioni formative plurime, fra loro interdipendenti”: cognitive e culturali, critiche ed estetiche, linguistiche e comunicative, emotive e affettive, relazionali e sociali, identitarie e interculturali, cinestetiche e corporee.

Le ricerche neuroscientifiche evidenziano come l'**ascolto**, la **comprensione** e la **pratica musicali** “attivino simultaneamente diverse aree cerebrali coinvolte nella cognizione, nelle emozioni, nel movimento e nelle interazioni sociali, sottolineando il suo profondo **impatto sullo sviluppo neurologico e sul benessere**.” Investire nell'educazione musicale di base fin dalla Scuola dell'infanzia è essenziale per formare generazioni capaci di ascoltare, comprendere, esprimere e apprezzare il patrimonio culturale, mettendo in relazione tradizioni di molteplici culture, epoche, generi e stili. “La fruizione e la pratica della musica veicolano **valori** ed **emozioni**, contribuendo allo sviluppo cognitivo ed emotivo, al benessere psico-fisico, alla coordinazione percettivo-motoria, alla consapevolezza critica, espressiva ed estetica. L'educazione musicale aiuta a **prevenire il disagio e la dispersione scolastica**, favorisce il rispetto delle regole e stimola la cooperazione, soprattutto in contesti corali e di ensemble.”

“La scuola italiana, con le nuove Indicazioni Nazionali ambisce a promuovere un'**educazione musicale per tutti**, introducendo e rafforzando la conoscenza, l'ascolto e la comprensione della musica, la pratica del **canto** e degli strumenti musicali in **modo inclusivo** e secondo una articolazione curricolare verticale. In chiave transdisciplinare, la musica interagisce con le altre discipline sviluppando il pensiero critico, la creatività e le competenze sensoriali, cognitive, espressive e relazionali degli studenti.”

Un'attenzione particolare va data all'esperienza *con e attraverso* la musica nelle sue declinazioni culturali, affinando la consapevolezza del patrimonio musicale e le competenze estetiche in un'ottica di dialogo interculturale.

Punti di attenzione

- Valorizzazione della **pratica corale come habitus esperienziale** per tutti gli alunni, mentre nelle Indicazioni 2012 era soprattutto un'attività didattica ricorrente ma non caratterizzata come pratica identitaria.
- Rafforzamento della **visione interculturale** ampliata a epoche, culture e tradizioni diverse, più esplicitata e sistematica rispetto al 2012.

- Evidenza del **ruolo preventivo** della musica **contro disagio e dispersione**, non esplicitato nelle Indicazioni 2012.
- Introduzione strutturata delle **competenze digitali** per creare progetti multimediali, assente nelle Indicazioni per la Scuola primaria 2012 come obiettivo specifico.
- Per classi dalla prima alla terza richiesta di **ascolto attivo con riconoscimento di proprietà musicali** del brano, più formalizzata rispetto all'impostazione esplorativa del 2012.
- Introduzione anticipata delle **prime forme di rappresentazione grafica** (partiture grafiche e notazioni spontanee), evoluzione più strutturata rispetto alle semplici notazioni analogiche del 2012.
- Esplicitazione della descrizione delle **caratteristiche** salienti dell'**evoluzione storica della musica**, non presente nelle Indicazioni per la Scuola primaria 2012.
- Indicazione di **classificare strumenti musicali di diverse epoche** già nel secondo ciclo della Scuola primaria, ampliamento rispetto alla catalogazione di base del 2012.
- Sviluppo della **dimensione affettiva ed espressiva** delle musiche ascoltate per le prime classi, non formulata con la stessa chiarezza nel 2012.
- Richiamo all'**inclusione sociale** attraverso il canto e l'insieme, implicito nel 2012 ma ora esplicitato come finalità.
- Introduzione di **progetti multimediali** come output disciplinare, evoluzione rispetto all'uso semplice di tecnologie sonore nel 2012.

h. ARTE E IMMAGINE

“La disciplina di arte e immagine, che accompagna il percorso scolastico dei bambini e dei ragazzi lungo tutto il primo ciclo in sintonia con il loro naturale sviluppo, è una componente essenziale del curriculum scolastico. Insieme a musica, appartiene all'ambito formativo dedicato ai saperi estetici, distinguendosi per una caratteristica preziosa: **offre un linguaggio universale per esplorare emozioni, idee e culture** attraverso lo sviluppo della creatività basato sull'apprendimento della tecnica.”

I saperi estetici, intrecciati con quelli scientifici, vivono di simboli, metafore, allusioni, valorizzando aspetti irrazionali, emozionali e poetici delle facoltà umane, spesso inesprimibili a parole e che trovano espressione nell'immaginazione creativa.

Arte e immagine concorrono alla formazione estetica, culturale e comunicativa della persona, consentendo lo **sviluppo della creatività in senso simbolico e narrativo**. “Intersecandosi in modo complesso e diversificato con le attività logiche e razionali, questi saperi, nelle culture e nelle civiltà, danno vita all'ambito dell'Arte, di cui l'Italia possiede un patrimonio unico e ricchissimo, da imparare a conoscere e preservare. Questo **patrimonio** è il cuore disciplinare della **Storia dell'arte**, che la scuola valorizza attraverso l'insegnamento per educare al gusto estetico e al suo significato culturale.”

“L'universo multimediale attuale, che, come nel caso dei videogiochi, aggiunge l'interattività alle rappresentazioni, è a sua volta portatore di nuove forme, inedite anche se talvolta problematiche, di creazione estetica, che non è possibile ignorare. **Imparare il codice comunicativo delle immagini**, come colori e forme (o inquadrature e sceneggiature), **aiuta** gli alunni **a comprenderne i messaggi e ad usarli consapevolmente**. Tuttavia, l'indeterminatezza di fondo dei linguaggi visivi, che l'estetica contemporanea valorizza nel concetto di interpretazione, li rende particolarmente delicati: gli stereotipi visivi, che l'odierna cultura di massa diffonde più per condizionare che per stimolare il senso critico, possono per esempio limitare la capacità di guardare al mondo in modo autonomo. La disciplina possiede quindi un valore cruciale nella scuola, proprio perché **insegna a leggere le immagini come testi storici e contestuali**, da decodificare con

rigore, ma le considera anche pretesti educativi per stimolare la creatività e contribuire a formare l'identità degli allievi, collegandovi il vissuto personale e rendendo così ogni analisi un'esperienza formativa. Alfabetizza gli allievi a una **libertà, guidata ma autonoma, di comprensione ed espressione**, di sé e delle cose, che supera l'ambito specifico delle arti e si riverbera in questo modo su ogni sapere.”

“In sintesi, l'insegnamento di arte e immagine persegue finalità essenziali: **stimolare le potenzialità espressive e creative** attraverso il gioco simbolico e il racconto visivo; **sviluppare competenze tecniche** per educare il gesto artistico; alfabetizzare ai saperi estetici tramite opere che arricchiscono l'immaginario; promuovere la crescita cognitiva ed emozionale con simboli e metafore; illustrare la storia dell'arte per **sensibilizzare** al valore del **patrimonio culturale**, con focus su quello locale; formare una **cittadinanza attiva**, consapevole del ruolo delle arti nella tutela e nel dialogo culturale.”

Punti di attenzione

- **Introduzione** esplicita della **Storia dell'arte** nella verticalità del curriculum: nei primi anni i bambini arriveranno anche a “identificare opere o oggetti artistici e artigianali del proprio ambiente o di altre culture, nominandone le caratteristiche principali”.
- Invito a usare un **approccio laboratoriale**: “l'insegnamento si avvale di un **approccio laboratoriale** che privilegia metodologie attive, favorendo l'osservazione diretta del patrimonio artistico (es. architetture locali, fregi decorativi) e l'analisi critica delle opere attraverso riflessioni su significati, contesti storici e simboli iconografici. Visite guidate a musei, botteghe artigianali o centri storici, ove possibili, collegano il patrimonio locale a quello globale, facendo attenzione a confrontare le produzioni locali (es. fregi) con espressioni analoghe di altre culture (es. mandala orientali), promuovendo una cittadinanza attiva”.
- Invito a un **uso consapevole degli strumenti digitali**: essi infatti consentono di arricchire il percorso creativo, “mentre la materialità del fare artistico bilancia la smaterializzazione del digitale”. Si favorisce quindi “l'**alfabetizzazione tecnologica**, mantenendo l'equilibrio con la pratica manuale, **anche attraverso strumenti inclusivi** (es. app con comandi vocali) per bisogni educativi speciali”. Già nei primi tre anni della Scuola primaria, quindi, i bambini arriveranno a “utilizzare app di disegno accessibili o fotocamere di tablet per creare immagini statiche, animazioni in *stopmotion* o brevi video, integrando materiali analogici (es. disegni, modellazioni) per progetti narrativi che reinterpretano opere d'arte o patrimoni locali”.
- Focus sulla **calligrafia**: “La calligrafia, come pratica artistica che unisce mente e mano, riveste un ruolo cruciale nello **sviluppo della motricità fine**, della concentrazione e dell'espressività personale. Attraverso il corsivo italiano, gli alunni esplorano un linguaggio visivo pratico, simbolico e culturale, radicandosi nella tradizione rinascimentale italiana e dialogando con altre tradizioni calligrafiche (es. araba, cinese) per promuovere il **rispetto della diversità culturale**. Coltivare la calligrafia in laboratori inclusivi, con materiali accessibili (es. pennarelli a punta calligrafica, tavolette digitali), permette di sviluppare un segno fluido e personale, integrando narrazione, emozione e identità, in raccordo con discipline come Italiano, Storia ed Educazione civica”.

i. EDUCAZIONE MOTORIA

“L'educazione motoria nella scuola primaria e l'educazione fisica nella scuola secondaria di primo grado rappresentano la declinazione educativa delle scienze motorie e sportive che rappresentano un ambito scientifico di per sé interdisciplinare che riguarda lo studio del corpo e del movimento umano nel contesto delle complesse interazioni – fisiche, cognitive, emotive e sociali – del corpo in azione in relazione con diversi ambienti.”

Nelle scienze motorie e sportive i saperi legati allo studio del movimento umano, teorici e applicati, si coniugano con quelli delle scienze umane e sociali e delle scienze biomediche, trovando **legami con altri saperi**. Le Indicazioni accolgono prospettive provenienti da alcune discipline scientifiche e dagli studi sulla corporeità come **embodiment**, **funzioni esecutive**, **motivazione**, **autoefficacia** e **piacere del movimento**.

L'Educazione motoria costituisce un **veicolo per promuovere inclusione, cittadinanza attiva, sostenibilità e salute**, offrendo a ciascuno l'opportunità di acquisire abilità, conoscenze e competenze motorie orientate al benessere.

La disciplina consente di apprendere muovendosi, di praticare attività in interazione con gli altri e di gestire le proprie emozioni in relazione equilibrata con il corpo. Inoltre, valorizza pause e intervalli attivi ed esperienze *outdoor*, favorendo un **contesto scolastico più attivo**.

Il benessere e la cura della persona attraverso il movimento costituiscono una cultura personale in grado di **prevenire sedentarietà**, abbandono precoce delle pratiche motorie ed errate abitudini alimentari, contribuendo ad ampliare le esperienze e a limitare fenomeni di sovrappeso o obesità.

Punti di attenzione

- Introduzione della **prospettiva sistemica** e non riduzionistica dell'**Educazione motoria**, assente nella formulazione del 2012: “la disciplina contribuisce, insieme con altre, allo **sviluppo di competenze personali e interpersonali**: connesse con la modulazione di risposte comportamentali e con l'**adattamento del sistema percezione azione** nella flessibilità cognitiva, nella capacità di passare rapidamente da un compito a un altro e nella memoria di lavoro (funzioni esecutive); **metacognitive**, favorendo la crescita personale attraverso il movimento; relative alla **gestione delle emozioni** nella regolazione emotiva, resilienza e autoefficacia; connesse alla **relazione con gli altri** nella gestione dei conflitti e nella competizione; relative allo sviluppo delle **soft skills**”.
- Formalizzazione di **cinque dimensioni interconnesse** (motoria, cognitiva, sociale, emotivo-relazionale, stili di vita) come quadro curricolare, non esplicitate in modo strutturato nel 2012.
- Esplicitazione di **tre ambiti di sviluppo**: “le **abilità motorie** e l'acquisizione di tattiche e strategie nel gioco, nelle attività strutturate e nella molteplicità delle attività sportive; le varie componenti della **fitness**, intesa come capacità di svolgere le attività quotidiane con vigore, prontezza e senza affaticarsi, di trarre piacere durante lo svolgimento delle attività del tempo libero e di affrontare emergenze impreviste; la promozione di uno **stile di vita attivo** sul piano motorio e di una progressiva autonomia anche al di fuori dell'ambito scolastico”.
- Inserimento di riferimenti a **embodiment**, **funzioni esecutive**, **autoefficacia**.
- Rafforzamento della **prevenzione della sedentarietà e obesità** con riferimento a stili di vita attivi, mentre nel 2012 si citavano rischi ma senza logica di sistema.
- Introduzione esplicita del **rapporto con le emozioni** nella dimensione di gioco e movimento, formulata con maggiore sistematicità.
- Maggiore attenzione ai **bisogni educativi speciali** integrata nelle attività, mentre nel 2012 era un richiamo generale all'inclusione.
- Prescrizione di **attività in ambiente urbano e naturale** finalizzate ad apprendimenti motori.
- Introduzione di **criteri base di sicurezza** trasferibili anche in ambiti extrascolastici, ampliando il concetto del 2012.

UNO SGUARDO GLOBALE SULLE DISCIPLINE

Una lettura trasversale delle discipline aiuta a cogliere alcuni **fili rossi** che caratterizzano le nuove Indicazioni Nazionali.

- La forte **integrazione dell'area STEM**, vista non come somma di materie, ma come un approccio culturale, una modalità di lavoro.
- La valorizzazione, rintracciabile in tante sezioni del testo, della **cittadinanza attiva e dell'Educazione civica**, considerata non come una materia a parte, ma come un tessuto che attraversa le diverse discipline: dalla Storia alla Matematica, dalla Tecnologia all'Arte.
- Il tentativo di costruire un equilibrio tra l'**identità locale, nazionale, le radici italiane ed europee** e l'apertura al mondo, alle **prospettive globali** e interculturali.
- La necessità di bilanciare le **competenze digitali**, onnipresenti, con il recupero delle **abilità più tradizionali, manuali e corporee**: dalla calligrafia al lavoro con le mani in arte, alla centralità del corpo in Educazione motoria.
- La preferenza per **metodi di insegnamento attivi** focalizzati sull'esperienza, sul laboratorio, capaci di mettere il bambino al centro, di promuovere il **pensiero critico**, la **collaborazione** e la capacità di usare le conoscenze per capire il mondo e per agire da futuri cittadini consapevoli.

In conclusione

Le nuove Indicazioni Nazionali 2025 per la Scuola primaria sembrano disegnare il tentativo di una sinergia tra la consapevolezza delle proprie **radici culturali** e le **competenze e gli ambiti di studio che si ritengono fondamentali per il futuro**: il **pensiero scientifico integrato**, la **padronanza critica del digitale**, la **capacità critica** nelle sue diverse espressioni, la **creatività** e un **forte senso civico**.

Il documento è un tentativo di conciliare le **radici della nostra storia** e della nostra cultura italiana ed europea con le **sfide globali, tecnologiche e sociali** già in atto e con quelle all'orizzonte, cercando di promuovere un **apprendimento il più possibile attivo, significativo** e capace di coinvolgere i bambini.

Questo equilibrio complesso tra radici e futuro, tra Indicazioni Nazionali e autonomia delle scuole, tra conoscenze e competenze deve essere tradotto nella pratica quotidiana, nelle aule, per aiutare a formare cittadini capaci di orientarsi in un mondo sempre più complesso, favorendo l'acquisizione di **pensiero critico, flessibilità e capacità di agire in modo responsabile**.

È una sfida aperta a cui le scuole sono chiamate nella costruzione dei loro curricula e nella pratica quotidiana dell'azione didattica.

CLASSE PRIMA

IL QUADERNO DEI PRIMI GIORNI

Il **Quaderno dei primi giorni** svolge una funzione di **ponte tra la Scuola dell'infanzia e la Scuola primaria** e costituisce uno strumento utile per delineare il **profilo d'ingresso** di ogni bambino e di ogni bambina e individuare le eventuali carenze che possono costituire un ostacolo agli apprendimenti successivi.

Le attività proposte permettono di accertare il **livello individuale** di acquisizione dei prerequisiti e aiutano a creare un **buon clima in classe**.

Gli obiettivi tengono conto delle competenze e degli obiettivi in uscita della Scuola dell'infanzia previsti dalle Indicazioni nazionali 2025 e sono declinati in una **griglia finale** molto utile, perché consente di delineare il profilo d'ingresso di ciascuno e avere un quadro complessivo della classe.

IL PROGETTO ACCOGLIENZA

Il **primo giorno di scuola** è un momento molto importante, che inciderà sul grado di **motivazione** con cui i bambini e le bambine affronteranno l'esperienza scolastica nei giorni e nei mesi successivi. I nostri alunni giungono a questo appuntamento con un grosso carico di aspettative e con sentimenti talvolta contrastanti. Facciamo in modo che l'accoglienza sia **calorosa, festosa e rassicurante**.

Nei giorni precedenti prepariamo l'aula in modo che sia un ambiente accogliente e stimolante. Facciamo in modo che le sue pareti non siano spoglie (si vedano i suggerimenti a seguire) e rendiamola un *cantiere in progress*: già dal primo giorno appenderemo alle pareti i lavori fatti.

Ecco alcuni suggerimenti:

- appendiamo a una parete il **poster dell'accoglienza**;
- disponiamo i banchi in modo che i nostri alunni e le nostre alunne possano vedersi in faccia;
- disponiamo il materiale che abbiamo a disposizione per lavorare in luoghi accessibili e a vista: risme di fogli, barattoli con i pennarelli ecc.
- prepariamo per ciascuno un cartoncino con il nome e un cartoncino bianco.

Prime attività per conoscersi

- Diciamo il nostro nome, le materie che insegniamo e una cosa che ci piace fare. Invitiamo i bambini e le bambine a dire il nome e aggiungere una cosa che a loro piace in particolare.
- Mostriamo, uno per volta, i cartoncini con i nomi; leggiamo ad alta voce il nome e invitiamo ad avvicinarsi il bambino o la bambina, a cui consegneremo il cartoncino. Cerchiamo di coinvolgere i nostri alunni e le nostre alunne che dovrebbero saper riconoscere il proprio nome.
- Nell'aula lasciamo liberi di scegliere il proprio posto.
- Attacciamo al banco di ciascuno il cartellino con il nome e invitiamo a copiarlo su un cartoncino bianco che attaccheremo sul poster dell'accoglienza.
- Forniamo in fotocopia e spieghiamo come completare la scheda che prevede di disegnare nel riquadro il proprio autoritratto, completare con il nome e colorare la faccina che esprime la propria emozione in questo primo giorno di scuola.
- Al termine invitiamo, chi vuole, a condividere la propria emozione.

Con i disegni realizzati prepareremo poi un cartellone dal titolo "Primo giorno di scuola".

IL VOLUME DEL METODO

LA STORIA DEL METODO

Una bella storia corredata da immagini immersive e attraenti, appositamente scritta da Daria Bertoni, fa da sfondo al percorso di apprendimento della letto-scrittura. Una storia di suspense e di magia, che mette al centro il **tema della lettura e dei libri** conducendo a esplorare **ambienti diversi**.

Cinque piccoli amici, Ada, Edo, Ila, Olga e Ugo, stanno giocando in un parco quando una bella gatta un po' misteriosa attira la loro attenzione. La seguono incuriositi...

Milù, questo è il nome della strana gatta che parla in rima e sa fare magie, rivela di essere la custode dell'albero dei libri, che mostra orgogliosa ai suoi nuovi amici. Ma c'è un problema: il suo libro preferito, il grande libro dorato, è sparito. Milù chiede il loro aiuto per trovarlo. I cinque si danno da fare, ma senza successo.

Il libro misteriosamente ricompare ai piedi dell'albero, ma... sorpresa! Le sue pagine sono bianche. La storia al suo interno è scomparsa. Ai cinque amici non resta che seguire ancora le orme di Milù, che con un gran balzo si tuffa nel libro alla ricerca della storia perduta. Milù li condurrà a esplorare **ambienti diversi** (il mare, lo stagno, la montagna, il cielo, il bosco), dove incontreranno diversi personaggi. In questo viaggio assisteranno a un'altra magia: ogni ambiente permette di ritrovare un gruppo di lettere che, man mano, ricompaiono nel libro e con esse la storia, che risulterà essere proprio la LORO storia!

Ada, Edo, Ila, Olga e Ugo potranno così alla fine sfogliare le pagine del libro dorato e rivivere, leggendo, le fantastiche avventure che hanno vissuto.

La storia costituisce una bella **metafora** dell'esperienza che i bambini e le bambine vivono nei primi mesi della Scuola primaria: **impadronirsi della capacità di leggere**. Veicola il messaggio dell'**importanza della lettura, dei libri, delle storie**, che aprono a mondi nuovi e aiutano a rielaborare il proprio vissuto.

SULLE ORME DI MILÙ

DOVE VA MILÙ? (pp. 4-5)

È una bellissima giornata e cinque amici giocano in un bel parco pieno di alberi.

Si divertono a correre e a nascondersi dietro grandi cespugli verdi quando, d'un tratto, sul prato compare una gatta con una folta coda a righe e lunghi baffi bianchi sul muso.

I bambini non hanno mai visto una micia così bella e la osservano incantati!

La gatta zampetta veloce e sicura di sé, lasciando le sue orme sul prato.

– Dove starà andando così di fretta? – si chiedono i bambini.

Decidono così di seguire tutti insieme le orme per capire dove è diretta.

Mentre si allontana, la micia dice:

ZAMPETTO TRA FIORI DI TUTTI I COLORI

ANNUSO NELL'ERBA PROFUMI E ODORI.

LASCIO PICCOLE ORME DA TROVARE

SONO MILÙ, MI PIACE GIOCARE!

COLORI (pp. 6-7 Prerequisiti)

I bambini arrivano in un grande prato, si guardano attorno poi d'un tratto, in mezzo a tanti fiori colorati, vedono comparire una folta coda arancione.

– Eccola, è laggiù! – esclamano.

Milù si nasconde dietro a un grosso cespuglio verde e i bambini la seguono convinti di trovarla tra le foglie ma... la gatta scappa via!

PERCORSI (pp. 8-9 Prerequisiti)

Milù, silenziosa, corre veloce. Le piace davvero tanto nascondersi!

I bambini si divertono a seguire le piccole impronte lasciate dalla gatta.

Non appena si avvicinano, Milù prende lo slancio e decide di saltare su un ramo. “Non mi troveranno mai”, pensa ridendo sotto i suoi lunghi baffi.

Poi sente le voci dei bambini farsi sempre più vicine.

È ora di smettere di giocare, una grande avventura sta per iniziare!

ALLA RICERCA DEL LIBRO (pp. 10-11)

Milù corre veloce, i bambini la inseguono e raggiungono un grosso albero vicino a un bosco: è un albero grandissimo, con degli strani fiori colorati. Ma... sono libri! Tantissimi libri colorati.

Tre le foglie, sbuca la gatta.

– Eccola! – esclama un bambino indicando il ramo più basso.

La gatta allora inizia a camminare avanti e indietro sul ramo, mentre i libri oscillano cullati dal vento. I bambini e le bambine la osservano con il naso all'insù.

Sembra che stia cercando qualcosa ma... che cosa?

Poi d'un tratto la gatta si gira verso di loro, muove la sua folta coda e inizia a miagolare:

IL MIO LIBRO DORATO PREFERITO

È IMPROVVISAMENTE SPARITO.

OGNUNO CERCHI DOV'È,

MENTRE MI DICE CHI È!

LA VOCALE A (p. 12)

ADA GUARDA L'ALBERO.

– Ciao Milù, io mi chiamo Ada e secondo me il libro dorato è dietro il tronco dell'albero! – dice tutto d'un fiato una bambina con i capelli scuri e una maglietta a pallini.

Poi, impaziente, Ada corre dietro l'albero ed esclama: – Ecco, sono sicura che il libro è proprio qui!

Ma del libro non c'è traccia. Ada sbuffa: proprio non le piace sbagliare.

NON IMPORTA CHI HA RAGIONE

NÉ CHI HA FATTO UN ERRORE.

A VOLTE SBAGLI, A VOLTE NO

CI HAI PROVATO E LO SO!

miagola la gatta Milù.

LA VOCALE E (p. 18)

EDO CERCA NELL'ERBA.

– Io sono Edo e per me il libro è nell'erba del prato! – esclama un bambino che indossa uno strano cappellino verde.

– Andiamo a vedere! – risponde la gatta Milù.

Ma Edo non sente le parole della gatta perché è incantato a osservare le formiche che camminano su alcune foglie di edera.

– Edo? Vieni con noi? – domanda Milù.

– Arrivo! Stavo guardando le formiche! – ride Edo.

BELLO STARE SULLE NUVOLE
CON LA TESTA NELLE FAVOLE,
MA SE IL LIBRO VUOI TROVARE
ATTENZIONE È MEGLIO FARE!

miagola Milù, mentre tutti i bambini aiutano Edo a cercare nell'erba ma... il libro non si trova.

LA VOCALE I (p. 24)

ILA CERCA FRA GLI IRIS.

– Io sono Ila e secondo me il libro è laggiù – sussurra con un filo di voce una dolce bambina con un cerchietto giallo che le tiene i lunghi capelli scuri.

DI PARLARE NON TEMERE
LA TUA VOCE FAI SENTIRE.
UN POCHINO DI CORAGGIO
QUESTO È IL PRIMO ASSAGGIO!
la incoraggia Milù.

Ila allora indica una pianta piena di fiorellini viola e dice tutto d'un fiato: – Il libro è in mezzo agli iris!

– Un'ottima idea. Vieni con me a vedere se troviamo il libro.

Insieme a Milù Ila cerca tra gli iris con il cuore che batte forte ma... al posto del libro trovano un simpatico istrice.

LA VOCALE O (p. 30)

OLGA OSSERVA LE ORME.

– So io dove è il libro! – esclama sicura di sé una bambina con i capelli biondi e che indossa due stivaletti azzurri come il cielo.

– Io sono Olga e scommetto che se seguo le orme di Milù scoprirò dove è finito il libro dorato! Olga segue le orme, ma non trova nulla!

Indispettita, si siede all'ombra dell'albero mentre Milù cerca di confortarla:

FUMO DAGLI OCCHI E DALLE ORECCHIE
LE ARRABBIATURE SON PARECCHIE.
SE UN BEL RESPIRO FARAI,
DI CERTO MEGLIO TI SENTIRAI!

LA VOCALE U (p. 36)

UGO INDICA L'UVA.

– Io lo so! Il libro è nascosto dietro i grappoli dell'uva! Mi chiamo Ugo – esclama il bambino più alto di tutti e corre verso le piante di uva che costeggiano il parco, seguito da Milù.

– Qui del libro non c'è nemmeno l'ombra, peccato! – risponde Milù. – Ma guardate, c'è un nido di un uccellino che sta covando le uova. Tra poco nasceranno i piccoli!

– E noi, nel frattempo, possiamo mangiare un po' d'uva! – esclama Ugo con l'acquolina in bocca.

– Hai ragione, dopo tutte queste ricerche ci meritiamo una piccola merenda! – risponde la gatta Milù.

QUANDO C'È UN LANGUORINO

SI PUÒ FARE UNO SPUNTINO

PER LE PILE RICARICARE

E L'ENERGIA RITROVARE!

ALLA RICERCA DELLA STORIA (pp. 44-45)

– Milù! – esclama Ada. – Ho trovato il tuo libro dorato! È lassù, sul ramo più alto dell'albero!

– Come è possibile? Abbiamo guardato tante volte e non c'era! – dice Milù mentre corre veloce in cima all'albero. Con le zampe afferra il libro dorato, con due balzi scende velocemente e si prepara a mostrare il libro ai bambini.

Ma, appena lo apre, tutti rimangono a bocca aperta!

– Le pagine sono tutte... bianche! Non ci sono parole, non ci sono disegni! – esclama Ila.

La gatta Milù capisce che per far riapparire la storia nel libro c'è bisogno di un pizzico di magia.

Si tocca i lunghi baffi ed ecco che il libro dorato inizia a brillare.

Si volta verso i bambini e fa segno di seguirla: con un veloce balzo la gatta salta dentro le pagine del libro.

I bambini, stupiti, si prendono per mano e imitano Milù. E non appena saltano nel libro, ecco che nelle pagine bianche compaiono le iniziali dei loro nomi, le cinque vocali A E I O U!

SE LA STORIA VUOI TROVARE

SEGUI LE ORME, NON ASPETTARE!

IN FONDO AL MARE (pp. 46-47)

Il salto è durato un battito di ciglia. I bambini, le bambine e Milù si accorgono di essere in mezzo a un profondo mare blu, con le onde, i pesci e tutto il resto.

– Wow! Questa sì che è una magia! – esclama Ugo sorridendo, mentre nuota come un vero pesciolino.

– Trovarsi in questo bel mare è un sogno fantastico! – dice Ila.

– Io però non so nuotare bene come voi, aspettatemi! – esclama preoccupato Edo.

La gatta Milù allora porge a Edo una grande ciambella a cui aggrapparsi, poi esclama:

COMINCIA L'AVVENTURA, CHE EMOZIONE!

GUARDIAMO OVUNQUE CON ATTENZIONE.

INSIEME ANDIAMO A CERCARE

SE LA STORIA È FINITA NEL MARE.

LA CONSONANTE M (p. 48)

LA MEDUSA SI MUOVE NEL MARE.

Trascinata dalle onde del mare, si avvicina una grande medusa.

– Come è bella! – esclama Olga.

All'improvviso, sulla superficie del mare compare una barca con un marinaio.

– Attenta, medusa! I remi della barca rischiano di colpirti – la avverte Olga preoccupata.

La medusa si accorge del pericolo e inizia ad allontanarsi dalla barca.

– Grazie, mi hai salvata! Ti darei un abbraccio ma... meglio evitare! Non vorrei pungerti con i miei tentacoli!

Olga e la medusa scoppiano a ridere.

Il mare, però, è grande... così Milù e i cinque amici salutano la medusa e tutti insieme riprendono a nuotare nel blu.

LA CONSONANTE P (p. 54)

IL PESCE GIOCA A PALLA COL POLPO.

I bambini, le bambine e Milù incontrano un pesce che gioca a palla con un grande polpo.

Per sbaglio la palla colpisce la testa del polpo, che per lo spavento spruzza una nuvola di inchiostro nero.

– Non si vede più niente! – esclama Edo, che con la sua ciambella segue il gruppo dall'alto.

– Oh, scusatemi tanto! – esclama dispiaciuto il polpo. – Mi succede sempre quando mi spavento, lo faccio per proteggermi: grazie al nero nell'acqua posso nascondermi senza farmi vedere!

– Wow, possiamo giocare a nascondino: cosa ne dite? – propone Edo. – Polpo, tu spruzza di nero e noi ci nascondiamo!

– Mi sembra un bellissimo gioco, siete pronti? 1, 2, 3... via! – esclama il polpo, felice di aver incontrato dei nuovi amici, mentre i bambini e Milù corrono a nascondersi tra i coralli.

LA CONSONANTE T (p. 60)

ADA TROVA UNA TENERA TARTARUGA.

Ada scorge qualcosa tra le alghe che ricoprono un vecchio tronco sul fondo del mare.

“È forse un tesoro?” si domanda.

Non perde tempo e decide di andare a scoprire di cosa si tratta. Appena si avvicina, capisce che quello che sembrava un tesoro altro non è che una tenera tartaruga.

– Pensavo fossi il tesoro dei pirati! – esclama con un pochino di delusione Ada.

– Mi spiace... Però qui con me ho un piccolo tesoro, lo vuoi vedere?

Ada non vede l'ora e annuisce con la testa.

Da dietro il guscio della tartaruga compaiono due piccolissime tartarughe appena nate.

– Oh, ma sono bellissime!

– Eh già, a volte il vero tesoro non è quello che ti aspetti! – risponde sorridendo la tartaruga.

LA CONSONANTE L (p. 66)

LA LUNA E LE STELLE ILLUMINANO LA NOTTE.

Il mare è calmo e si sente solo il rumore delle onde.

Le stelle brillano nel cielo mentre il pesce, la medusa, il polpo e le tartarughe riposano.

La luna illumina la notte. Tra le mani tiene un libro e nell'altra una lenza per pescare i sogni e donarli ai bambini che hanno tanto bisogno di riposare dopo questa speciale avventura nel mare.

– Buonanotte a tutti! – sussurra la luna.

COMPAGNONO M • P • T • L (pp. 74-75)

L'avventura in mezzo al mare è finita e mentre i bambini e le bambine si riposano, la gatta Milù si tocca i lunghi baffi bianchi: il libro dorato, rimasto ai piedi dell'albero, inizia a brillare. Sta per accadere una magia!

Mentre i cinque amici sognano le avventure che hanno vissuto, le pagine bianche iniziano a colorarsi... ed ecco che compare il disegno del mare, della medusa, del pesce, della tartaruga e della luna!

Sparse qui e là, compaiono anche le letterine M P T L.

La storia sta comparando nel libro dorato!

Intanto si è fatta mattina e Milù sveglia i bambini con un sonoro MIAO. Poi li invita a seguirla e zampetta via velocemente... dove starà andando?

SE LA STORIA VUOI TROVARE,
SEGUI LE ORME, NON ASPETTARE!

UN SALTO NELLO STAGNO (pp. 76-77)

Ada, Edo, Ila, Ugo e Olga si tengono per mano e si guardano intorno spaesati. Dove sono finiti? Di fronte a loro c'è un piccolo specchio d'acqua circondato da numerose piante verdi. Tutto sembra essere immobile e silenzioso.

– Questo non è più il mare, l'acqua è ferma, non ci sono le onde! – osserva Ada.

– E non è nemmeno il lago! L'acqua è poco profonda e guardate quante foglie e quanti fiori galleggiano sull'acqua – aggiunge Ugo.

– Scommetto che qui intorno si nascondono tanti animali! – esclama Ila.

I bambini non riescono proprio a capire dove si trovano.

– Milù, aiutaci tu. Dicci, dove siamo finiti? – domanda curiosa Olga.

La gatta Milù allora balza su una delle grandi foglie galleggianti e risponde:

IN UNO STAGNO SIAMO,
SHHH... SOTTOVOCE PARLIAMO
PER NON DISTURBARE
QUESTO LUOGO DA ESPLORARE!

LA CONSONANTE S (p. 78)

IL SERPENTE SI RINFRESCA NELLO STAGNO.

Il sole splende alto sullo stagno. I cinque amici si guardano intorno curiosi, cercando di fare meno rumore possibile.

– Guardate! C'è un serpente che striscia sui sassi – sussurra Ila vedendo un lungo serpentello verde e marrone.

– SSSS – sibila il serpente. – Ohi ohi, i sassi scottano così tanto oggi!

Ila si avvicina. Vorrebbe aiutarlo, così gli suggerisce: – Serpente, buttati nello stagno! L'acqua ti rinfrescherà.

– Buona idea! – esclama il serpente mentre si tuffa nell'acqua.

– Wow! Non avevo mai visto un serpente nuotare! – mormora Ila. – Chissà come fa!

Il serpente riemerge con un bel sorriso: – È facile, mi muovo nello stesso modo con cui striscio: ondeggio a destra e a sinistra. E ora, grazie al tuo consiglio, sono bello fresco!

LA CONSONANTE F (p. 84)

LA FARFALLA VOLA SUL FIORE PROFUMATO.

Improvvisamente, venuta da chissà dove, una bella farfalla colorata si posa sul braccio di Ugo.

– Ah ah ah, mi fai il solletico! – ride Ugo.

La farfalla allora sbatte le sue ali leggere e si sposta su una grande foglia verde, ma non sembra convinta. Con le sue piccole zampe spicca di nuovo il volo e atterra su un grosso fungo marrone. Storce le antenne, proprio non le piace!

Sbatte di nuovo le ali e velocemente vola sopra un fiore rosa profumato: – Adesso sì che sono felice! – esclama soddisfatta la farfalla.

– Perché ti piacciono i fiori? – domanda Ugo curioso.

– Semplice! Perché contengono il nettare! – risponde la farfalla. – Il mio cibo preferito, dolce e nutriente. Perché la felicità è trovare ciò che fa bene al cuore!

– O alla pancia! – ride Ugo.

LA CONSONANTE D (p. 90)

EDO INDICA CON IL DITO IL DAINO.

Nello stagno regna la calma e Edo si addormenta su un letto di foglie. Mentre dorme sogna un daino che beve dallo stagno.

Quando si sveglia, sbadiglia e dice ai suoi amici: – Ho fatto un bellissimo sogno... un daino beveva dallo stagno. Poi si volta verso lo specchio d'acqua e... non può credere ai suoi occhi.

Con un dito della mano indica lo stagno ed esclama: – È lo stesso daino che mi è apparso in sogno! Come è possibile? Sto forse ancora sognando?

La gatta Milù gli si avvicina e risponde: – A volte i sogni possono diventare realtà!

LA CONSONANTE R (p. 96)

LA RANA VERDE SALTA DA UNA ROCCIA.

I cinque amici vedono una rana verde che si diverte a saltare su una roccia.

– Wow, che bei salti che fai! – esclama Ada.

– Guardate questo, sarà ancora più alto e arriverò sull'altra sponda – risponde la rana mentre si prepara a saltare.

Un, due, tre! La rana prende la rincorsa, fa un grande salto ma... finisce dritta dentro allo stagno!

– CRA CRA... accidenti, ho preso male le misure! – esclama la rana, delusa per il suo salto.

– Non ti preoccupare, a volte capita di sbagliare. L'importante è non smettere mai di crederci e di provare! – conclude la saggia Ada.

COMPAGNONO S • F • D • R (pp. 104-105)

I bambini e le bambine salutano lo stagno e i loro piccoli amici.

– È stata un'esplorazione piena di sorprese e di scoperte! – esclama Olga.

– Chissà dove ci porterà adesso Milù... – bisbiglia Ila sottovoce, per non farsi sentire dalla gatta che nel frattempo si è allontanata da loro.

Milù si tocca i lunghi baffi bianchi e, come per magia, il libro dorato ai piedi dell'albero inizia di nuovo a brillare. Sulle pagine bianche compaiono i disegni dello stagno, del serpente, della farfalla, del daino, della rana, insieme alle letterine S F D R.

I bambini ancora non lo sanno, ma un altro pezzo della storia è apparso nel libro dorato!

La gatta torna di corsa verso di loro ed esclama: – Che cosa state aspettando? Seguitemi! Una nuova avventura ci aspetta! E con un balzo scompare, seguita dai cinque amici, Ada, Edo, Ila, Olga e Ugo.

SE LA STORIA VUOI TROVARE

SEGUI LE ORME, NON ASPETTARE!

IN CIMA ALLA MONTAGNA (pp. 106-107)

– BRRR! – esclama Ila tremando. – Quest'aria così fresca mi fa pensare che siamo finiti in... montagna!

– Eh già, venite qui a vedere! – incita Ugo. I bambini, le bambine e Milù lo raggiungono sul limitare di un prato e davanti a loro scorgono una lunga distesa di grandi alberi.

Poi si voltano e dall'altra parte vedono le vette più alte fatte di roccia con qualche punta ricoperta di neve.

– Se siamo fortunati, potremo incontrare tanti animali selvatici della montagna! – esclama speranzosa Ada.

– Volpi, cervi, aquile... non vedo l'ora! – aggiunge Edo.

– Ricordatevi però che per poter esplorare la montagna e incontrare i suoi animali, dovremo camminare a lungo! Siete pronti? – chiede Milù.

– Certo! – rispondono in coro i bambini impazienti di partire.

– Bene! – esclama Milù e mentre si mette in marcia, miagolando, continua:

SE LA STORIA VOGLIAMO TROVARE,

OCCHI APERTI, INIZIAMO A CERCARE:

PERCHÉ LA MONTAGNA HA MOLTI SEGRETI

NASCOSTI TRA LARICI, ROCCE E ABETI.

LA CONSONANTE B (p. 108)

ILA CON UN BINOCOLO VEDE UNA BAITA.

Sulla cima della montagna Ila vede qualcosa in lontananza.

– È troppo lontano! Non riesco a capire di cosa si tratta – dice strizzando gli occhi.

– Ho io la soluzione! – miagola la gatta Milù. – Prova a guardare con il mio binocolo.

– Grazie Milù! – risponde Ila. Prende il binocolo e lo porta davanti agli occhi. – Wow! Il binocolo permette di vedere cose molto lontane come se fossero molto vicine! – esclama meravigliata Ila.

– Che cosa vedi? – domanda curioso Ugo.

– Vedo... una baita!

– Bene, cosa aspettiamo? Mettiamoci in cammino per raggiungerla! – miagola Milù.

LA CONSONANTE Z (p. 114)

IL CERVO DALLE LUNGHE ZAMPE SI MUOVE SILENZIOSO.

L'aria è fresca, Ila si allaccia la felpa. Sulle spalle porta uno zaino azzurro dello stesso colore del cielo.

D'un tratto Olga si accorge della presenza di grandi impronte sulla terra.

– Queste però non sono le mie orme! – ride Milù.

– Già, queste sono molto più grandi e sembrano essere delle impronte di zoccoli – risponde Ila. In quel preciso momento, Ila vede due lunghe zampe che sbucano dai cespugli.

E subito dopo ecco apparire un grosso cervo: – Ciao, io sono il cervo e quelle sono le mie impronte!

– Ciao cervo, che corna enormi hai, sembrano essere pesantissime! – osserva Ila.

– Eh già, ma ogni anno, in primavera, le perdo e mi crescono di nuovo!

LA CONSONANTE V (p. 120)

LA VOLPE VEDE UNA VIPERA SUL SENTIERO.

Ada, Edo, Ila, Olga, Ugo e Milù camminano uno dietro l'altro, quando d'un tratto davanti a loro compare una bella volpe con una grossa coda rossa.

– Ciao! Fate attenzione a dove mettete i piedi! Ho appena visto una vipera sul sentiero! – esclama la volpe.

– E cosa potrebbe farci? – domanda curioso Edo.

– Se si sente in pericolo, per difendersi, potrebbe mordere e il suo morso contiene un veleno molto pericoloso! – spiega la volpe.

– Grazie, volpe, per averci avvisato! Cercheremo di non darle fastidio e di non avvicinarci troppo – risponde Ada.

– Non c'è di che! La prudenza non è mai troppa! – esclama la volpe prima di riprendere a trotterellare lungo il sentiero.

LA CONSONANTE N (p. 126)

LA GATTA MILÙ TROVA UN NIDO NELLA NEVE.

I cinque amici hanno camminato tanto e sono vicini alla vetta più alta.

– Guardate, su quella cima c'è qualche spruzzo di neve! – esclama Ugo con il naso all'insù.

– Come mi piacerebbe toccarla, ma è troppo in alto per noi! – continua Ugo.

– Non c'è problema, aspettatevi qui! – dice Milù mentre con grandi balzi raggiunge il punto ricoperto di bianco.

– Qui non c'è solo la neve! – urla Milù. – C'è anche un nido con dentro un uovo gigante!

La gatta non fa in tempo a finire la frase, che un uccello con due enormi ali plana accanto a lei.

– Ciao, io sono l'aquila, la guardiana delle montagne. Questo è il mio nido e presto nascerà il mio piccolo!

– Volerà anche lui un giorno insieme a te sulle montagne? – domanda Milù incuriosita.

– Sì, ma prima dovrà crescere e imparare a conoscere il vento.

– Che bello! Posso prendere un po' di neve per i bambini che mi stanno aspettando? – domanda Milù.

– Certamente, ma ricorda: la neve si scioglierà ma ciò che rimarrà dentro al vostro cuore sarà il ricordo di queste cime! – esclama l'aquila.

COMPAGNONO B • Z • V • N (pp. 134-135)

I bambini e le bambine hanno scalato tutta la montagna e sono riusciti a raggiungere la baita.

– Ora vorrei riposare, ho le gambe doloranti per la lunga camminata che abbiamo fatto! – esclama Edo sedendosi su una panca davanti alla baita.

– Spero tanto che la prossima avventura sia un po' meno... stancante, vero Milù? – domanda Ugo. Ma la gatta Milù non risponde, è tornata sulla cima più alta della montagna e si sta toccando i lunghi baffi bianchi.

Il libro dorato, ai piedi dell'albero, per magia inizia a brillare e nelle pagine bianche compaiono le immagini della montagna, del binocolo, del nido e degli animali incontrati e anche le letterine B Z V N.

Soddisfatta, Milù torna dai bambini: – Allora, siete pronti per partire?

– Solo se ci prometti che nella prossima avventura ci farai riposare! – ride Ugo.

– Promesso, – dice Milù strizzando l'occhio – ora seguitemi!

SE LA STORIA VUOI TROVARE

SEGUI LE ORME, NON ASPETTARE!

TRA LE NUVOLE (pp. 136-137)

Ada, Edo, Ila, Olga, Ugo e la gatta Milù si ritrovano sdraiati su una soffice nuvola bianca. Il sole sta tramontando e attorno a loro il cielo è colorato di rosso e arancione.

– È un sogno, siamo nel cielo! – esclama Ugo mentre la nuvola bianca si sposta nell'aria cullata dal vento.

– Chissà quanti uccelli possiamo incontrare, o magari degli... aerei! – sussurra Edo con aria sognante.

La gatta Milù si lecca il suo folto pelo e miagola:

CIELO GRANDE, CIELO SERENO

TUTTI INSIEME LO ESPLOREMO.

DAL VENTO CI FAREMO CULLARE

E PAZIENTI IMPAREMO A OSSERVARE.

LA CONSONANTE C dura (p. 138)

UNA COMETA DISEGNA UNA CURVA TRA LE STELLE E CADE DIETRO ALLE NUVOLE.

Il sole sta tramontando e nel cielo compaiono le prime stelle luccicanti.

I bambini e le bambine si divertono a contarle quando all'improvviso una cometa disegna una curva nel cielo.

– Ho visto una cometa! – esclama Ada felice.

– E dove è andata? – domanda Ugo, mentre scruta con attenzione nel cielo sperando di rivederla.

– È caduta laggiù, dietro alle nuvole! – continua Ada con gli occhi che ancora le brillano per la sorpresa.

– Quando si vede una stella cometa si esprime un desiderio. Sei pronta Ada? – domanda Ugo.

– Certo! – risponde Ada. Poi chiude gli occhi, ci pensa un po' e dice: – Il mio desiderio più grande si è appena avverato: vedere una stella cometa!

LA CONSONANTE C dolce (p. 140)

LA NOTTE SI AVVICINA E LA CIVETTA VOLA ALLA RICERCA DEL CIBO.

Sta calando la notte e il cielo lentamente sta cambiando colore.

La nuvola, spinta dal vento, si avvicina alla cima di un albero molto alto.

Ada, Edo, Ila, Olga, Ugo e la gatta Milù vedono un grande uccello planare leggero sulle foglie.

La gatta Milù si presenta: – Ciao! Io sono Milù e loro sono i miei amici. E tu chi sei? Dove stai andando?

Il grande uccello si gira sorpreso verso i cinque amici e la gatta seduti sulla nuvola: – Io sono una civetta e sto volando alla ricerca di cibo.

– Ma come fai a cacciare senza la luce? – domanda curioso Edo.

– Io sono un uccello notturno e i miei occhi vedono anche con il buio!

– Wow, sei proprio fortunata! – esclama Edo.

Poi la civetta saluta tutti e con un battito d'ali riprende il volo.

LA CONSONANTE H (p. 142)

UN AEREO PASSA VICINO ALLA NUVOLA E LA HOSTESS SALUTA OLGA DAL FINESTRINO.

Il vento culla la nuvola su cui viaggiano Ada, Edo, Ila, Olga e Milù, spostandola in alto nel cielo. Improvvisamente da un grosso nuvolone sbuca un grande aereo che lascia una lunga scia bianca nel cielo.

– Guardate cosa sta arrivando! – esclama la gatta Milù.

Poco dopo l'aereo passa vicino ai bambini e alle bambine.

– La hostess mi sta salutando con la mano dal finestrino! – dice Olga.

– Chi? – domanda curiosa Ila.

– La hostess è la persona che aiuta i passeggeri durante il volo! – spiega Ada.

– Che bello sarebbe diventare hostess e volare tutti i giorni nel cielo! – sospira Olga.

– E anche tu ci saluterai dall'aereo? – domanda Ugo, divertito.

– Certo, siete i miei amici! Anche se sarò sulle nuvole sarete sempre nel mio cuore! – risponde Olga con un bel sorriso.

CHE • CHI (p. 144)

TRE OCHE SELVATICHE, CON LUNGHI BECCHI, CHIEDONO DI RIPOSARSI SULLA NUVOLA.

Nel cielo in lontananza si vedono tre uccelli volare vicini. Hanno lunghi becchi e con fatica sbattono le loro ali.

– Ciao, siamo tre oche selvatiche e abbiamo volato tanto. Siamo molto stanche. Possiamo riposarci sulla vostra nuvola? – chiedono le tre amiche.

– Certo! – risponde Ila preoccupata per loro.

Le oche si appollaiano sulla nuvola, chiudono gli occhi e si addormentano insieme ai bambini, alle bambine e alla gatta Milù.

Quando Ada, Edo, Ila, Olga, Ugo e Milù si svegliano, le oche selvatiche sono pronte per ripartire:

– Grazie, ora siamo riposate e possiamo continuare il nostro lungo viaggio! – esclama una di loro. Sbattono le ali e si rimettono in volo vicine, proprio come tre grandi amiche.

COMPAGNONO C • H (pp. 152-153)

I bambini e le bambine ripensano a tutto ciò che hanno visto e imparato in questa avventura così speciale.

La gatta Milù, nel frattempo, senza farsi vedere, si tocca i lunghi baffi e per magia il libro dorato, ai piedi dell'albero, inizia a brillare.

Ecco che nelle pagine bianche compaiono le immagini del cielo, della civetta, della cometa, dell'aereo, delle oche e si aggiungono anche le letterine C e H.

La storia sta tornando e il libro dorato è sempre più colorato e pieno di letterine e parole!

– Ehi Milù, cosa fai laggiù, stai attenta a non cadere! – si raccomanda preoccupata Ada, vedendo la gatta lontana da loro.

Milù sorride sotto i baffi: i bambini non sanno cosa sta accadendo dentro al libro dorato. – È arrivato il momento di tuffarci nell'ultima avventura! Siete pronti? Seguitemi! – esclama la gatta.

SE LA STORIA VUOI TROVARE

SEGUI LE ORME, NON ASPETTARE!

A SPASSO NEL BOSCO (pp. 154-155)

Ada, Edo, Ila, Olga e Ugo aprono gli occhi e si guardano attorno perplessi.

– Dove siamo? Io vedo solo alberi! – domanda Edo.

– Eppure questo luogo mi ricorda qualcosa... – dice Olga.

– Ma certo, ho capito! Siamo nel bosco vicino al parco! – esclama Ada. – Milù, guarda! Quello laggiù è il tuo albero!

– Uffa, vuol dire che le nostre avventure sono già finite? – domanda sconsolata Ila.

– No! Guardatevi attorno... scommetto che il bosco è pieno di sorprese! – suggerisce Milù. E miagolando continua:

IL BOSCO NASCONDE MOLTE MERAVIGLIE,

TANTI ANIMALI DI DIVERSE FAMIGLIE,

TANTE STORIE DA SCOPRIRE,

A BOCCA APERTA LASCIATEVI STUPIRE!

LA CONSONANTE G dura (p. 156)

LA GATTA MILÙ VEDE UN GUFO UN PO' GOFFO APPENA USCITO DA UN GUSCIO D'UOVO.

Milù zampetta tra gli alberi seguita da Ada, Edo, Ila, Olga e Ugo.

D'un tratto si ferma e davanti a lei vede il guscio di un uovo.

Poco dopo un piccolo gufo, molto goffo, cade da un albero, proprio vicino all'uovo.

– Ahi ahi, che male! – si lamenta il piccolo gufo. – Sono appena nato e quello è il mio guscio. Per sbaglio l'ho fatto cadere dal nido, volevo riprenderlo ma... non sono ancora capace di volare!

– Scommetto che presto ci riuscirai – lo incoraggia Ila. – Basta solo un po' di allenamento!

– Hai ragione, ci riprovo!

Il piccolo gufo gonfia le sue piume, sbatte veloce le ali ma cade sul guscio e lo rompe in mille pezzi.

– Ahi, ahi! – esclama ancora una volta gufo.

– Non ti preoccupare, tanto il guscio non ti serve più! – ride Ugo.

– Sono certa che quando ci rivedremo saprai volare! – aggiunge Ila, mentre il gufo per salutarli sbatte goffamente le sue piccole ali.

LA CONSONANTE G dolce (p. 158)

UGO VEDE I GERMOGLI DI UNA GINESTRA MA PER ANNUSARLI INCIAMPA E FA UNA GIRAVOLTA.

Mentre cammina Ugo vede una ginestra, una pianta con tanti rami verdi e sottili, pieni di germogli.

“Chissà che profumo hanno quei piccoli germogli...” si chiede curioso, mentre corre velocemente per annusarli.

Per sbaglio inciampa in un piccolo cespuglio, in un baleno fa una giravolta per aria e cade a gambe all'aria tra le foglie!

– Ugoooo!!! – gridano in coro Ada, Edo, Ila e Olga.

Milù fa un balzo veloce per aiutarlo, seguita di corsa dai bambini e dalle bambine.

Ugo si rialza sorridendo e con la testa ricoperta da tante foglie verdi.

– Hai fatto un salto da vero acrobata, come Milù sugli alberi – ride Edo.

– Già – esclama Ugo togliendosi le foglie dalla testa. – La cosa più bella però è rialzarsi e trovare gli amici e le amiche accanto, pronti a farmi sorridere di nuovo!

GHE • GHI (p. 160)

SOTTO UN ALBERO UN GHIRO GHIOTTONE MANGIA I GHERIGLI DELLE NOCI.

Ada, Edo, Ila, Olga, Ugo e Milù riprendono il cammino e si avventurano tra gli alberi del bosco, quando d'un tratto sentono degli strani rumori.

– Che cosa sarà? – domanda curiosa Olga.

– Andiamo a scoprirlo! – li incita Milù avventurandosi dietro ad alcuni cespugli.

Con sorpresa i bambini e la gatta trovano un grosso ghiro che sta sgranocchiando soddisfatto una grossa noce.

– Mmmhhh... com'è buona! – esclama il ghiro guardando i bambini.

– Ma i ghiri dormono sempre! Come mai non sei nella tua tana a dormire? – chiede curiosa Olga.

– Mi sono appena svegliato e avevo una gran fame. Così sono venuto sotto quest'albero e ho trovato tante noci. I loro gherigli sono il mio cibo preferito!

– Beato te, ghiro! Anche io inizio ad avere una gran fame! – ride Ugo insieme agli amici e alla gatta Milù.

LA CONSONANTE Q (p. 164)

ALL'OMBRA DI UNA GRANDE QUERCIA SI NASCONDE UN QUADRIFOGLIO.

Ada, Ila, Olga, Ugo hanno camminato tanto nel bosco e si sentono un po' stanchi.

Si siedono quindi sotto una grande quercia per riposarsi un po'.

Edo ha invece ancora tante energie e continua a esplorare attorno alla quercia. Dopo poco esclama: – Non potrete credere a quello che ho appena trovato!

I bambini e la gatta Milù si alzano e corrono da Edo. Nascosto sotto alla grande quercia c'è un bellissimo quadrifoglio.

– Edo, sai che il quadrifoglio porta fortuna? – domanda Ada.

– Perché? – domanda Edo.

– Perché è molto raro da vedere e chi lo trova è molto fortunato! – continua la saggia Ada.

– In effetti sono stato tanto fortunato a vivere così tante avventure straordinarie insieme a voi! – risponde sorridendo Edo.

COMPAGNO G • Q (pp. 170-171)

Ada, Edo, Ila, Olga, Ugo e la gatta Milù hanno esplorato il bosco e scoperto piccole meraviglie nascoste.

– Direi che questa volta le nostre avventure sono davvero finite! – esclama Ada.

– Siete sicuri? – domanda Milù con un misterioso sorriso, mentre zampetta verso il suo albero dei libri...

La gatta, senza farsi vedere, tocca i suoi lunghi baffi e il libro dorato comincia a brillare. Per magia, nelle pagine compaiono i disegni del bosco, del ghiro, del gufo, del quadrifoglio e della ginestra e ci sono anche le letterine G e Q.

I bambini ancora non lo sanno, ma tra poco per loro ci sarà una grande sorpresa!

LA STORIA DEL LIBRO DORATO (pp. 172-173)

Ada, Edo, Ila, Olga e Ugo raggiungono Milù ai piedi dell'albero.

– Ecco il libro dorato! – si meraviglia Edo.

Milù li guarda uno a uno: – Siete pronti per l'ultima magia?

I bambini e le bambine trattengono il fiato.

Poi, con grande cura, la gatta apre lentamente il libro, mostrando le pagine piene di colori.

– Guardate – avverte Ada. – Sono comparse le parole e le immagini!

Olga prende il libro con delicatezza e legge ad alta voce:

È una bellissima giornata e cinque amici giocano in un bel parco pieno di alberi...

I bambini e le bambine si guardano sbalorditi: la storia del libro dorato è la loro storia!

Sfogliando le pagine ritrovano tutte le avventure vissute insieme: il mare, lo stagno, la montagna, il cielo e il bosco e tutti gli amici incontrati lungo il cammino.

I loro occhi brillano. Ogni immagine è un ricordo, ogni parola è un'emozione.

Attorno a loro i libri appesi all'albero iniziano a brillare, uno dopo l'altro, come stelle pronte a raccontare nuove storie....

Ada, Edo, Ila, Olga e Ugo alzano lo sguardo, con il cuore pieno di meraviglia.

– Grazie a te, Milù, abbiamo scoperto che i libri non sono solo pagine da leggere, ma sono mondi da esplorare – esclama Edo.

– I libri sono viaggi – aggiunge Ada.

– I libri sono scoperte – continua Ugo.

– I libri sono emozioni – conclude Ila.

– E ogni volta che ne aprirete uno, qualcosa di magico e straordinario accadrà! – miagola Milù toccandosi i suoi lunghi baffi.

– Che ne dite allora di aprire un nuovo libro e tuffarci in una nuova avventura? – domanda Olga.

– Sìiii – rispondono tutti in coro.

– Ma prima... un grande abbraccio di gruppo! – suggerisce Ugo.

E così, in un attimo, tutti i bambini e le bambine, insieme alla gatta Milù, si stringono in un forte abbraccio che profuma di vento, di magia e di storie.

TANTE AVVENTURE ABBIAMO VISSUTO

NUOVE STORIE HAI CONOSCIUTO

PER CUSTODIRE QUESTA MAGIA

LEGGI UN LIBRO... OVUNQUE TU SIA!

IL METODO DI APPRENDIMENTO

L'apprendimento della letto-scrittura segue il metodo **fonosillabico** – dalla lettera, alla sillaba, alla parola – e offre un'esercitazione che affronta in modo **completo** e **graduale** tutti i passaggi necessari per l'apprendimento.

LE PRIME PAGINE

Il volume del Metodo si apre con doppie pagine illustrate che introducono l'antefatto che dà inizio alla narrazione: i cinque protagonisti incontrano Milù al parco e la seguono.

I bambini e le bambine **osservano** la tavola illustrata, mentre **ascoltano** la lettura dell'insegnante. Svolgono sulla pagina attività di **pregrafismo** che, in modo motivante perché legato alla narrazione, permettono di consolidare i prerequisiti per la scrittura. Nell'ultima doppia pagina, c'è la **filastrocca** di Milù. Recitiamola insieme ad alta voce e invitiamo a **memorizzarla**.

LE VOCALI

A ogni vocale sono dedicate **sei pagine**. Una struttura rigorosa si ripete in maniera simile per tutte le vocali, **segmentando** ed esercitando con gradualità tutti i **passaggi** necessari per l'apprendimento: *Riconosco il suono, Riconosco il segno, Scrivo il segno, Leggo e racconto*.

PRIMA PAGINA

I bambini e le bambine **ascoltano** la lettura della parte della storia che sottende alla presentazione della vocale e familiarizzano con la sua grafia e il suo suono.

Le vocali costituiscono l'iniziale dei nomi propri dei cinque amici protagonisti della storia. Ciascuno/a dei protagonisti ha proprie **caratteristiche caratteriali e di comportamento** con cui i bambini e le bambine della classe si possono in qualche modo **identificare**:

- Ada: "perfettina", sa sempre cosa fare, è la saggia del gruppo;
- Edo: il sognatore, è spesso con la testa fra le nuvole assorto nei suoi pensieri;
- Ila: molto timida, quando è insicura parla con voce bassa e sottile;
- Olga: sicura di sé e un po' prepotente;
- Ugo: divertente e spiritoso, e molto goloso.

Al piede della pagina, oltre a una **mini sintesi** dell'episodio della storia, c'è una domanda da porre alla classe per lo sviluppo delle **Life Skills**. I bambini e le bambine hanno così modo da far emergere, attraverso il **parlato**, i propri vissuti personali, le riflessioni sul proprio modo di essere e di comportarsi a partire dall'episodio ascoltato.



SECONDA PAGINA – RICONOSCO IL SUONO

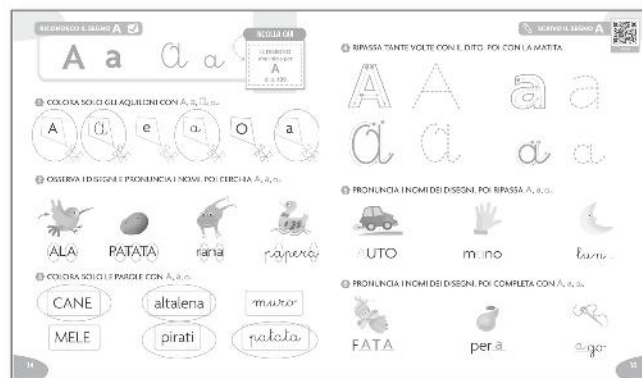
Si lavora sul **riconoscimento del fonema** attraverso esercizi per individuarlo all'inizio, alla fine e all'interno di una parola.

TERZA PAGINA – RICONOSCO IL SEGNO

Si lavora sul **riconoscimento del grafema** che viene proposto nei caratteri presentati a seconda della scelta dell'insegnante. La pagina è dedicata cioè alla "lettura" del segno sia isolato sia all'interno di parole. In alto a destra c'è un'attività che chiama in campo l'**operatività**, importante *fil rouge* del progetto: i bambini e le bambine devono scegliere, fra quelle fornite tra i materiali di ritaglio al fondo del libro, l'immagine che inizia con la vocale presentata e incollarla.

QUARTA PAGINA – SCRIVO IL SEGNO

Si lavora sulla **scrittura del grafema**. Ai bambini viene chiesto prima di riprodurre con il dito i movimenti per la corretta riproduzione del segno grafico, seguendo le frecce che indicano il punto di partenza e la direzione dei movimenti stessi, poi di eseguirli con la matita. Infine si propongono attività di completamento di parole con il grafema in oggetto.



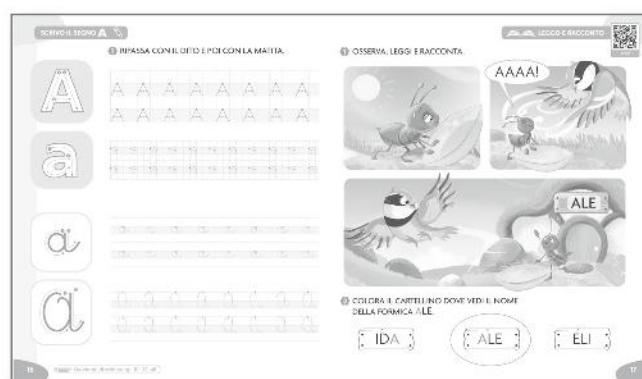
QUINTA PAGINA – SCRIVO IL SEGNO

Questa pagina è dedicata all'**esercitazione nella scrittura del grafema**. L'esercitazione è graduale e guidata per **prevenire i disgrafismi**: un modello ricorda la direzionalità del gesto con le frecce; la grafia viene effettuata su un puntinato. Anche qui l'esercizio è proposto nei caratteri presentati a seconda della scelta dell'insegnante.

SESTA PAGINA – LEGGO E RACCONTO

Questa pagina è dedicata alla **lettura** e al **parlato**. Presenta semplici storie illustrate da leggere e raccontare, in cui oltre alle immagini compaiono le vocali man mano imparate.

Un'attività verifica la comprensione della storia letta e mette ancora in campo la lettura delle vocali.



LE CONSONANTI

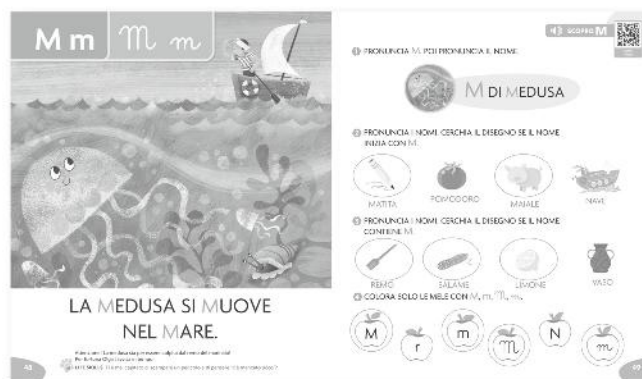
Anche a ogni consonante sono dedicate **sei pagine** e si procede con la struttura seguita per le vocali, che segmenta ed esercita con gradualità tutti i passaggi necessari per l'apprendimento, pur con qualche variazione legata alle necessità dell'apprendimento stesso.

Le consonanti sono divise in **gruppi di quattro** e sono accorpate secondo il criterio di tenere in gruppi diversi consonanti che possono essere confuse per grafia o per suono. Gli esercizi hanno una difficoltà crescente e, pur nella similarità di impostazione, prevedono variazioni che rendono stimolanti le attività.

PRIMA PAGINA

Come per le vocali si propone l'**ascolto** della lettura della parte della storia che sottende alla presentazione della consonante.

L'attività di **Life Skills** a fondo pagina richiama il vissuto personale a partire dalle vicende vissute dai protagonisti della storia e invita a raccontare.



SECONDA PAGINA – SCOPRO LA LETTERA

Questa pagina è dedicata alla scoperta del **fonema** (il suono) e al **riconoscimento del grafema** (il segno). Sia in questa pagina sia nella precedente i caratteri utilizzati seguono la scelta dell'insegnante.

TERZA PAGINA – SCOPRO I SUONI

Si procede alla **costruzione dei suoni** formati dalla consonante unita alle diverse vocali. Si lavora sia sul **riconoscimento fonico** sia su quello **grafico** (lettura). L'attività è presentata nei caratteri

scelti dall'insegnante. Inoltre chiama in campo l'**operatività**: i bambini e le bambine devono scegliere fra le immagini fornite tra i materiali di ritaglio quelle che iniziano con i suoni presentati e incollarle al posto giusto.

QUARTA PAGINA – SCRIVO LA LETTERA

È la pagina dedicata all'**esercitazione nella scrittura del grafema** in cui si procede con la stessa guida e gradualità seguita per le vocali, utilizzando i caratteri presentati a seconda della scelta dell'insegnante.

QUINTA PAGINA – SCRIVO I SUONI

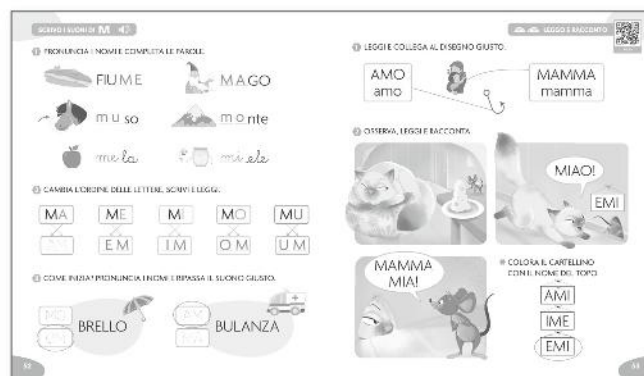
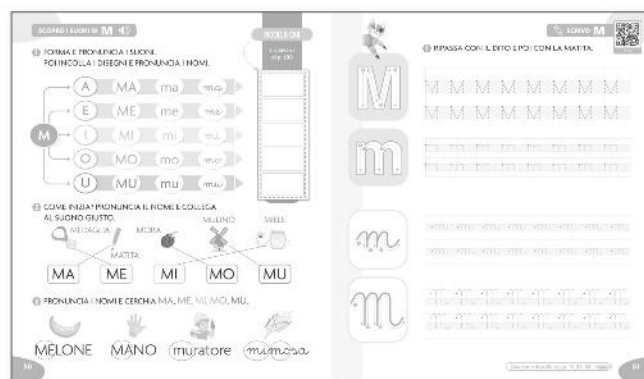
Questa pagina è dedicata alla scrittura: completamento e poi gradualmente, man mano che si procede nel percorso, scrittura autonoma di parole. Qui vengono presentati anche i **suoni inversi**.

SESTA PAGINA – LEGGO E RACCONTO

È la pagina dedicata alla **lettura** e al **parlato**.

Troviamo un primo esercizio di **lettura di parole**. Questo è un esercizio fondamentale perché consente di acquisire il meccanismo che è alla base della capacità di leggere: **unire sillabe** per formare l'unità base di senso, cioè la **parola**.

Nel secondo esercizio c'è una breve **storia illustrata** in cui la lettura integra **immagine e testo**. Il testo da leggere contiene solo le lettere note e si arricchisce man mano che si procede nel percorso. Ai bambini e alle bambine è chiesto di **leggere** la storia e poi **raccontarla**. Un'attività di comprensione conclude la pagina. Iniziare da subito a leggere brevi storie è un'attività molto motivante, perché fa sentire "grandi" e dà senso all'abilità di lettura che non viene esercitata in modo meramente meccanico.



VERIFICHE

Le pagine di presentazione delle vocali e di ogni gruppo di consonanti si chiudono con una doppia pagina di **verifica**. Le attività permettono di accertare la padronanza delle competenze di letto-scrittura soffermandosi sulle conoscenze e le abilità oggetto di apprendimento in ogni segmento del percorso: riconoscimento e scrittura dei grafemi, corrispondenza grafemi-fonemi, sintesi sillabica, passaggio dalla decodifica alla comprensione.

Consente all'insegnante di **raccogliere informazioni** indispensabili per lo svolgimento delle successive tappe del percorso, ai bambini e alle bambine di iniziare a **prendere consapevolezza** del proprio percorso: a questo scopo la verifica si conclude con una semplice attività di **autovalutazione**.

Le attività sono graduate per difficoltà e si concludono con una più "sfidante" identificata col simbolo .

GRAMMATICA

La sezione di **GRAMMATICA** centrata sull'ortografia chiude e consolida il percorso di apprendimento, lavorando sui **suoni simili** e presentando le **lettere straniere**, i **trigrammi** SCI • GLI e il **digramma** GN.

IL QUADERNO DI SCRITTURA

Per consolidare l'apprendimento della scrittura, al volume del Metodo è abbinato un Quaderno che permette all'insegnante di gestire in tempi diversi l'apprendimento e l'esercitazione dei diversi **caratteri di scrittura**. Il Quaderno segue l'ordine di presentazione delle lettere del volume del Metodo con puntuali rimandi tra i due volumi.

Nel Metodo si lavora sul singolo grafema, nel Quaderno si lavora anche sulla sillaba diretta e inversa e sulle parole.

L'utilizzo del Quaderno insieme al Metodo garantisce l'acquisizione sicura delle abilità di base della letto-scrittura, attraverso un'esercitazione graduale e mirata.

Il Quaderno si apre con pagine dedicate alla **postura corretta** e all'**impugnatura**, requisiti da curare sin dall'inizio per evitare l'adozione di atteggiamenti non funzionali che, una volta acquisiti, è molto difficile correggere.

Si passa poi alle pagine dedicate al **pregrafismo sul quadretto da 1 centimetro** propedeutico alla scrittura in **stampato maiuscolo**, seguite dal lavoro sulle singole lettere, sempre sul quadretto da 1 centimetro.

Viene poi la presentazione delle lettere in **stampato minuscolo**, sul quadretto da mezzo centimetro. Seguono le pagine dedicate al **pregrafismo sulle righe, propedeutico alla scrittura in corsivo minuscolo e maiuscolo**.

Alla **scrittura in corsivo** è dedicato ampio spazio. Il corsivo è la forma di scrittura a mano in cui le lettere sono eseguite con il minor numero di tratti e sollevamenti di penna. Serve quindi per scrivere in maniera fluida senza mai staccare la penna dal foglio: la sua caratteristica principale è la rapidità. Una volta appresa, la scrittura corsiva si personalizza e diviene un linguaggio espressivo idiosincratico, il modo in cui il pensiero si riproduce sul foglio.

Le scelte dell'insegnamento della scrittura in corsivo non sono univoche. Non esiste in assoluto un modo giusto per insegnare la "bella grafia".

Sulle orme di Milù propone la presentazione delle lettere **senza trattino in entrata**. Questa soluzione guarda alla **prevenzione della disgrafia**. In particolare, questo trattino non serve quando le lettere tondeggianti (a, d, o, c, g, q) non si trovano all'inizio di parola. Infatti all'interno delle parole queste lettere perdono il trattino e si legano con il "gambino" in uscita dalla lettera che le precede. I bambini disprassici, o con difficoltà specifiche di apprendimento in generale, faticano a gestire l'attacco delle lettere, a maggior ragione se sono stati abituati a scrivere quel trattino che non sempre devono usare.

Si è optato quindi per la scelta di ometterlo anche nella consapevolezza che la sua eventuale aggiunta è cosa più semplice del toglierlo.

LA SCRITTURA IN CORSIVO

di Carlo di Brina e Barbara Caravale

Il Quaderno di scrittura presenta una **metodologia** pensata per facilitare l'apprendimento del corsivo in tutti gli alunni e le alunne e per ridurre il rischio di difficoltà grafo-motorie. A tal fine ci si è avvalsi delle evidenze scientifiche consolidate relativamente ai metodi più efficaci di insegnamento del corsivo.

È stato dimostrato (Graham 2024; Lyon et al., 2024) che insegnare al bambino i movimenti necessari a tracciare le lettere, affiancando all'**immagine della lettera** da copiare anche la **direzione dei gesti** necessari per completarla attraverso una sequenza di frecce, ha effetti positivi sull'apprendimento del gesto grafico. Tale strategia riduce il carico cognitivo necessario a questo compito e libera spazio per esprimere idee e controllare errori ortografici.

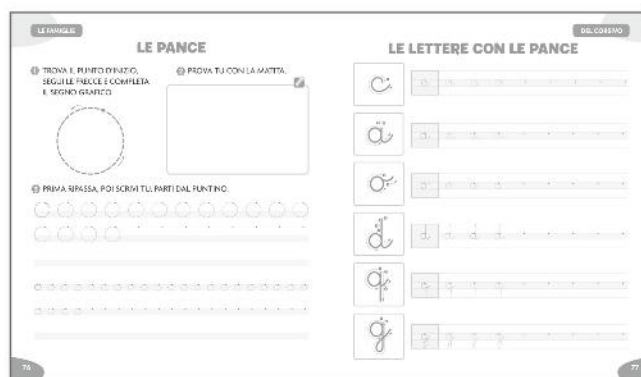
L'**automatizzazione** e la **fluenza** del gesto grafico dipendono da come si insegna a “formare” le lettere. In quest'ottica è possibile avvalersi di due strategie:

- dare **chiari riferimenti** e **corretti rapporti metrici nello spazio grafico**, per esempio usando riferimenti come **cielo-prato-terra** e **colorando le righe** o il **punto di avvio** della lettera da tracciare;
- insegnare in modo esplicito le **sequenze di gesti** necessari a produrre le lettere in corsivo, che sono riconducibili a **cinque movimenti affini** (vedi Dumont, 1999; Blason et al., 2004). Ripetendo tali movimenti, il bambino può interiorizzare il movimento alla base di quel tipo di lettera e successivamente aggiungere i dettagli distintivi che la rendono riconoscibile.

Le **famiglie di movimenti affini** sono:

- 1) pance (c, a, o, d, q, g);
- 2) archi (n, m, p, h);
- 3) onde (i, u, t, r);
- 4) spezzate (s, v, z - e lettere straniere);
- 5) giravolte (e, l, f, b).

Nel Quaderno di scrittura, è quindi proposta una **sezione dedicata alle famiglie del corsivo** per lavorare sui movimenti affini.



RICHIAMI BIBLIOGRAFICI

- Graham, Steve. 2024. *Structured Literacy and Handwriting: Explicit Instruction of an Essential Skill. Perspectives on Language and Literacy 75th Anniversary Issue*, vol. 50, n. 1, p. 58. International Dyslexia Association.
- Lyon, G. Reid and Goldberg, Margaret. 2024. *Structured Literacy and Handwriting: Explicit Instruction of an Essential Skill. Perspectives on Language and Literacy 75th Anniversary Issue*, vol. 50, n. 1, p. 22. International Dyslexia Association.
- Dumont, D. 1999. *Le Geste d'écriture*, Edizioni Hatier.
- Blason, L., Borean, M., Bravar, L., Zoia, S. 2004. *Il corsivo dalla A alla Z. Un metodo per insegnare i movimenti della scrittura*. Materiali/Didattica, Edizioni Erickson.

LETTURE E GRAMMATICA

Le Letture di classe prima sono impostate per **unità tematiche** e hanno al loro interno pagine dedicate alle **stagioni**. A partire dal tema stagionale, propongono riflessioni sul **vissuto** personale e sviluppano un percorso di **Arte e Musica**.

Il volume si apre con l'**autunno** che presenta attività a misura delle abilità che i bambini e le bambine possiedono in questo periodo dell'anno.

Segue una **sezione di prime letture** con brevi e semplici storie dove le **immagini** hanno la prevalenza e lasciano gradualmente sempre più spazio alle parole che propongono i diversi gruppi di **consonanti** nello **stesso ordine di presentazione** seguito nel volume del **Metodo**. Possono dunque essere lette durante l'apprendimento strumentale, prima di aver conclusa la presentazione di tutte le lettere, o al termine del percorso per un ripasso graduale. Sono esclusi digrammi e trigrammi e la lunghezza dei testi è attentamente calibrata. Le letture sono corredate da un'attività di comprensione.

Seguono poi tre **unità tematiche**:

1. *Sulle orme... del mio mondo;*
2. *Sulle orme... del mondo intorno;*
3. *Sulle orme... della fantasia.*

Fra la prima e la seconda unità, una sezione cura il **passaggio dallo stampato maiuscolo al minuscolo** con attività molto graduali: dall'alfabeto, alle parole, alle frasi, a brevi testi, tutti sempre presentati nei due caratteri per facilitare il passaggio.

La **scelta antologica** attinge ai testi più recenti della letteratura per l'infanzia di questa fascia d'età, oltre che alla produzione di autori considerati "classici". Affronta temi vicini al vissuto dei bambini e delle bambine che possono, a partire dai testi, rielaborare la propria esperienza, passaggio fondamentale per scoprire e alimentare il piacere della lettura.

Le unità sono inframezzate, oltre che dagli inseriti dedicati alle stagioni, da pagine di **Educazione civica** che presentano brevi testi da leggere e attività mirate, finalizzate ai traguardi previsti dalle Linee guida del settembre 2024.

LE OPERATIVE

Le operative sono finalizzate alla maturazione di tutte le competenze linguistiche, e non solo:

- **LEGGO E COMPRENDO**: per sviluppare la capacità di comprensione del testo;
- **SCOPRO LE PAROLE**: per arricchire il lessico a partire dalla lettura;
- **SCRIVO**: per sviluppare la competenza di scrittura in modo guidato e graduale;
- **RACCONTO**: per imparare a esprimersi a voce in modo chiaro e corretto;
- **LIFE SKILLS**: per maturare le abilità cognitive, emotive e relazionali previste;
- **EDUCAZIONE CIVICA**: per crescere cittadini attivi e responsabili.

All'interno di ciascuna unità ci sono pagine speciali dedicate al **lessico** e alla **comprensione del testo**.

PAROLE È FACILE: IL PERCORSO SUL LESSICO

Possedere un buon bagaglio lessicale è fondamentale per potersi esprimere, comprendere ciò che si legge e si ascolta, avere accesso ai testi di studio. La conoscenza del lessico è anche un potente strumento di **inclusione**.

Pertanto abbiamo curato in modo particolare l'aspetto della formazione linguistica con le pagine inclusive **PAROLE è FACILE** e con l'operativa a corredo dei testi SCOPRO LE PAROLE che, tranne nei casi in cui questo non è possibile, è sempre attiva, cioè chiede di desumere il significato di parole difficili dal contesto o dalla riflessione sulla parola stessa.

In classe prima le pagine **PAROLE è FACILE** sono delle doppie in cui, con l'aiuto di immagini, si invita a scrivere parole afferenti ai campi semantici dei temi trattati nell'unità e poi a utilizzarle all'interno di un testo bucato. In questo modo la comprensione del significato si rafforza attraverso l'uso.

COMPRENDERE è FACILE: IL PERCORSO SULLA COMPrensIONE DEL TESTO

Il percorso si sviluppa nei tre anni in modo graduale e insiste sui tre macroaspetti della **comprensione del testo** presi in considerazione dal *Quadro di riferimento INVALSI*.

Si è scelto di lavorare specificamente sulla comprensione del testo perché la capacità di comprendere il testo è un'**abilità strategica** per il successo scolastico: è alla base della capacità di studiare, di risolvere problemi matematici ed è importante per formare dei lettori appassionati e far sì che la lettura diventi un'abitudine che si coltiva per tutta la vita.

Come hanno dimostrato gli studi più accreditati sulla comprensione del testo, per far acquisire una buona capacità di comprensione non serve aumentare i testi da leggere e proporre esercizi di comprensione che presuppongono che l'alunno/a abbia già maturato un certo grado di competenza.

Occorre invece offrire dei **percorsi con attività mirate** ai vari segmenti dei processi che il lettore deve saper governare per comprendere il testo. È importante iniziare da subito ad attivare la comprensione, fin dalla classe prima, mentre i bambini e le bambine consolidano l'apprendimento strumentale.

Nel volume delle Letture troviamo una doppia pagina **COMPRENDERE è FACILE** già nella prima unità tematica. Viene proposto un testo da leggere accompagnato da domande di comprensione, con risposte a scelta multipla illustrate da immagini. Si tratta di domande molto semplici, la cui risposta è data esplicitamente nel testo. Non viene chiesto di dare subito le risposte, ma di andarle a cercare nel testo, con la guida di codici colore che permettono una loro immediata visualizzazione. Si tratta dunque di un'**attività facilitata** che ha lo scopo di insegnare a compiere un'operazione molto importante: ritornare sul testo per attivare quel continuo scambio tra testo e lettore che caratterizza il processo di comprensione. Dopo aver svolto l'attività si fa il punto che aiuta i bambini a riflettere su quanto hanno imparato: IL TESTO TI DICE TANTE COSE: RILEGGILO PER TROVARE LE RISPOSTE. CERCA NEL TESTO!

Lo stesso itinerario guidato viene svolto in tutte le pagine **COMPRENDERE è FACILE** presenti nelle altre unità tematiche, dove si lavora sul **significato delle parole** e su **semplici inferenze** che i bambini e le bambine sono chiamati a fare quando comprendono il testo.

L'obiettivo di questo percorso è non lasciare le nostre alunne e i nostri alunni da soli davanti al testo chiedendo di rispondere alle domande di comprensione, come spesso si fa nei libri, ma di guidarli nei loro primi passi del cammino per diventare **lettori esperti**.

In ogni doppia pagina, al piede, è indicato l'aspetto del *Quadro di riferimento INVALSI* a cui afferisce l'attività proposta. Nella tabella seguente sono elencate anche le abilità messe in campo, tratte dallo stesso *Quadro di Riferimento*.

Unità 1 Sulle orme... del mio mondo <i>Nell'aula di arte</i> <i>(Letture, p. 22)</i>	Localizzare e individuare informazioni all'interno del testo Individuare, scorrendo il testo con una lettura selettiva, il punto o i punti salienti in cui reperire l'informazione o le informazioni richieste.
Unità 2 Sulle orme... del mondo intorno <i>In montagna</i> <i>(Letture, p. 58)</i>	Ricostruire il significato del testo a livello locale o globale Ricavare il significato di parole o espressioni dal contesto.
Unità 3 Sulle orme... della fantasia <i>Una bambola meravigliosa</i> <i>(Letture, p. 82)</i>	Localizzare e individuare informazioni all'interno del testo - Fare inferenze semplici o complesse, per ricostruire informazioni lasciate implicite nel testo, anche ricorrendo all'enciclopedia personale. - Effettuare confronti e distinguere l'informazione che risponde in modo pertinente alla domanda da informazioni concorrenti presenti nel testo e/o richiamate nei distrattori.

LE APERTURE DI UNITÀ

Le unità tematiche del volume di *Letture* sono introdotte da una doppia pagina dedicata all'**ascolto** e al **parlato**.

I bambini e le bambine ascoltano il testo letto dall'insegnante e rispondono a domande di **comprensione**. Infine, sempre a partire dal testo ascoltato, viene proposta un'attività di **parlato** a "più voci", cioè un parlato collettivo che si costruisce sulla base dell'**ascolto**, per imparare a esprimersi ascoltando e interagendo con gli altri, a coppie o in gruppo.

Qui di seguito i testi per la lettura dell'insegnante (l'audio dei testi è accessibile anche dal QR code nella pagina del libro delle *Letture*).

Unità 1: La torta di compleanno (pp. 18-19)

Era il compleanno di Martina, la sorella dei gemelli Anna e Raf. La mamma aveva preparato una torta alla crema, decorata con otto bellissime ciliegie-segnaposto per le candeline. I gemelli si avvicinarono di nascosto alla torta e Anna prese una delle ciliegie: ne andava ghiotta!

– Ma che fai? È la torta di Martina! – la rimproverò Raf.

– Non se ne accorgerà nessuno. Dai, prendine una anche tu!

Raf ne mise in bocca una. – Mmmm! Che buona. Solo un'altra. E un'altra...

I bambini videro arrivare la mamma e si nascosero di corsa sotto il tavolo.

– Devono essere passati due topini! – la sentirono dire. – Due topini che saranno puniti severamente...

– Siamo stati noi – disse Raf uscendo pentito dal nascondiglio.

– Scusaci – disse Anna.

– Per questa volta passi, al posto delle ciliegie metteremo i chicchi d'uva. Ma che non succeda mai più! Promesso?

– Promesso!

1000 storie, Giunti

Unità 2: Il piccolo albero (pp. 54-55)

C'era una volta un albero molto giovane che viveva in una grande città.
 L'albero viveva in un piccolo cortile, in mezzo a tante case alte e grigie.
 Era primavera, e il piccolo albero era molto felice.
 Ogni giorno gli spuntava una nuova fogliolina.
 L'albero non permetteva a nessuno di avvicinarsi: aveva paura di rovinarsi le foglie.
 Gli uccellini erano molto arrabbiati per questo.
 Anche i gatti erano molto offesi.
 Quando arrivò l'estate, le foglie del piccolo albero vanitoso erano diventate splendide!
 Poi arrivò l'autunno, con i suoi nuvoloni, e il piccolo albero vide una cosa terribile...
 Le sue belle foglie erano diventate tutte gialle.
 Poi le foglie si seccarono e cominciarono a cadere.
 Il piccolo albero era disperato.
 Per fortuna passava di là Ada, la vecchia cornacchia.
 La cornacchia spiegò al piccolo albero che le sue foglie sarebbero ritornate a primavera più belle di prima.
 Allora lui fece una promessa...

Nicoletta Costa, *L'albero vanitoso*, Emme Edizioni

Unità 3: La casa dei biscotti (pp. 78-79)

Manuel e Didi sono andati a trovare un topino che abita in una fattoria. Prima di salutarli, il topino ha regalato loro un pacchetto di biscotti.
 I biscotti pesano molto. Didi e Manuel fanno una sosta per mangiare.
 Così però hanno dovuto rompere il pacchetto.
 Ora i due topini sono costretti a portare sulle spalle i biscotti rimasti. Che fatica!
 Avanzano a stento e dopo qualche passo sono già stanchi morti.
 Sta calando la sera e la strada del ritorno è ancora lunga. Manuel e Didi decidono di passare la notte sotto un albero. Così si costruiscono una casetta con i biscotti.
 Ma mentre i due dormono, dai buchetti nell'albero escono quatti quatti dieci maggiolini.
 Senza far rumore, i maggiolini rosicchiano la casa di biscotti.
 Quando si svegliano, Manuel e Didi scoprono che dei loro biscotti è rimasto solo qualche pezzetto.
 – Benissimo! – dice Manuel. – Ora sì che possiamo trasportarli senza problemi!

Erwin Moser, *Manuel e Didi. Avventure d'estate*, Einaudi Ragazzi

LE VERIFICHE DI FINE UNITÀ

Le unità si chiudono con una verifica di **ascolto** e una verifica di **lettura, comprensione e scrittura**, con **autovalutazione**.

Qui di seguito i testi per la lettura dell'insegnante per le verifiche di ascolto (l'audio dei testi è accessibile anche dal QR code nella pagina del libro delle Letture).

Unità 1: Un cucciolo per Tea (p. 33)

A Tea gli animali piacciono molto.
 A tre anni già desiderava un cucciolo di dinosauro.
 A quattro voleva un cucciolo di gatto ed è arrivato Achille.
 Negli ultimi tempi ha sperato tanto in un cucciolo di panda...
 Ma da quando ha saputo che la cagnolina della vicina di casa di nonna Matilde e nonno Vasco ha avuto i cuccioli, non fa altro che dire a tutta la famiglia:

- Mi regalate un cucciolo di cane per il mio compleanno?
 - Avrai un cagnolino tutto tuo, – le dice il papà – ma ricorda che gli animali, e i cuccioli ancora di più, richiedono cure, rispetto e molta, moltissima pazienza!
 - Sarò pazientissima, te lo prometto! – assicura Tea.
 - Per il mio compleanno avrò un cucciolo di cane! – racconta Tea a Cescio e Miriam.
 - Che fortuna! A me la mamma non lo prende perché in casa non ci siamo mai e lui si sentirebbe solo... Però ho l'acquario con i pesci! – racconta Cescio.
- Il giorno tanto atteso arriva.
- Durante la festa del compleanno di Tea, nonno Vasco entra in casa con una graziosa cucciola in braccio.
- Com'è bella! – esclama Tea emozionatissima. – Ti chiamerò Lori!

Silvia Serreli, *Tea. Mi regalate un cucciolo?*, Giunti

Unità 2: In vacanza (p. 69)

Giona è partito insieme ai suoi genitori e al cane Birba, per una vacanza in montagna. Dopo un viaggio abbastanza lungo finalmente arrivano alla casa che hanno prenotato. La casa è tutta fatta di legno e si trova in mezzo a prati circondati da montagne molto alte. La mamma apre la portiera per far scendere Birba. Il cane salta fuori e si scatena in una lunga corsa sui prati. Giona la segue. Ha paura che si perda.

Birba attraversa un ponticello sotto il quale scorre un ruscello di acqua limpida e raggiunge un grande prato dove ci sono delle mucche al pascolo. Birba abbaia a più non posso, ma non osa avvicinarsi. Le mucche non la guardano neppure e continuano tranquille a masticare l'erba.

Giona si guarda intorno: gli piace questo nuovo posto. Il papà gli ha detto che faranno delle belle passeggiate e lui spera di vedere gli animali della montagna di cui gli ha parlato la maestra: soprattutto spera di poter vedere i cervi dalle lunghe corna e magari un'aquila in volo.

Lilia Russo

Unità 3: Animali di carta (p. 93)

Il campionato di origami ebbe inizio verso le sette di sera. Il primo concorrente prese un foglio di carta e cominciò a piegarlo di qua, a piegarlo di là, a fare un'altra piega, e un'altra piega, e un'altra e poi un'altra ancora, finché davanti ai membri della giuria apparve un dinosauro magnifico e ricco di particolari. Gli si potevano vedere perfino i denti affilati.

E così, uno dopo l'altro, i concorrenti creavano figure con grande abilità. L'ultimo concorrente era un signore anziano con i capelli bianchi, i baffi bianchi e un paio di occhiali bianchi sulla punta del naso. Prese un foglio di carta e cominciò a piegarlo di qua, a piegarlo di là, a fare un'altra piega, e un'altra piega, e un'altra e poi un'altra ancora, finché davanti ai membri della giuria apparve un uccellino di carta.

I membri della giuria risero, perché in un campionato di origami aveva fatto una cosa così semplice come un uccellino di carta.

Ma in quel momento l'uccellino di carta sbatté le ali e volò per tutta la stanza.

I membri della giuria erano ancora a bocca aperta quando assegnarono il primo premio al signore anziano con i capelli bianchi, i baffi bianchi e un paio di occhiali bianchi sulla punta del naso.

Pinto & Chinto, *Racconti per bambini che si addormentano subito*, Traduzione di Lorenza Lupini, Kalandraka, 2013

LA GRAMMATICA

Il volume di letture di classe prima si chiude con la sezione di grammatica che affronta alcune delle principali **difficoltà ortografiche** e avvia in modo molto intuitivo, a partire dall'uso, una prima riflessione sugli **aspetti morfosintattici** della lingua. La sezione si chiude con una **verifica**.

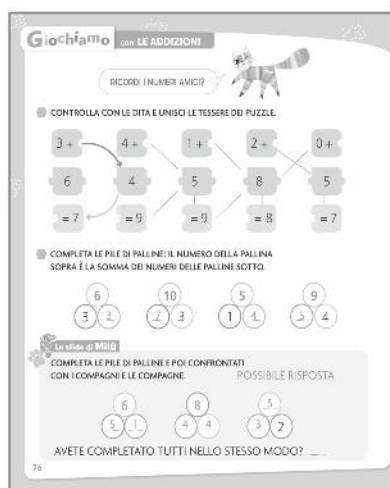
MATEMATICA

Il percorso di Matematica è progettato per rispondere ai **bisogni formativi di tutti** i bambini e di tutte le bambine. Si tratta di un percorso **guidato e graduale**, pensato per favorire un'acquisizione sicura delle abilità e dei concetti. Lo **sfondo narrativo**, le **frequenti attività di manipolazione** (con attività di ritaglio), il costante **richiamo alla realtà** e l'**utilizzo di materiali diversi** sostengono la motivazione e facilitano l'apprendimento.

Il progetto tiene conto sia di chi necessita di un **accompagnamento** guidato, suggerendo strategie efficaci per l'interiorizzazione, sia di chi è già pronto a compiere un **"passo in più"**, offrendo attività stimolanti e di approfondimento.

La Matematica di classe prima si concentra sulla costruzione di basi solide, sulle quali negli anni successivi verranno sviluppati i concetti matematici.

Ampio spazio viene dato ai numeri: dal percorso sui numeri da 0 a 10, introdotto attraverso una storia (vedi p. 57 di questa guida) e attività che ne approfondiscono i diversi aspetti (cardinalità, ordinalità, conteggio...), fino all'impostazione di addizione e sottrazione proposte mediante strategie differenti. Nel primo anno si privilegiano la comprensione dei concetti e l'apprendimento delle abilità di base (come l'avvio al calcolo mentale) rispetto all'apprendimento di regole formali. Questo percorso è sostenuto anche da laboratori STEAM (vedi p. 63 di questa guida) pensati per fornire strumenti concreti e, soprattutto, promuovere approcci strategici alla Matematica.



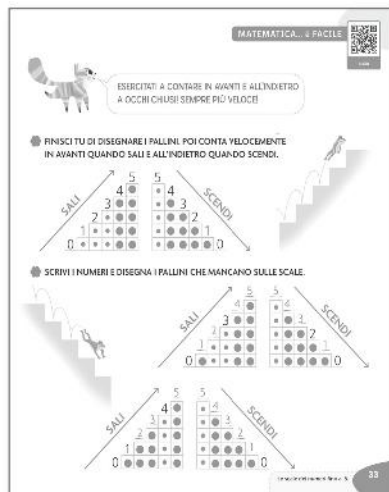
Le proposte delle pagine e dei box **GIOCHIAMO!** presentano motivanti attività ludiche, che permettono di acquisire e consolidare le abilità in modo divertente.

LE SFIDE DI MILÙ propongono attività inserite in situazioni complesse o nuove rispetto a quelle proposte in precedenza. Si tratta di attività che richiedono un impegno che supera di poco la zona di sviluppo delle conoscenze possedute e si addentra nella zona di sviluppo prossimale delle conoscenze che ancora non sono state costruite, ma che sono molto vicine a esserlo.

Piccole sfide che trasformano le conoscenze in competenze. Particolarmente stimolanti per coloro che svolgono il percorso con facilità, utilissime per tutte/i. Sono strumenti indispensabili per l'insegnante per raccogliere informazioni sui percorsi di apprendimento individuali in vista della valutazione formativa.

Le attività **MI GUARDO INTORNO** hanno lo scopo di far capire l'aggancio della Matematica con la realtà: i bambini e le bambine esplorano situazioni, rielaborano esperienze concrete in cui viene fatto uso di concetti e abilità matematiche.





Gli esercizi **VERSO L'INVALSI** propongono attività strutturate sul modello delle prove INVALSI. Costituiscono un riferimento che l'insegnante può riprendere e adattare, variandone le proposte, per sviluppare – relativamente ai diversi argomenti – un percorso formativo che non solo prepara ad affrontare le prove, ma soprattutto integra le acquisizioni delle più recenti ricerche in didattica della Matematica.

Le pagine **MATEMATICA è FACILE** propongono attività mirate e strategie specifiche per consolidare le abilità numeriche e di calcolo. Si caratterizzano per un'impostazione molto operativa, che privilegia il canale visivo: per questo risultano facilitanti, utili per tutti e in particolare per i bambini e le bambine con bisogni educativi speciali.



La **VERIFICA** propone esercizi articolati su tre livelli di difficoltà e si chiude con un'attività sfidante segnalata dal logo .

Questa impostazione consente all'insegnante di individuare il livello di ogni bambina e di ogni bambino e di raccogliere informazioni utili per orientare efficacemente il proprio lavoro in risposta ai diversi bisogni.

In classe prima l'**esercizionario è integrato** nel percorso, nelle pagine **MI ESERCITO**, per favorirne un utilizzo ottimale sia nel lavoro in classe sia nell'esercitazione a casa, e per facilitarne la fruizione da parte di alunni/e che per la prima volta imparano a gestire un libro di testo.

I NUMERI DA 0 A 10

Ai numeri fino a 10 sono dedicate 2 pagine ciascuno; dopo la presentazione di due numeri ci sono 2 pagine di esercizi.

LA PRIMA E LA SECONDA PAGINA DI PRESENTAZIONE DEL NUMERO

Il numero, rappresentato in alto nella pagina di sinistra sia cifra sia parola, è introdotto dalla storia di Milù (vedi p. 57 di questa guida): i bambini e le bambine sono invitati a cercare le **perle** della sua collana. Una **filastrocca**, da memorizzare e recitare, suggerisce dove trovarle nell'immagine. Il disegno non mette in primo piano le perle, con l'obiettivo di stimolare, incuriosire e sviluppare le capacità di

osservazione. Quando tutte le perle saranno state ritrovate, i bambini e le bambine le **ritagliano** dalla pagina dedicata in fondo al libro e le incollano per ricostruire l'intera collana composta da 10 perle. Questo **approccio narrativo** si accorda con l'esperienza che i bambini e le bambine hanno della Matematica, in cui conoscenze poco sistematiche e poco formali, talvolta ingenue ma profonde, si mescolano alle esperienze, alle storie, alle fantasie, in un sapere che attende di essere reso consapevole e sistematizzato.

Lavorando sulla tavola stessa, a partire dagli stimoli offerti dalla storia, i bambini e le bambine hanno modo di visualizzare la **quantità**, fare una prima operazione di conteggio usando le **dita** e visualizzare il numero rappresentato dalle dita stesse (esercizio 1).

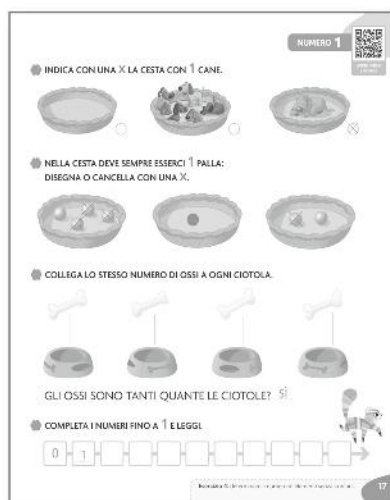


Segue un esercizio di **corrispondenza uno a uno** che rafforza l'interiorizzazione della quantità e l'abilità di conteggio su una linea di 10 palline organizzate in cinque (esercizio 2), struttura che faciliterà l'acquisizione di abilità di calcolo mentale.

Infine ci si esercita nella scrittura del numero in cifra e in parola (esercizio 3).

Le dita

Le dita costituiscono la nostra “calcolatrice naturale”: il loro utilizzo per rappresentare quantità e successivamente per eseguire calcoli facilita l'interiorizzazione di abilità numeriche complesse. In queste



pagine costituiscono la prima visualizzazione della quantità indicata dal numero. Le mani sono rappresentate come se il bambino le stesse guardando con la sinistra con il palmo rivolto verso di sé e la destra di dorso. Le dita vengono alzate dal pollice al mignolo in entrambe le mani, senza “cambi di dita” dal 3 al 4. In questo modo nella visualizzazione in pagina si evitano confusioni nella lettura, soprattutto quando verranno utilizzate per svolgere l'addizione e la sottrazione.

È opportuno comunque lasciare la libertà al bambino/a di contare anche muovendo le dita in altri modi, in base alle proprie abitudini o abilità manuali.

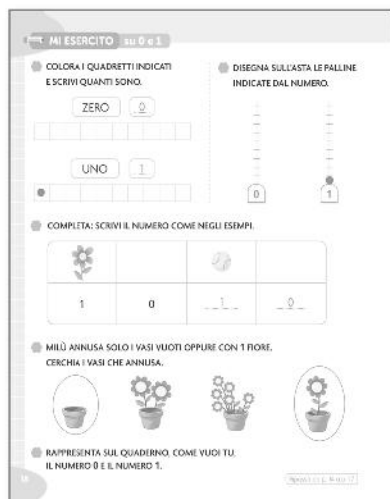
Nella **seconda pagina** sono proposti esercizi graduali finalizzati a interiorizzare il riconoscimento della quantità in modo immediato, anche senza contare (*subitizing*), e la capacità di conteggio.

La linea dei numeri

La linea dei numeri viene proposta in chiusura delle prime due pagine di presentazione del numero. È uno strumento molto utile per interiorizzare la successione numerica e comprendere che si passa da un numero al successivo sempre con l'aggiunta di 1. I bambini la costruiscono man mano.

Può essere utilizzata per esercizi di conta progressiva e regressiva. Alcune domande stimolo dell'insegnante possono aiutare a intuire concetti su cui si lavorerà in seguito: *quali numeri vengono prima del...? Quali vengono dopo? Quale numero viene subito prima del...? Quale viene subito dopo...? Quale numero c'è prima dello 0?*

Può essere utile realizzare una linea dei numeri a grandezza “umana”, se possibile, in uno spazio dedicato della classe o dell'atrio o del giardino, per permettere ai bambini e alle bambine di spostarsi fisicamente avanti e indietro negli spazi.



LE PAGINE DI ESERCIZI

Dopo la presentazione di due numeri, una doppia pagina di esercizi consolida le acquisizioni. Gli esercizi hanno una **ricorsività** che facilita l'esecuzione e consolida in modo strutturato le conoscenze, favorendo anche l'acquisizione di autonomia. Si lavora sugli ultimi due numeri proposti con due esercizi che possono essere collegati, da chi li utilizza, ai numeri in colore e all'abaco; poi con i *number bond* (anche per l'avvio alla pre-algebra) e infine con il riferimento alla realtà (**MI GUARDO INTORNO**). Chiudono la doppia pagina un esercizio e un gioco (**GIOCHIAMO!**) su tutti i numeri presentati fino al momento.

LA STORIA PER LA PRESENTAZIONE DEI NUMERI

Anche l'avvio all'apprendimento dei numeri è accompagnato da una avventura della gattina Milù scritta da Daria Bertoni. Nel corso della storia riportata qui di seguito, il simbolo ➤ indica alcuni spunti che l'insegnante può utilizzare, declinandoli a piacere, per sollecitare la classe nella ricerca delle perle.

MILÙ E LA COLLANA DI PERLE

UN BIGLIETTO MISTERIOSO (pp. 4-5)

È una bella giornata di sole e la gatta Milù zampetta nell'erba muovendo la sua folta coda arancione. Si ferma ad annusare un fiorellino quando d'un tratto vede un biglietto misterioso spuntare tra le foglie di un grande cespuglio.

“Che cosa sarà?” si chiede mentre con un bel balzo si avvicina al cespuglio.

Milù non può credere ai suoi occhi: sul biglietto c'è scritto:

*Per la gatta Milù,
leggi solo se sei proprio tu!*

“Milù? Certo che sono io!” esclama sorridendo.
E inizia a leggere...

*QUESTO BIGLIETTO È IL NOSTRO INVITO
OGGI ALLE QUATTRO, NEL PRATO FIORITO
PER UNA MERENDA CON I TUOI AMICI
TRA GIOCHI, DOLCETTI E RISATE FELICI!*

“Ohhh” sospira la gatta. “Non c'è tempo da perdere, devo tornare al mio albero e prepararmi per questa merenda speciale!”

SEGUI LE MIE ORME (p. 6 Prerequisiti)

Milù attraversa il parco trotterellando, mentre lascia sul prato dietro di sé piccole orme.

Due bambini giocano a rincorrere la palla, lì vicino altri tre si tengono per mano e cantano una canzone.

“Quanta allegria!” pensa Milù muovendo la sua folta coda “e che bei colori!”. Milù si guarda intorno e osserva gli alberi pieni di fiori e frutti e gli uccellini che cinguettano sui rami.

Tutti questi suoni, profumi e colori le fanno pensare che questa è davvero una giornata speciale. E, piena di gioia, corre incontro al sole, curiosa di scoprire cos'altro di bello l'aspetta!

I DOLCETTI DI MILÙ (p. 8 Prerequisiti)

Milù è sul suo albero, indossa un grembiulino e un cappellino da cuoca.

“Cucinerò qualche dolcetto da portare alla merenda di oggi!”. Versa un po' di farina dentro a una ciotola, aggiunge le uova, il latte e inizia a mescolare velocemente con una frusta.

Quando i dolcetti sono pronti, Milù è proprio soddisfatta.

A quel punto prende da un cesto fragole, mirtilli, lamponi e pensa: “Preparerò anche la mia macedonia preferita!”.

Quando anche la macedonia è pronta, Milù si toglie il grembiule e guardandosi esclama: “Il mio pelo è tutto sporco. Ci vuole una bella pulizia!”.

MILÙ SI PREPARA (p. 10 Prerequisiti)

Milù si sposta su un grosso ramo dove ha già preparato una vasca piena d'acqua e sapone. Si sa che ai gatti proprio non piace fare il bagno ma "per la merenda devo essere pulita e profumata!" pensa Milù. Così si fa coraggio e con un balzo si tuffa nell'acqua. Poi prende il sapone e mentre strofina orecchie, coda, pancia e zampe si formano tante bolle di sapone!

Quando esce dall'acqua è soddisfatta: "Il mio pelo è tornato pulito, evviva! Ora non resta che asciugarmi". Afferra una spazzola e inizia a pettinarsi. "Ecco qui, sono pronta per la merenda!" pensa mentre si allaccia il collare con la sua bella medaglietta.

LA COLLANA È SCOMPARSA (pp. 12-13)

Milù sta per recarsi al parco fiorito dai suoi amici, quando si ricorda di aver dimenticato una cosa molto importante: la sua collana di perle.

Voleva proprio andare alla merenda con la sua bella collana per mostrarla agli amici.

Così inizia a cercarla sui rami dell'albero, dentro al tronco, tra un cespuglio, ma... niente! Finalmente vede il filo della collana ai piedi dell'albero... Milù fa un gran sorriso: "L'ho trovata: è laggiù!"

*CERCO LA COLLANA QUA E LÀ
DOV'È FINITA CHI LO SA?
LA MERENDA STA PER INIZIARE...
E IO NON POSSO ASPETTARE!*

NUMERO 0 (p. 14)

Con un grande balzo Milù si avvicina al filo ma... "Non è possibile!" esclama, "C'è solo il filo! Dove sono finite le perle della collana?"

Milù si guarda attorno e non vede nulla.

Presto, aiuta Milù a trovare le perle che non ci sono più!

*DOV'È LA COLLANA È UN MISTERO
C'È SOLO UN FILO!
MA PERLE... **ZERO!***

➤ *Per trovare le sue perle Milù ha bisogno del vostro aiuto: cercate le perle nei disegni delle prossime pagine e immaginate di raccoglierle una a una, per permettere alla gattina di ricomporre la sua collana.*

NUMERO 1 (p. 16)

"Bau bau" si sente un cane abbaiare.

Milù drizza le orecchie e pensa: "Chi sarà?" così corre nel bosco e, davanti al tronco di un albero, trova il cane Bruno.

"Ciao! Ti ho sentito abbaiare" lo saluta Milù.

Il cane Bruno non risponde e rimane seduto tenendo il grosso muso appoggiato sulle zampe. A Milù viene un sospetto... "Ehi, per caso hai visto le perle della mia collana?"

Il cane Bruno fa segno di no con la testa ma la gatta non è per niente convinta.

È certa che il cane stia nascondendo qualcosa tra le zampe.

Presto, aiuta Milù a trovare le perle che non ci sono più!

COSA NASCONDE IL CANE BRUNO?
CERCA TRA LE ZAMPE
E TROVA LA PERLA NUMERO... **UNO!**

➤ *Ora che, grazie al vostro aiuto, Milù ha trovato la prima perla della sua collana, può partire a cercare le altre, con la speranza di riuscire a ritrovarle tutte!*

NUMERO 2 (p. 20)

La gatta Milù zampetta intorno all'albero alla ricerca delle sue perle.
Guarda sotto ai sassi, tra le foglie, in mezzo ai fiori.
"Ne ho trovata solo una, dove saranno finite le altre?" si domanda.
Poi d'un tratto vede due strane impronte.
Si siede per osservarle meglio. Con la zampa si gratta sulla testa... proprio non capisce a chi possano appartenere, hanno una forma così strana e non possono essere di un animale del bosco.
D'un tratto Milù capisce: "Sembrano proprio le impronte di due... piedi!".
E chissà cosa nascondono...

Presto, aiuta Milù a trovare le perle che non ci sono più!

QUESTE IMPRONTE SONO TUE?
CONTALE
E TROVA LA PERLA NUMERO... **DUE!**

➤ *Grazie a voi, un'altra perla è stata recuperata, ma ce ne sono ancora tante da ritrovare!*

NUMERO 3 (p. 22)

Milù è sempre alla ricerca delle perle scomparse, quando vede un laghetto con delle piccole anatre che nuotano veloci.
"Ciao! Scusatemi se vi disturbo mentre state facendo un bel bagno, ma ho bisogno del vostro aiuto!"
Le anatre si fermano e tutte insieme si voltano verso Milù.
"Sto cercando le perle della mia collana. Voi per caso avete visto dove sono cadute?"
Le anatre si guardano, muovono la coda schizzando nell'acqua e le rispondono in coro: "Qua qua!".

Presto, aiuta Milù a trovare le perle che non ci sono più!

ORA TOCCA A TE!
CONTA LE ANATRE
E TROVA LA PERLA NUMERO... **TRE!**

➤ *Benissimo: avete seguito il consiglio delle anatre: la perla era proprio... "qua"! Avete potuto riportare a Milù un'altra perla!*

NUMERO 4 (p. 24)

"Cip cip" sente Milù provenire dal ramo di un albero.
Guarda verso l'alto e vede un uccellino impegnato a sistemare il suo nido.
"Posso salire?" domanda Milù.
L'uccellino risponde con un sonoro "cip cip".

La gatta allora prende la rincorsa e fa un balzo prima sul ramo più basso e poi su quello più alto, dove si trova l'uccellino.

“Wow, che bel nido pieno di uova” esclama Milù. “Per te sono tanto preziose, lo so. Anche le perle della mia collana lo sono per me. Per caso le hai viste?”

L'uccellino sbatte le ali e risponde di nuovo con “Cip cip...”; sembra dire che lui le cose preziose le custodisce nel nido!

Presto, aiuta Milù a trovare le perle che non ci sono più!

L'UCCELLINO NEL NIDO È SODDISFATTO:

CONTA LE UOVA

*E TROVA LA PERLA NUMERO... **QUATTRO!***

➤ *Avete trovato un'altra perla della collana e Milù vi ringrazia di cuore: perdere qualcosa di “prezioso”, a cui teniamo, è così triste!*

NUMERO 5 (p. 28)

Nel cielo volano alcuni uccellini colorati dal piccolo becco; quando vedono Milù, planano su un ramo lì vicino.

“Ciao! Che bei colori hanno le vostre piume!” esclama la gatta.

“Siamo delle cince” risponde una di loro.

“Per caso nei vostri voli avete visto le altre perle della mia collana?” domanda Milù. “Le sto cercando dappertutto!”

La piccola cincia fa segno di no con la testa: “Mi spiace, noi cerchiamo solo i vermetti da mangiare, i nostri preferiti!”

“Eh già, ognuno ha il proprio tesoro da trovare!” pensa la gatta, mentre le cince riprendono il volo.

Presto, aiuta Milù a trovare le perle che non ci sono più!

PICCOLI BECCHI HANNO LE CINCE,

CONTALI

*E TROVA LA PERLA NUMERO... **CINQUE!***

➤ *Anche senza volare avete recuperato un'altra perla! Siamo a metà del lavoro, coraggio: con il vostro aiuto Milù riuscirà a ricostruire in tempo la sua collana!*

NUMERO 6 (p. 34)

Su un filo d'erba se ne sta una simpatica coccinella.

Appena la vede, Milù le si avvicina.

“Ciao, per caso hai visto le altre perle della mia collana?”

La coccinella non risponde ma sorride.

“Le sto cercando ovunque!” continua Milù.

La coccinella fa l'occhiolino a Milù: “Cerca bene!”

La gattina si sente fiduciosa e, mentre muove la sua folta coda, esclama: “Le troverò!”

Presto, aiuta Milù a trovare le perle che non ci sono più!

LA COCCINELLA HA TANTI NEI,

CONTALI TUTTI

*E TROVA LA PERLA NUMERO... **SEI!***

- *Milù ha ragione di essere fiduciosa: con il vostro aiuto ha potuto aggiungere un'altra perla al filo.*

NUMERO 7 (p. 36)

Sotto a un albero la gatta Milù vede un prato pieno di violette.

Si sente un po' stanca e decide di sdraiarsi per riposare un po'.

Annusa nell'aria il dolce profumo delle violette e prima di appisolarsi sussurra: "Violette, voi avete visto le altre perle della mia collana?"

Le violette non parlano, ma si muovono nel vento e così Milù chiude per un attimo gli occhi e si addormenta.

Presto, aiuta Milù a trovare le perle che non ci sono più!

NEL PRATO SON FIORITE LE VIOLETTE

CONTALE

E TROVA LA PERLA NUMERO... **SETTE!**

- *Anche se Milù riposa, voi avete tenuto gli occhi ben aperti e così avete trovato un'altra perla. Ottimo lavoro!*

NUMERO 8 (p. 40)

Milù si è appena svegliata dal riposino, quando vede un leprotto correre felice insieme ai suoi fratellini.

La gatta prima si stiracchia poi non resiste e inizia a correre con loro.

"Che corsa!" esclama Milù con la lingua fuori. "Siete molto veloci!"

"Certo, siamo leprotti!" esclama il più grande di loro.

"Per caso avete visto le altre perle della mia collana?"

"Proprio no, l'hai detto tu: siamo troppo veloci!" continua il leprotto.

Presto, aiuta Milù a trovare le perle che non ci sono più!

CON I FRATELLINI CORRE IL LEPROTTO

CONTALI

E TROVA LA PERLA NUMERO... **OTTO!**

- *A volte vale la pena di fermarsi e guardarsi intorno, proprio come avete fatto voi per recuperare anche questa nuova perla. Milù vi ricompensa con un bel sorriso.*

NUMERO 9 (p. 42)

"Oh no, inizia a piovere!" si lamenta Milù mentre tante gocce cadono sul prato.

Milù prova a chiedere anche a loro: "Ciao gocce, dalle nuvole avete per caso visto le altre perle della mia collana?"

Ma le gocce non rispondono e, plic plic, continuano a cadere sull'erba del prato.

La gatta Milù rimane con il muso all'insù a guardare la pioggia... sembrano divertirsi così tanto!

Anche lei non vede l'ora di divertirsi alla merenda con i suoi amici!

Presto, aiuta Milù a trovare le perle che non ci sono più!

DAL CIELO PIOVE:

CONTA LE GOCCE

E TROVA LA PERLA NUMERO... **NOVE!**

➤ *Grazie a questa perla che avete trovato persino sotto la pioggia, la collana di Milù è quasi completa. Scommetto che non vedete l'ora di ricompilarla tutta!*

NUMERO 10 (p. 46)

Milù ha cercato nell'erba, tra i rami dell'albero, tra le foglie... e ora è tornata al laghetto.

Le anatre non ci sono più, ma nell'acqua vede tanti pesci.

"Blub blub" sente gorgogliare.

"Pesci, scusate... laggiù avete visto per caso l'ultima perla che manca alla mia collana?"

I pesci fanno segno di no con le loro pinne.

"Che peccato!" sospira Milù. "Me ne manca solo una!"

Presto, aiuta Milù a trovare la perla che non c'è più!

NEL LAGHETTO CI SONO TANTI PESCI

CONTALI

E TROVA LA PERLA NUMERO... **DIECI!**

➤ *Complimenti: avete recuperato tutte e 10 le perle di Milù. La gattina è felicissima e, dopo aver infilato tutte le perle ritrovate, vi invita a seguire le sue orme per andare con lei alla merenda nel bosco.*

SORPRESA! (p. 54)

Tutte le perle sono state trovate! La gatta Milù può finalmente indossare la sua collana.

"Così sono pronta!" esclama sorridendo.

"Devo fare presto! La merenda sta per iniziare!" pensa mentre corre veloce tra alberi e cespugli, tenendo tra le zampe i dolcetti e la macedonia.

Quando arriva nel prato fiorito si ferma per prendere fiato, si guarda attorno ed esclama: "Come è possibile? Non c'è nessuno, eppure l'appuntamento è proprio qui!"

Il prato è silenzioso e Milù abbassa le orecchie dispiaciuta.

"Forse sono arrivata troppo tardi..." miagola.

All'improvviso dal bosco saltano fuori tutti i suoi amici animali con palloncini e trombette, urlando: "SORPRESA!!!"

Milù resta a bocca aperta, gli occhi le brillano di gioia. Si sono ricordati tutti!

Eh già, perché oggi è una giornata speciale... è il compleanno della gatta Milù.

Tanti auguri Milù!

È IL TUO COMPLEANNO, CHE ALLEGRIA!

PER TE SORRISI, DONI E MAGIA.

È IL TUO COMPLEANNO, CHE EMOZIONE!

PER TE CANTIAMO UNA CANZONE...

TANTI AUGURI A TE

PERCHÉ QUESTO È IL GIORNO PIÙ BELLO CHE C'È.

I LABORATORI STEAM

Una volta affrontati i numeri attraverso la storia della collana di Milù, tutti i capitoli della Matematica vengono anticipati, più che aperti, da una doppia pagina dedicata al Laboratorio STEAM (pp. 56-57).

In allineamento con quanto indicato nelle nuove Indicazioni Nazionali, le attività proposte sono interdisciplinari, fortemente caratterizzate dalla manualità, con sviluppi che coinvolgono la classe nella sua interezza o in piccoli gruppi; inoltre più che sviluppare un concetto, aprono le porte a nuove domande e sperimentazioni: infatti spesso gli artefatti vengono “riutilizzati” nelle pagine seguenti, permettendo così ai bambini di “costruire” i materiali per imparare.

Il laboratorio si chiude sempre con una riflessione sulle **Life Skills**.

Pagine e titolo	Attività	Life Skills
pp. 56-57 La torta dei numeri Lavoro individuale	Si lavora sulla costruzione della successione numerica e su precedente e successivo aggiungendo o togliendo 1 candelina.	Gestione delle relazioni interpersonali: mettersi nei panni degli altri
pp. 70-71 La macchina magica Lavoro in piccolo gruppo	Si costruisce una macchina per giocare a indovinare le quantità che verrà utile per sviluppare addizione, sottrazione e capacità di astrazione.	Autocoscienza e gestione delle emozioni: la paura di sbagliare
pp. 96-97 Astine che contano Lavoro individuale e discussione di classe	Si costruisce un abaco con materiali di recupero e si avvia al valore posizionale delle cifre in maniera intuitiva.	Gestione dello stress ed empatia: come rapportarsi con i compagni e le compagne
pp. 136-137 Un problema di cuscini Lavoro in piccolo gruppo e restituzione in gruppo classe	Un approccio al problem solving attraverso la drammatizzazione. Interdisciplinarietà con Italiano.	Problem solving
pp. 154-155 Una bella figura Lavoro individuale e con il gruppo classe	Realizzazione di un mandala attraverso l'osservazione di figure ruotate. Interdisciplinarietà con Arte.	Gestione delle emozioni per ritrovare la calma
pp. 180-181 Gusti in colonna Lavoro con il gruppo classe	Costruzione di un grafico sui frutti preferiti. Interdisciplinarietà con Educazione all'alimentazione.	Empatia: saper mediare le proprie scelte

TI RACCONTO LA STORIA DELLA MATEMATICA

In tutte le classi vengono proposti spunti per mostrare come anche la Matematica sia frutto dell'evoluzione del pensiero umano: non un “oggetto” comparso dal nulla sulla Terra, ma un sapere nato dalle necessità concrete dell'essere umano, come contare, misurare...

IL LIBRO DELLE DISCIPLINE

(STORIA, GEOGRAFIA, SCIENZE E TECNOLOGIA)

Il volume unico dedicato a Storia, Geografia, Scienze e Tecnologia si caratterizza per un **impianto fortemente operativo**, che parte sempre dall'**osservazione della realtà** degli alunni e delle alunne. Infatti ogni argomento prende avvio da un box **MI GUARDO INTORNO** nel quale i bambini e le bambine sono invitati a osservare un'immagine, in genere una o più fotografie, e a fare alcune semplici riflessioni che li condurranno a una conclusione (che può essere anche una definizione o una regola). Grande attenzione viene dedicata all'**Educazione civica**, sviluppata sia in pagine interamente dedicate ai traguardi ministeriali, sia con puntuali box.

Oltre alle **verifiche su due livelli**, in tutti e tre i percorsi disciplinari, si trovano le pagine **PAROLE È FACILE** che consolidano l'apprendimento del lessico specifico attraverso attività visuali particolarmente adatte anche ad alunni con bisogni educativi speciali. Queste pagine prevedono l'intervento attivo dei bambini, che le completeranno con le immagini e le scritte ritagliabili inserite nelle ultime pagine del volume.

STORIA E GEOGRAFIA: LE RELAZIONI SPAZIO-TEMPORALI

I concetti di spazio e di tempo, in una classe prima, non possono e non devono essere considerati a sé stanti; in primo luogo perché, come la ricerca ha ampiamente dimostrato, il bambino apprende prima le nozioni relative allo spazio e poi quelle relative al tempo; in secondo luogo il tempo stesso è vissuto come un rapporto di vicinanza/lontananza nello spazio. Siccome lo spazio può essere esplorato direttamente, mentre il tempo no, quest'ultimo si costruisce in stretta relazione con l'esperienza dello spazio. In altre parole la comprensione dei rapporti temporali si basa su quella dei rapporti spaziali: solo quando questi ultimi sono stati consolidati, è possibile apprendere in modo corretto quelli di tipo temporale.

È inoltre importante sottolineare che i concetti di spazio, tempo e logica appartengono a categorie "primitive": ciò significa che non possono essere spiegate a parole, ma la loro corretta acquisizione può avvenire esclusivamente attraverso l'**esperienza**, il fare, l'agire nello spazio fisico. È solo attraverso l'azione che diventa possibile stabilire nessi causali tra gli oggetti nello spazio e, successivamente, tra gli eventi nel tempo. In questa prospettiva il "**laboratorio**" torna ad assumere un ruolo centrale. Un libro di testo può offrire spunti laboratoriali che vadano in questa direzione, ma per essere efficaci è necessario che le proposte siano fondate su presupposti epistemologicamente corretti.

Nel volume delle Discipline i concetti di spazio, tempo e logica non vengono presentati solo in maniera "linguistica" o "statica", come spesso accade, ma sono proposti attraverso attività che permettono agli alunni di costruire vere e proprie "relazioni" spaziali, temporali e quindi logiche. Questo approccio è coerente con l'impostazione relazionale che guida tutto il progetto. Si tratta di concetti trasversali, fondamentali per lo sviluppo delle competenze cognitive: aiutano i bambini e le bambine a orientarsi nel mondo che li circonda, stimolano il pensiero critico e favoriscono la capacità di risolvere problemi.

LA STORIA NELLE STORIE

LA STORIA NELLE STORIE è uno speciale dossier didattico studiato e pensato per affiancare i bambini e le bambine nel primo approccio alla scoperta della Storia all'interno di un contesto particolarmente significativo, ossia quello delle storie di **eroi classici** della tradizione greca e non solo.

La classe potrà avvicinarsi infatti in modo graduale e rassicurante ai racconti dei più importanti libri classici come l'*Illiade*, l'*Odissea*, l'*Eneide* e la *Bibbia*, comprendendo che la Storia è fatta di narrazioni, di personaggi, di eventi e di parole che si collegano tra loro.

Grazie a questo dossier, gli alunni e le alunne possono anche iniziare a riconoscere e consolidare i concetti storici di base, riflettendo sulle parole della Storia incontrate all'interno del percorso scolastico.

Il tutto viene proposto con un espediente narrativo familiare e rassicurante per i bambini e le bam-

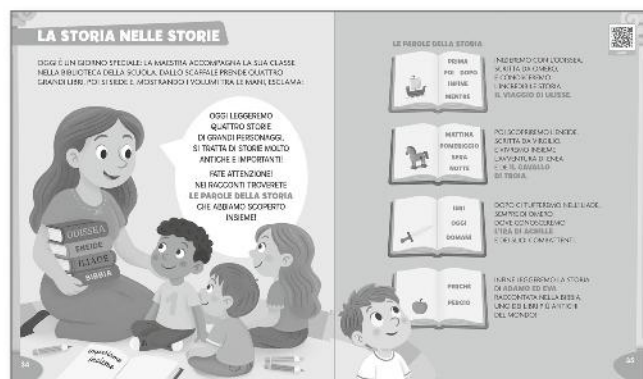
bine. Il dossier infatti si apre con la figura di una maestra che accompagna la classe nella biblioteca della scuola, si siede insieme ai suoi alunni e alle sue alunne e introduce l'attività dicendo:

“Oggi leggeremo quattro storie di grandi personaggi”.

Subito dopo li prepara all'ascolto, aggiungendo:

“Si tratta di storie molto antiche e importanti!”.

Questo inizio favorisce l'ascolto, la curiosità e la motivazione, elementi fondamentali per l'apprendimento nei primi anni di scuola.



PERCHÉ PROPORRE STORIE MOLTO ANTICHE E IMPORTANTI?

Le nuove Indicazioni Nazionali sottolineano l'importanza, già a partire dalla classe prima, di avviare gli alunni e le alunne alla comprensione del **tempo**, del **passato** e del **cambiamento**, utilizzando strumenti adatti alla loro età. Le storie antiche, i miti e i racconti di grandi personaggi rappresentano un canale privilegiato per introdurre questi concetti, poiché parlano un **linguaggio simbolico, narrativo** ed **emotivamente coinvolgente**.

Attraverso l'ascolto e la lettura di storie antiche, i bambini e le bambine imparano che:

- esiste un passato lontano;
- le persone del passato vivevano in modo diverso;
- alcuni racconti sono arrivati fino a noi perché considerati importanti e significativi.

La narrazione diventa così uno strumento didattico essenziale per costruire le prime competenze storiche in modo coerente con lo sviluppo cognitivo ed emotivo degli alunni e delle alunne.

LE PAROLE DELLA STORIA

Nelle pagine introduttive, la maestra avverte i bambini e le bambine:

*"Fate attenzione! Nei racconti troverete le **PAROLE DELLA STORIA** che abbiamo scoperto insieme!"*

Questa è la **sfida principale** del progetto: individuare **parole e concetti storici** già affrontati in classe e inserirli in modo naturale e coerente all'interno di racconti antichi e di storie di grandi personaggi.

Il motivo è semplice ma fondamentale: non c'è nulla di più potente, per i bambini e le bambine, dell'apprendere attraverso le storie.

Grazie a questo approccio, gli alunni e le alunne possono:

- provare il piacere della lettura;
- ascoltare e conoscere racconti importanti;
- riconoscere e riutilizzare parole e concetti già studiati;
- collegare lo studio della Storia a un'esperienza significativa e memorabile.

COME UTILIZZARE IN CLASSE QUESTE PAGINE

In ogni pagina è presente un **QR Code** che rimanda alla versione più lunga e ampliata del racconto, pensata per la lettura ad alta voce da parte dell'insegnante, favorendo l'ascolto, la comprensione e il confronto collettivo.

In alternativa, il testo presente sul libro è stato pensato appositamente per la lettura autonoma dei bambini e delle bambine, rispettando i tempi e le competenze della classe prima.

All'interno dei testi, le parole della storia sono evidenziate, in modo che l'alunno o l'alunna possa riconoscerle immediatamente e collegarle al percorso di studio.

Per ogni racconto sono proposte delle **attività operative**, inserite all'interno di una grande mappa visiva, finalizzate a:

- consolidare la comprensione del testo;
- rafforzare il corretto uso delle parole della storia;
- favorire il collegamento tra racconto e concetti storici;
- ritrovare all'interno del disegno gli elementi principali della storia.

IL SIGNIFICATO DELLA STORIA

Al termine di ogni racconto è presente una **frase finale**, una **morale**, che invita a riflettere sul valore del racconto e sul messaggio che la storia può trasmettere, favorendo una prima educazione al pensiero critico e il collegamento tra la storia narrata, l'esperienza personale e l'**Educazione civica**.

I CONTENUTI

ODISSEA di Omero

Ti racconto... Il viaggio di Ulisse (pp. 36-37)

Trama

Nell'*Odissea* di Omero si narra l'incredibile storia del viaggio di Ulisse, re coraggioso che, dopo una lunga guerra a Troia, desidera tornare a casa dalla moglie Penelope e dal figlio Telemaco. Ulisse intraprende un lungo viaggio pieno di avventure: incontra il gigante Polifemo, le Sirene, la maga Circe. Tutti tentano di fermare Ulisse, ma lui non si arrende. Dopo dieci anni di viaggio riesce finalmente a tornare a casa dalla sua famiglia che lo aspetta con il cuore pieno di gioia.

Parole della storia

DOPO • MENTRE • PRIMA • POI • INFINE

Descrizione delle attività

Nella pagina viene proposta la mappa del viaggio, che rappresenta i luoghi principali attraversati da Ulisse. Attraverso consegne strutturate, gli alunni e le alunne individuano la città di partenza (Troia) e l'isola di arrivo (Itaca) e le distinguono mediante l'uso di diversi colori.

L'attività prevede inoltre il riconoscimento dei personaggi incontrati da Ulisse durante il viaggio (Polifemo, Sirene, Circe, Penelope, Telemaco), che gli alunni e le alunne devono individuare nella mappa e nominare completando appositi cartellini.

Infine, i bambini e le bambine sono invitati a raccontare il viaggio di Ulisse, seguendo il percorso indicato da numeri e frecce sulla mappa e utilizzando correttamente i connettivi temporali. L'attività integra così comprensione del testo, orientamento spaziale e rielaborazione narrativa.

Obiettivi didattici

- Comprendere un testo narrativo individuandone i personaggi principali e gli eventi fondamentali.
- Riconoscere e utilizzare correttamente le parole del tempo per ordinare una narrazione.
- Ricostruire la sequenza temporale di un racconto.
- Sviluppare la capacità di orientamento spaziale attraverso la lettura di mappe e percorsi.
- Rielaborare oralmente o per iscritto una storia seguendo le indicazioni date.

ENEIDE di Virgilio**Ti racconto... Il cavallo di Troia (pp. 38-39)**Trama

L'*Eneide* è un poema scritto dal poeta latino Virgilio. Racconta la storia di Enea, un eroe troiano destinato dagli dèi a fuggire dalla sua città distrutta e a compiere un lungo viaggio per fondare una nuova patria.

Da tanti anni i Greci cercano di conquistare Troia, ma le sue mura sono troppo forti. L'eroe Ulisse ha allora un'idea: costruire un enorme cavallo di legno come finta offerta di pace. I Greci tagliano il legno, lo martellano e creano una grande pancia vuota per nascondere i soldati. Alla sera, quando il cavallo è pronto, lo lasciano davanti alle mura di Troia e fingono di partire con le navi. La mattina dopo, i Troiani, tra cui il giovane Enea, trovano il cavallo davanti alla città.

Nel pomeriggio discutono tra loro e, pensando che sia un dono degli dèi, decidono di portarlo dentro le mura. Durante la notte, i soldati greci escono di nascosto dal cavallo, aprono le porte della città agli altri guerrieri e Troia viene conquistata. Enea riesce a scappare portando con sé il padre e inizia così un lungo e difficile viaggio verso una nuova terra, come vogliono gli dèi.

Parole della storia

MATTINA • POMERIGGIO • SERA • NOTTE

Descrizione delle attività

L'attività propone agli alunni e alle alunne di completare una mappa della storia del cavallo di Troia. I bambini e le bambine devono leggere attentamente i testi della mappa e scrivere i momenti della giornata che mancano (pomeriggio – sera).

Infine viene chiesto di disegnare il simbolo corrispondente ai diversi momenti della giornata.

Obiettivi didattici

- Comprendere la sequenza degli eventi.
- Riconoscere i momenti della giornata e associarli agli eventi della storia.
- Sviluppare abilità grafiche e simboliche: rappresentare visivamente il tempo della giornata con simboli semplici.
- Collegare testo e immagini: leggere, osservare e interpretare le immagini per completare le informazioni mancanti.

ILIADE di Omero**Ti racconto... L'ira di Achille (pp. 40-41)**Trama

L'*Illiade* è un poema scritto dal poeta greco Omero. Racconta alcuni momenti importanti della guerra di Troia e si concentra soprattutto sull'ira di Achille, il più grande guerriero greco, e sulle sue conseguenze. Tanto tempo fa iniziò la guerra di Troia. Paride, principe di Troia, portò via Elena, moglie del re greco Menelao. Per questo motivo i Greci salparono con molte navi e assediavano la città di Troia.

Nel campo greco regnano tensione e orgoglio. Achille, il più forte guerriero greco, litiga con Agamennone, comandante dell'esercito, e decide di non combattere più. Senza Achille, i Greci si trovano in grande difficoltà. Allora Patroclo, il suo amico più caro, indossa l'armatura di Achille e guida i guerrieri in battaglia. Patroclo combatte con coraggio, ma Ettore, principe di Troia, lo colpisce a morte. Quando Achille scopre della morte dell'amico, la sua ira esplode e decide di tornare a combattere per vendicarlo. Con una nuova armatura donata dalla madre Teti, Achille affronta

Ettore davanti alle mura di Troia. Il duello è terribile, ma Achille vince. In seguito, il vecchio re Priamo va da lui per supplicarlo di restituire il corpo del figlio. Achille, commosso, accetta ed Ettore può avere un funerale degno. Così l'ira di Achille si placa e, per un po', anche la guerra di Troia rallenta.

Parole della storia

IERI • OGGI • DOMANI

Descrizione delle attività

L'attività consiste nel realizzare una mappa per comprendere e rielaborare il testo narrativo proposto.

Attraverso la suddivisione della vicenda in tre momenti temporali (IERI – OGGI – DOMANI), gli alunni e le alunne sono guidati a individuare e organizzare le informazioni principali relative al personaggio di Achille.

Per ciascun momento della storia, i bambini e le bambine realizzano un disegno significativo che raffigura Achille nei diversi stati emotivi.

L'attività include inoltre un termometro emotivo semplificato, composto da tre livelli rappresentati da faccine, che permette agli alunni di riflettere sull'intensità dell'ira di Achille nei diversi momenti della narrazione. Questo strumento favorisce lo sviluppo della consapevolezza emotiva e l'avvio di un percorso di educazione socio-emotiva.

Obiettivi didattici

- Comprendere le sequenze temporali, riconoscere le diverse fasi della storia (IERI – OGGI – DOMANI) e collocare correttamente gli eventi in ordine cronologico.
- Riconoscere e rappresentare le emozioni.
- Misurare e confrontare i diversi livelli di emozione.
- Sviluppare capacità grafiche e simboliche (rappresentare graficamente il personaggio nelle diverse situazioni).

LA BIBBIA

Ti racconto... La storia di Adamo ed Eva (pp. 42-43)

Trama

La narrazione di Adamo ed Eva, contenuta nella *Bibbia*, racconta la creazione dei primi esseri umani da parte di Dio e il loro rapporto con la legge divina. Secondo il racconto, Dio creò il giardino dell'Eden, un luogo di straordinaria bellezza, abitato da alberi, fiori e animali, dove Adamo ed Eva vivevano in armonia e soddisfazione, godendo di tutto ciò di cui avevano bisogno.

Dio stabilì una regola chiara: potevano mangiare i frutti di tutti gli alberi, eccetto quelli di un albero particolare, il frutto proibito. Tuttavia, un serpente tentò Eva, convincendola a trasgredire il divieto. Eva colse il frutto e lo offrì ad Adamo, e anch'egli decise di mangiarlo.

La disobbedienza dei due protagonisti provocò la reazione di Dio: Adamo ed Eva furono allontanati dall'Eden e dovettero affrontare le conseguenze delle loro azioni.

Parole della storia

PERCHÉ • PERCIÒ

Descrizione delle attività

L'attività proposta è finalizzata alla comprensione e alla rielaborazione in sequenze del racconto biblico di Adamo ed Eva. Agli alunni e alle alunne vengono presentate quattro sequenze illustrate della storia, disposte in ordine sparso. Attraverso l'osservazione delle immagini e delle didascalie,

i bambini e le bambine sono guidati a ricostruire correttamente la successione degli eventi. Nella prima fase, gli alunni e le alunne numerano le sequenze da 1 a 4, individuando l'ordine logico e temporale della narrazione.

Nella seconda fase leggono le didascalie associate alle immagini e completano gli spazi vuoti con i connettivi logici “perché” e “perciò”. L'attività permette di riflettere sul significato delle azioni dei personaggi e sulle loro conseguenze, rafforzando la comprensione del testo e l'uso corretto delle parole della storia.

Obiettivi didattici

- Comprendere un testo narrativo attraverso la lettura di immagini e didascalie.
- Ricostruire la sequenza temporale di una storia.
- Individuare relazioni di causa ed effetto all'interno del racconto.
- Utilizzare correttamente i connettivi logici “perché” e “perciò”.
- Sviluppare le competenze di osservazione, attenzione e riflessione linguistica.

SCIENZE E TECNOLOGIA

In Scienze prosegue il progetto dei **Laboratori STEAM** descritti in Matematica.

Pagine e titolo	Attività	Life Skills
pp. 70-71 La scatola magica Lavoro individuale e discussione in coppia	Costruzione di scatole “magiche” per indovinare attraverso i sensi, oltre la vista, gli oggetti di uso comune con lo scopo di attivare l'interesse ma anche avviare alla ricerca scientifica e al piacere della scoperta. L'insegnante che lo ritiene opportuno può avviare una riflessione su alcune disabilità.	Autocoscienza: il proprio rapporto con lo studio
pp. 80-81 Una casa resistente Lavoro personale e discussione di classe	Realizzazione di una semplice costruzione con materiali di riciclo e naturali per scoprire i viventi e le caratteristiche di materiali e per avviare quell'assimilazione tra esseri umani e altri esseri viventi che porta a riconoscerli come parte della natura.	Gestione delle emozioni e dello stress: la paura come emozione positiva

Altre proposte sperimentali sono distribuite nel testo, come **avvio al metodo sperimentale** e alla necessità, in Scienze, di apprendere per prove ed errori.

In classe prima, partendo dall'esplorazione di ciò che ci circonda, si propone un percorso sui cinque sensi in quanto strumenti di scoperta e conoscenza, per passare poi alle prime osservazioni della struttura di piante e animali e delle analogie e differenze con gli esseri umani. Nella sezione dedicata ai materiali si avvia anche un approccio alla Tecnologia intesa come osservazione degli oggetti che usiamo quotidianamente.

IL QUADERNO DI INFORMATICA

Il progetto *Sulle Orme di Milù* è completato da un **Quaderno di Informatica** con proposte su tre livelli (pensati per essere sviluppati in classe prima, seconda e terza). Per la sua descrizione dettagliata e per le indicazioni didattiche e i suggerimenti operativi, si rimanda all'ampia **guida dedicata**.

CLASSE SECONDA

LETTURE • SCRITTURA E RIASSUNTO

In classe seconda, e poi anche in classe terza, **lettura** e **scrittura** sono accorpate in un **unico volume**. Questa scelta è funzionale alla realizzazione di un **percorso didattico integrato** che sviluppa queste due competenze linguistiche in forte sinergia: ognuna si costruisce e si arricchisce anche nel rapporto con l'altra.

LE LETTURE

Il volume si **apre** con la piccola sezione di **accoglienza** *Eccoci in seconda!* pensata per i primi giorni: a partire dai contenuti dei testi e dalle attività proposte, l'insegnante trova stimoli per far rielaborare le emozioni del rientro lavorando in particolare sulle **Life Skills** e per proporre attività utili alla costruzione del gruppo classe.

Le **unità** che seguono sviluppano la **competenza linguistica** con un percorso completo, graduale e inclusivo che insiste su tutte le abilità: parlato, ascolto, lettura e scrittura.

I testi sono divisi in cinque **unità tematiche**:

1. *Sulle orme... del mio mondo;*
2. *Sulle orme... dell'amicizia e dei giochi;*
3. *Sulle orme... del mondo intorno;*
4. *Sulle orme... delle emozioni;*
5. *Sulle orme... della fantasia.*

All'interno di ciascuna unità, nelle pagine inclusive **COMPNDERE È FACILE** prosegue con gradualità il percorso di **comprensione del testo** avviato in classe prima; nelle pagine **PAROLE È FACILE** si sviluppa il percorso sul **lessico**, che prende sempre spunto dal testo e si apre anche alla riflessione su alcuni meccanismi della lingua (alterazione, derivazione, famiglie lessicali...) in integrazione e arricchimento del percorso svolto in grammatica.

In classe seconda si avvia inoltre il percorso di **analisi testuale**: all'interno di box dal colore azzurro contrassegnati dall'icona di un'orma, si cominciano a mettere a fuoco alcuni elementi del testo: per esempio i personaggi, il luogo, il tempo e le tre parti del testo nel narrativo; i dati sensoriali e altro nel descrittivo ecc.

Questo lavoro consolida e sviluppa sia la competenza di comprensione del testo, sia la **competenza di scrittura** con **puntuali rimandi** alle pagine dedicate a quest'ultima.

COMPNDERE È FACILE: IL PERCORSO SULLA COMPRENSIONE DEL TESTO

Nelle pagine **COMPNDERE È FACILE** è indicato l'aspetto del *Quadro di riferimento INVALSI* a cui afferisce l'attività proposta.

Nella tabella a pagina seguente sono elencate anche le abilità messe in campo, tratte dallo stesso *Quadro di Riferimento*.

Unità 1 Sulle orme... del mio mondo <i>Non ci sono problemi!</i> <i>(Lecture, p. 14)</i>	Localizzare e individuare informazioni all'interno del testo • Individuare, scorrendo il testo con una lettura selettiva, il punto o i punti salienti in cui reperire l'informazione o le informazioni richieste. • Effettuare confronti e distinguere l'informazione che risponde in modo pertinente alla domanda da informazioni concorrenti presenti nel testo e/o richiamate nei distrattori.
Unità 2 Sulle orme... dell'amicizia e dei giochi <i>Giochi da maschio, giochi da femmina</i> <i>(Lecture, p. 34)</i>	Ricostruire il significato del testo a livello locale o globale • Fare inferenze semplici o complesse, per ricostruire informazioni lasciate implicite nel testo, anche ricorrendo all'enciclopedia personale. • Effettuare confronti e distinguere l'informazione che risponde in modo pertinente alla domanda da informazioni concorrenti presenti nel testo e/o richiamate nei distrattori.
Unità 3 Sulle orme... del mondo intorno <i>Nel bosco</i> <i>(Lecture, p. 58)</i>	Ricostruire il significato del testo a livello locale o globale • Mettere in relazione informazioni esplicite per individuare la causa o le conseguenze di eventi o fenomeni, la motivazione di azioni o atteggiamenti. • Effettuare confronti e distinguere l'informazione che risponde in modo pertinente alla domanda da informazioni concorrenti presenti nel testo e/o richiamate nei distrattori.
Unità 4 Sulle orme... delle emozioni <i>Grigio di tristezza</i> <i>(Lecture, p. 76)</i>	Ricostruire il significato del testo a livello locale o globale • Mettere in relazione informazioni esplicite per individuare la causa o le conseguenze di eventi o fenomeni, la motivazione di azioni o atteggiamenti. • Effettuare confronti e distinguere l'informazione che risponde in modo pertinente alla domanda da informazioni concorrenti presenti nel testo e/o richiamate nei distrattori. • Riconoscere il tema o l'argomento principale di un testo. • Costruire una rappresentazione complessiva del testo.
Unità 5 Sulle orme... della fantasia <i>Un pony perfetto</i> <i>(Lecture, p. 98)</i>	Ricostruire il significato del testo a livello locale o globale • Ricavare il significato di parole o espressioni dal contesto.

LE APERTURE DI UNITÀ

Come in classe prima, ogni unità si apre con una doppia pagina dedicata all'**ascolto** della lettura dell'insegnante, corredata da attività di **comprensione** e di **parlato** "a più voci".

Unità 1: Lavoro di squadra (pp. 10-11)

Bianca, Sara e Ludovica sono tre sorelle.

Bianca è la più grande.

Ludovica è la più piccola.

Sara è la mezzana.

Eccole che giocano sul tappeto mentre il papà cucina la cena.

Che profumino! L'arrosto è quasi pronto. Non resta che apparecchiare la tavola.

– lo non posso, – dice Bianca, – sto ritagliando una maschera da lupo.

– lo nemmeno, – dice Sara, – sto costruendo una torre di cubetti.

– Ti aiuto io, – dice Ludovica.

Dunque, che cosa ci vuole per apparecchiare la tavola?

La tovaglia prima di tutto. Quella l'ha già messa il papà. Poi? I tovaglioli.

Ludovica mette i tovaglioli.

Poi? Le forchette.

Ludovica mette le forchette.

Poi? I coltelli.

Ludovica mette i coltelli.

Che cosa manca? Mancano i piatti. Bisogna prenderli da quel ripiano lassù. Ma è troppo alto! Ludovica non ci arriva, neanche se si alza in punta di piedi.

E adesso?

– Ti aiuto io, – dice Sara che ha finito la sua torre di cubetti.

Per fortuna Sara è più alta di Ludovica, raggiunge il ripiano e prende i piatti senza fatica.

Dopo i piatti, che cosa manca? Ma certo, i bicchieri!

Dove sono? Lassù, su quella mensola alta. Talmente alta che stavolta neanche Sara ci arriva.

E adesso?

– Vi aiuto io, – dice Bianca, che ha finito la sua maschera da lupo.

Bianca è la più alta di tutte e prende i bicchieri con facilità. Voilà!

Con i bicchieri, finalmente, la tavola è perfetta.

Il papà esclama: – Ottimo lavoro!

Le tre sorelle rispondono in coro: – Lavoro di squadra!

Poi si siedono, ciascuna al proprio posto e si pappano l'arrosto.

Giuditta Campello, *Le parole gentili per stare bene insieme*, Emme Edizioni

Unità 2: Giocattoli di ghiaccio (pp. 30-31)

L'inverno era alle porte e, nella grande città del profondo Nord, tutto era stato ricoperto da una spessa lastra di ghiaccio.

Per poter uscire di casa bisognava coprirsi con cappotti pesantissimi, e cappelli e guanti e sciarpe, altrimenti si rischiava di rimanere congelati! Le nonne di Gerda e Kay non smettevano mai di ripeterlo ai loro nipoti.

«A cosa possiamo giocare?» chiese un pomeriggio la bambina che, appassionata com'era di giardinaggio e di passeggiate nel bosco, un po' si annoiava durante la stagione fredda.

Kay spesso andava sulla neve con lo slittino, ma, visto che l'amica non voleva saperne di venire insieme a lui, sperava di trovare anche qualcosa da poter fare insieme. Dopotutto lei era la sua migliore amica!

Si guardò in giro nella stanza, e a un certo punto vide, tra i pochi giocattoli che aveva, alcune forme, che solitamente usava con la terra o con la sabbia. «Ho avuto un'idea! Però dovrai aspettare fino a domattina» disse alzandosi di colpo in piedi.

Kay prese le formine, corse in cucina a riempirle d'acqua e poi le poggiò sul davanzale esterno. Il giorno dopo, non appena si svegliò, andò a controllare. Proprio come aveva immaginato si erano trasformati in blocchetti di ghiaccio delle forme più diverse.

Felice della sua idea, andò a chiamare l'amica. «Vieni in cortile a giocare!»

Gerda, curiosissima, non se lo fece dire due volte. Si vestì dalla testa ai piedi e corse in cortile. Ad aspettarla c'erano dei blocchetti di ghiaccio: quadrati, con, cilindri... posizionandoli l'uno sopra l'altro si poteva creare un po' di tutto.

«Ma è un gioco fantastico!» esclamò con gli occhi pieni di entusiasmo e felicità.

«Cosa vuoi costruire?» chiese Kay.

La bambina ci pensò solo un attimo, poi disse subito: «Perché non costruiamo la nostra città?».

E sistemando i blocchetti, prese lentamente forma sotto i loro occhi una città di ghiaccio.

100 fiabe per bambini avventurosi, De Agostini

Unità 3: L'ape Sofia (pp. 50-51)

Mentre le altre api svolazzavano all'aria aperta, l'ape Sofia se ne stava tutto il giorno nell'alveare a ronfare.

Sofia si alzava solo all'ora di cena, quando rientravano le sue sorelle.

Una sera Sofia raccontò loro: – Oggi pomeriggio ho fatto un sogno colorato.

– Colorato come le primule? – chiesero le altre api.

Ma Sofia non sapeva cosa fossero le primule.

Un'altra sera raccontò: – Ho fatto un sogno profumato.

– Come il gelsomino? – chiesero le api.

Ma Sofia non conosceva il profumo del gelsomino.

Un'altra sera raccontò: – Ho fatto un sogno caldo.

– Come il sole? – chiesero le api.

Sole? Cos'era un sole? Sofia non lo sapeva.

Un'altra sera raccontò: – Ho fatto un sogno silenzioso.

– Come le stelle di notte? – chiesero le api.

Quali stelle? Uffa.

Sofia si innervosì e volò fuori dall'alveare. Fu allora che vide la notte.

Vide le stelle e ascoltò il loro silenzio.

Annusò un profumo delizioso, che era il profumo del gelsomino.

Incantata, restò fuori fino al sorgere del sole. Allora sentì sulle ali il caldo dei suoi raggi.

E con la luce del mattino vide le primule di tutti i colori. Che meraviglia!

Aveva fatto una scoperta: com'era interessante la vita all'aria aperta!

Giuditta Campello, L'ape pigrone, Edizioni EL

Unità 4: Sette cappelli (pp. 72-73)

Giacomo ha sette cappelli. Li tiene ben ordinati su una mensola in camera sua.

Giacomo ha sempre sulla testa un cappello, tranne quando dorme.

Quello **verde** con la visiera e la faccia di un orso che ride è il cappello del buonumore. Infatti lo indossa quando è allegro e ha voglia di ridere e scherzare. Lo indossa spesso.

Questo **marrone**, che sembra un po' da cow-boy, è per quando accompagna il cane Giove nella sua passeggiata quotidiana. È comodo per ripararsi dal sole e dalla pioggia.

Questo **lilla** pieno di punte è per quando ha voglia di stare da solo. In realtà è la vecchia cuffia che sua nonna indossava al mare tanti anni prima. È perfetta per dire a tutti: «Alla larga!».

Poi c'è quello **nero** con le orecchie, che lo fa sembrare un topolino. Quando lo vedi arrivare con quel cappello lì, allora devi dargli qualcosa da mangiare.

– Il topolino ha fame! – dice Giacomo con una vocina sottile come uno squittio.

A volte la nonna, per fargli uno scherzo, gli offre un pezzo di formaggio! Giacomo però preferisce gelati e toast al prosciutto.

Il berretto col **pompon** compare quando Giacomo ha voglia di coccole. Se nessuno in quel momento può accontentarlo, Giacomo si passa il pompon sulle guance. Che morbide carezze!

Mamma e papà però sono meglio, perché loro gli dicono anche dolci parole.

Ed ecco l'unico cappello, tra i sette, che ha un nome. Si chiama **Uffi**. Giacomo non può dire "Uffi" altrimenti i grandi si arrabbiano e lo sgridano. Allora lui, anche se ha voglia di dirlo, tiene la bocca chiusa... ma corre a mettere il cappello arancione. Non lo possono punire, un cappello.

Infine c'è un cappello che è meglio non vedergli in testa. È il cappello della rabbia, un **colbacco** un po' spelacchiato che gli aveva fatto la maestra dell'asilo per Carnevale.

Maria Vago, *Un cappello supercontento*, Giunti Kids

Unità 5: La strega che rubava papaveri (pp. 92-93)

C'era una strega che viveva nel bosco fitto e scuro e voleva a tutti i costi tornare giovane e bella perché stufa di spaventare tutti non appena si presentava. Così fece un incantesimo e in primavera chiamò a sé tutti i papaveri dei campi. Questi, appena fiorirono, corsero da lei sulle proprie radici, veloci come il vento.

Quando a sera si trovò la casa piena, la strega preparò con i petali una pozione potentissima, un filtro rosso fuoco che chiuse in una bottiglia alta quanto il suo pollice.

Il giorno dopo al villaggio si preparava una bella festa da ballo, così la strega scelse dei bei vestiti, si acconciò i capelli, bevve la sua pozione, e a cavallo di un grande tasso giunse al limitare del bosco. Quando scese dalla groppa dell'animale e si specchiò nel fiume, vide che era tornata giovane e bella. In un balzo passò il fiume e si presentò alla festa. Tutti la credettero una straniera arrivata per ballare e l'accolsero ben volentieri. La strega si scordò di essere una strega e trascorse la serata in compagnia come non le capitava da tantissimo tempo. Ballò in cerchio, in coppia, passò da un giovane all'altro, ballò con i vecchi e con i bambini, ballò con le ragazze e le loro nonne e tutti le sembravano ugualmente belli. Rapidamente l'effetto della pozione svanì ma la strega continuò a ballare, a sorridere, a prendere sottobraccio quello e quell'altra, a far girare i bambini e le bambine, a inchinarsi alla fine di ogni ballo.

Quando la musica cessò, tutti la riconobbero ma nessuno si spaventò. Anzi, la invitarono a tornare al prossimo ballo. Rientrando di notte verso la casa in mezzo al bosco, mentre era in groppa al grande tasso, gli alberi fiorirono al suo passaggio.

Da allora la strega smise di fare incantesimi malvagi dettati dall'invidia per la felicità degli altri e, quando aveva voglia di fare qualche intruglio, con le erbe preparava caramelle che facevano passare il mal di schiena o facevano scendere la febbre ai bambini.

Silvia Vecchini, *24 passi a Natale*, Lapis

LE VERIFICHE DI FINE UNITÀ

Ogni unità si chiude con tre prove di **verifica con autovalutazione** dedicate a:

- **lettura e comprensione;**
- **ascolto;**
- **scrittura.**

A chiusura delle Letture, è presente una **prova** costruita su modello **INVALSI**.

Qui i testi delle verifiche di ascolto.

Unità 1: Le parole magiche (p. 26)

Oggi, in cortile sono scoppiati tanti litigi, così la maestra Michela ci ha fatto tornare subito in classe.

Pensavamo che volesse farci una bella predica, invece lei ha detto: – Adesso parliamo di parole magiche. Anzi, di parole e di azioni magiche.

Eravamo tutti stupiti e abbiamo pensato che ci volesse raccontare una fiaba, invece lei ha detto: – Allora, bambini, quali sono le parole magiche che conoscete?

Giuseppe ha alzato la mano e ha detto “abracadabra”, che è la formula dei maghi.

Sofia ha detto “bidibi-bodibi-bu”, Margherita ha provato con “supercalifragilistichespiralidoso”, come Mary Poppins.

Ma ogni volta la maestra faceva di no con la testa.

– Io intendevo le parole magiche che si possono usare tutti i giorni per fare più bella la nostra giornata.

Prima non sapevamo cosa rispondere, ma poi Vanessa ha detto con una vocina un po' incerta:

– “Scusa” è una parola magica, perché ti fa fare la pace con chi è arrabbiato con te.

– Bene! – ha esclamato la maestra – Adesso sì che ci siamo capiti!

E così tutti abbiamo cominciato a dire altre parole magiche: “Per piacere!”, “Permesso”, “Grazie!” e in classe si sentiva una grande confusione.

– Uno alla volta! – ha chiesto allora la maestra. – Lasciare che parlino anche gli altri è la prima azione magica che mi viene in mente in questo momento.

Insomma questa mattina a scuola abbiamo imparato perché è importante essere gentili ed educati con gli altri.

Maria Loretta Giraldo, *Le storie di Anna e dei suoi amici*, Edizioni San Paolo, Milano

Unità 2: Guancerosse e Chiacchierina (p. 46)

La bambina che sedeva in prima fila vicino alla finestra parlava poco ma ascoltava molto. Però ogni volta che la maestra le chiedeva qualcosa lei diventava tutta rossa. La sua compagna di banco invece era una gran chiacchierona. Le piaceva raccontare quello che aveva fatto il giorno prima anche se erano cose normalissime. Insomma, Guancerosse ascoltava molto e Chiacchierina per niente. Chiacchierina parlava e Guancerosse stava zitta.

La maestra Daniela pensava che sarebbero serviti un po' di silenzio per Chiacchierina e un po' di parole per Guancerosse. Così un giorno, durante la ricreazione, le mise sedute accanto a lei in cortile. Naturalmente Guancerosse aveva due pomelli rossi sulle guance e Chiacchierina chiacchierava.

– Vi propongo un gioco – disse la maestra. – Quando tu, Guancerosse, hai da dire qualcosa lo sussurri nell'orecchio di Chiacchierina...

Guancerosse fece sì con la testa.

– E tu, Chiacchierina, ascolterai la tua compagna e poi lo ripeterai a tutti, ad alta voce.

Chiacchierina rispose che era una gran bella idea, anche se quando qualcuno le parlava all'orecchio le scappava da ridere per il solletico, e suo fratello Nicola a volte le faceva il solletico ai piedi e a lei questo scherzo proprio non piaceva e...

Per fortuna in quel momento suonò la campanella e la ricreazione finì.

Da quel giorno Chiacchierina ascoltò in silenzio quello che Guancerosse le bisbigliava, anche se ogni tanto le scappava da ridere per via del solletico, e Guancerosse pian piano cominciò a dirle da sé senza che le sue guance cambiassero colore. E dopo un po' nessuno si ricordava più di quei ridicoli soprannomi.

testo di Anna Vivarelli

Unità 3: Il primo volo (p. 68)

Marco stava per prendere il suo primo aereo, e non vedeva l'ora di salire a bordo.

Quando si ritrovò davanti al bancone smise di saltellare, perché vide qualcosa di interessante: l'addetto ai bagagli caricava le valigie su un nastro trasportatore e questo le portava fino a un buco nero che se le mangiava. "Speriamo che non siano sparite" pensò Marco, ricordando che dentro uno di quei bagagli c'erano anche i suoi giochi. Entrarono nella grande sala d'aspetto e si sedettero vicino a una vetrata. Appena Marco vide cosa c'era fuori, si incollò al vetro con gli occhi spalancati. C'erano decine di aerei, veicoli elettrici che trainavano vagoncini carichi di bagagli, montacarichi che portavano le valigie nelle grandi stive sistemate nella pancia degli aerei. E poi c'era lo spettacolo più bello: più lontano, sulle piste, si vedevano gli aerei decollare e atterrare.

Tra poco anche Marco sarebbe stato là sopra!

Finalmente arrivò il momento: il bambino percorse un lungo tubo che collegava la sala dell'aeroporto all'aereo e si trovò nella cabina. Si guardò intorno e, all'inizio, rimase un po' deluso: si aspettava una navetta spaziale, ma quello sembrava un pullman con i finestrini piccoli. Per fortuna Marco era un bambino fiducioso, quindi si sedette al suo posto e aspettò. Dopo un po', l'aereo si mosse. Andava piano piano, era proprio come essere su un pullman. Poi si fermò.

Marco sentì il rombo dei motori e si tenne forte alla poltrona. L'aereo partì sulla pista: ora andava molto veloce e Marco poteva sentire la spinta dei motori. Il muso si alzò, poi anche la parte posteriore si staccò da terra: stava volando!

Marco guardò dal finestrino e vide le case e i campi che diventavano sempre più piccoli, poi non vide più niente.

«Ora siamo in mezzo alle nuvole. Vedrai tra un po' cosa succede...» gli disse la mamma.

Marco si appiccicò al finestrino. Era come essere nella nebbia, non sembrava neanche di volare. Poi la nebbia grigia diventò più chiara, Marco cominciò a vedere qualche lampo di azzurro e alla fine... wow! L'aereo volava sopra un mare bianco e soffice, tra montagne gigantesche di nuvole che sembravano zucchero filato. Marco non aveva mai visto niente di così bello.

Stava volando sopra le nuvole! Sorrise, e in quel momento decise che da grande avrebbe fatto il pilota.

365 storie e rime per tutto l'anno, Gribaudo 2022

Unità 4: Bucce di banana (p. 88)

Giovanni arrivò da scuola e buttò lo zaino per terra. In camera sua lanciò le scarpe per aria, si tolse i calzini bagnati e ne fece due palle, che gettò sul pavimento.

Dopo aver detto mille volte a Giovanni di non buttare la roba per terra, la mamma si arrabbiò. "Devo cambiare metodo" pensò la mamma. E non disse niente.

Dopo i compiti, Giovanni mangiò una merendina e una caramella: le cartacce finirono una vicino a un calzino, l'altra sopra lo zaino.

La mamma entrò in camera sua con due banane. – Ne vuoi una? L'altra la mangio io, qui con te. Sbucciò la banana e buttò la buccia per terra. Giovanni si meravigliò. – Ma... che fai?

– Oh – rispose la mamma. – Non avevo voglia di andare fino alla pattumiera. Butta pure anche la tua buccia.

Il giorno dopo Giovanni tornò da scuola e vide che in camera sua c'erano i calzini appallottolati, la carta della merendina, quella della caramella e le due bucce di banana.

"Che schifo", pensò.

Quel pomeriggio gettò a terra un elastico, un foglio da disegno fatto a pezzi, un'altra carta di merendina, ma di un tipo diverso. E la sera, andando a dormire, aggiunse anche un altro paio di calzini sporchi.

La mamma arrivò a dargli il bacio della buonanotte e si sedette sul letto. In mano aveva una banana.

– Mi faccio uno spuntino serale! – disse sorridendo. E gettò la buccia di banana per terra.

– Mamma! Non puoi buttarla sul pavimento della tua camera?

– Ah, no! Io non sopporto la sporcizia per terra, ma visto che a te non dà fastidio...

Giovanni provò a dire qualcosa ma non gli venne in mente niente.

Il giorno dopo, a tutto il resto sul pavimento di Giovanni si aggiunsero la mina di una matita, una pagina di quaderno, un cartoncino rosso e i due pezzi di un animale di plastica che purtroppo si era rotto. Per non dire della buccia della banana con cui la mamma aveva fatto merenda.

Quella sera, sotto le coperte, Giovanni sentiva quell'odoraccio, come di banana andata a male. Stava per chiamare forte la mamma, ma una vocina nella testa gli suggeriva che forse non era una buona idea. Sospirò, si alzò, rimise le pantofole e andò in salotto, dove mamma e papà stavano guardando un film paurosissimo.

– I bidoncini della differenziata sono sul balcone – disse papà. – Le bucce di banana vanno nell'organico. È quello marrone.

testo di Anna Vivarelli

Unità 5: Quando andiamo a dormire (p. 112)

Mentre noi di giorno ci alziamo e andiamo fuori, a scuola, al lavoro, a giocare o a fare una passeggiata, nel cielo la luna e le stelle, chiuse in un immenso palazzo, grande come tutto il cielo, dormono. Ma quando di notte noi andiamo a dormire e il cielo diventa scuro, ecco che mamma luna accende le luci del grande salone rotondo del suo palazzo, **chiama a raccolta** le sue mille figlie, le stelle, e dice loro: – Presto, mie belle figlie, al lavoro! Che ognuna vada subito ad accendere il suo lampione!

Il grande palazzo del cielo ha mille balconi e ogni figlia deve salire su un balcone e accendere un lampione in modo che tutto il cielo sia punteggiato di luci brillanti.

E mentre noi sulla Terra, qualche volta di notte, dal balcone o dal giardino della nostra casa, alziamo gli occhi al cielo per guardare le stelle, intanto le stelle, lassù in cielo, si sporgono dai mille balconi illuminati per guardare giù sulla Terra. Guardano le nostre case, le strade, le montagne, gli alberi, i fiumi e i mari. E ogni mattina, all'alba, spengono i loro lampioni, danno un bacio a mamma luna e se ne vanno a dormire.

Silvia Roncaglia, *Storie coi fiocchi*, Einaudi Ragazzi

LA SCRITTURA

La **competenza di scrittura** è particolarmente curata in questo progetto. Le proposte si integrano con la lettura: quando in un brano si mettono a fuoco i primi elementi testuali, in particolare del testo narrativo e descrittivo, con puntuali rimandi in pagina si ha la possibilità di approfondire e lavorare sugli stessi elementi nelle pagine della sezione del volume dedicate alla scrittura.

Ulteriori proposte sono presenti sotto l'operativa **SCRIVO** a corredo dei brani.

La **VERIFICA** dedicata consente un monitoraggio delle abilità man mano acquisite.

Una sezione speciale dedicata al **Riassunto** pone le basi per avviare i bambini e le bambine, già dalla seconda, a questa importante attività di rielaborazione del testo proposta anche nelle operative **SCRIVO** a corredo dei brani.

GRAMMATICA

Il volume di grammatica è suddiviso in quattro sezioni: ortografia, morfologia, sintassi e lessico. Ogni argomento è presentato attraverso la **riflessione** sulle parole o su un breve testo, in modo che i bambini e le bambine possano acquisire i contenuti in **modo attivo**. Segue poi la messa a punto chiara e sintetica e gli esercizi gradualmente e stimolanti.

Le **verifiche** propongono attività a **gradiente di difficoltà** (segnalato con simboli) e si concludono con un'attività "sfidante" e l'**autovalutazione**.

Una doppia pagina **CON LA MAPPA È FACILE** riassume gli argomenti in **mappe visuali** di immediata lettura, pensate in particolare per i bambini e le bambine con bisogni educativi speciali e utili per tutti e per tutte.

A chiusura del percorso è presente una prova costruita su modello della **prova INVALSI**.

Il percorso è corredato da una ricca sezione operativa finale (SCRIVO SENZA ERRORI), dove ci sono ulteriori esercizi (con puntuale riferimento alle pagine di percorso) utili nel lavoro in classe e casa; finalità di questa sezione è consolidare la **competenza ortografica**, che è importante fondare bene a partire proprio dalle prime classi della Scuola primaria.

IL QUADERNO DI ARTE E MUSICA

Il progetto *Sulle orme di Milù* si arricchisce di un **Quaderno di Arte e Musica** di classe seconda e terza, dedicato allo sviluppo delle competenze artistiche e musicali avviato in classe prima, nel volume delle Letture.

ARTE

Le pagine di Arte e immagine propongono l'**analisi di un'opera artistica** collegata alle **stagioni**, in cui si chiede agli alunni e alle alunne di osservarla e descriverla, esprimendo anche **emozioni** o sollecitando la **fantasia**.

Le attività più formali e legate alla **tecnica** presentano attività creative e laboratoriali per esercitare la manualità e il pensiero progettuale.

MUSICA

Nel panorama delle possibilità dei percorsi musicali nella Scuola primaria, la **didattica dell'ascolto** è particolarmente rilevante, perché si configura come il potenziamento delle capacità di individuazione, rilevazione, selezione, confronto e infine di memorizzazione dei suoni provenienti dagli ambienti, dagli animali e dalle persone.

Insieme all'ascolto, il **movimento** è la modalità primaria di condivisione delle esperienze musicali, poiché è naturale per i bambini e le bambine **saltare, ballare, muoversi** al ritmo e all'ascolto di una canzone o di una musica. È importante quindi sottolineare e valorizzare le espressioni motorie che gli alunni e le alunne mettono in campo in risposta ai suoni. Il movimento iniziale verrà poi incanalato in espressioni maggiormente consce, strutturate e codificate.

Il **canto** si configura come il terzo asse di progettazione/realizzazione di percorsi musicali efficaci nella Scuola primaria. Il canto è l'uso dei propri strumenti vocali, imparando a gestirli con la respirazione e l'emissione di suoni. A scuola le bambine e i bambini apprendono anche a modulare la propria voce, a unirla a quella degli altri, per la realizzazione di un percorso e un prodotto comuni.

MATEMATICA

Il percorso della classe seconda, in linea con quanto proposto per la classe prima, si caratterizza per l'**attenzione ai bisogni formativi** di tutti i bambini e di tutte le bambine e per la rigorosa **gradualità**, che favorisce un'acquisizione sicura delle abilità e dei concetti. È un **percorso inclusivo** che risponde ai bisogni educativi sia di coloro che necessitano di un accompagnamento guidato, sia di coloro che sono già pronti a fare un "passo in più".

Nel volume di Matematica ritroviamo tutte le operative e le pagine speciali che hanno costruito il percorso in classe prima. Da segnalare, come elemento di novità, la proposta a fine volume di una simulazione di **prova INVALSI completa**.

Alla fine del volume è integrato un **Quaderno degli esercizi**, che offre tante attività da proporre sia in classe sia a casa. Puntuali rimandi dalle pagine del Quaderno a quelle dei percorsi e viceversa permettono all'insegnante, per ogni argomento affrontato, di avere facilmente a disposizione un apparato esercitativo ricco, vario e stimolante.

Nel percorso di seconda si approfondiscono le addizioni e le sottrazioni e si introduce la moltiplicazione. In particolare, a ciascuna **tabellina** sono dedicate **due pagine** con una grande ricchezza di attività che l'insegnante può utilizzare anche successivamente al momento dell'apprendimento mnemonico per consolidarle attraverso un percorso a spirale. Molto utili le strategie con i piccoli "trucchi" per imparare a memoria, perché sottendono anche delle riflessioni matematiche.

La divisione viene avviata. Nella sezione dei problemi il lavoro sulla comprensione del testo si approfondisce, anche grazie al fatto che i bambini ora sono più competenti nella lettura strumentale.

Nella sezione di geometria si affronta in modo graduale il passaggio dalle figure solide a quelle piane e lineari.

I LABORATORI STEAM

Anche in classe 2 prosegue il progetto relativo ai **Laboratori Steam**.

Pagine e titolo	Attività	Life Skills
pp. 8-9 Un treno speciale Gioco di classe o piccolo gruppo	Si lavora sui numeri: i bambini giocano a "contare" delle quantità che non vedono; sapendo che ogni tratto colorato di treno comprende 5 posti, devono capire quanti sono i segnaposto nascosti dal foglio attraverso il calcolo mentale (prealgebra).	Pensiero creativo: inventare le regole di un gioco
pp. 28-29 La rana salterina Lavoro di classe	Attraverso l'uso di una marionetta, i bambini fanno esperienza di addizioni ripetute per costruire il concetto di moltiplicazione che verrà ripreso nella presentazione delle tabelline.	Empatia: come reagire agli errori dei compagni e propri

Pagine e titolo	Attività	Life Skills
pp. 84-85 Problemi in scatola Lavoro di gruppo e individuale	Si propone di costruire un contenitore per raccogliere i problemi che via via verranno inventati dagli alunni (problem posing) con riflessioni sul testo e la domanda anche con problemi aperti. Nel corso del laboratorio sono inserite alcune domande che di per sé sono già dei piccoli problemi su cui ragionare.	Risolvere problemi e relazioni e comunicazioni efficaci: come reagire se un problema sembra non risolvibile
pp. 98-99 Forme d'arte Lavoro individuale e di classe	Realizzazione di un poster di classe, una piccola "opera d'arte", attraverso tecniche di stencil e di collage. L'attività mira a esplorare il rapporto tra figure solide e piane.	Pensiero creativo: realizzare un artefatto semplice e trarre piacere dalla sua realizzazione
pp. 112-113 La bilancia Lavoro di gruppo	Costruzione di un oggetto per confrontare pesi con materiali di riciclo e poveri. Nel corso del laboratorio viene proposta anche la misurazione di lunghezze.	Gestione delle emozioni: riflessioni su come si possono misurare i sentimenti
126-127 Alieni per tutti i gusti Lavoro di gruppo e di classe	Costruzione di alcuni pupazzetti secondo alcune caratteristiche (colore, numero degli occhi...). I personaggi possono essere utilizzati per attività di classificazione e di logica.	Pensiero creativo: attività in relazione con Italiano sulla costruzione di un racconto di fantasia

IL LIBRO DELLE DISCIPLINE

(STORIA, GEOGRAFIA, SCIENZE E TECNOLOGIA)

La classe seconda riprende l'impostazione della classe prima, mantenendo un **approccio fortemente operativo** e che parte dall'**osservazione della realtà** vicina agli alunni e alle alunne.

Le formalizzazioni prendono via via più consistenza sia nella terminologia sia nella lunghezza dei testi per accompagnare gradualmente verso la classe terza e avviare allo studio.

A PASSEGGIO NELLA STORIA D'ITALIA

A PASSEGGIO NELLA STORIA D'ITALIA è uno **speciale dossier didattico pensato per avvicinare i bambini e le bambine agli importanti temi della storia risorgimentale**, con l'obiettivo di creare le basi per la conoscenza della **storia d'Italia**.

Il percorso è stato studiato in modo specifico per gli alunni e le alunne di classe seconda, prestando quindi molta attenzione al fatto che gli argomenti e i temi trattati potessero risultare adatti alle loro competenze e che, allo stesso tempo, potessero essere fonte di stimoli, interesse e curiosità.

Il dossier si apre con un espediente narrativo divertente e leggero: una bambina di nome Lisa passeggia per le vie della città, insieme alla sua mamma. Guardandosi attorno, Lisa si chiede quale sia il significato dei nomi delle vie, delle piazze, delle statue... e così la mamma, con parole semplici e immediate, spiega alla bambina chi erano Mazzini, Garibaldi, Cavour e ciò che hanno fatto per l'unità dell'Italia.

Lisa rimane sorpresa da quanta storia sia nascosta all'interno della sua città e continua a fare domande alla mamma: dal tram vede un palazzo con la scritta "Municipio". La mamma le spiega che nel Municipio lavora il sindaco, la persona che aiuta a far funzionare la città: prende decisioni importanti, ascolta i cittadini e cerca di migliorare la comunità per il bene di tutti. Perché questo è ciò che accade in una Repubblica. E quella musica che si sente provenire dalle finestre della scuola? Ma certo! È l'Inno d'Italia e insieme alla bandiera tricolore è il simbolo dell'Unità d'Italia.

Lisa scoprirà così che l'Italia, come ogni altro Paese, ha una lunga storia da raccontare!

PERCHÉ PROPORRE LA STORIA DELL'UNITÀ DI ITALIA?

Introdurre la storia d'Italia già nella classe seconda della Scuola primaria risponde alle nuove Indicazioni ministeriali, che sottolineano l'importanza di avviare precocemente la **costruzione del pensiero storico** e del **senso di cittadinanza**.

Attraverso semplici riferimenti alla storia del territorio, alle tradizioni e ai cambiamenti nel tempo, gli alunni e le alunne iniziano a comprendere il legame tra passato e presente, sviluppando curiosità e interesse nei confronti di eventi che hanno portato all'Unità d'Italia.

Lo studio della storia d'Italia, proposto in modo narrativo e concreto, favorisce inoltre l'educazione alla convivenza civile, al rispetto delle differenze e alla valorizzazione del patrimonio culturale, ponendo le basi per una cittadinanza consapevole e inclusiva.

GUIDA ALL'UTILIZZO DI QUESTE PAGINE

Ogni pagina si apre con un breve racconto (**TI RACCONTO...**) che approfondisce personaggi o eventi storici, attraverso il punto di vista di Lisa, la bambina protagonista. Lisa, infatti, osserva i simboli della sua città e chiede alla mamma di spiegarle chi sono quelle persone e cosa rappresentano alcuni simboli come la bandiera o la musica dell'Inno d'Italia. Lisa scoprirà quindi che l'Italia come la conosciamo oggi è il risultato del lavoro, dell'impegno e delle lotte di molte persone che, tanti anni fa, hanno creduto nell'importanza di un'Italia unita e libera.

Questo dossier ha come obiettivo quello di rendere accessibili a bambini e bambine di classe seconda temi, concetti e avvenimenti di grande importanza e complessità. Il testo presente nelle pagine è stato progettato per la lettura autonoma e presenta un linguaggio adatto alle competenze degli alunni e delle alunne, così da permettere l'apprendimento dei contenuti in modo semplice, chiaro e coinvolgente.

Per ogni racconto sono proposte delle **attività operative**, inserite all'interno di una grande mappa visiva, finalizzate a:

- consolidare la comprensione del testo;
- rafforzare l'apprendimento attraverso una proposta visiva chiara e precisa;
- facilitare il collegamento tra racconto e concetti storici;
- ritrovare all'interno del disegno gli elementi principali della storia.

Gli esercizi di **Life Skills**, proposti al termine di ogni attività, hanno lo scopo di sostenere lo sviluppo delle competenze personali, sociali e relazionali degli alunni e delle alunne.

Attraverso domande aperte e situazioni di riflessione, i bambini e le bambine sono guidati a:

- riconoscere l'importanza della collaborazione e dell'aiuto reciproco;
- sviluppare consapevolezza di sé e delle proprie azioni;
- rafforzare il rispetto degli altri e delle regole della convivenza;
- collegare i contenuti disciplinari all'esperienza quotidiana.

Queste attività contribuiscono alla formazione di cittadini e cittadine responsabili e partecipi, grazie a un apprendimento che integra conoscenze, competenze e valori.



I CONTENUTI

Ti racconto...

Chi era Giuseppe Mazzini? (pp. 36-37)

Trama

Fino a circa 150 anni fa l'Italia non era un Paese unito come lo conosciamo oggi. Era divisa in tanti piccoli Stati, ognuno con le proprie leggi e i propri governanti, e alcuni di questi territori erano controllati dall'Austria. Giuseppe Mazzini è una figura fondamentale perché è stato uno dei primi a immaginare un'Italia diversa: un Paese unito, libero e governato dagli Italiani stessi. Mazzini credeva molto nei valori della libertà, della giustizia e della collaborazione tra le persone, e pensava che l'unione fosse la forza principale per costruire una nazione. Per questo fondò la Giovine Italia, una società segreta, cioè un gruppo di persone che si incontravano di nascosto per condividere idee e trovare il modo di rendere l'Italia un unico Stato. Parlare di Mazzini aiuta i bambini e le bambine a capire che l'Italia di oggi è il risultato di sogni, idee e impegno di molte persone e che il cambiamento può nascere anche dal coraggio di chi crede in un futuro migliore per tutti.

Descrizione delle attività

Gli alunni e le alunne osservano la cartina dell'Italia del 1815, colorano le diverse parti con colori differenti e contano in quanti Stati era divisa la penisola. Successivamente confrontano questa

rappresentazione con la cartina dell'Italia di oggi, che viene colorata con un unico colore per evidenziare l'unità nazionale. L'attività aiuta la comprensione del percorso storico che ha portato all'Italia unita e stimola una prima riflessione sui cambiamenti avvenuti nel tempo.

Obiettivi didattici

- Riconoscere che nel passato l'Italia era divisa in più Stati.
- Comprendere il significato di unità e divisione territoriale.
- Sviluppare capacità di osservazione e confronto.
- Avviare la lettura di semplici carte geografiche.
- Collegare i contenuti storici ai valori di unità e cittadinanza.

Life Skills

Attraverso una domanda aperta, i bambini e le bambine possono comprendere che, così come l'Italia è diventata più forte grazie all'unione, anche le persone possono trarre beneficio dalla collaborazione e dal sostegno reciproco. Questa attività di riflessione invita gli alunni e le alunne a collegare il concetto di unità nazionale all'esperienza personale e relazionale.

Ti racconto...

Giuseppe Garibaldi (pp. 38-39)

Trama

La mamma e Lisa si fermano a mangiare un gelato e, sedute sulla panchina, vedono dietro di loro la statua di Garibaldi. Da qui ha inizio il racconto della mamma su Giuseppe Garibaldi e il suo ruolo nel processo di unificazione italiana. L'approfondimento sulla Spedizione dei Mille permette agli alunni e alle alunne di comprendere che l'unità d'Italia è stata il risultato dell'impegno di molte persone accomunate da un ideale condiviso.

Descrizione delle attività

L'attività propone l'osservazione guidata di una mappa per ricostruire il percorso della Spedizione dei Mille, seguendo una linea tratteggiata. In questo modo gli alunni e le alunne visualizzano il viaggio compiuto da Garibaldi e dai suoi uomini, comprendendo la successione degli eventi nello spazio e nel tempo.

Obiettivi didattici

- Conoscere in forma semplificata le tappe principali della Spedizione dei Mille.
- Comprendere che gli eventi storici si svolgono lungo un percorso e in una successione temporale.
- Sviluppare capacità di osservazione e orientamento su una mappa.
- Collegare il racconto storico alla rappresentazione grafica.

Life Skills

In questo esercizio i bambini e le bambine riflettono sull'importanza di lavorare insieme. Partendo dall'esempio di Garibaldi e della Spedizione dei Mille, si invita la classe a ricordare esperienze personali di giochi o progetti fatti con gli amici. L'obiettivo è far emergere le emozioni legate alla collaborazione, come gioia, soddisfazione e fiducia reciproca, e aiutare la classe a capire che, anche nelle piccole azioni quotidiane, l'aiuto degli altri rende più facile raggiungere un obiettivo comune.

Ti racconto...**Monarchia o Repubblica? (pp. 40-41)**Trama

Lisa e la mamma sono su un tram e, guardando fuori dal finestrino, vedono un grande palazzo con la scritta "Municipio". Lisa, curiosa, chiede alla mamma: "Chi lavora qui?". Ha inizio quindi il racconto della mamma sull'importanza del lavoro del sindaco per il bene della comunità e di tutti i cittadini. La spiegazione prosegue con la differenza tra monarchia e Repubblica: in passato il potere era ereditario e a governare erano i re, mentre oggi, in Italia, sono i cittadini a scegliere chi governa, perché viviamo in una Repubblica.

Descrizione delle attività

Sono proposte due attività: nella prima i bambini e le bambine osservano il disegno di una città immaginaria e sono invitati a immedesimarsi nel ruolo del sindaco o della sindaca. Possono decidere di creare qualcosa di nuovo e bello per la città, come alberi, parco giochi, panchine o qualsiasi altra cosa desiderino.

Nella seconda attività viene chiesto ai bambini e alle bambine di scrivere al proprio sindaco o alla propria sindaca che cosa vorrebbero per migliorare la loro città.

Obiettivi didattici

- Promuovere la riflessione sul bene comune e su come migliorare gli spazi condivisi.
- Incoraggiare la capacità di esprimere desideri e bisogni attraverso la scrittura.

Ti racconto...**Camillo Benso Conte di Cavour (pp. 42-43)**Trama

Lisa e sua mamma arrivano in Piazza Cavour e la bambina, curiosa, chiede chi fosse Cavour. La mamma racconta che, per unire l'Italia, ci sono volute persone coraggiose e intelligenti. Una di queste era Cavour: non un soldato, ma un politico, ossia un uomo capace di usare le parole al posto delle armi, capace di dialogare con i re e i capi degli altri Stati europei per trovare accordi e alleanze. Grazie alle sue idee e alla sua intelligenza, l'Italia fece grandi passi avanti verso l'unità.

Descrizione delle attività

In questa attività i bambini e le bambine osservano il ritratto di Cavour e completano alcune vignette che riassumono i suoi pensieri e le sue idee. Devono inserire le parole indicate – ARMI, PAROLA, L'ITALIA UNITA, SOLDATO, POLITICO – nella vignetta corretta, collegandole al ruolo e alle strategie di Cavour. L'esercizio aiuta a far comprendere, in modo semplice e visivo, come Cavour abbia contribuito all'unità d'Italia usando l'intelligenza e la diplomazia più che la forza.

Obiettivi didattici

- Conoscere la figura di Cavour e il suo ruolo nell'unità d'Italia.
- Comprendere la differenza tra l'uso della parola e l'uso della forza militare nella storia.
- Associare parole chiave (ARMI, PAROLA, L'ITALIA UNITA, SOLDATO, POLITICO) ai concetti storici corretti.

Life Skills

Si propone ai bambini e alle bambine un piccolo momento di riflessione personale: si chiede loro quando, nella vita di tutti i giorni, preferiscono parlare o arrabbiarsi per farsi capire. Quali sono le conseguenze delle loro scelte? Cosa succede quando si usano le parole invece della forza? Questo collegamento tra la storia e le esperienze quotidiane permette di capire in modo immediato e concreto l'importanza della comunicazione e della ragione.

GEOGRAFIA

In classe seconda l'insegnamento della Geografia si avvicina sempre di più ai temi della **sostenibilità** e alla **tutela dell'ambiente** soprattutto con il percorso proposto nelle pagine di **Educazione civica**. La conoscenza di spazi vissuti da parte dei bambini e delle bambine è considerata sempre più strumento per la formazione dell'identità e per la promozione di una cittadinanza consapevole. Particolare attenzione viene riservata in classe seconda all'acquisizione delle conoscenze legate ai **diversi paesaggi** con riferimenti teorici fondamentali: *Paesaggio, Transcalarità e Territorializzazione*, che si possono rintracciare fin dalle prime classi con l'intento di "legare la vita umana alla natura".

SCIENZE E TECNOLOGIA

Anche in classe seconda proseguono i **Laboratori STEAM**.

pp. 72-73 Un albero speciale Lavoro di classe	Realizzazione di un cartellone di classe che rappresenta un albero. L'attività permette di esplorare le forme delle foglie e approfondire la conoscenza delle piante, nonché fare riflessioni sui cambiamenti stagionali della natura.	Gestione delle emozioni: la proposta di fare esperienza di un contatto profondo con elementi naturali può diventare una strategia anche per riequilibrare momenti emotivamente difficili per qualche alunno. Fate solo attenzione a possibili allergie degli alunni e a non far sporcare gli indumenti
pp. 86-87 Acqua che sale Lavoro individuale	Il laboratorio è un vero e proprio esperimento guidato (molto semplice da realizzare in tutta sicurezza), che porta a riflettere in maniera intuitiva sulla capillarità. Un primo approccio alla "scienza", in cui si esercita anche la pazienza (il risultato non è immediato) e gli errori non sono mai esclusi.	• Risolvere problemi • Consapevolezza di sé: riflettere sul valore dell'errore e su come reagire a questi eventi

Nel percorso di Scienze di classe seconda diventa più evidente l'inserimento dei nuovi temi proposti dalle nuove Indicazioni Nazionali.

Si parte dall'osservazione più diretta dei cambiamenti e dei **fenomeni naturali** (cambi stagionali e giornalieri di temperatura e di insolazione), che diventano però un momento di studio scientifico con la realizzazione di semplici ma attente **raccolte di dati**.

Per la parte più dedicata alla Fisica/Chimica e alla Tecnologia, si avvia a una semplice classificazione degli **stati della materia** e all'esplorazione del concetto di "occupare spazio" con esperienze concrete che daranno l'aggancio per parlare di acqua, della sua conservazione, di strumenti di misura.

Chiudono il volume alcune pagine dedicate all'**Informatica** e ai suoi rischi.

PROGETTO DIDATTICO PER LA LETTURA INTEGRALE

Il corso *Sulle orme di Milù* offre la possibilità di sviluppare con la propria classe un percorso sulla **lettura integrale**, che accompagna bambini e bambine alla scoperta del piacere di leggere. L'offerta didattica del progetto trova infatti uno spazio di azione in **classe terza**, grazie alla **narrativa inedita Mignolo, minuscolo tra gli orchi**, scritta da **Giuditta Campello**. L'insegnante ha a disposizione la versione cartacea e digitale della narrativa, oltre a spunti per la didattica nella **guida di classe terza**. Inoltre, nelle **letture di classe terza** un inserto speciale dedicato a *Mignolo* permette di lavorare su temi di **Educazione civica** partendo dalla lettura di brani estrapolati proprio dalla narrativa integrale abbinata al progetto.



PERCHÉ LEGGERE ROMANZI PER L'INFANZIA AD ALTA VOCE IN CLASSE ALLA SCUOLA PRIMARIA?

a cura di Beatrice Corbini e Alice Galletti

Cominciamo da un'idea semplice, quasi banale, ma che spesso dimentichiamo: i bambini e le bambine hanno bisogno di **storie** lunghe. Non solo racconti brevi, non solo testi spezzati in antologie, non solo brani scelti "per tema". I bambini e le bambine hanno bisogno di entrare in un mondo narrativo e restarci, di abitare una storia per giorni o settimane. Il romanzo letto ad alta voce offre proprio questo: **continuità, attesa, immersione**.

Leggere romanzi per l'infanzia ad alta voce in classe alla Scuola primaria non è un lusso né un'attività extra. È una **pratica educativa profonda**, che costruisce attenzione, immaginazione e senso del tempo. Non serve che il romanzo sia "facile" o "breve": serve che sia una buona storia, scritta bene, capace di reggere la voce dell'adulto e l'ascolto dei bambini e delle bambine.

Molti insegnanti, quando pensano alla lettura integrale di un romanzo, provano una certa inquietudine. Temono di non avere tempo, di non riuscire a "finirlo", di perdere l'attenzione della classe. Temono, soprattutto, di non saper scegliere. È importante dirlo chiaramente: non serve essere esperti di letteratura per l'infanzia. Serve **fidarsi delle storie** e dei bambini.

Un romanzo per l'infanzia funziona quando offre personaggi riconoscibili, conflitti chiari, una trama che avanza. I bambini seguono molto meglio di quanto immaginiamo, se la **lettura è continua e condivisa**. Anzi, proprio la lunghezza diventa una risorsa: permette di affezionarsi, di ricordare, di attendere.

PERCHÉ LEGGERE ROMANZI AD ALTA VOCE?

Alla Scuola primaria, la lettura ad alta voce di un romanzo intero è uno dei modi più efficaci per **formare lettori e lettrici veri**, non solo decodificatori. **Ascoltare una storia lunga** insegna a stare, a seguire, a non avere tutto e subito. È un allenamento cognitivo ed emotivo.

La lettura ad alta voce libera il romanzo dalla fatica tecnica della lettura autonoma. Anche chi legge lentamente, anche chi si stanca, anche chi non ama leggere, può godere della storia. In questo modo, la classe diventa una **comunità di lettori**, non una somma di livelli diversi.

La voce dell'insegnante tiene insieme il filo narrativo. Attraverso il ritmo, le pause, il ritorno quotidiano al libro, la storia si deposita. Non serve recitare, né interpretare troppo. Serve continuità. La storia fa il resto.

PERCHÉ ROMANZI INTEGRALI (E NON SOLO BRANI)?

Nella scuola spesso si leggono testi spezzati: capitoli isolati, estratti, racconti brevi. Tutto questo ha un senso, ma non può sostituire l'esperienza del romanzo intero. Solo una storia lunga permette ai bambini di capire cosa significa seguire un percorso narrativo, vedere un personaggio cambiare, attraversare un inizio, uno sviluppo e una fine.

I romanzi per l'infanzia offrono una **complessità accessibile**. Non semplificano il mondo, ma lo rendono abitabile. Parlano di amicizia, di crescita, di paura, di perdita, di coraggio. Lo fanno senza spiegare, ma mostrando. Questo è fondamentale per i bambini e le bambine.

Leggere un romanzo intero non serve a "fare educazione alla lettura" in senso astratto. Serve a creare un'**esperienza reale di lettura**, che resti nella memoria. Molti adulti, infatti, ricordano ancora i libri ascoltati da piccoli.

COME INIZIARE?

Iniziare è più semplice di quanto sembri. Servono:

- un romanzo • un tempo fisso • una voce che legge.

Il **tempo fisso** è la chiave. Dieci, quindici, venti minuti al giorno, sempre allo stesso momento. Non serve leggere molto: serve leggere spesso. La **continuità** è più importante della quantità.

Il **romanzo** va **scelto dall'insegnante**. Non in base alle "schede", ma in base a ciò che incuriosisce, che viene voglia di scoprire. Se l'insegnante è coinvolta/o, lo saranno anche i bambini e le bambine. Se il libro non funziona, si può anche cambiare. Questo non è un fallimento, è una scelta educativa.

Infine, è molto importante **leggere senza fare troppe interruzioni**: le spiegazioni continue spezzano la storia. Se qualcosa non è chiaro, spesso lo diventerà andando avanti. La fiducia nel testo è fondamentale.

E DOPO LA LETTURA?

La **lettura** è già un'**attività completa**. A volte basterà chiudere il libro e passare oltre. A volte nasceranno domande, ipotesi, commenti spontanei: *secondo me succederà, a me quel personaggio non piace...*

Questi interventi vanno accolti con naturalezza, senza trasformarli in esercizi. Il romanzo non deve diventare un oggetto di analisi continua. Deve restare una storia viva. Si possono, ogni tanto, riprendere i fili: ricordare cosa è successo, chiedere ai bambini che cosa pensano accadrà. Ma sempre con leggerezza.

LA LETTURA COME ATTO DI CURA QUOTIDIANO

Per l'insegnante, leggere un romanzo ad alta voce è un **atto di cura** verso la classe e verso se stessa/o. È un momento in cui il tempo rallenta, in cui non si deve dimostrare nulla. La storia lavora in silenzio.

Una classe che ascolta insieme un romanzo costruisce una **memoria condivisa**. Quelle storie restano, anche quando i contenuti scolastici svaniscono. Diventano parte dell'identità del gruppo.

Leggere romanzi per l'infanzia ad alta voce alla Scuola primaria non serve a "riempire il tempo". Serve a costruire lettori e lettrici, attenzione, immaginazione e comunità. Non richiede competenze specialistiche, ma una **scelta quotidiana**: dedicare ogni giorno un tempo fisso a una storia lunga. Basta un libro, una voce e la decisione di fidarsi dei bambini e delle storie. Il resto viene da sé.

LA VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI DOPO LA LEGGE 150/24

di Piero Gallo¹

L'Ordinanza Ministeriale 172 del 2020 e la successiva Legge 150 del 2024 hanno avviato nella Scuola primaria un processo di trasformazione nel sistema di valutazione degli alunni e delle alunne che mira a superare il tradizionale metodo basato sui voti numerici in favore di una **valutazione formativa e descrittiva**. Al centro di questa nuova valutazione ci sono le **dimensioni dell'apprendimento**, che rappresentano gli aspetti fondamentali su cui gli insegnanti si basano per **osservare, valutare e documentare** i progressi degli studenti e delle studentesse. L'introduzione delle dimensioni dell'apprendimento ha rappresentato una rilevante novità, poiché favorisce una valutazione completa e articolata, che non prende in considerazione solo la valutazione delle **competenze disciplinari**, ma considera anche le **abilità personali e trasversali**, ormai ritenute fondamentali per la crescita individuale. L'accento, dunque, viene posto su un apprendimento più profondo e consapevole, in cui viene valorizzato non solo ciò che l'alunno o l'alunna sa fare, ma anche *come* lo fa e *con quale grado di autonomia* e impegno riesce a completare il proprio percorso di apprendimento. L'insegnante, infatti, fornisce un **feedback puntuale e dettagliato**, che coinvolge attivamente alunni, alunne e famiglie, permettendo loro di comprendere meglio i punti di forza e le aree di miglioramento, nonché le specifiche aree (le dimensioni, appunto) su cui intervenire per promuovere o rafforzare gli apprendimenti. Per un'osservazione diretta e un focus sulle novità introdotte, procediamo con un confronto tra i due dettati normativi.

Criteri e Descrittori di Valutazione	
Ordinanza 172/20	Legge 150/24
La valutazione è articolata su quattro livelli descrittivi che riflettono il grado di acquisizione delle competenze. • In via di acquisizione: l'alunno/a ha iniziato a comprendere la competenza, ma necessita di supporto. • Base: comprensione sufficiente, ma con supporto moderato. • Intermedio: buona padronanza con autonomia crescente. • Avanzato: piena padronanza e applicazione autonoma in contesti complessi. Questo sistema intendeva fornire agli insegnanti uno strumento per monitorare i progressi in modo accurato e specifico, ma è poi risultato complesso da interpretare per le famiglie.	I giudizi sintetici, da riportare nel documento di valutazione per ciascuna disciplina del curriculum, ivi compreso l'insegnamento dell'educazione civica di cui alla legge 20 agosto 2019, n. 92, sono, in ordine decrescente, i seguenti: a) ottimo b) distinto c) buono d) discreto e) sufficiente f) non sufficiente Questi descrittori hanno reso il sistema di valutazione più immediato e accessibile, facilitando la comunicazione con le famiglie e la comprensione da parte degli alunni e delle alunne.

¹ **Piero Gallo** è autore Mondadori Education e dirigente scolastico dell'Istituto Comprensivo Statale "Karol Wojtyła" di Uggiano La Chiesa (LE). È stato docente di discipline informatiche e robotica negli istituti tecnologici. Perfezionato nell'insegnamento di DNL in modalità CLIL, è formatore accreditato per il personale della scuola nell'ambito delle dinamiche valutative, didattiche attive in ambienti di apprendimento, al pensiero computazionale e alla robotica educativa. Ha rappresentato e continua a rappresentare la scuola italiana in vari convegni nazionali ed internazionali su temi legati alle metodologie didattiche innovative.

Feedback formativo	
Ordinanza 172/20	Legge 150/24
L'ordinanza prevedeva l'uso di un <i>feedback</i> descrittivo dettagliato che accompagnava i livelli di valutazione, offrendo agli studenti e alle studentesse indicazioni specifiche per migliorare e sviluppare le competenze.	La legge mantiene l'importanza del <i>feedback</i> formativo, ma pone l'accento su una comunicazione sintetica e chiara dei risultati, facilitando la comprensione per le famiglie. Il <i>feedback</i> è orientato a evidenziare le competenze acquisite e le aree di miglioramento, ma in modo più standardizzato rispetto all'ordinanza precedente.
Valutazione del comportamento	
Ordinanza 172/20	Legge 150/24
L'ordinanza non forniva indicazioni specifiche sulla valutazione del comportamento degli alunni e delle alunne, lasciando ai singoli istituti una maggiore autonomia in questo ambito.	Introduce la valutazione del comportamento come parte integrante della scheda di valutazione, con l'obiettivo di monitorare il rispetto delle regole, la capacità di collaborazione e il grado di autonomia e responsabilità dell'alunno e dell'alunna.
Impatto sulla Didattica e sul Ruolo dei Docenti	
Ordinanza 172/20	Legge 150/24
La valutazione richiedeva agli insegnanti un impegno maggiore nella documentazione e nell'osservazione del percorso di apprendimento, data la natura descrittiva e approfondita del <i>feedback</i> . Questo permetteva una valutazione molto dettagliata, ma poteva risultare oneroso in termini di tempo e complessità.	Il sistema di valutazione è reso più snello e meno dettagliato, semplificando il compito dei docenti nella compilazione delle schede valutative. Pur mantenendo un focus sulla crescita individuale, questo sistema permette agli insegnanti di fornire un <i>feedback</i> più diretto, seppur con una minore profondità descrittiva rispetto all'ordinanza 172/20.

A prescindere dalle differenze tra i due dettati normativi, ciò che va tenuto in seria considerazione è che la valutazione descrittiva pone indubbi elementi di vantaggio, sia per gli studenti e le studentesse sia per le famiglie.

Vediamoli insieme nel dettaglio, alla pagina seguente.

1. FOCUS SU PROGRESSI PERSONALI E CAPACITÀ ACQUISITE

L'utilizzo dei descrittori qualitativi al posto dei voti numerici incoraggia gli alunni e le alunne a concentrarsi sui propri progressi personali e a sviluppare consapevolezza delle proprie capacità, senza un confronto rigido con gli altri.

2. CRESCITA CONSAPEVOLE E RESPONSABILE

La valutazione del comportamento promuove, inoltre, una crescita consapevole e responsabile legata ai seguenti parametri.

- **Rispetto delle regole scolastiche:** l'alunno o l'alunna è valutato in base alla sua capacità di rispettare il regolamento scolastico, incluse le norme di sicurezza e di convivenza civile.
- **Collaborazione e atteggiamento sociale:** la valutazione si basa anche sull'attitudine collaborativa dell'alunno e dell'alunna, sulla sua capacità di interagire in modo positivo con compagni, compagne e insegnanti e di partecipare attivamente alla vita scolastica.
- **Autonomia e Responsabilità:** è valutato il grado di autonomia che l'alunno o l'alunna dimostra nelle attività scolastiche e il livello di responsabilità con cui gestisce il proprio comportamento.

3. MAGGIORE CHIAREZZA PER LE FAMIGLIE

La forma descrittiva della valutazione, unita al *feedback* sul comportamento, offre alle famiglie una **comprensione completa e trasparente** delle competenze acquisite da alunni e alunne, sia a livello disciplinare che comportamentale. Questo permette di costruire un dialogo aperto e costruttivo tra scuola e famiglia.

Nelle pagine seguenti, un esempio di tabella di valutazione con declinazione descrittiva dei giudizi sintetici per **Italiano di classe 1**. Inquadra il QR code in copertina e scarica eventuali aggiornamenti ministeriali e le **altre tabelle di valutazione con declinazione descrittiva dei giudizi sintetici**.



primariamente

Alla pagina Primariamente la rubrica **La Valutazione in pratica** con i webinar e i materiali curati dal Professor Piero Gallo.

Tutte le iniziative pensate da Mondadori Education per la Scuola Primaria!

mondadorieducation.it/primariamente/

ITALIANO • CLASSE 1^aTABELLE DI VALUTAZIONE CON DECLINAZIONE
DESCRITTIVA DEI GIUDIZI SINTETICI

ALFABETO/ SCRITTURA					
OTTIMO	DISTINTO	BUONO	DISCRETO	SUFFICIENTE	NON SUFFICIENTE
• Ha memorizzato con molta facilità ed enuncia con sicurezza nell'ordine convenzionale le 26 lettere dell'alfabeto. • Ha acquisito con molta facilità e sicurezza la capacità di leggere caratteri tipografici usati nei libri. • Ha pienamente acquisito le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per la scrittura. • Scrive con grafia manuale nei caratteri presentati, con molta facilità e molta precisione.	• Ha memorizzato con facilità ed enuncia con sicurezza nell'ordine convenzionale le 26 lettere dell'alfabeto. • Ha pienamente acquisito la capacità di leggere caratteri tipografici usati nei libri. • Ha acquisito le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per la scrittura. • Scrive con grafia manuale nei caratteri presentati, con precisione.	• Ha memorizzato ed enuncia nell'ordine convenzionale le 26 lettere dell'alfabeto. • Ha acquisito la capacità di leggere i caratteri tipografici dei libri. • Ha adeguatamente acquisito le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per la scrittura. • Scrive con grafia manuale nei caratteri presentati, generalmente con precisione.	• Ha gradualmente memorizzato ed enuncia nell'ordine convenzionale le 26 lettere dell'alfabeto. • Gradualmente ha acquisito la capacità di leggere i caratteri tipografici dei libri, in cui si mostra abbastanza sicuro/a. • Ha globalmente acquisito le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per la scrittura. • Scrive con grafia manuale nei caratteri presentati, ma non ha ancora acquisito pienamente la scrittura in corsivo.	• Ha gradualmente memorizzato ed enuncia nell'ordine convenzionale, con qualche incertezza, le 26 lettere dell'alfabeto. • Legge i caratteri tipografici dei libri, con qualche incertezza. • Ha acquisito a livello di base le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per la scrittura. • Scrive con grafia manuale solo in stampatello ed è ancora incerto/a nel tracciare alcune lettere.	• Fatica a memorizzare ed enunciare nell'ordine convenzionale le 26 lettere dell'alfabeto. • Ha molte insicurezze nella lettura dei caratteri tipografici dei libri. • Mostra ancora difficoltà nelle capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per la scrittura. • Scrive con grafia manuale solo in stampatello ed è ancora incerto/a nel tracciare alcune lettere.

GRAFIA DELL'ITALIANO / INTERPUNZIONE, SEGNI GRAFICI E PARAGRAFEMATICI					
OTTIMO	DISTINTO	BUONO	DISCRETO	SUFFICIENTE	NON SUFFICIENTE
• Conosce e applica con sicura competenza tutte le principali convenzioni ortografiche: digrammi, trigrammi, doppie, accento e apostrofo. • Usa con consapevolezza e sicurezza il punto fermo, la virgola, il punto interrogativo e il punto esclamativo.	• Conosce e applica con competenza le principali convenzioni ortografiche: digrammi, trigrammi, doppie, accento e apostrofo. • Usa con sicurezza il punto fermo, la virgola, il punto interrogativo ed esclamativo.	• Conosce e applica con buona precisione le principali convenzioni ortografiche: digrammi, trigrammi, doppie, accento e apostrofo. • Usa generalmente in modo idoneo il punto fermo, la virgola, il punto interrogativo ed esclamativo.	• Conosce le principali convenzioni ortografiche, ma commette errori nell'applicare quelle più complesse. • Comprende in modo essenziale l'uso della virgola, del punto fermo, interrogativo ed esclamativo, ma talvolta commette errori nell'uso.	• Conosce alcune convenzioni ortografiche, ma compie errori ricorrenti. • Comprende l'utilizzo del punto fermo, ma ha difficoltà con l'uso della virgola.	• Non padroneggia le convenzioni ortografiche e le applica in modo scorretto. • Fatica a comprendere l'uso dei segni di punteggiatura e mostra molta incertezza nell'utilizzarli.

ASCOLTO E DIALOGO

OTTIMO	DISTINTO	BUONO	DISCRETO	SUFFICIENTE	NON SUFFICIENTE
- Comprende perfettamente il tema di una conversazione su argomenti di esperienza diretta e prende la parola osservando sempre il proprio turno. - Mostra un interesse costante e una notevole attenzione durante la lettura dell'insegnante. - Comprende pienamente i contenuti di testi ascoltati, vicini al vissuto personale, cogliendo anche i dettagli. - Riferisce esperienze personali con grande chiarezza e proprietà di linguaggio, rispettando sempre l'ordine logico e cronologico.	- Comprende con facilità il tema di una conversazione su argomenti di esperienza diretta e prende la parola osservando il proprio turno. - Mostra interesse e viva attenzione durante la lettura dell'insegnante. - Comprende pienamente i contenuti di testi ascoltati, vicini al vissuto personale. - Riferisce esperienze personali con chiarezza e proprietà di linguaggio, rispettando l'ordine logico e cronologico.	- Comprende senza sforzo il tema di una conversazione su argomenti di esperienza diretta; prende quasi sempre la parola osservando il proprio turno. - Mostra interesse e attenzione per la lettura dell'insegnante. - Comprende i contenuti principali di testi ascoltati, vicini al vissuto personale, ma non sempre coglie tutte le sfumature. - Riferisce esperienze personali con una certa chiarezza e con un linguaggio adeguato al contesto, rispettando generalmente l'ordine logico e cronologico.	- Comprende il tema di una conversazione su argomenti di esperienza diretta, ma prende la parola facendo fatica, a volte, a osservare il proprio turno. - Sta sviluppando interesse e attenzione per la lettura dell'insegnante, ma in alcuni momenti può essere distratto/a. - Comprende i contenuti essenziali di testi ascoltati, vicini al vissuto personale, ma ha difficoltà a collegare le informazioni. - Riferisce esperienze personali in modo comprensibile e con un lessico semplice, ma a volte presenta qualche difficoltà a mantenere l'ordine logico e cronologico.	- Comprende a livello essenziale il tema di una conversazione su argomenti di esperienza diretta, ma interviene spesso senza osservare il proprio turno. - Mostra interesse e attenzione solo parzialmente adeguati, apparendo spesso distratto/a o poco coinvolto/a. - Comprende solo in parte i contenuti di testi ascoltati, vicini al vissuto personale, ma ha difficoltà con i dettagli o le connessioni tra i vari elementi. - Riferisce con un lessico limitato esperienze personali in maniera sufficientemente chiara, ma l'ordine cronologico non sempre è rispettato.	- Comprende il tema di una conversazione su argomenti di esperienza diretta se indirizzato/a dall'insegnante, ma non sempre interviene. - Mostra scarso interesse per la lettura dell'insegnante e l'attenzione tende a calare progressivamente durante l'ascolto. - Ha difficoltà significative nella comprensione di testi ascoltati, anche se vicini al vissuto personale. - Riferisce le esperienze personali in modo confuso e con incertezza, spesso senza rispettare l'ordine cronologico.

LETTURA E INTERPRETAZIONE / MEMORIZZAZIONE DI TESTI

OTTIMO	DISTINTO	BUONO	DISCRETO	SUFFICIENTE	NON SUFFICIENTE
• Legge ad alta voce brevi testi noti in modo scorrevole, rispettando perfettamente la punteggiatura e l'intonazione. • Legge mentalmente semplici frasi in modo rapido e identifica con precisione tutte le informazioni e le loro relazioni. • Legge semplici e brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi, e ne coglie il senso globale, le principali informazioni esplicite e implicite. • Memorizza con sicurezza testi poetici.	• Legge ad alta voce brevi testi noti in modo chiaro, rispettando la punteggiatura e l'intonazione. • Legge mentalmente semplici frasi in modo efficace e identifica le informazioni e le loro relazioni. • Legge semplici e brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi, e ne coglie il senso globale, le principali informazioni esplicite e implicite. • Memorizza con sicurezza testi poetici.	• Legge ad alta voce brevi testi noti in modo scorrevole, rispettando perfettamente la punteggiatura e l'intonazione. • Legge mentalmente semplici frasi in modo rapido e identifica con precisione tutte le informazioni e le loro relazioni. • Legge semplici e brevi testi, sia poetici sia narrativi, e ne coglie il senso globale, le principali informazioni approfondivite il senso globale, le principali informazioni esplicite e implicite. • Memorizza testi poetici.	• Legge ad alta voce brevi testi noti in modo chiaro, rispettando la punteggiatura e l'intonazione. • Legge mentalmente semplici frasi in modo efficace e identifica le informazioni e le loro relazioni. • Legge semplici e brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi, e ne coglie il senso globale, le principali informazioni esplicite e implicite. • Memorizza, con qualche incertezza, testi poetici.	• Legge ad alta voce brevi testi noti in modo lento con qualche errore di decodifica e di punteggiatura. • Legge mentalmente semplici frasi, anche se lentamente, e riconosce in modo parziale le informazioni. • Legge semplici e brevi testi sia poetici sia narrativi, e ne coglie con incertezza le principali informazioni esplicite. • Con opportuna e ripetuta esercitazione riesce a memorizzare, con qualche incertezza, testi poetici.	• Legge ad alta voce brevi testi noti in modo insicuro, con frequenti errori di decodifica e di intonazione. • Ha difficoltà a leggere mentalmente e comprendere anche semplici frasi. • Fatica a cogliere le principali informazioni esplicite di semplici testi letti sia narrativi, sia poetici. • Fatica a memorizzare testi poetici.

PRODUZIONE DI TESTI				
OTTIMO	DISTINTO	BUONO	DISCRETO	SUFFICIENTE
- Formula frasi che descrivono in modo preciso e originale immagini o vignette. - Compone pensieri chiari e ben strutturati su esperienze personali.	- Formula frasi chiare e pertinenti relative a immagini o vignette. - Compone pensieri chiari su esperienze personali.	- Formula in modo adeguato brevi frasi relative a immagini o vignette. - Compone semplici pensieri su esperienze personali.	- Formula brevi frasi relative a immagini o vignette anche se a volte incomplete o imprecise. - Compone semplici pensieri su esperienze personali con il supporto di domande e proposte.	Non riesce ancora a formulare frasi adeguate per descrivere un'immagine o una vignetta o a esprimere per iscritto semplici pensieri su esperienze personali.
LESSICO				
OTTIMO	DISTINTO	BUONO	DISCRETO	SUFFICIENTE
- Possiede e padroneggia un lessico di base ricco e preciso. - Intuisce in modo sicuro il significato di nuovi vocaboli. - Usa frequentemente e con naturalezza le parole nuove apprese.	- Possiede un lessico di base appropriato e vario. - Intuisce con chiarezza il significato di nuovi vocaboli. - Usa in modo appropriato le parole nuove apprese.	- Possiede un buon lessico di base. - Intuisce correttamente il significato di nuovi vocaboli. - Usa spontaneamente le parole nuove apprese in semplici contesti.	- Possiede un lessico di base semplice. - Intuisce il significato di un discreto numero di nuovi vocaboli. - Usa le parole nuove apprese in modo sporadico, con qualche difficoltà nell'integrarle correttamente.	- Possiede un lessico di base molto limitato. - Ha difficoltà a intuire il significato di nuovi vocaboli. - Non usa spontaneamente le parole nuove apprese o le usa in modo impreciso e inappropriato.

PROGETTAZIONE • CLASSE 1^a

COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE (Indicazioni nazionali 2025)
Creare, esprimere e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta). Comprendere i punti chiave di un discorso complesso, riguardo sia temi concreti sia astratti, integrando con argomentazioni sulla base di quanto è noto. Interagire adeguatamente e in modo creativo utilizzando materiali visivi, sonori e digitali e in vari contesti culturali e sociali quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.
Obiettivi generali al termine della scuola primaria (Indicazioni nazionali 2025)
1. Decodificare e comprendere messaggi chiave: identificare le informazioni cruciali in diversi tipi di comunicazione orale (spiegazioni, racconti, dialoghi), scritta (istruzioni, brevi testi informativi, storie semplici, cartelli segnaletici), non verbale (comprensione del linguaggio del corpo, delle espressioni del volto). 2. Comunicare con chiarezza ed efficacia: esprimere oralmente le proprie idee, esperienze e domande in modo logico e coerente, adattando il linguaggio al contesto e all'interlocutore. 3. Riassumere il contenuto di testi scritti: individuare i punti principali di un testo e riorganizzarli in un insieme di informazioni in grado di rendere il significato del tutto. 4. Produrre testi significativi: scrivere brevi testi (descrizioni, narrazioni, messaggi) per comunicare concetti, sentimenti, fatti e opinioni personali, rispettando la struttura di base e la correttezza linguistica. 5. Interagire con media diversi: utilizzare in modo consapevole immagini, video, audio e strumenti digitali di base per partecipare attivamente alle attività didattiche e per esprimersi creativamente.

ITALIANO (Lingua e letteratura)		
Competenze attese al termine della classe quinta (Indicazioni nazionali 2025)	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe prima	Conoscenze e attività del progetto
Acquisire in maniera sicura l'alfabetizzazione di base e arricchire il lessico. La capacità di leggere e scrivere, così come di comprendere e parlare, è obiettivo fondamentale da tutti riconosciuto come prioritario, così come arricchire il repertorio lessicale esplorando campi semantici, significati propri e figurati; illustrare la ricchezza polisemica delle parole, ricavare dal contesto significati meno noti o ignoti, esaminare sinonimi e contrari in particolare mediante esempi concreti.	Alfabeto Enunciare nell'ordine convenzionale le lettere dell'alfabeto italiano integrate da quelle assunte da altre lingue, per un totale di 26 lettere.	- L'alfabeto - Giochi fonologici
	Scrittura - Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. - Scrivere con grafia manuale in stampatello e in corsivo. - Scrivere parole autonomamente e sotto dettatura rispettando le convenzioni ortografiche. - Riconoscere, in corsivo e in stampato, vocali, consonanti e associarle al relativo suono. - Unire le lettere per riconoscere le sillabe e le sillabe per riconoscere le parole. - Saper leggere nei caratteri tipografici usati nei libri di testo e di lettura.	- Pregrafismi e grafemi - Vocali, consonanti, sillabe dirette e inverse - Parole e frasi
	Grafia dell'italiano - Scrivere e conoscere i fonemi e grafemi difficili per la reciproca mancata corrispondenza biunivoca (digrammi e trigrammi). - Conoscere l'uso dell'accento. - Conoscere la divisione in sillabe.	- Digrammi e trigrammi - Suoni dolci e duri di C e G - Cu / qu / cuo / cqu / qqu - La e accentata e non - L'accento tonico - La divisione in sillabe di parole bisillabe e trisillabe piane e con raddoppiamento
	Interpunzione, segni grafici e paragrafematici - Conoscere l'uso del punto fermo, punto esclamativo, punto interrogativo e della virgola. - Conoscere l'uso dell'apostrofo.	- Il punto fermo, il punto interrogativo, il punto esclamativo, la virgola negli elenchi - L'apostrofo con l'articolo determinativo
	Lessico - Comprendere il significato letterale delle parole. - Usare in modo appropriato le parole apprese.	OPERATIVE E PAGINE SPECIALI - Scopro le parole PAROLE È FACILE

· <i>Leggere, interpretare, esporre.</i> Essere in grado di comprendere un testo letto da soli o dall'insegnante, cogliendone gli elementi principali e le finalità (descrivere, narrare, fornire istruzioni, ecc.); con l'aiuto dell'insegnante, cominciare a capire ciò che caratterizza come 'letterario' un determinato testo. Saper riferire in merito a ciò che si è ascoltato, letto, studiato, anche con l'aiuto di tabelle, mappe, immagini e supporti informatici. · Saper memorizzare testi poetici.	Lettura e interpretazione · Leggere semplici e brevi testi letterari, sia poetici, sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale e di saper individuare le principali informazioni esplicite e implicite. Memorizzazione di testi · Saper memorizzare testi poetici.	· Comprensione della lettura attraverso la corrispondenza testo/immagine, riordino di sequenze, completamento di frasi, risposte a domande a scelta multipla e aperte OPERATIVE E PAGINE SPECIALI · Leggo e comprendo · COMPNDERE è FACILE · Laboratori di ascolto
· <i>Scrivere.</i> Essere in grado di applicare le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso e ai principali connettivi; essere in grado di produrre testi di vario tipo, che illustrino le proprie esperienze di vita, gli oggetti, i luoghi e le persone che popolano il proprio ambiente, anche prendendo spunto da testi elementari (serie di immagini, trafiletti, aforismi, brevissimi racconti) che potranno essere sintetizzati e rielaborati; essere in grado di riassumere testi semplici in maniera chiara e ordinata; abituarsi ad essere precisi nella redazione di testi scritti: la naturale creatività è un'attitudine da difendere e coltivare, ma è bene che, quando un testo diventa 'pubblico', cioè quando viene condiviso con l'insegnante e i compagni, aderisca a certe elementari norme formali (grafia comprensibile, chiara strutturazione del testo, rispetto dei margini, ecc.), delle quali è necessario appropriarsi sin dai primi anni dell'istruzione.	Produzione di testi · Scrivere frasi semplici e compiute rispettando le convenzioni ortografiche conosciute.	· Scrittura autonoma di semplici frasi di senso compiuto, liberamente o a corredo di immagini OPERATIVE · Scrivo

• <i>Comprendere, parlare, ascoltare.</i> Comprendere testi ed enunciati trasmessi in forma scritta e orale, essendo in grado di identificare il senso globale e le informazioni particolari, gli snodi dell'argomentazione, le intenzioni dell'emittente. Essere in grado di condividere le proprie impressioni e le proprie idee con gli altri; maturare una buona capacità di ascolto: ascolto dei testi letti ad alta voce dall'insegnante e ascolto delle parole dei compagni, nel rispetto dei turni di parola e delle opinioni degli altri.	Ascolto e dialogo • Comprendere e dare semplici istruzioni su un'attività ben nota e sperimentata. • Interagire nei dialoghi e nelle conversazioni su argomenti di esperienza diretta in modo pertinente, nel rispetto dei turni di parola. • Raccontare oralmente, con l'aiuto di domande guida, un'esperienza personale o una storia immaginaria rispettando l'ordine cronologico. • Ascoltare semplici testi narrativi, comprenderne il senso globale ed esporli rispondendo a semplici domande.	• Messaggi orali • Consegne orali • Conversazioni e discussioni guidate • Ascolto di testi letti dall'insegnante e comprensione attraverso la corrispondenza testo/immagine, riordino di sequenze, completamento di frasi, risposte a domande a scelta multipla e aperte OPERATIVE E PAGINE SPECIALI • Racconto • Parlo e ascolto • Laboratori di ascolto e parlato
• <i>Riflettere sulla lingua a partire dagli usi comuni.</i> Iniziare la riflessione sulla lingua partendo dagli usi comuni. A partire da questi promuovere l'apprendimento di conoscenze metalinguistiche, lessicali e grammaticali, sociolinguistiche e pragmatiche.	Riflessione sulla lingua • Riconoscere intuitivamente i nomi, le qualità, le azioni. • Riconoscere la frase come un insieme ordinato di parole che trasmette un significato.	• Nomi, qualità, azioni • La frase

COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA (Indicazioni nazionali 2025)

Utilizzare le conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri.
Utilizzare il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi.
Avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano situazioni complesse.

COMPETENZA DIGITALE (Indicazioni nazionali 2025)

Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie digitali per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.
Interagire con gli altri sapendo scegliere i mezzi di comunicazione digitali adeguati a un determinato contesto.

Obiettivi generali al termine della scuola primaria
(Indicazioni nazionali 2025)

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

- 1. Utilizzare strumenti, tecnologie e dati per risolvere problemi semplici:** utilizzare strumenti di misurazione di base (es. righello, bilancia), semplici tecnologie (es. calcolatrice, software didattico) e interpretare dati elementari (es. tabelle, grafici semplici) per risolvere problemi concreti dai semplici ai più complessi legati all'esperienza quotidiana.
- 2. Classificare e raggruppare oggetti con criteri definiti:** classificare e raggruppare oggetti in base a criteri dati (forma, colore, dimensione, spessore, materiale, funzione) sviluppando abilità di osservazione e categorizzazione.
- 3. Produrre diverse soluzioni per un problema:** formulare un problema, elaborandone – anche sul piano esecutivo – diverse possibili soluzioni.
- 4. Organizzare informazioni con diversi strumenti:** organizzare informazioni relative a un problema utilizzando liste, semplici mappe concettuali, tabelle e grafici elementari per visualizzare e comprendere i dati.
- 5. Formulare ipotesi semplici basate sull'osservazione:** costruire ragionamenti semplici formulando ipotesi plausibili per spiegare fenomeni osservati, anche attraverso attività pratiche ed esperimenti guidati.
- 6. Riconoscere regolarità e pattern:** individuare regolarità e sequenze in fenomeni naturali e artificiali, sviluppando il pensiero logico e la capacità di fare previsioni semplici.

MATEMATICA

Competenze attese al termine della classe quinta (Indicazioni nazionali 2025)	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe prima	Conoscenze e attività del progetto
· Padroneggiare con sicurezza calcoli scritti e mentali e stime con i numeri naturali con e senza uso di strumenti come le calcolatrici valutando l'opportunità di quando ricorrere ad essi. Operare in casi semplici con le frazioni. · Assumere una consapevolezza storica ossia collocare l'evoluzione dei concetti matematici nel tempo anche in relazione alle diverse culture e civiltà.	Numeri · Contare oggetti o eventi a voce e mentalmente fino a 20 in senso progressivo e regressivo. · Conoscere il nome e il simbolo dei numeri fino a 20 e associarli alla relativa quantità. · Riconoscere il valore posizionale delle cifre nei numeri fino a 20. · Ordinare e rappresentare i numeri fino a 20 sulla retta. · Confrontare numeri usando i simboli $>$, $<$, $=$. · Conoscere e usare i numeri ordinali. · Eseguire addizioni e sottrazioni con i numeri fino a 20 con l'aiuto di materiale concreto e di strumenti (oggetti, dita delle mani, linea dei numeri...).	· Accertamento dei prerequisiti · I numeri da 0 a 20 in cifra e in parola · I numeri ordinali · I simboli $>$, $<$, $=$ · Come contavano gli uomini primitivi · Addizioni e sottrazioni entro il 20 con metodi e strumenti diversi · Giochi e attività con materiale strutturato e non · Lezioni frontali interattive · Giochi e attività su piattaforme multimediali · Attività e esercitazioni individuali, in coppia e di gruppo, guidate o autonome

	· Riconoscere e usare addizione e sottrazione come operazioni inverse. · Memorizzare le coppie dei numeri amici fino al 10. · Conoscere e comprendere un semplice modo per contare e rappresentare i numeri nell'antichità.	OPERATIVE E PAGINE SPECIALI · Mi guardo intorno · Verso l'Invalsi · Giochiamo · MATEMATICA... è FACILE · Laboratorio STEAM
· Rappresentare e classificare forme e figure nel piano e nello spazio, in base alle loro proprietà geometriche; utilizzare correttamente e consapevolmente la carta, strumenti per il disegno (riga, squadra, compasso) per costruire figure geometriche e realizzare modelli concreti.	Spazio e figure · Indicare la posizione di elementi nello spazio fisico e grafico usando i binomi topologici (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). · Eseguire e descrivere un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e fornire istruzioni per far eseguire un semplice percorso. · Riconoscere linee aperte e linee chiuse; discriminare confine e regione. · Riconoscere e denominare le principali figure geometriche piane e solide. · Usare le coordinate per individuare caselle nel piano quadrettato.	· I localizzatori spaziali · Riconoscimento di posizioni nello spazio vissuto e in quello grafico · Percorsi nello spazio fisico e grafico · Linee aperte e linee chiuse, confine e regione · Le figure piane: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo · Le figure solide: cubo, parallelepipedo, cono, piramide · Le coordinate nel piano quadrettato · Giochi e attività con materiale strutturato e non · Lezioni frontali interattive · Giochi e attività su piattaforme multimediali · Attività e esercitazioni individuali, in coppia e di gruppo, guidate o autonome OPERATIVE E PAGINE SPECIALI · Mi guardo intorno · Verso l'Invalsi · Giochiamo · MATEMATICA... è FACILE · Laboratorio STEAM

· Formulare giudizi e prendere decisioni raccogliendo e selezionando dati per ottenere informazioni, costruendo rappresentazioni di dati attraverso tabelle e grafici e ricavando informazioni dalla lettura dei dati rappresentati. Stimare e quantificare, in casi semplici, situazioni di incertezza.	Relazioni, dati e previsioni · Classificare numeri, figure e oggetti in base alle proprietà e ricorrendo a rappresentazioni opportune. · Leggere e rappresentare relazioni usando le frecce. · Leggere un istogramma. · Effettuare confronti diretti e indiretti fra grandezze. · Ordinare grandezze. · Misurare con unità di misura arbitrarie e confrontare misure.	· Insiemi e sottoinsiemi · Le relazioni · L'istogramma · La lunghezza, il peso, la capacità: confronto e ordinamento di grandezze; unità di misura arbitrarie · L'euro: monete e banconote · Giochi e attività con materiale strutturato e non · Lezioni frontali interattive · Giochi e attività su piattaforme multimediali · Attività ed esercitazioni individuali, in coppia e di gruppo, guidate o autonome OPERATIVE E PAGINE SPECIALI · Mi guardo intorno · Verso l'Invalsi · Giochiamo · MATEMATICA... è FACILE · Laboratorio STEAM
· Individuare e formulare problemi di adeguata complessità, partendo da situazioni concrete o domande significative, e cercare strategie per risolverli. · Affrontare e risolvere problemi matematici, anche legati a contesti reali di adeguata complessità, utilizzando strategie personali, confrontandole e discutendole con i compagni.	Problemi · Riconoscere un problema nella vita reale e individuare possibili soluzioni. · Riconoscere e risolvere problemi aritmetici utilizzando le proprie conoscenze.	· Il problema nella vita quotidiana · Il problema aritmetico · Il testo del problema: i dati e la domanda · Analisi e formulazione del testo del problema · Problemi di addizione e sottrazione · Lezioni frontali interattive

· Leggere, comprendere e produrre testi che coinvolgono aspetti logici e matematici dimostrando di saper identificare e padroneggiare rappresentazioni diverse dello stesso oggetto matematico e saper passare da una rappresentazione all'altra.		· Giochi e attività su piattaforme multimediali · Conversazioni e discussioni per la descrizione delle procedure e per il confronto · Attività ed esercitazioni individuali, in coppia e di gruppo, guidate o autonome OPERATIVE E PAGINE SPECIALI · Mi guardo intorno · Verso l'Invalsi · Giochiamo · MATEMATICA... È FACILE · Laboratorio STEAM
---	--	--

Obiettivi generali al termine della scuola primaria
(Indicazioni nazionali 2025)

Competenza digitale

- 1. Ricercare informazioni di base in ambienti digitali sicuri:** effettuare semplici ricerche guidate per trovare dati, informazioni e contenuti pertinenti a compiti scolastici, utilizzando motori di ricerca adatti all'età e ad ambienti digitali controllati.
- 2. Comunicare online in modo rispettoso e consapevole:** interagire con gli altri in ambienti digitali (es. piattaforme didattiche, chat guidate) in modo adeguato, rispettando le regole di *netiquette* e riconoscendo l'importanza di un comportamento responsabile online.
- 3. Accedere e navigare in contenuti digitali semplici:** accedere a dati, informazioni e contenuti digitali (testi, immagini, video) forniti dall'insegnante e navigare al loro interno utilizzando comandi di base.
- 4. Riconoscere segnali di possibili notizie false:** identificare alcuni segnali elementari che possono indicare una notizia non vera (es. titoli sensazionalistici, fonti sconosciute), sviluppando un primo senso critico verso le informazioni online.
- 5. Condividere informazioni in modo responsabile in contesti protetti:** condividere dati e informazioni (es. risultati di ricerche, lavori scolastici) in ambienti digitali protetti (es. piattaforme scolastiche) con consapevolezza delle implicazioni.
- 6. Collaborare per produrre semplici contenuti digitali:** utilizzare strumenti digitali di base (es. editor di testo, programmi di presentazione semplici) per produrre e condividere contenuti digitali utili per lavori di gruppo, imparando a collaborare online.

Per il dettaglio degli obiettivi sviluppati in Informatica per Matematica si consulti la guida dedicata.

SCIENZE E TECNOLOGIA		
Competenze attese al termine della classe quinta <i>(Indicazioni nazionali 2025)</i>	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe prima	Conoscenze e attività del progetto
SCIENZE · Osservare e interpretare i fenomeni naturali con curiosità scientifica, formulando domande, individuando relazioni tra grandezze misurabili e utilizzando un linguaggio appropriato. · Comprendere la struttura e il funzionamento degli ecosistemi, riconoscendo le interazioni tra elementi naturali e tra uomo e ambiente, e sviluppando un atteggiamento di cura verso l'ambiente. · Adottare comportamenti responsabili per la salute, attraverso lo sviluppo di abitudini alimentari corrette e stili di vita sani e rispettosi della propria salute.	SCIENZE Materia e trasformazioni · Identificare e classificare oggetti e materiali in base alle loro proprietà percepite (colore, forma, durezza, trasparenza, ecc.). Esplorazione e osservazione della natura · Osservare direttamente rocce, piante e animali raccogliendo campioni e utilizzando, ove disponibili, adeguati strumenti di indagine, per descriverne le caratteristiche e classificarli. Scienza e ambiente · Riflettere su come le proprie azioni influenzano l'ambiente, riconoscendo l'importanza di comportamenti responsabili a scuola e nella natura per la tutela degli ecosistemi. Esseri viventi e corpo umano · Riconoscere le principali caratteristiche dei viventi e le loro diverse modalità di vita. · Riconoscere le parti principali del corpo umano, nei suoi diversi organi e apparati, con particolare attenzione agli organi di senso e alla loro funzione nella percezione dell'ambiente. · Sviluppare stili di vita sani e rispettosi della propria salute.	· Cinque sensi · Viventi e non viventi · Piante · Animali · Materiali e funzioni · Laboratori STEAM · Riflessioni sulle esperienze personali · Attività pratiche OPERATIVE E PAGINE SPECIALI · PAROLE è FACILE · Educazione civica

TECNOLOGIA · Comprendere e spiegare il funzionamento di dispositivi tecnologici semplici e alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e il relativo impatto ambientale e iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. · Essere in grado di utilizzare, concepire e realizzare semplici modelli e oggetti funzionali, anche tenendo conto dei principi di sostenibilità e funzionalità, e di produrre semplici rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. · Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	TECNOLOGIA Vedere e osservare · Osservare e classificare elementi artificiali presenti nell'ambiente scolastico e urbano. Prevedere e immaginare · Ideare e costruire semplici modelli, descrivendo le fasi di realizzazione. Intervenire e trasformare · Effettuare prove e esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.	· Strumenti per comunicare · Materiali e funzioni · Laboratori STEAM · Riflessioni sulle esperienze personali · Attività pratiche
<i>Per Informatica</i> · Riconoscere la presenza dei computer nella vita quotidiana e distinguere Internet come rete di comunicazione dai servizi e contenuti forniti. · Sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti delle applicazioni informatiche riconoscendone le potenzialità come strumenti di espressione personale nella vita quotidiana	Per Informatica · Usare consapevolmente strumenti informatici.	
<i>Gli obiettivi di Scienze e Tecnologia vengono in parte sviluppati anche nelle pagine di Matematica e Informatica.</i>		

COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE		
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI <i>(Indicazioni nazionali 2025)</i>		
Conoscere le espressioni (lingua, patrimonio, tradizioni) progressivamente più ampie – locali, regionali, nazionali, europee e mondiali – della propria cultura. Comprendere l'influenza reciproca tra culture. Apprezzare la diversità dei modi di comunicazione delle idee – testi scritti (stampati e digitali), teatro, cinema, danza, giochi, arte e design, musica, riti, architettura e loro forme ibride. Maturare la consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio storico, culturale e paesaggistico.		
Obiettivi generali al termine della scuola primaria <i>(Indicazioni nazionali 2025)</i>		
1. Esplorare gli elementi della propria identità culturale: riconoscere e descrivere alcuni elementi fondamentali della propria identità culturale, come la lingua, le tradizioni familiari e della comunità, nonché alcuni aspetti del patrimonio culturale del territorio nel quale si vive. 2. Organizzare eventi personali e collettivi in sequenze temporali semplici: collocare eventi personali e fatti storici semplici all'interno di sequenze temporali lineari, utilizzando strumenti come linee del tempo elementari. 4. Collocare nello spazio e nel tempo elementi culturali di base: localizzare nello spazio geografico e nel tempo storico ambienti, avvenimenti, fenomeni culturali significativi e semplici opere d'arte.		
STORIA		
Competenze attese al termine della classe quinta <i>(Indicazioni nazionali 2025)</i>	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe prima	Conoscenze e attività del progetto
· <i>Collocazione temporale e spaziale.</i> Collocare correttamente i fatti, i processi e i personaggi storici nella giusta successione cronologica e nel relativo contesto spaziale; riconoscere nel presente aspetti riconducibili al passato. · <i>Comunicazione delle conoscenze.</i> Esporre oralmente o per iscritto le conoscenze storiche acquisite, raccontando in modo logico e coerente eventi e processi storici, utilizzando un linguaggio appropriato.	Descrivere il proprio contesto ambientale · Acquisire familiarità con la realtà del proprio paese, della propria città, del proprio quartiere; comprendere il significato della linea del tempo.	· Successione e relativi indicatori temporali · Linea del tempo · Contemporaneità e relativi indicatori temporali · Giorno, settimana (passato, presente, futuro), mesi, stagioni · Cambiamenti nel tempo · Durata delle azioni · Causa e conseguenza · Riflessioni sulle esperienze personali · Attività pratiche OPERATIVE E PAGINE SPECIALI · PAROLE è FACILE · La storia nelle storie

GEOGRAFIA		
Competenze attese al termine della classe quinta (Indicazioni nazionali 2025)	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe prima	Conoscenze e attività del progetto
· <i>Esplorare l'ambiente con curiosità</i>: collocarsi nell'ambiente circostante, individuandone gli elementi significativi. · <i>Sapersi orientare nel proprio spazio di vita e cultura</i> quale componente di una reale cittadina, utilizzando con consapevolezza i principali dati ed elementi della geografia fisica ed umana dell'Italia (regioni, città, mari, monti, fiumi,...), in un contesto europeo e mondiale. Identificare monti, fiumi, laghi, mari di un determinato territorio. · <i>Sapersi orientare nello spazio geografico attestando conoscenza degli elementi fondamentali della geografia fisica</i>: comprendere il ruolo della posizione geografica, utilizzare punti di riferimento occasionali e fissi, indicatori topologici, punti cardinali, bussola e carte anche digitali per denominare e comprendere funzioni e regole degli spazi vissuti e degli spazi geografici, riconoscere e apprezzare la diversità territoriale di paesaggi e culture. Localizzare e descrivere regioni fisiche, storiche e politiche a scala locale, nazionale e mondiale, individuando relazioni e collegamenti tra territori a scale diverse. · <i>Rappresentare e comunicare gli spazi quotidiani</i>: riconoscere funzioni, valori e criticità degli spazi dei luoghi vissuti ed esplorati da rappresentare e comunicare, utilizzando disegni, testi e rappresentazioni cartografiche semplificate.	Orientamento · Conoscere le funzioni e le regole d'uso degli spazi scolastici al fine di orientarsi con sicurezza e autonomia al proprio interno. · Descrivere percorsi e posizioni. · Orientarsi nello spazio noto utilizzando punti di riferimento personali e comunicando i percorsi verbalmente o attraverso il disegno di semplici carte soggettive. Linguaggio · Descrivere e rappresentare luoghi noti (gli spazi della scuola, del quartiere) attraverso disegni, descrizioni e cartografie, utilizzando operatori topologici. · Iniziare la lettura di carte geografiche con legenda alla scala locale e italiana. Relazioni e dinamiche · Sviluppare il senso del luogo: fare esperienza della dimensione sociale e culturale dei luoghi e dei paesaggi, riconoscendo il legame emozionale e il proprio vissuto personale. · Riconoscere il ruolo degli spazi nella vita sociale: comprendere come gli spazi influenzano sulla convivenza e sulla realizzazione di progetti individuali e collettivi. · Conoscere, comprendere e rispettare le funzioni e le norme d'uso di luoghi pubblici e scolastici per una corretta convivenza sociale.	· Indicatori topologici · Punti di vista · Reticolo · Esecuzione e descrizione di percorsi · Spazi e funzioni · Spazi della scuola · Riflessioni sulle esperienze personali · Attività pratiche OPERATIVE E PAGINE SPECIALI · PAROLE è FACILE

COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
(Indicazioni nazionali 2025)

Conoscere le espressioni (lingua, patrimonio, tradizioni) progressivamente più ampie – locali, regionali, nazionali, europee e mondiali – della propria cultura.

Comprendere l'influenza reciproca tra culture.

Apprezzare la diversità dei modi di comunicazione delle idee – testi scritti (stampati e digitali), teatro, cinema, danza, giochi, arte e design, musica, riti, architettura e loro forme ibride.

Maturare la consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio storico, culturale e paesaggistico.

Obiettivi generali al termine della scuola primaria
(Indicazioni nazionali 2025)

1. **Esplorare gli elementi della propria identità culturale:** riconoscere e descrivere alcuni elementi fondamentali della propria identità culturale, come la lingua, le tradizioni familiari e della comunità, nonché alcuni aspetti del patrimonio culturale del territorio nel quale si vive.
2. **Organizzare eventi personali e collettivi in sequenze temporali semplici:** collocare eventi personali e fatti storici semplici all'interno di sequenze temporali lineari, utilizzando strumenti come linee del tempo elementari.
3. **Riconoscere diverse forme di espressione culturale:** identificare e nominare diverse forme di espressione culturale, come il teatro, la musica, il cinema, la danza e semplici opere d'arte presenti nel loro contesto.
4. **Collocare nello spazio e nel tempo elementi culturali di base:** localizzare nello spazio geografico e nel tempo storico ambienti, avvenimenti, fenomeni culturali significativi e semplici opere d'arte.
5. **Esprimere creativamente la propria identità culturale:** esprimere la propria identità culturale attraverso diverse forme (linguaggio, disegno, semplici rappresentazioni), condividendola con gli altri in un clima di rispetto.
6. **Produrre semplici elaborati artistici e musicali:** esprimersi attraverso semplici attività pratiche di produzione artistica (disegno, pittura, scultura elementare) e musicale (canto, utilizzo di strumenti ritmici semplici), sperimentando diversi materiali e tecniche.

ARTE E IMMAGINE		
Competenze attese al termine della classe quinta (Indicazioni nazionali 2025)	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe prima	Conoscenze e attività del progetto
· <i>Espressività/Produzione.</i> Esprimere emozioni, idee personali e creatività attraverso la creazione di elaborati (es. disegni, collage ispirati a un dipinto o a un fregio locale) e l'applicazione di tecniche semplici (es. chiaroscuro, prospettiva intuitiva), offrendo risposte personali ai compiti proposti in laboratori inclusivi che accolgano diversi stili di apprendimento, valutandone poi l'efficacia comunicativa.	Espressività/Produzione · Sperimentare la calligrafia di base (es. corsivo italiano) attraverso esercizi di motricità fine (es. tracciamento di lettere singole con pennarelli a punta calligrafica), per sviluppare un segno fluido e leggibile. · Sperimentare tecniche di base (es. pastelli, tempera, collage) e materiali plastici (es. pasta di sale, plastiline) per creare piccoli elaborati. · Disegnare forme semplici, anche fantastiche, per rappresentare oggetti o storie, con tratti definiti. · Esercitare abilità manuali di base, come l'impugnatura della matita, per tracciare segni chiari e leggibili.	· Ripasso e scrittura delle lettere (<i>Metodo, Quaderno di scrittura, Letture</i> p. 77) · Ritmi di forme e colori (<i>Quaderno dei primi giorni</i> e <i>Pagine di pregrafismo del Metodo</i>) · Discriminazione di tecniche di coloritura diverse OPERATIVE E PAGINE SPECIALI · <i>Letture:</i> pagine dedicate alle stagioni · Laboratori STEAM
· <i>Comunicazione.</i> Esprimere il proprio mondo e la propria identità attraverso un linguaggio visivo che sappia integrare forme simboliche e metaforiche, arricchito dalla conoscenza dell'arte tradizionale e contemporanea, per promuovere la consapevolezza di sé attraverso l'espressione personale.	Comunicazione · Usare colori, linee, forme e materiali per esprimere emozioni.	· Discriminazione dei colori · Colori chiari e colori scuri
· <i>Osservazione/Lettura.</i> Osservare e commentare testi visivi, sia propriamente artistici sia appartenenti alla cultura visiva quotidiana (es. dipinti, video), individuandone significati di base (es. emozioni) e aspetti formali (es. equilibrio, ritmo), usando il codice comunicativo (es. colori caldi per emozioni, inquadrature per narrazione); esplorare semplici contesti delle opere (es. chi le ha create, in che periodo), collegandole al proprio vissuto attraverso riflessioni personali.	Osservazione/Lettura · Riconoscere semplici testi visivi e audiovisivi (es. dipinti, illustrazioni, cartoni animati), descrivendone gli elementi compositivi e formali principali (es. colori, forme). · Analizzare un'illustrazione o un cartone animato per descriverne elementi, colori e forme.	· Lettura di immagini e illustrazioni OPERATIVE E PAGINE SPECIALI <i>Metodo:</i> Leggo e racconto <i>Letture:</i> apertura di unità e pagine dedicate alle stagioni

MUSICA		
Competenze attese al termine della classe quinta (Indicazioni nazionali 2025)	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe prima	Conoscenze e attività del progetto
· <i>Ascolto critico e interpretazione del suono</i> : comprendere e interpretare messaggi sonori e musicali.	Percezione, ascolto e analisi · Ascoltare e riconoscere suoni diversi.	OPERATIVE E PAGINE SPECIALI · <i>Lecture</i> : pagine dedicate alle stagioni
· <i>Ritmo, movimento ed espressione corporea</i> : coordinare movimento e ritmo in risposta alla musica.	Ritmo, movimento ed espressione corporea · Seguire il ritmo con il movimento del corpo.	· Imitare i suoni dell'attorno con il corpo

COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA (Indicazioni nazionali 2025)
Comprendere la necessità di una convivenza civile, pacifica e solidale per la costruzione del bene comune e agire in modo coerente. Esprimere le proprie personali opinioni e sensibilità nel rispetto degli altri. Rispettare le autorità istituzionali riconosciute dalla Costituzione. Partecipare nelle forme possibili alla vita civica e sociale, grazie alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici di base. Riconoscere e rispettare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo. Assumere atteggiamenti rispettosi dell'ambiente e dei beni comuni sulla base dei principi di sostenibilità e salvaguardia.
Obiettivi generali al termine della scuola primaria (Indicazioni nazionali 2025)
Partecipare a discussioni in modo costruttivo: intervenire in una discussione di gruppo rispettando i tempi e i turni di parola, ascoltando attivamente gli altri e formulando interventi pertinenti e rispettosi. Costruire relazioni positive basate sul rispetto: esprimere rispetto nelle relazioni interpersonali, riconoscendo l'importanza dell'empatia e della gentilezza nelle interazioni. Comprendere e rispettare i diritti e i doveri propri e altrui: riconoscere i propri diritti e doveri fondamentali e l'importanza di rispettare i diritti degli altri nel contesto sociale più vicino. Rispettare le autorità istituzionali riconosciute dalla Costituzione: rispettare le autorità definite dalla Costituzione, che svolgono le funzioni pubbliche e governano lo Stato. Essere aperti a diverse idee e punti di vista: ascoltare e considerare le idee e i punti di vista degli altri, anche quando diversi dai propri, sviluppando una mentalità aperta e tollerante. Rispettare le regole e i beni pubblici e privati: comprendere l'importanza delle regole per una convivenza pacifica e impegnarsi a rispettarle, mostrando cura per gli spazi e per i beni pubblici e privati. Riconoscere e apprezzare le diversità: conoscere e rispettare le diverse identità presenti nel proprio ambiente.

EDUCAZIONE CIVICA		
Nucleo concettuale: COSTITUZIONE		
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 1 <i>(Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica - D.M. 07-09-24)</i> Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza della appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea* e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani.		
Obiettivi di apprendimento al termine della scuola primaria <i>(Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica - D.M. 07-09-24 *)</i>	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe prima	Conoscenze e attività del progetto
· Sviluppare la consapevolezza dell'appartenenza ad una comunità locale, nazionale ed europea.	· Riconoscere il proprio ruolo nelle comunità di appartenenza (scuola, famiglia, gruppo dei pari...).	<i>Lecture</i> · Il ruolo in famiglia, nella scuola, nel gruppo dei pari (pp. 36, 37)
· Individuare i diritti e i doveri che interessano la vita quotidiana di tutti i cittadini, anche dei più piccoli.	· Riconoscere l'importanza della collaborazione nella vita quotidiana della classe, assumersi e portare a termine incarichi.	<i>Lecture</i> · Gli incarichi in classe (p. 20)
· Rispettare ogni persona, secondo il principio di uguaglianza e di non discriminazione di cui all'articolo 3 della Costituzione. · Riconoscere, evitare e contrastare forme di violenza e bullismo presenti nella comunità scolastica. · Curare gli ambienti, rispettare i beni pubblici e privati così come le forme di vita (piante, animali) che sono state affidate alla responsabilità delle classi.	· Riconoscere e adottare nella vita di classe comportamenti che rispettano le persone e l'ambiente.	<i>Discipline</i> · Comportamenti nella vita di classe rispettosi degli altri e dell'ambiente (pp. 31, 61)

Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 3

(Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica - D.M. 07-09-24)

Rispettare le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.

Obiettivi di apprendimento al termine della scuola primaria (*)	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe prima	Conoscenze e attività del progetto
Conoscere ed applicare le regole vigenti in classe e nei vari ambienti della scuola (mensa, palestra, laboratori, cortili) e partecipare alla loro eventuale definizione o revisione.	- Riconoscere l'importanza di relazionarsi in modo gentile per il benessere di tutti. - Riconoscere regole importanti per la vita di classe.	<i>Letture</i> - Le parole gentili (pp. 96, 97) <i>Discipline</i> - Il comportamento in classe mentre l'insegnante parla (p. 11)
Conoscere e applicare le principali norme di circolazione stradale.	Conoscere le norme fondamentali del comportamento del pedone e del ciclista in strada.	<i>Discipline</i> Regole di comportamento del pedone e del ciclista in strada (pp. 57, 65)

Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 4

(Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica - D.M. 07-09-24)

Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico.

Conoscere e attuare le principali regole per la cura della salute, della sicurezza e del benessere proprio e altrui, a casa, a scuola, nella comunità, dal punto di vista igienico-sanitario, alimentare, motorio, comportamentale.	Riconoscere l'importanza del movimento e della vita all'aria aperta.	<i>Letture</i> Giochi e attività da fare all'aperto (p. 72)
	Riconoscere l'importanza del riposo notturno.	<i>Discipline</i> Il ritmo sonno/veglia in rapporto alle attività svolte (p. 14)
	Riconoscere l'importanza di un'adeguata gestione del tempo per una crescita equilibrata.	<i>Discipline</i> Il tempo dedicato alle diverse attività quotidiane (p. 30)
	Riconoscere l'importanza di una corretta igiene delle mani.	<i>Discipline</i> L'igiene delle mani (p. 73)

Nucleo concettuale: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 5
(Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica - D.M. 07-09-24)

Comprendere l'importanza della crescita economica e del lavoro. Conoscere le cause dello sviluppo economico e sociale in Italia ed in Europa, le diverse attività economiche. Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, del decoro urbano, degli ecosistemi e delle risorse naturali per una crescita economica rispettosa dell'ambiente e per la tutela della qualità della vita.

Obiettivi di apprendimento al termine della scuola primaria (*)	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe prima	Conoscenze e attività del progetto
Riconoscere, a partire dagli ecosistemi del proprio territorio, le trasformazioni ambientali ed urbane dovute alle azioni dell'uomo; mettere in atto comportamenti alla propria portata che riducano l'impatto negativo delle attività quotidiane sull'ambiente e sul decoro urbano.	Riconoscere e adottare comportamenti adeguati alla salvaguardia degli ambienti naturali.	<i>Lecture</i> I comportamenti nel bosco (p. 56)

Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 8
(Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica - D.M. 07-09-24)

Maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie.

Gestire e amministrare piccole disponibilità economiche, ideando semplici piani di spesa e di risparmio, individuando alcune forme di pagamento e di accantonamento.	Pianificare l'organizzazione e gestire il denaro in una vendita.	<i>Matematica</i> Il mercatino di classe (p. 176)
--	--	--

Nucleo concettuale: CITTADINANZA DIGITALE
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 12
(Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica - D.M. 07-09-24)

Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.

Interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.	Riconoscere la funzione dei principali strumenti digitali.	<i>Discipline</i> I più recenti strumenti digitali: telefono cellulare, tablet, computer (pp. 23, 77)
--	--	--

ATTIVITÀ: discussione e confronto, giochi, realizzazione di elaborati, lavoro individuale, in coppia, in gruppo

OPERATIVE E PAGINE SPECIALI: Educazione civica, Educazione finanziaria

CICCIO PORCELLINO pp. 118-119

Ciccio porcellino è pronto per andare a scuola. Ha il grembiule e la cartella. Saluta la mamma.

La mamma di Ciccio dice: "Oggi non devi andare a scuola perché è vacanza. Puoi uscire a giocare".

Ciccio guarda fuori dalla finestra. Il cielo è pieno di nuvoloni neri. Sta arrivando un temporale.

Quando arriva il temporale cade la pioggia.

Ciccio esce con l'ombrello rosso, così non si bagnerà.

Il vento porta via l'ombrello, che vola lontano. Ciccio però non è triste perché per terra c'è il fango.

Ai porcellini piace molto fare le capriole nel fango, soprattutto d'estate, quando non fa freddo.

Giocare nel fango è molto divertente, ma ci si sporca un po'.

Ciccio era rosa e adesso è grigio.

La mamma lo chiama dalla finestra: "È ora di tornare a casa, Ciccio porcellino!". Lui corre.

Ciccio dice: "Ho fame, mamma".

La mamma risponde: "La merenda è pronta, ma prima devi fare il bagno".

La vasca è piena di acqua calda; Ciccio si lava con il sapone e ridiventa rosa; è pulito e profumato.

Sulla tavola c'è una bella tazza di latte, una fetta di torta e una grossa mela rossa. Ciccio mangia.

È ora di andare a letto. Ciccio porcellino si addormenta subito: è stata una bella giornata di vacanza!

Altan, *Tre avventure di Ciccio porcellino*, Franco Panini Ragazzi, 1997

LUCI NELLA NOTTE pp. 126-127

Un gatto nero correva nella notte: era un cucciolo, e quella era la prima volta che usciva di casa per andare a spasso nel buio. C'era il buon odore dell'estate, nell'aria, ma... «Che cosa sono queste luci davanti a me?» miagolò all'improvviso. Poi scoppiò a ridere: si stava specchiando in una pozzanghera, e quello era soltanto il riflesso dei suoi occhi brillanti!

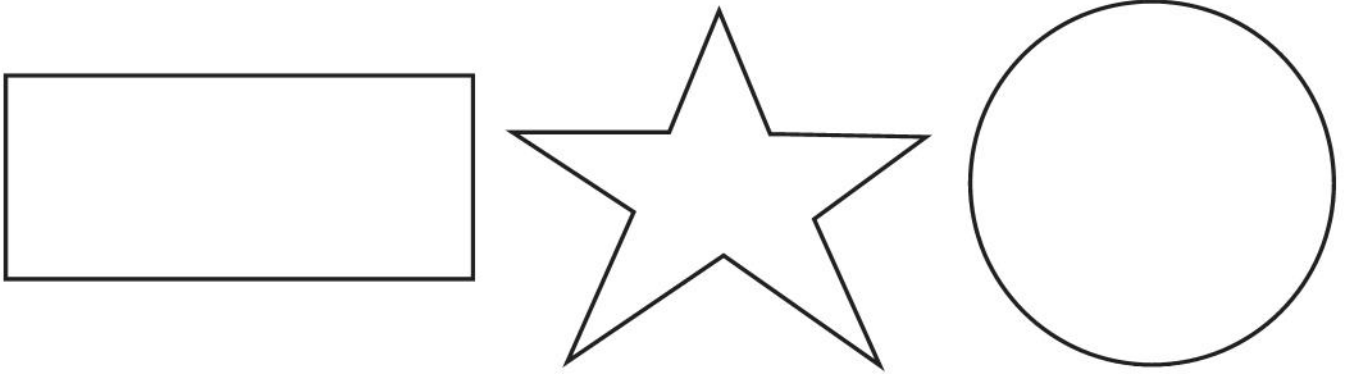
«Sono io, solo io!» esclamò. E ricominciò a zampettare nell'oscurità. Ma... «E queste luci che danzano tra i cespugli? Che cosa sono?» Il piccolo gatto nero non lo sapeva: erano lucciole, in verità. Ma per calmarsi, rise di nuovo: «Oh, saranno solo altri gattini come me!». E ricominciò a camminare nel buio, sicuro di sé. Se c'erano altri gatti in giro, pensò, poteva stare tranquillo. Ma... a un tratto, una luce grandissima spuntò dalle colline! «E quella? C-che cos'è?» balbettò. «Se è l'occhio di un gatto, è davvero gigante!» E quel pensiero lo spaventò talmente che scappò via, rifugiandosi in casa. Non sapeva che quella era solo la luce della luna piena, che saliva silenziosa nel cielo. Troppo, per un piccolo gatto nero che era uscito per la prima volta per andare a spasso nel buio! E che doveva scoprire anche tante cose del mondo!

Kathryn Jackson, *365 storie, una al giorno*, Mondadori

CLASSE 1^a NOME: DATA:

PER INCOMINCIARE

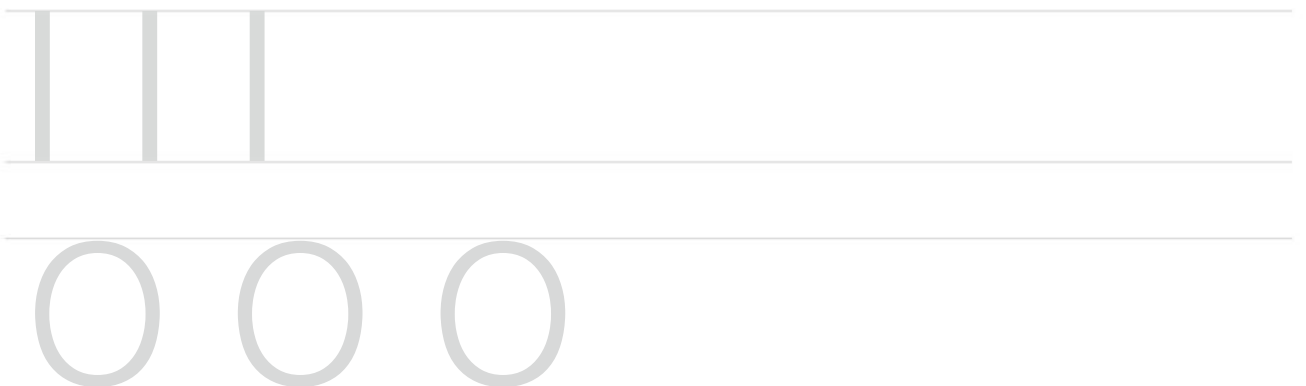
1 COLORA SENZA USCIRE DAI MARGINI.



2 RIPASSA LE PAROLE CON IL COLORE ROSSO.

SONO IN
PRIMA.

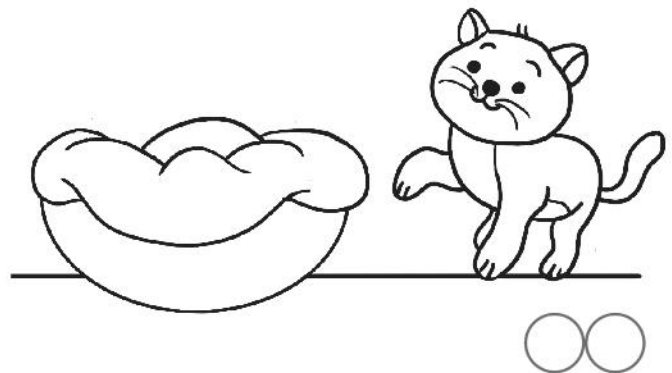
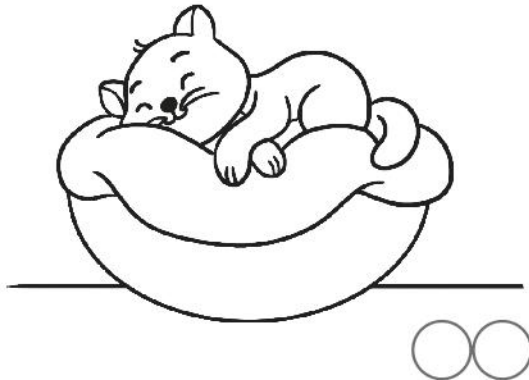
3 RIPASSA E CONTINUA I SEGNI.



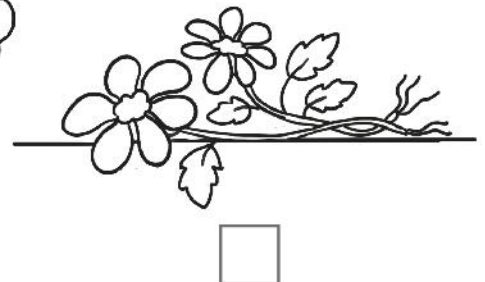
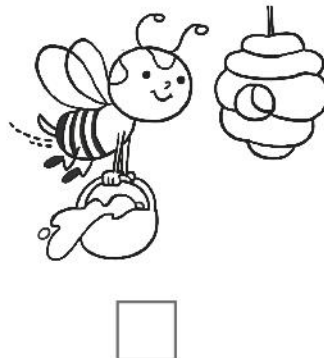
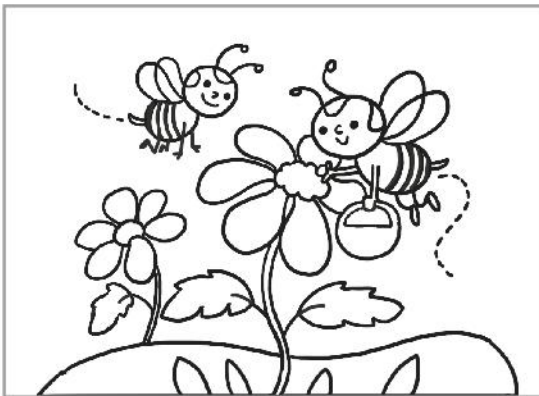
CLASSE 1^a NOME: DATA:

QUANTE STORIE!

- 1** CHE COSA SUCCEDDE PRIMA ●? CHE COSA SUCCEDDE DOPO ●●?
ORDINA LE IMMAGINI: COLORA ● O ●●.



- 2** COME FINISCE LA STORIA? SEGNA CON UNA X.



- 3** ASCOLTA LA FILASTROCCA LETTA DALL'INSEGNANTE.
CERCHIA IL DISEGNO GIUSTO.

UNO DUE TRE...

LA REGINA CON IL RE

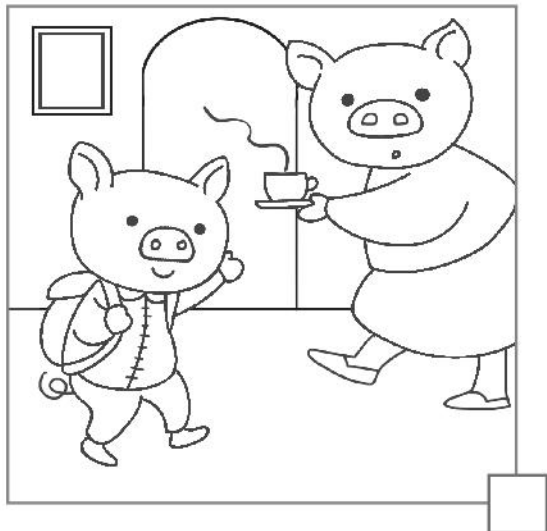


CLASSE 1^a NOME: DATA:

CICCIO PORCELLINO

1 ASCOLTA LA STORIA, POI RISPONDI ALLE DOMANDE CON UNA X.

• CHE COSA SUCCEDDE ALL'INIZIO DELLA STORIA?



• CICCIO NON VA A SCUOLA PERCHÉ:

☐ STA MALE. ☐ VUOLE GIOCARE FUORI. ☐ È VACANZA.

• DI CHE COLORE È CICCIO DOPO LE CAPRIOLE NEL FANGO?

☐ MARRONE. ☐ ROSA. ☐ GRIGIO.

• CHE COSA FA CICCIO PRIMA DI FARE MERENDA?

☐ LEGGE. ☐ FA IL BAGNO. ☐ GUARDA LA TV.

• COME FINISCE LA STORIA?

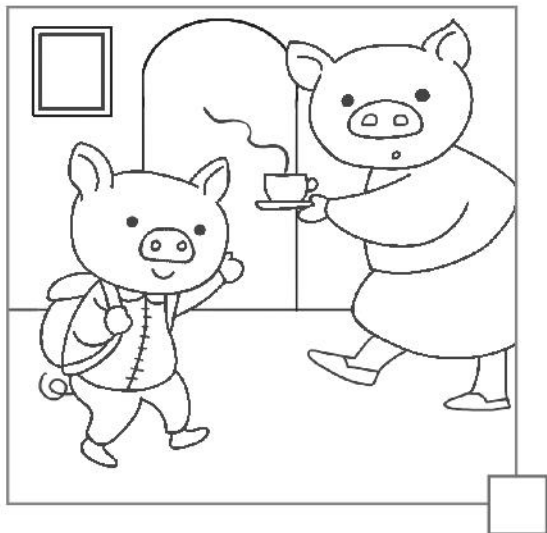


CLASSE 1^a NOME: DATA:

CICCIO PORCELLINO

1 ASCOLTA LA STORIA, POI RISPONDI ALLE DOMANDE CON UNA X.

- CHE COSA SUCCEDDE ALL'INIZIO DELLA STORIA?



- DI CHE COLORE È CICCIO DOPO LE CAPRIOLE NEL FANGO?

☐

ROSA.

☐

GRIGIO.

- CHE COSA FA CICCIO PRIMA DI FARE MERENDA?

☐

FA IL BAGNO.

☐

GUARDA LA TV.

- COME FINISCE LA STORIA?

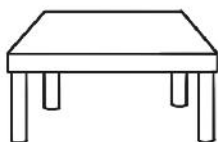


CLASSE 1^a NOME: DATA:

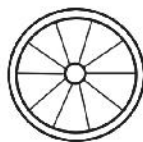
PAROLE

1 OSSERVA I DISEGNI E SCRIVI LE PAROLE.





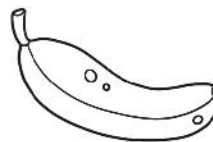




















2 SCRIVI DUE PAROLE A PIACERE.

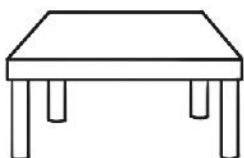
CLASSE 1^a NOME: DATA:

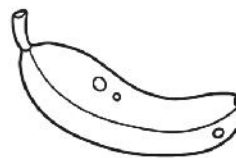
PAROLE

1 OSSERVA I DISEGNI E SCRIVI LE PAROLE.



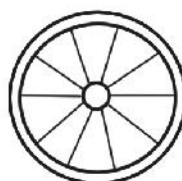








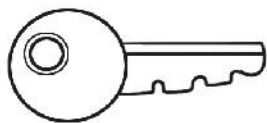




2 SCRIVI DUE PAROLE A PIACERE.

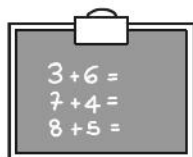
CLASSE 1^a NOME: DATA:

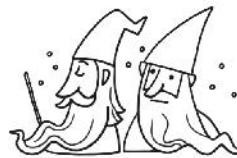
PAROLE E FRASI

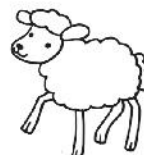
1 OSSERVA I DISEGNI E SCRIVI LE PAROLE.

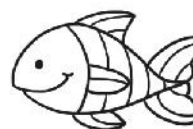












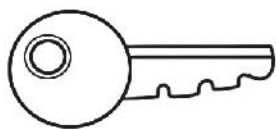


2 SCRIVI UNA FRASE A PIACERE E ILLUSTRALA CON UN DISEGNO.

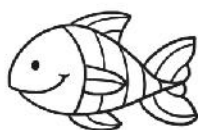
CLASSE 1^a NOME: DATA:

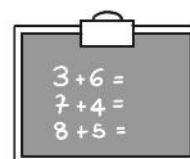
PAROLE E FRASI

1 OSSERVA I DISEGNI E SCRIVI LE PAROLE.











2 SCRIVI UNA FRASE A PIACERE E ILLUSTRALA CON UN DISEGNO.

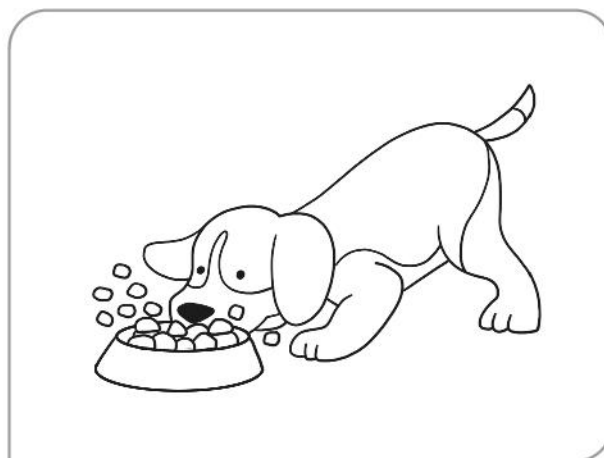
CLASSE 1^a NOME: DATA:

FRASI

1 OSSERVA I DISEGNI E SCEGLI CON UNA X LA FRASE GIUSTA.

- ☐ GIULIA VA SULLO SCIVOLO.
- ☐ GIULIA NUOTA IN PISCINA.

- ☐ IL CANE MANGIA I CROCCANTINI.
- ☐ IL CANE ROSICCHIA UN OSSO.

**2** LEGGI E COPIA AL POSTO GIUSTO I NOMI DELLE BAMBINE.

LINA GIOCA CON LA PALLA E CHIARA SALTA.





CLASSE 1^a NOME: DATA:

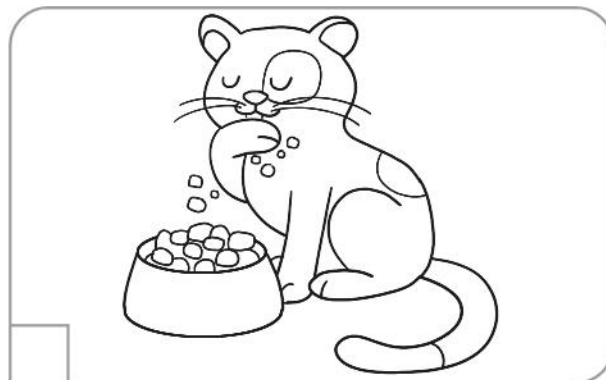
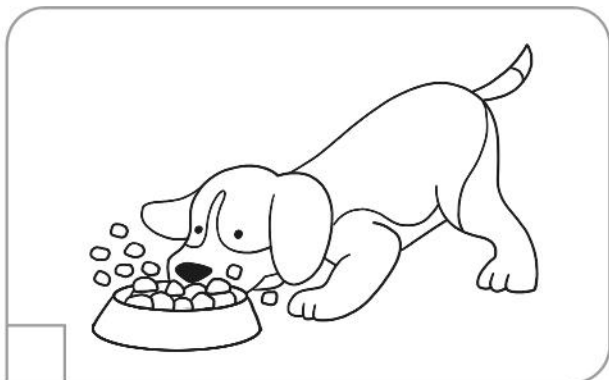
FRASI

1 LEGGI E INDICA CON UNA X IL DISEGNO GIUSTO.

GIULIA NUOTA IN PISCINA.

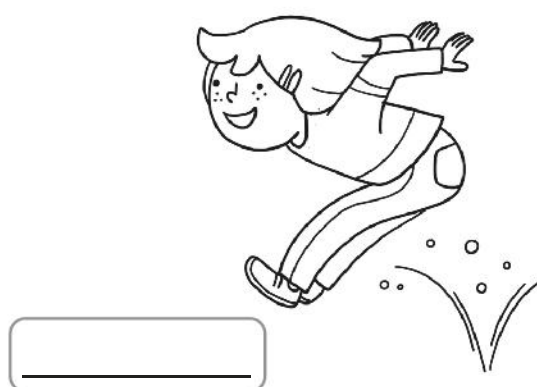


IL CANE MANGIA I CROCCANTINI.



2 LEGGI E COPIA AL POSTO GIUSTO I NOMI DELLE BAMBINE.

LINA GIOCA A PALLA E CHIARA SALTA.



CLASSE 1^a NOME: DATA:

LUCI NELLA NOTTE

1 Ascolta la storia, poi rispondi alle domande con una X.

• Il gatto della storia è:

- ☐ Un gatto adulto molto pauroso che passeggia nel buio.
- ☐ Un gatto cucciolo che passeggia per la prima volta nel buio.
- ☐ Un gatto cucciolo che ogni sera esce a passeggiare nel buio.

• Le prime luci che vede nella notte sono:

- ☐ Gli occhi di un altro gatto.
- ☐ Delle luci che si muovono tra i cespugli.
- ☐ Il riflesso dei suoi occhi in una pozzanghera.

• Poi quali luci vede?

- ☐ Delle luci su una strada.
- ☐ Delle luci che si muovono fra i cespugli.
- ☐ Delle luci in una pozzanghera.

• Che cosa pensa che siano?

- ☐ Pensa che siano gli occhi di altri gatti.
- ☐ Pensa che siano delle piccole fiammelle.
- ☐ Pensa che siano delle lucciole.

• Che cosa pensa quando vede la luce della luna?

- ☐ Dev'essere l'occhio di un gatto gigante!
- ☐ Dev'essere l'occhio di un mostro!
- ☐ Dev'essere la torcia di un uomo.

• Che cosa fa allora il gatto? _____

CLASSE 1^a NOME: DATA:

LUCI NELLA NOTTE

1 ASCOLTA LA STORIA, POI RISPONDI ALLE DOMANDE CON UNA X.

• IL GATTO DELLA STORIA È:

☐ UN GATTO CUCCIOLO CHE PASSEGgia PER LA PRIMA VOLTA NEL BUIO.

☐ UN GATTO CUCCIOLO CHE OGNI SERA ESCE A PASSEGgiARE NEL BUIO.

• LE PRIME LUCI CHE VEDE NELLA NOTTE SONO:

☐ DELLE LUCI CHE SI MUOVONO TRA I CESPUGLI.

☐ IL RIFLESSO DEI SUOI OCCHI IN UNA POZZANGHERA.

• POI QUALI LUCI VEDE?

☐ DELLE LUCI CHE SI MUOVONO FRA I CESPUGLI.

☐ DELLE LUCI IN UNA POZZANGHERA.

• CHE COSA CREDE CHE SIANO?

☐ GLI OCCHI DI ALTRI GATTI.

☐ DELLE LUCCIOLE.

• CHE COSA PENSA QUANDO VEDE LA LUCE DELLA LUNA?
SCEGLI IL FUMETTO CORRETTO.

☐ DEV'ESSERE
L'OCCHIO DI UN
GATTO GIGANTE!

☐ DEV'ESSERE
L'OCCHIO DI UN
MOSTRO!

• CHE COSA FA ALLORA IL GATTO?

☐ CORRE A RIFUGIARSI IN CASA.

☐ SI NASCONDE TRA I CESPUGLI.

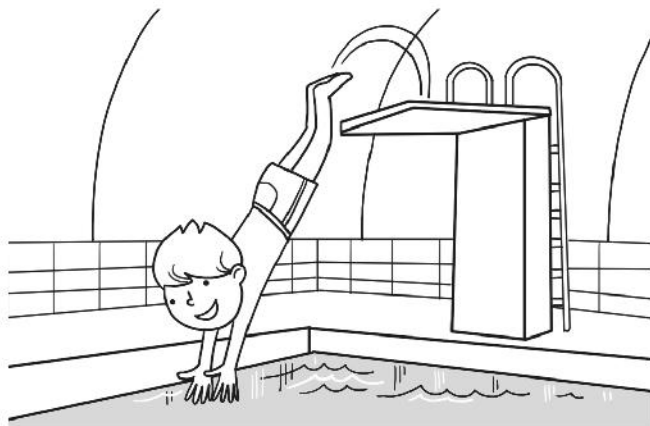
CLASSE 1^a NOME: DATA:

FRASI

1 Osserva i disegni e per ciascuno scrivi una frase.







2 Scrivi una o più frasi che parlano di te.

CLASSE 1^a NOME: DATA:

FRASI

1 RIORDINA LE PAROLE E SCRIVI UNA FRASE.

GATTO

IL

SUL

UNA

TAPPETO

PALLINA

CON

GIOCA

2 OSSERVA IL DISEGNO E SCRIVI UNA FRASE.



3 COMPLETA QUESTE FRASI CHE PARLANO DI TE.

MI CHIAMO _____

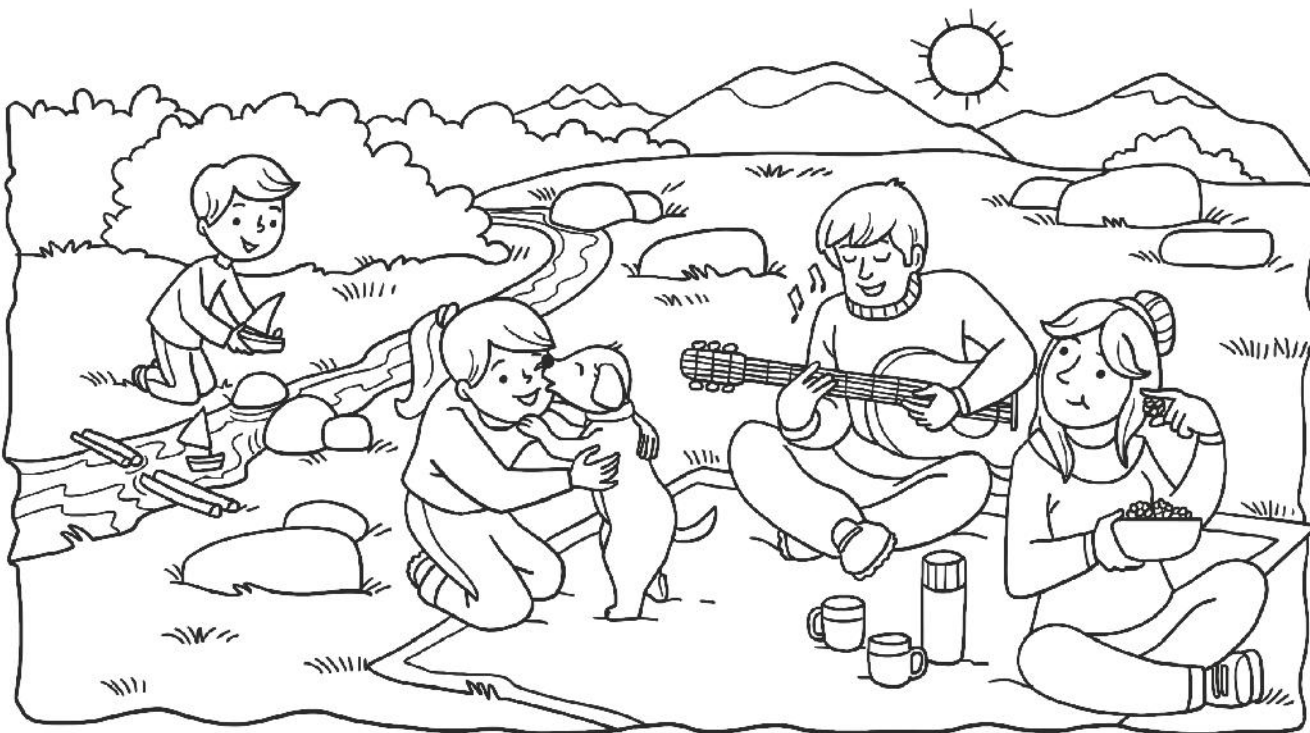
FREQUENTO LA _____

AL POMERIGGIO MI PIACE _____

CLASSE 1^a NOME: DATA:

VIVA LE VACANZE!

1 Osserva il disegno e completa le frasi.



Il papà _____

La mamma _____

Elisa _____

Filippo _____

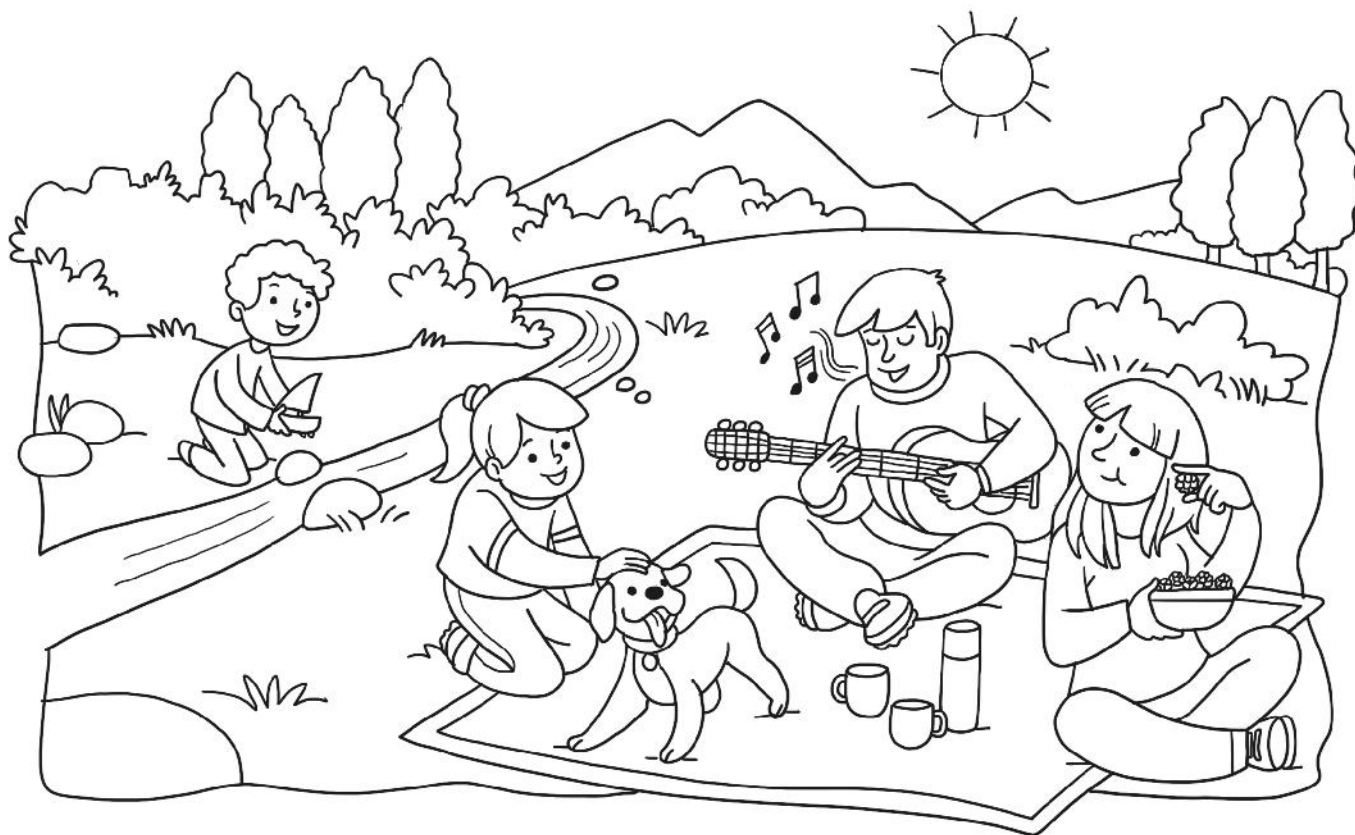
2 Scrivi tre frasi libere.

- _____
- _____
- _____

CLASSE 1^a NOME: DATA:

VIVA LE VACANZE!

1 OSSERVA IL DISEGNO, RIORDINA LE PAROLE E SCRIVI LE FRASI.



CHITARRA • IL • SUONA • LA • PAPÀ

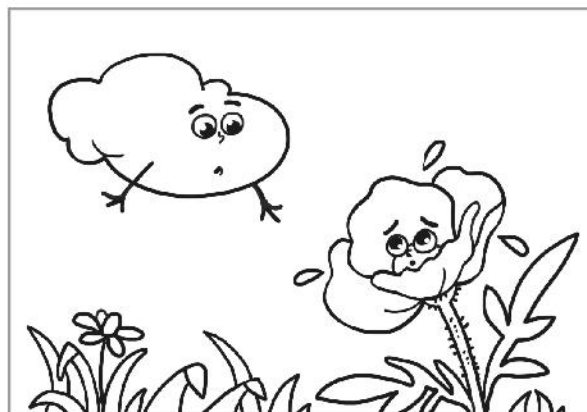
LA • MANGIA • MORE • MAMMA • LE

CLASSE 1^a NOME: DATA:

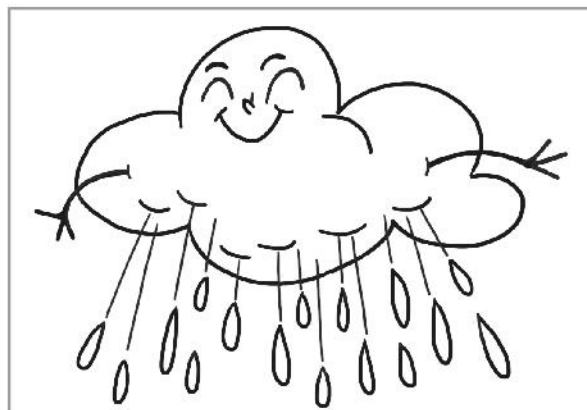
STORIA A PEZZETTI

1 Leggi e collega ogni parte della storia al disegno giusto.

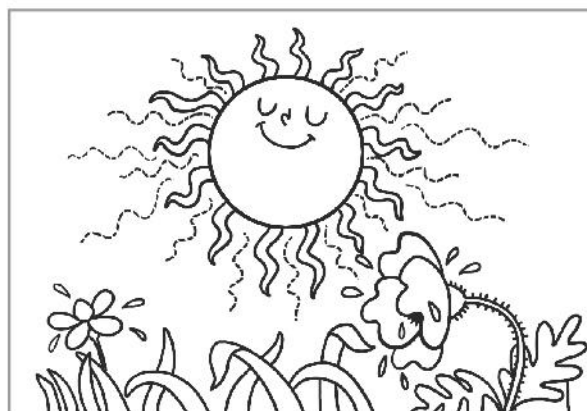
È arrivata l'estate e i fiori hanno molta sete.



Allora il papavero chiede a una nuvoletta di fare un po' di pioggia.



Così la nuvoletta fa subito una pioggerella fresca.

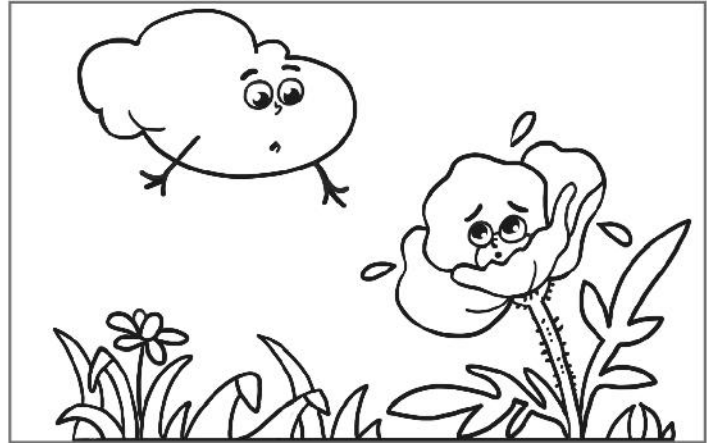


CLASSE 1^a NOME: DATA:

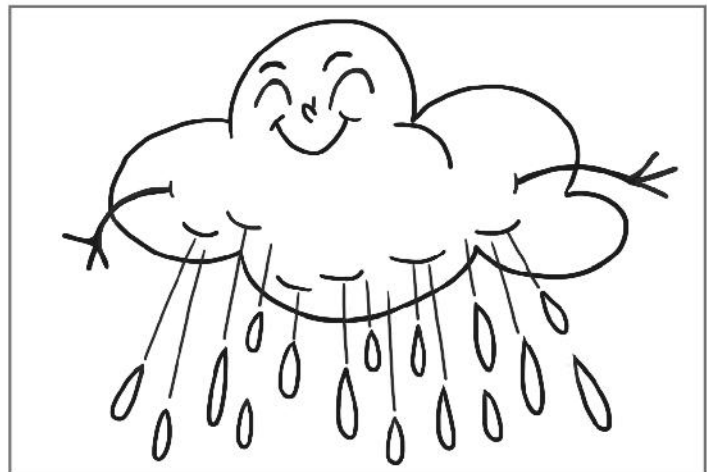
STORIA A PEZZETTI

1 LEGGI E COLLEGA OGNI PARTE DELLA STORIA AL DISEGNO GIUSTO.

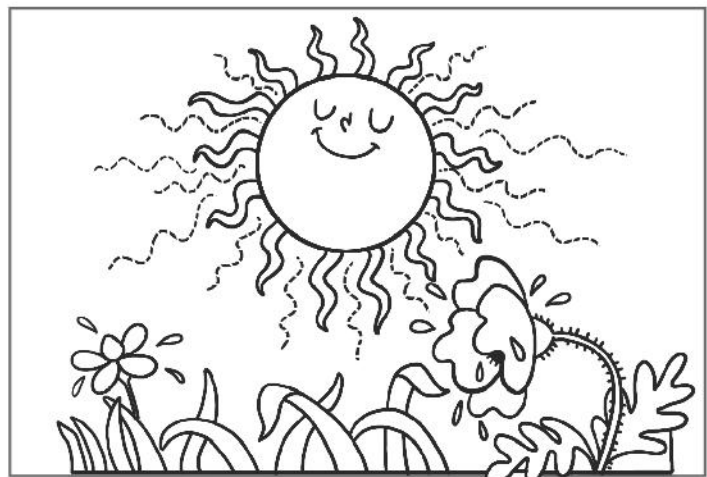
FA CALDO
E I FIORI
HANNO SETE.



IL PAPAVERO
CHIEDE UN PO'
DI ACQUA
ALLA NUVOLA.



LA NUVOLA
FA SUBITO
LA PIOGGIA.



CLASSE 1^a NOME: DATA:

LA PIZZA DELLE CHIOCCIOLE

1 Leggi il testo, poi completa e rispondi alle domande con una X.

Tre chiocciole sapevano fare la pizza. La prima impastava, la seconda aggiungeva pomodoro e mozzarella, la terza infornava. La loro pizza era talmente buona che decisero di aprire una pizzeria e di chiamarla: pizzeria «Alle tre chiocciole». Con l'aiuto delle vespe costruirono un grande forno a legna, solido e resistente. Con l'aiuto dei topi sistemarono le sedie e i tavoli. Il ragno si offrì di tessere le tovaglie. Dopo una settimana la pizzeria «Alle tre chiocciole» era pronta per ricevere i clienti.

La voce si sparse per tutta la prateria e i clienti arrivarono. Ecco la lepre con i leprotti, dietro di loro la biscia e sua sorella, e poi la quaglia e i suoi figli, la famiglia dei cerbiatti e pure il cane. Erano tutti affamati e impazienti di assaggiare la pizza delle tre chiocciole.

Giuditta Campello, *Pizzeria alle tre chiocciole*, Emme Edizioni

- Che cosa fanno questi animali per aiutare le chiocciole?

Vespe: _____

Topi: _____

Ragno: _____

- Quanto tempo impiegano a preparare tutto?

☐ Più di un mese.

☐ Dal testo non si può capire.

☐ Una settimana.

- Dove si trova la pizzeria «Alle tre chiocciole»?

☐ In un bosco.

☐ In una città.

☐ In una prateria.

CLASSE 1^a NOME: DATA:

LA PIZZA DELLE CHIOCCIOLE

1 LEGGI IL TESTO, POI RISPONDI ALLE DOMANDE CON UNA X.

TRE CHIOCCIOLE SAPEVANO FARE LA PIZZA. LA PRIMA IMPASTAVA, LA SECONDA AGGIUNGEVA POMODORO E MOZZARELLA, LA TERZA INFORNAVA. LA LORO PIZZA ERA TALMENTE BUONA CHE DECISERO DI APRIRE UNA PIZZERIA E DI CHIAMARLA: PIZZERIA «ALLE TRE CHIOCCIOLE». CON L'AIUTO DELLE VESPE COSTRUIRONO UN GRANDE FORNO A LEGNA, SOLIDO E RESISTENTE. CON L'AIUTO DEI TOPI SISTEMARONO LE SEDIE E I TAVOLI. IL RAGNO SI OFFRÌ DI TESSERE LE TOVAGLIE. DOPO UNA SETTIMANA LA PIZZERIA «ALLE TRE CHIOCCIOLE» ERA PRONTA PER RICEVERE I CLIENTI.

Giuditta Campello, *Pizzeria alle tre chiocciole*, Emme Edizioni

- CHE COSA SAPEVANO FARE LE TRE CHIOCCIOLE?

☐

LA PIZZA.

☐

LA PASTA.

- QUAL È IL CARTELLO CHE INDICA LA LORO PIZZERIA?

☐

PIZZERIA DELLE CHIOCCIOLE

☐

PIZZERIA PER ANIMALI

☐

ALLE TRE CHIOCCIOLE

- CHE COSA FANNO GLI ANIMALI PER AIUTARE LE CHIOCCIOLE? FAI I GIUSTI COLLEGAMENTI.

VESPE

RAGNO

TOPI

 SISTEMANO
SEDIE E TAVOLI.

 COSTRUISCONO
IL FORNO.

 TESSE
LE TOVAGLIE.

CLASSE 1^a NOME: DATA:

NOMI, AZIONI E QUALITÀ

- 1** Colora in rosso i nomi di persona, in verde i nomi di animale e in azzurro i nomi di cosa.

gatto

albero

vigile

bruco

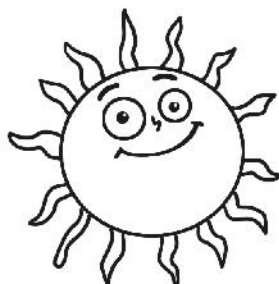
farfalla

gelataio

panchina

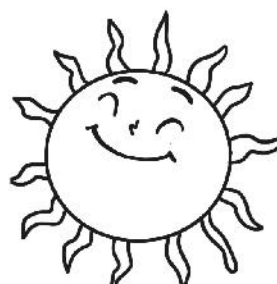
bambino

- 2** Indica con una X le azioni giuste.



- ☐ splende
☐ illumina
☐ sorge
☐ tramonta
☐ salta

- 3** Indica con una X le qualità giuste.



- ☐ caldo
☐ rumoroso
☐ luminoso
☐ splendente
☐ croccante

- 4** Scrivi al posto giusto nella tabella le parole elencate.

nonna • giocare • sassi • buono • mangiare • caldo

Nomi	Qualità	Azioni
_____	_____	_____
_____	_____	_____

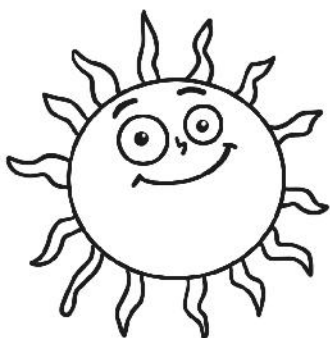
CLASSE 1^a NOME: DATA:

NOMI, AZIONI E QUALITÀ

- 1** COLORA IN ROSSO I NOMI DI PERSONA, IN VERDE I NOMI DI ANIMALE E IN AZZURRO I NOMI DI COSA.

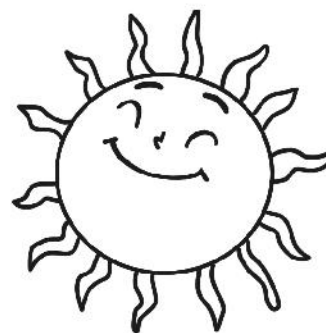
GATTO	ALBERO	VIGILE
FARFALLA	GELATAIO	PANCHINA

- 2** INDICA CON UNA X LE AZIONI GIUSTE.



- ☐ SPLENDE
☐ SALTA
☐ ILLUMINA

- 3** INDICA CON UNA X LE QUALITÀ GIUSTE.



- ☐ CALDO
☐ RUMOROSO
☐ SPLENDEnte

- 4** RISCRIVI LE PAROLE NELLA COLONNA GIUSTA.

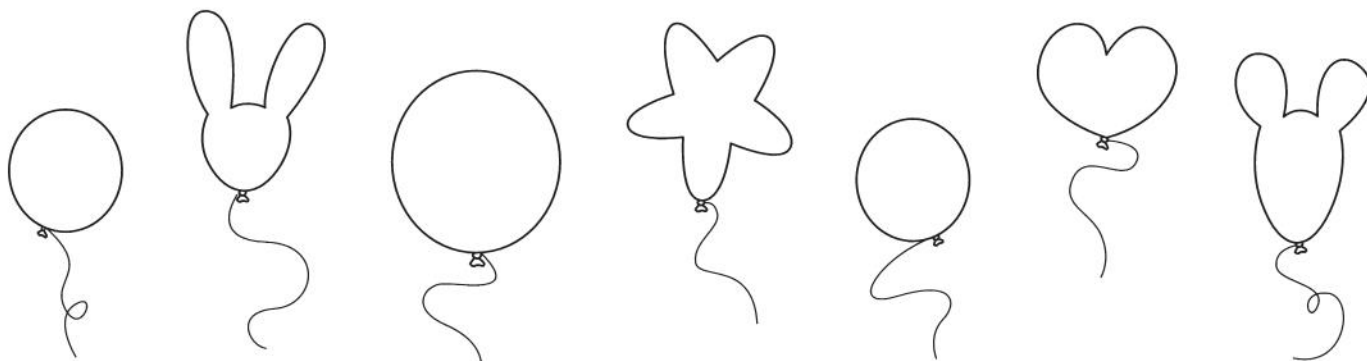
BAMBINO • GIOCARE • FELICE

NOMI	QUALITÀ	AZIONI
_____	_____	_____

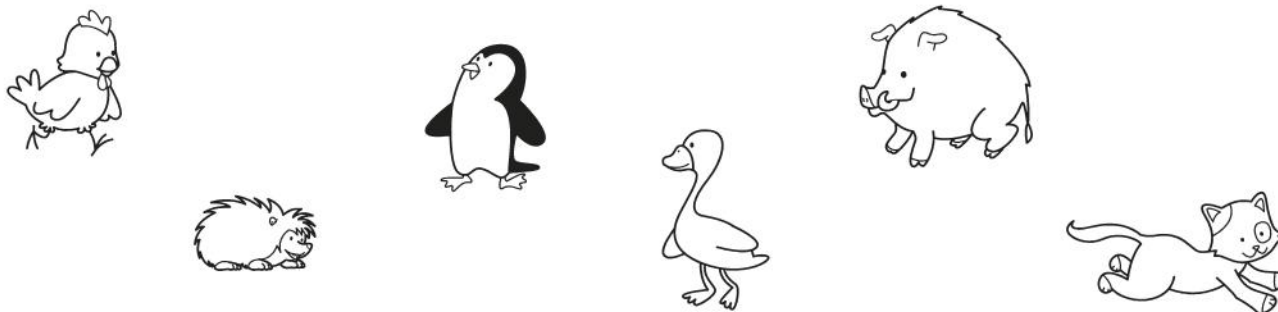
CLASSE 1^a NOME: DATA:

CLASSIFICARE • FARE GRUPPI

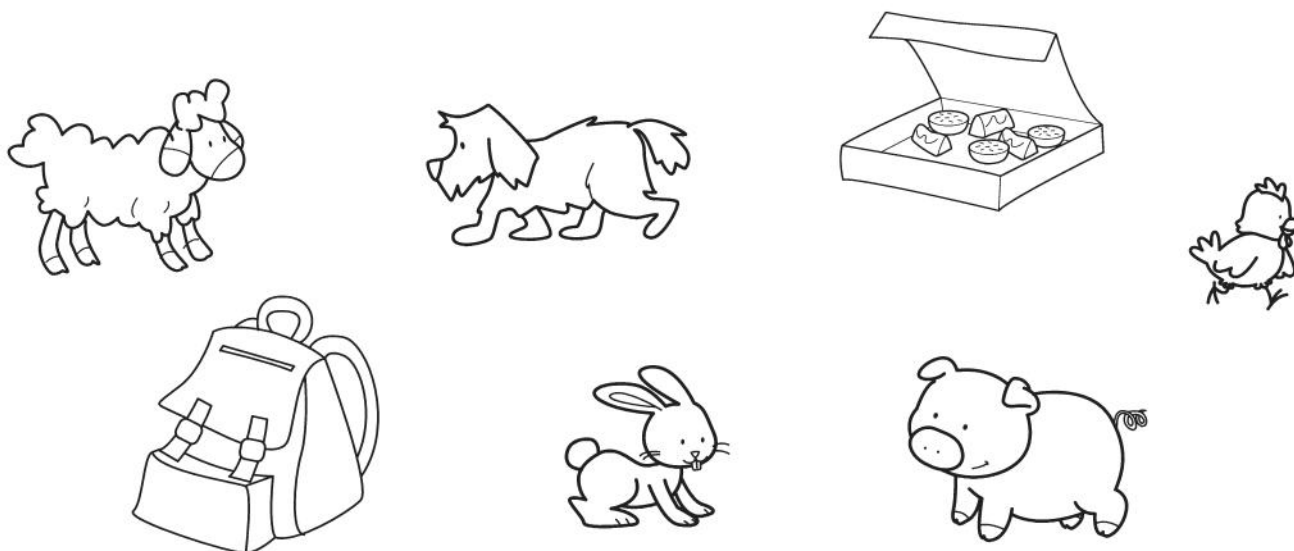
1 CERCHIA DI ROSSO I PALLONCINI ROTONDI.



2 CERCHIA: DI ROSSO GLI ANIMALI A DUE ZAMPE.
DI VERDE GLI ANIMALI NON A DUE ZAMPE.



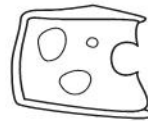
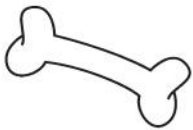
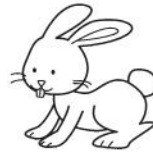
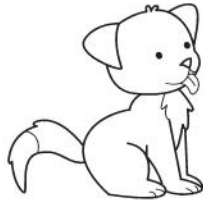
3 CERCHIA SOLO GLI ANIMALI.



CLASSE 1^a NOME: DATA:

A OGNUNO IL SUO

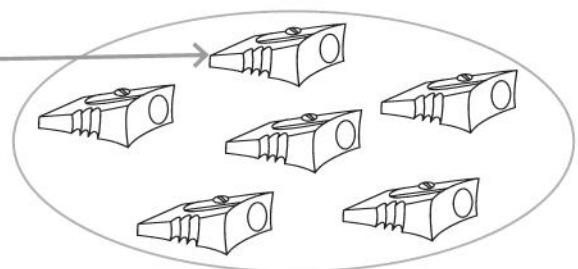
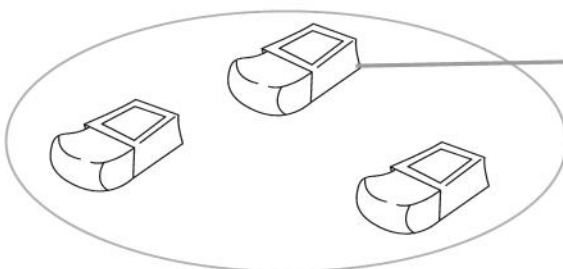
1 COLLEGA OGNI ANIMALE AL SUO CIBO. USA LA FRECCIA →.



2 DISEGNA TANTI PALLONCINI QUANTI SONO I BAMBINI.



3 COLLEGA OGNI ELEMENTO DEL PRIMO GRUPPO A UN SOLO ELEMENTO DEL SECONDO GRUPPO. POI RISPONDI.



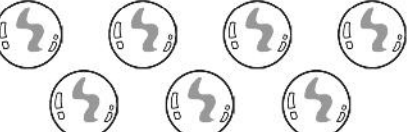
LE GOMME SONO TANTE QUANTE I TEMPERINI?

☐ SÌ ☐ NO

CLASSE 1^a NOME: DATA:

I NUMERI FINO A 10

1 COMPLETA: SCRIVI IL NUMERO O DISEGNA LE BIGLIE.

			
	5		6
			9

2 COMPLETA CON >, <, = O CON NUMERI ADATTI.

7 ○ 0	3 ○ 5	8 ○ 8	6 ○ 9
4 >	9 <	< 2	>
=	7 >	6 ○ 10	> 4

3 RISCRIVI I NUMERI DAL MINORE AL MAGGIORE.

6 • 4 • 9 • 1 • 8 • 3 • 10

4 RISCRIVI I NUMERI DAL MAGGIORE AL MINORE.

5 • 2 • 7 • 0 • 6 • 9 • 3

5 OSSERVA IL NUMERO E COMPLETA LE FRASI.

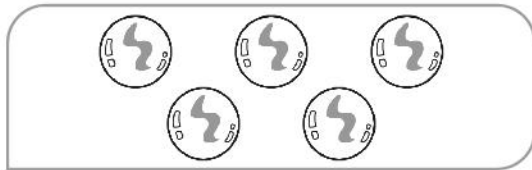
5

- È MAGGIORE DI _____
- È MINORE DI _____
- È IL PRECEDENTE DI _____
- È IL SUCCESSIVO DI _____

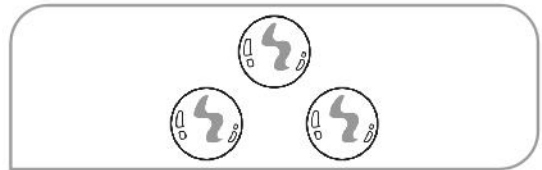
CLASSE 1^a NOME: DATA:

I NUMERI FINO A 10

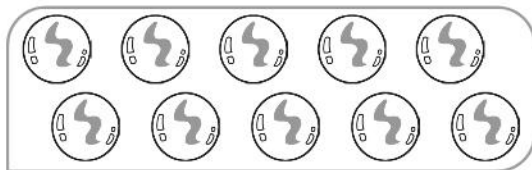
1 CONTA E COLORA IL NUMERO GIUSTO.



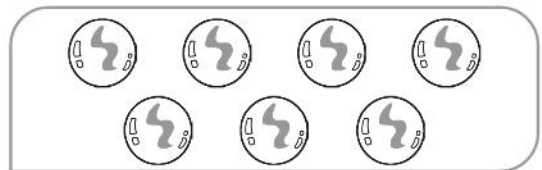
6 5 3



2 4 3



10 6 8



9 7 4

2 COMPLETA CON >, < O =.

 7 0

 3 5

 8 8

 6 9

 10 7

 6 4

 1 3

 4 6

3 SCRIVI IL NUMERO PRECEDENTE O SUCCESSIVO.

 3

 7

 8

 4

4 RISCRIVI I NUMERI DAL MINORE AL MAGGIORE.

6 • 4 • 9 • 1 • 8

5 RISCRIVI I NUMERI DAL MAGGIORE AL MINORE.

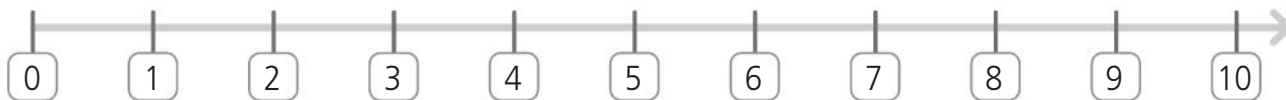
10 • 5 • 2 • 7 • 0

CLASSE 1^a NOME: DATA:

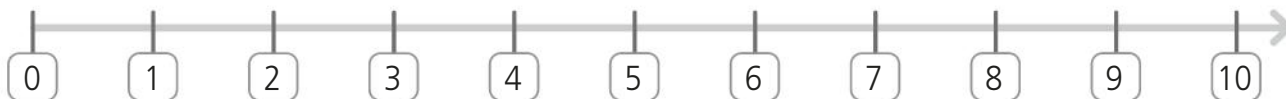
ADDIZIONE

1 ESEGUI LE ADDIZIONI CON LA LINEA DEI NUMERI.

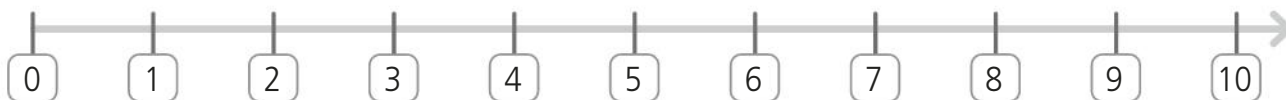
$3 + 4 = \boxed{\quad}$



$7 + 2 = \boxed{\quad}$



$5 + 2 + 1 = \boxed{\quad}$



2 COLLEGA CON UNA LINEA I NUMERI AMICI DEL 10.

9	4	7	0	5	8
10	1	5	6	3	2

3 ESEGUI LE ADDIZIONI.

$2 + 5 = \boxed{\quad}$

$3 + 3 = \boxed{\quad}$

$1 + 5 + 1 = \boxed{\quad}$

$4 + 1 = \boxed{\quad}$

$4 + 6 = \boxed{\quad}$

$3 + 4 + 3 = \boxed{\quad}$

$7 + 2 = \boxed{\quad}$

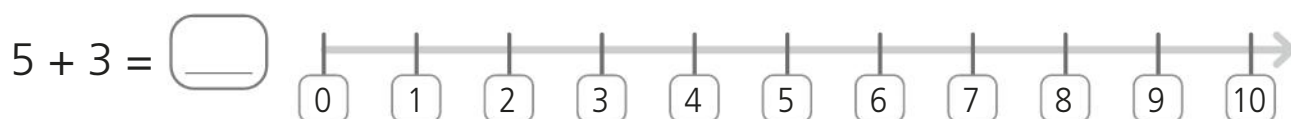
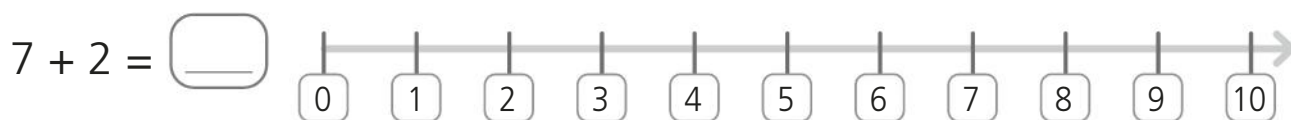
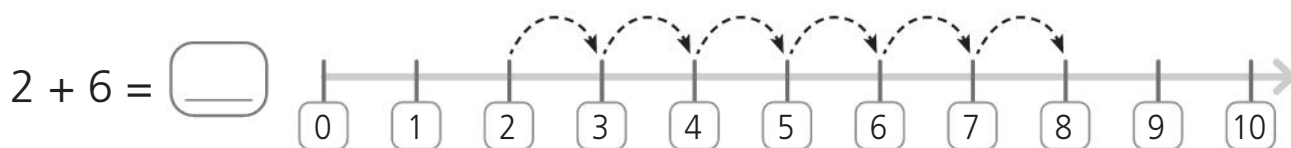
$1 + 7 = \boxed{\quad}$

$1 + 6 + 2 = \boxed{\quad}$

CLASSE 1^a NOME: DATA:

ADDIZIONE

1 ESEGUI LE ADDIZIONI CON LA LINEA DEI NUMERI.



2 COMPLETA CON I NUMERI AMICI DEL 10.

$8 + \boxed{\quad} = 10$

$4 + \boxed{\quad} = 10$

$1 + \boxed{\quad} = 10$

$\boxed{\quad} + 7 = 10$

$5 + \boxed{\quad} = 10$

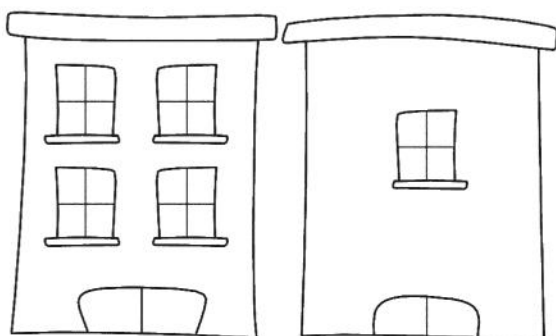
$2 + \boxed{\quad} = 10$

$6 + \boxed{\quad} = 10$

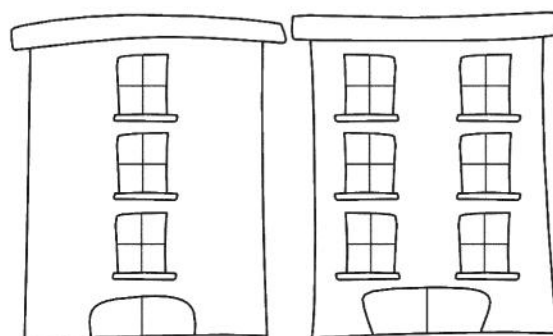
$\boxed{\quad} + 10 = 10$

$\boxed{\quad} + 3 = 10$

3 CONTA LE FINESTRE DI OGNI PALAZZO, SCRIVI SOTTO I NUMERI ED ESEGUI LE ADDIZIONI.



$\boxed{\quad} + \boxed{\quad} = \boxed{\quad}$



$\boxed{\quad} + \boxed{\quad} = \boxed{\quad}$

CLASSE 1^a NOME: DATA:

POSIZIONI E COORDINATE

- 1** DISEGNA UN FIORE A DESTRA DEL CANE E UN ALBERO A DESTRA DEL BAMBINO.



- 2** DISEGNA GLI ELEMENTI INDICATI NELLE CASELLE GIUSTE.

4				
3				
2				
1				
	A	B	C	D



(A, 3)



(B, 2)



(C, 1)



(D, 4)

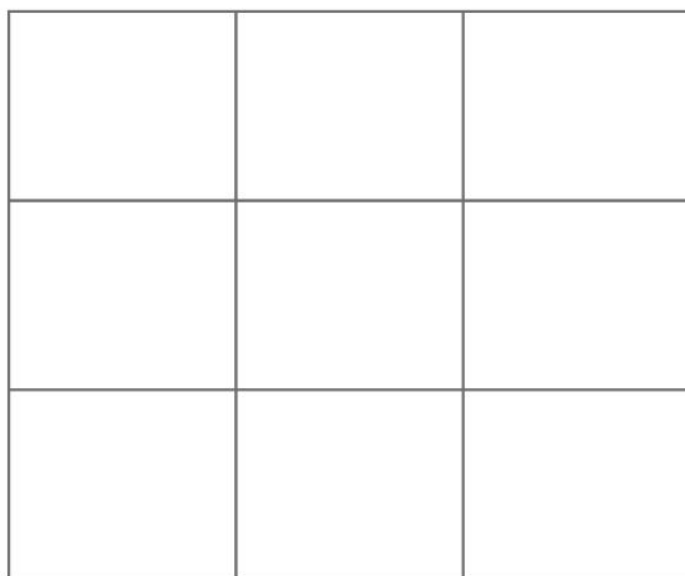
- 3** OSSERVA IL DISEGNO DELL'ESERCIZIO 1 E DISEGNA UN ELEMENTO A PIACERE CHE SIA A SINISTRA DEL BAMBINO E A DESTRA DEL CAGNOLINO.

CLASSE 1^a NOME: DATA:

POSIZIONI E COORDINATE

1 OSSERVA E DISEGNA COME INDICATO.

- UN IN ALTO A DESTRA
- UN IN BASSO A SINISTRA
- UN IN ALTO AL CENTRO
- UNA IN BASSO AL CENTRO
- UN IN BASSO A DESTRA



2 LEGGI LE COORDINATE DELLA PALLA E POI INDICA CON UNA X LE COORDINATE CORRETTE DEGLI ALTRI ELEMENTI.

4				
3				
2				
1				
	A	B	C	D



È IN (A, 3)


☐ (D, 4) ☐ (B, 2)

☐ (C, 1) ☐ (C, 2)

☐ (B, 1) ☐ (D, 4)

CLASSE 1^a NOME: DATA:

I NUMERI FINO A 20

1 COMPLETA: SCRIVI IL NUMERO O DISEGNA LE CROCETTE.

X X X X X X X X X X X X X X	—

_____	19

_____	15

diciassette	—

2 RAPPRESENTA LA QUANTITÀ, RAGGRUPPA LA DECINA E SCRIVI IL NUMERO.

1 da e 2 u	—
------------	---

2 da e 0 u	—
------------	---

3 COMPLETA CON >, < O CON NUMERI ADATTI.

13 1117 1915 > < 12 > 1619 < < >

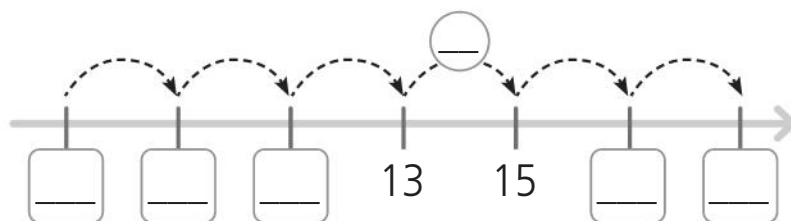
4 SCRIVI I NUMERI DAL MINORE AL MAGGIORE.

15 • 9 • 13 • 20 • 17 • 18 • 11

5 SCRIVI I NUMERI DAL MAGGIORE AL MINORE.

7 • 15 • 12 • 14 • 16 • 19 • 10

6 SCOPRI CHE COSA DICE LA FRECCIA E COMPLETA.



CLASSE 1^a NOME: DATA:

I NUMERI FINO A 20

1 CONTA E COLORA IL NUMERO GIUSTO.

15	16	13		18	12	20			

2 RAGGRUPPA PER 10, CONTA E COMPLETA.

 da e u =

 da e u =
3 COMPLETA CON >, < O =.

 13 8

 15 17

 12 12

 18 20

 16 11

 19 17

 9 15

 16 14

4 RISCRIVI I NUMERI DAL MINORE AL MAGGIORE.

15 • 9 • 13 • 20 • 17

5 RISCRIVI I NUMERI DAL MAGGIORE AL MINORE.

15 • 12 • 14 • 19 • 16

CLASSE 1^a NOME: DATA:

OPERAZIONI

- CALCOLA. AIUTATI CON LE DITA, CON LA LINEA DEI NUMERI O DISEGNA GLI OGGETTI.
POI SPIEGA ALL'INSEGNANTE COME HAI FATTO.

1 $7 + 2 = \underline{\quad}$ $3 + 5 = \underline{\quad}$ $4 + 6 = \underline{\quad}$ $2 + 5 = \underline{\quad}$	2 $13 + 6 = \underline{\quad}$ $8 + 7 = \underline{\quad}$ $12 + 6 = \underline{\quad}$ $9 + 8 = \underline{\quad}$	3 $9 - 6 = \underline{\quad}$ $8 - 4 = \underline{\quad}$ $10 - 7 = \underline{\quad}$ $6 - 4 = \underline{\quad}$
---	---	--

- 4** OSSERVA I NUMERI E SCRIVI IL SEGNO GIUSTO. + O - ?

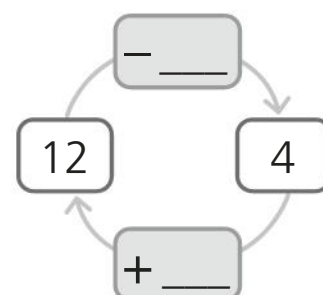
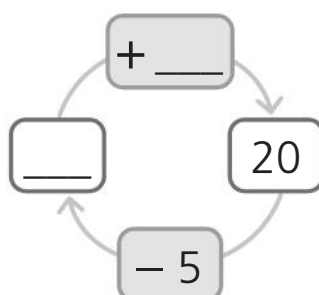
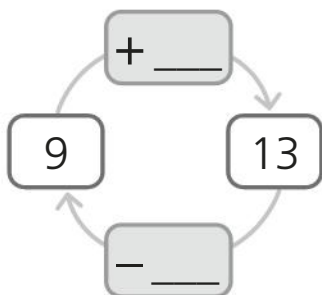
$8 \square 6 = 14 \quad | \quad 9 \square 9 = 0 \quad | \quad 18 \square 3 = 15 \quad | \quad 13 \square 4 = 17$

- 5** COMPLETA LE TABELLE.

$\rightarrow +$	6	9	10
7			
5			

$\rightarrow -$	6	4	7
13			
11			

- 6** COMPLETA.



- 7** SCRIVI NELLE CASELLE VUOTE I NUMERI CHE MANCANO.



CLASSE 1^a NOME: DATA:

OPERAZIONI

1 COLORA LE PALLINE E CALCOLA.

$7 + 2 = \underline{\quad}$ ○○○○○○ ○○○○○○

$13 + 6 = \underline{\quad}$ ○○○○○○ ○○○○○○

○○○○○○ ○○○○○○

$3 + 5 = \underline{\quad}$ ○○○○○○ ○○○○○○

$8 + 7 = \underline{\quad}$ ○○○○○○ ○○○○○○

○○○○○○ ○○○○○○

2 CANCELLA CON UNA X LE PALLINE CHE DEVI TOGLIERE E CALCOLA.

$9 - 6 = \underline{\quad}$ ○○○○○○ ○○○○○○

$8 - 4 = \underline{\quad}$ ○○○○○○ ○○○○○○

$13 - 5 = \underline{\quad}$ ○○○○○○ ○○○○○○
○○○○○

$20 - 5 = \underline{\quad}$ ○○○○○○ ○○○○○○
○○○○○○○ ○○○○○○

3 CALCOLA LE OPERAZIONI CON LA LINEA DEI NUMERI.

$12 + 6 = \underline{\quad}$

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

$9 + 8 = \underline{\quad}$

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

$17 - 6 = \underline{\quad}$

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

$15 - 7 = \underline{\quad}$

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

4 CALCOLA. AIUTATI CON LE DITA, CON LA LINEA DEI NUMERI O DISEGNA GLI OGGETTI. POI SPIEGA ALL'INSEGNANTE COME HAI FATTO.

$4 + 6 = \underline{\quad}$

$8 + 6 = \underline{\quad}$

$9 - 7 = \underline{\quad}$

$20 - 8 = \underline{\quad}$

$5 + 3 = \underline{\quad}$

$11 + 8 = \underline{\quad}$

$8 - 6 = \underline{\quad}$

$18 - 7 = \underline{\quad}$

CLASSE 1^a NOME: DATA:

PROBLEMI

- 1** LEGGI IL TESTO DEL PROBLEMA E INDICA CON UNA X LA DOMANDA A CUI PUOI RISPONDERE. POI ILLUSTRRA CON UN DISEGNO E RISOLVI.

Per la festa di fine anno i bambini appendono in classe 18 palloncini.

Alla fine della festa 5 palloncini sono sgonfi.

- ☐ Quanti palloncini sono rimasti gonfi?
☐ Quanti bambini hanno bucato i palloncini?

Operazione _____

Risposta _____

- Spiega all'insegnante perché non puoi rispondere alla domanda che non hai indicato.

- 2** LEGGI IL TESTO DEL PROBLEMA E L'OPERAZIONE CHE LO RISOLVE. POI FORMULA LA DOMANDA.

In un cesto ci sono 12 mele rosse e 8 mele verdi. $12 + 8 = 20$

Domanda _____

- 3** FORMULA UN'ALTRA DOMANDA ADATTA AL PROBLEMA SOPRA E SCRIVI L'OPERAZIONE CHE SERVE PER RISPONDERE.

Domanda _____

Operazione _____

PROBLEMI

1 OSSERVA IL DISEGNO E COMPLETA IL TESTO DEL PROBLEMA.

SULLA TORTA CI SONO
 ____ CANDELINE ACCESE E
 ____ CANDELINE SPENTE.
 QUANTE CANDELINE CI SONO
 IN TUTTO SULLA TORTA?

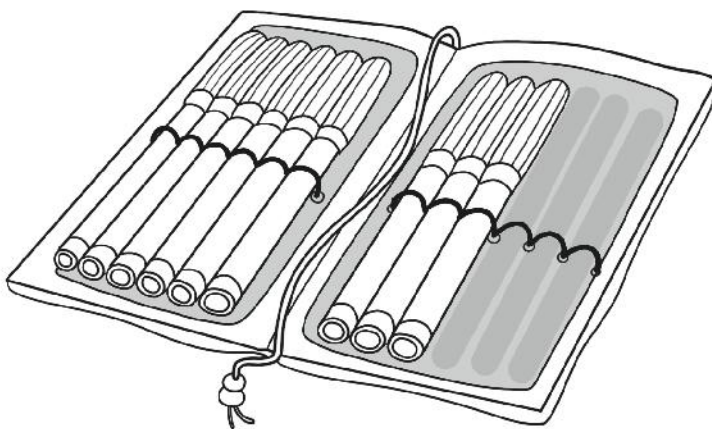


- SCEGLI CON UNA X L'OPERAZIONE GIUSTA, CALCOLA E RISPONDI.

☐ $7 + 4 = \underline{\quad}$ ☐ $7 - 4 = \underline{\quad}$

RISPOSTA _____

2 LEGGI E OSSERVA IL DISEGNO. POI COLLEGA IL PROBLEMA ALL'OPERAZIONE GIUSTA. INFINE SPIEGA ALL'INSEGNANTE COME HAI RAGIONATO.



MIA AVEVA 12 PENNARELLI
 NELL'ASTUCCIO.
 NE TOGLIE 3 PER FARE
 UN DISEGNO.
 QUANTI PENNARELLI
 RESTANO NELL'ASTUCCIO?

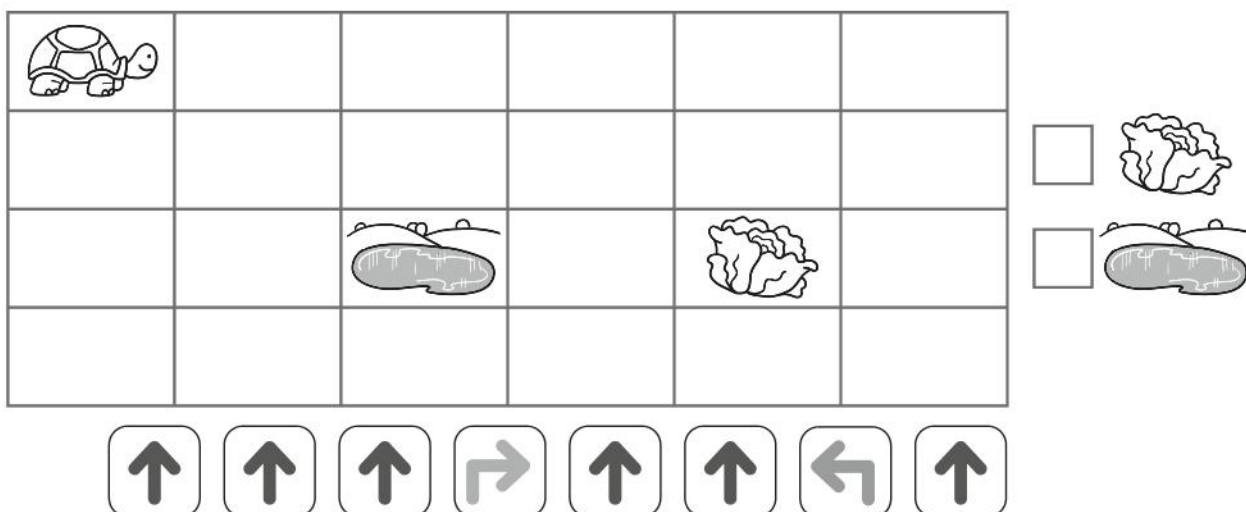
$12 + 3$

$12 - 3$

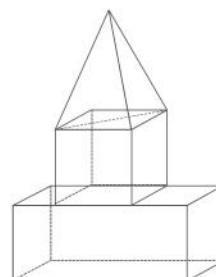
CLASSE 1^a NOME: DATA:

PERCORSI E FORME

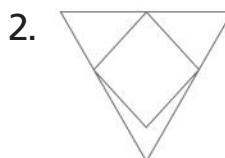
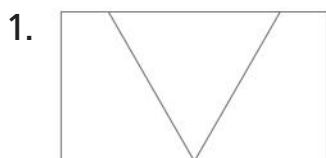
- 1** LA TARTARUGA SEGUE IL PERCORSO INDICATO DALLE FRECCE. DOVE ARRIVA? INDICA CON UNA X.



- 2** COLLEGA OGNI COSTRUZIONE ALLA SUA IMPRONTA E SCRIVI I SOLIDI DA CUI È FORMATA.



- 3** IN QUALE FIGURA VEDI UN QUADRATO DENTRO A UN TRIANGOLO? INDICA CON UNA X.

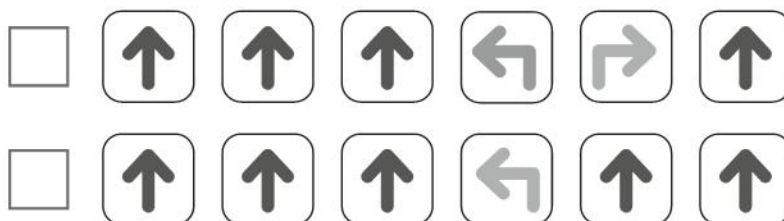
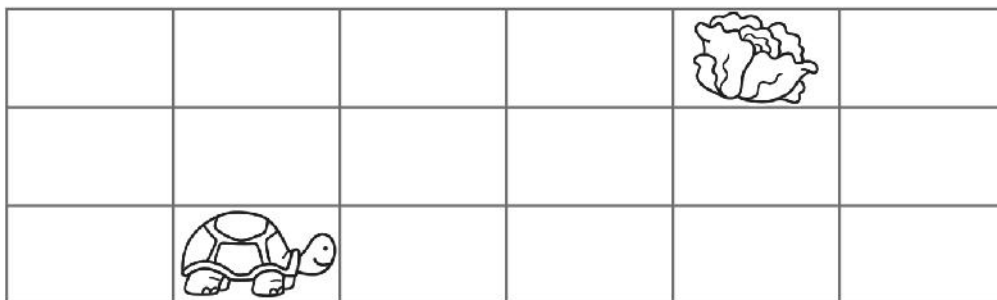


☐ Figura 1 ☐ Figura 2 ☐ Nessuna delle 2

CLASSE 1^a NOME: DATA:

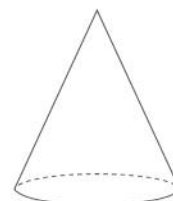
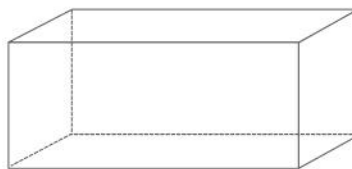
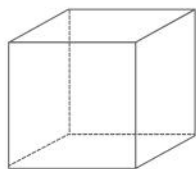
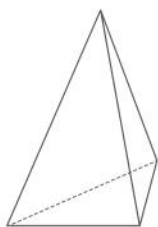
PERCORSI E FORME

- 1** LA TARTARUGA RAGGIUNGE L'INSALATA. SCEGLI CON UNA X I COMANDI CHE INDICANO IL PERCORSO GIUSTO.

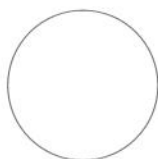
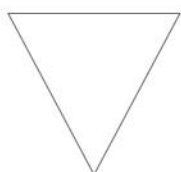


- 2** COLLEGA OGNI SOLIDO ALLA SUA IMPRONTA E SCRIVI I NOMI DELLE FIGURE. SCEGLI TRA:

CONO • PARALLELEPIPEDO • CUBO



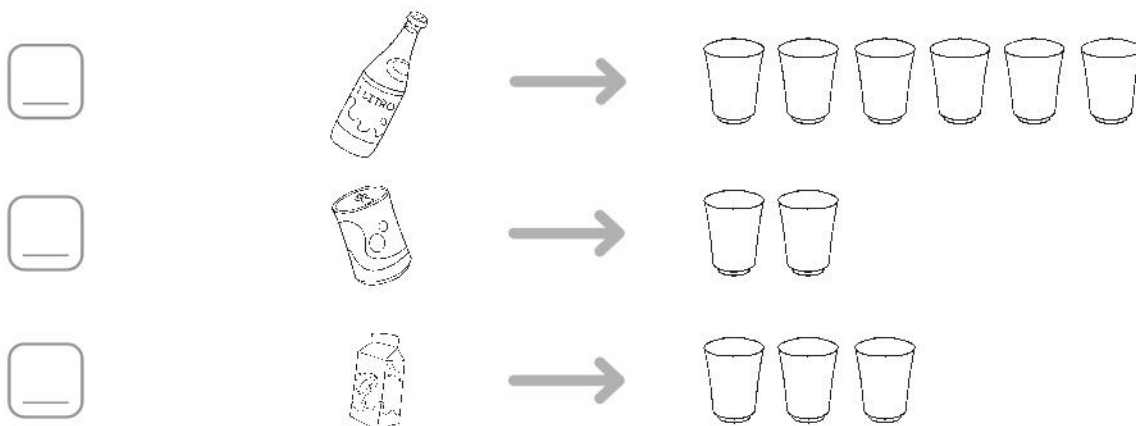
PIRAMIDE



CLASSE 1^a NOME: DATA:

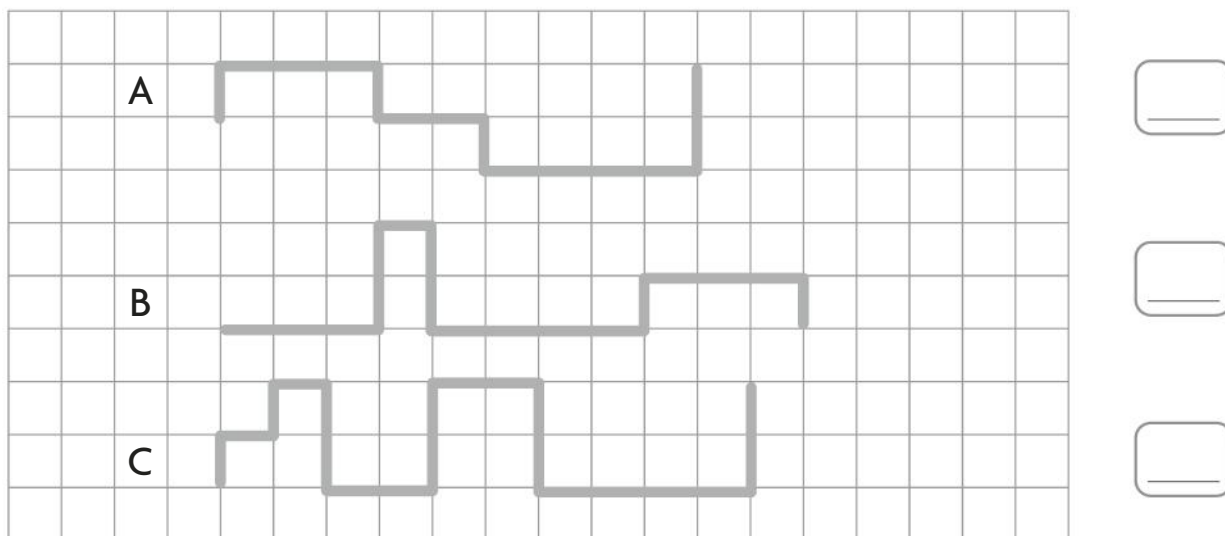
MISURARE

- 1** OSSERVA QUANTI BICCHIERI SERVONO PER RIEMPIRE OGNI CONTENITORE E NUMERALI DA QUELLO CHE CONTIENE DI PIÙ A QUELLO CHE CONTIENE DI MENO. POI RISPONDI.



- Con due bottiglie quanti bicchieri d'acqua puoi riempire? ____

- 2** SCRIVI QUANTI QUADRETTI È LUNGA OGNI LINEA. POI RISPONDI.



- Fra la linea più lunga e la linea più corta ci sono ____ di differenza.

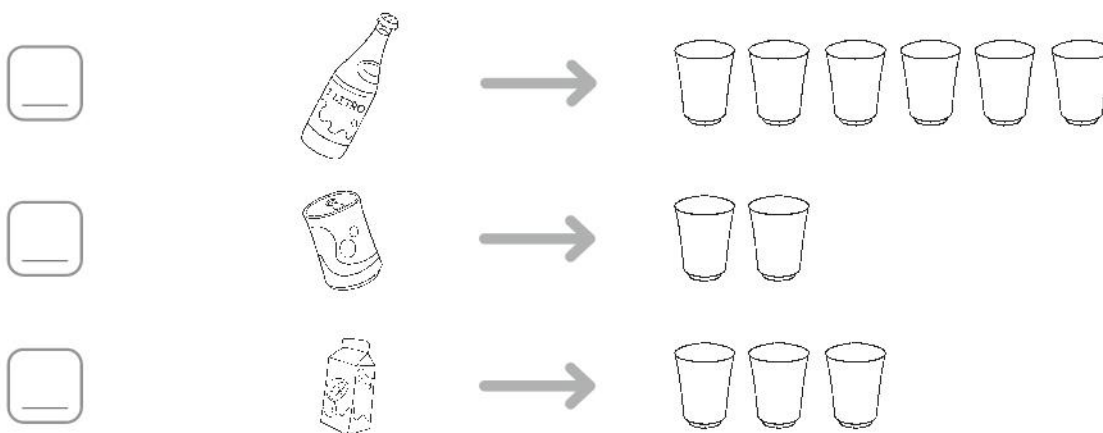
- 3** OSSERVA I CONTENITORI DELL'ESERCIZIO 1 E RISPONDI.

- Quanti brick riesco a riempire con una bottiglia? ____
- Quante lattine? ____

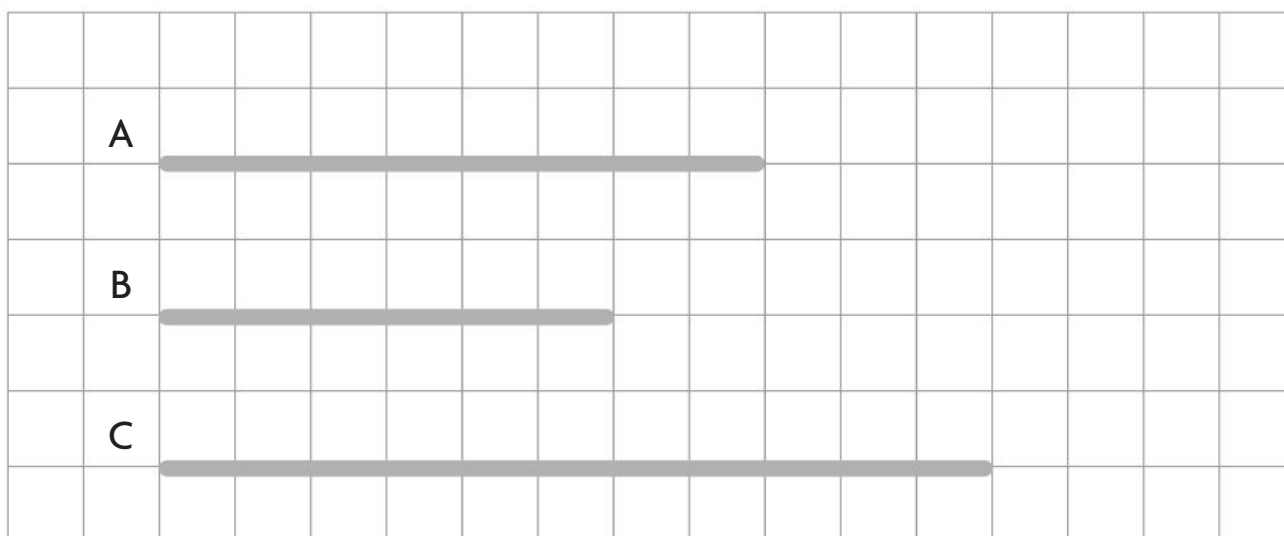
CLASSE 1^a NOME: DATA:

MISURARE

- 1** OSSERVA QUANTI BICCHIERI SERVONO PER RIEMPIRE OGNI CONTENITORE E NUMERALI DA QUELLO CHE CONTIENE DI PIÙ A QUELLO CHE CONTIENE DI MENO.



- 2** OSSERVA E COMPLETA.



LA LINEA A MISURA ____

LA LINEA B MISURA ____

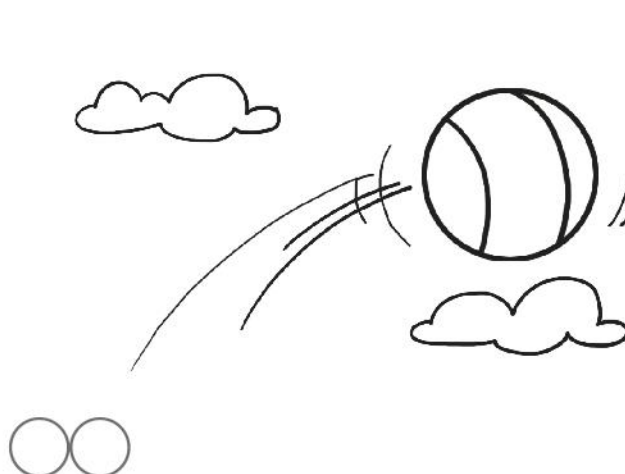
LA LINEA C MISURA ____

- ORDINA LE LINEE DALLA PIÙ LUNGA ALLA PIÙ CORTA.

CLASSE 1^a NOME: DATA:

CHE COSA SUCCEDE PRIMA? E DOPO?

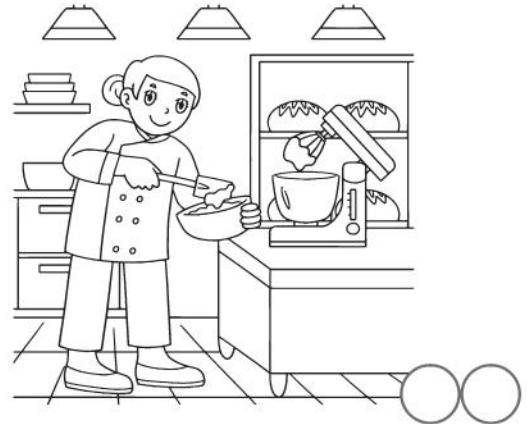
- 1 COLORA ● SE VIENE PRIMA.
COLORA ●● SE VIENE DOPO.



CLASSE 1^a NOME: DATA:

PRIMA • DOPO • ALLA FINE

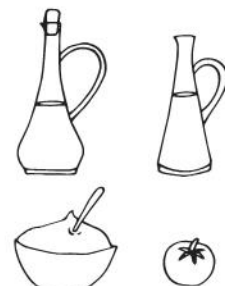
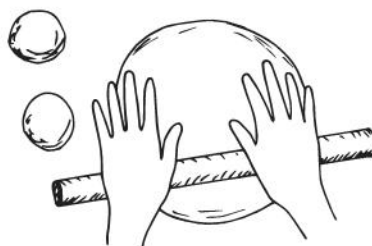
- 1** CHE COSA SUCCEDDE PRIMA ●? CHE COSA SUCCEDDE DOPO ●●? ORDINA LE IMMAGINI: COLORA ● o ●●.



- 2** COME FINISCE LA STORIA? SEGNA CON UNA X.



- 3** COLLEGA AL POSTO GIUSTO CON UNA FRECCIA.



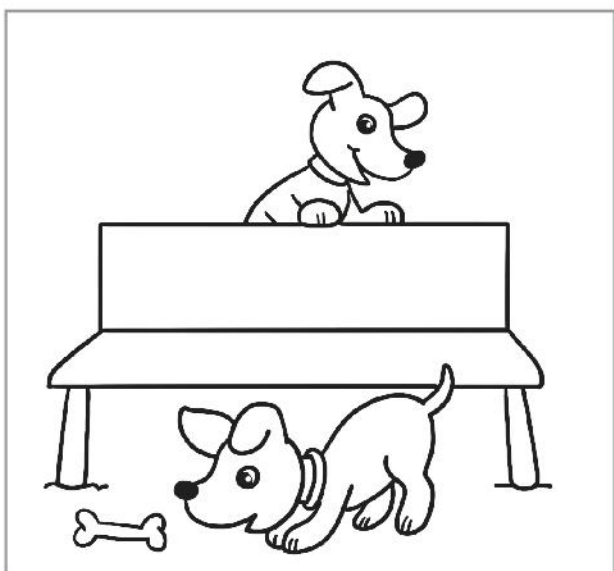
Prima

Dopo

Alla fine

CLASSE 1^a NOME: DATA:**DAVANTI • DIETRO • SOPRA • SOTTO****1** COLORA:

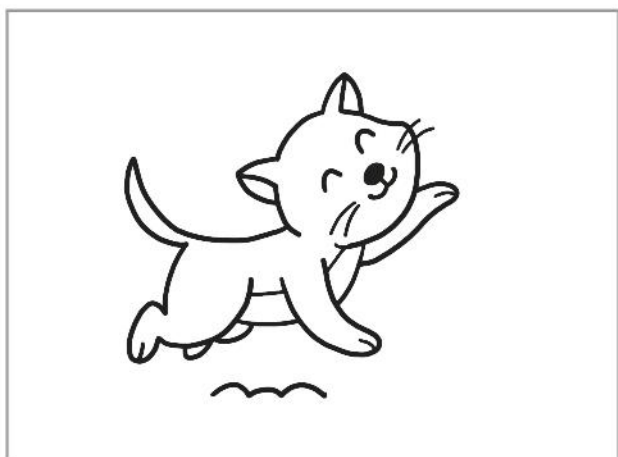
- IL  DAVANTI  ALLA PANCHINA.



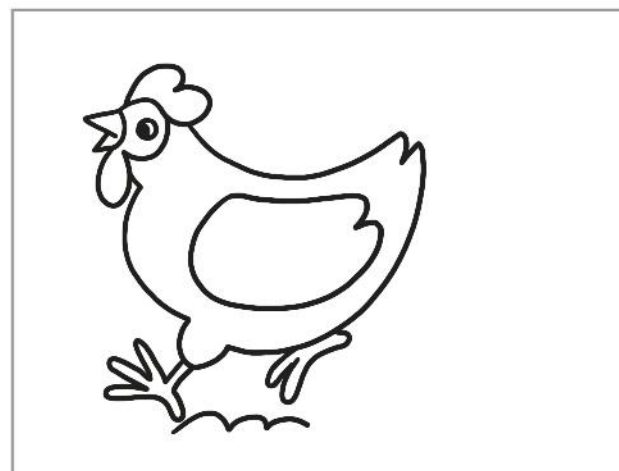
- L'  DIETRO  ALLA CASA.

**2** DISEGNA:

- UNA  SOTTO  AL GATTO.



- UNA  SOPRA  ALLA GALLINA.

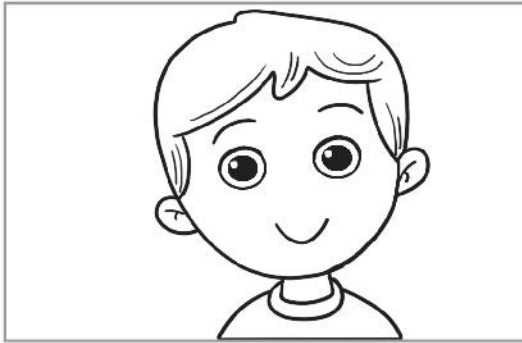


CLASSE 1^a NOME: DATA:

COSA MANCA?

1 DISEGNA QUELLO CHE MANCA: SEGUI LE ISTRUZIONI.

• DISEGNA IL NASO.



• DISEGNA LA BOCCA.



• DISEGNA GLI OCCHI.



• DISEGNA LE ORECCHIE.



2 FAI UNA X SUGLI OGGETTI INTRUSI, CIOÈ CHE NON C'ENTRANO: SONO 2.



CLASSE 1^a NOME: DATA:

LE PAROLE DEL TEMPO

1 COLORA SOLO LE PAROLE DEL TEMPO.

ASTUCCIO

INFINE

OGGI

CASA

IERI

DOPO

VASO

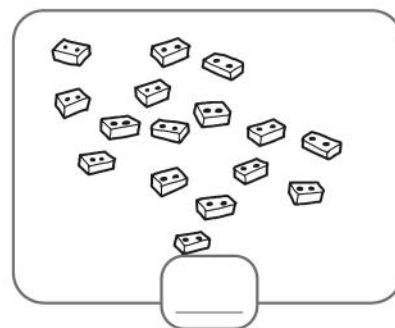
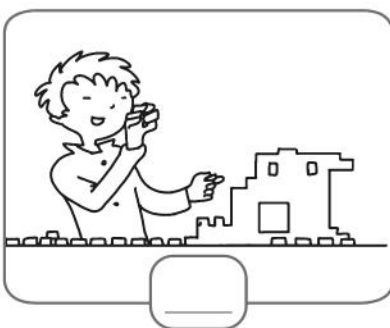
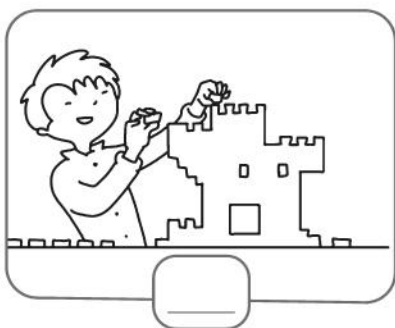
PRIMA

GOMMA

CONTEMPORANEAMENTE

FIORE

2 RIORDINA LA STORIA. NUMERA DA 1 A 3. POI COLLEGA CON UNA FRECCIA OGNI IMMAGINE ALLA LINEA DEL TEMPO.

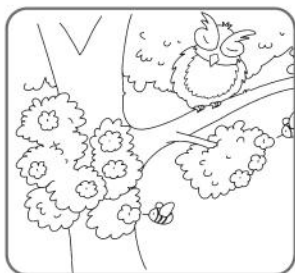


PRIMA

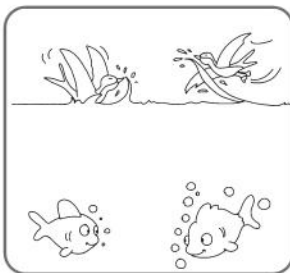
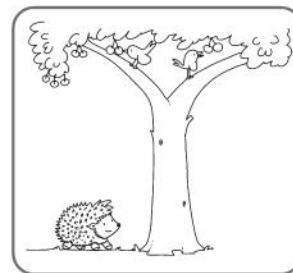
DOPO

INFINE

3 OSSERVA I DISEGNI. POI COLLEGA CON UNA FRECCIA LE FRASI.



MENTRE IL GUFO DORME...

I PESCI NUOTANO
NEL LAGHETTO...

... IL RICCIO PASSEGGA.

NELLO STESSO MOMENTO
IN CUI GLI UCCELLINI MANGIANO...... CONTEMPORANEAMENTE
LE RONDINI SI TUFFANO.... LE API RACCOLGONO
IL NETTARE DAI FIORI.

CLASSE 1^a NOME: DATA:

LE PAROLE DEL TEMPO

1 COLORA SOLO LE PAROLE DEL TEMPO.

ASTUCCIO

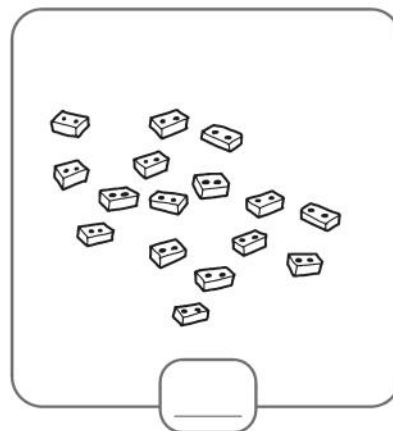
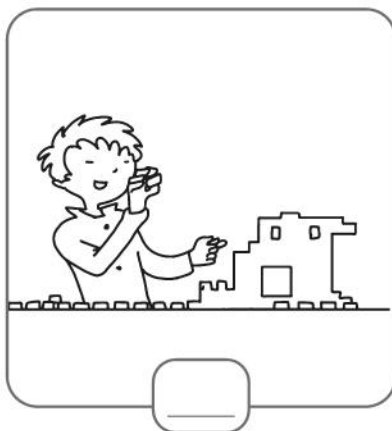
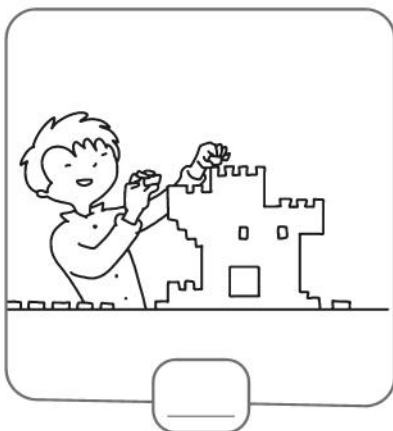
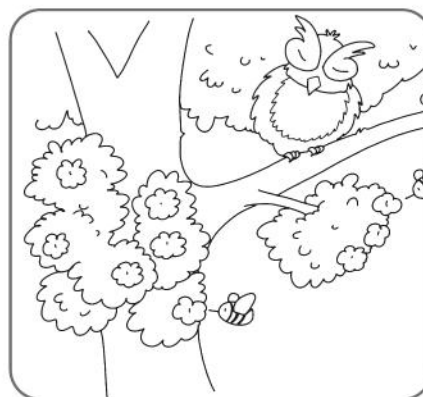
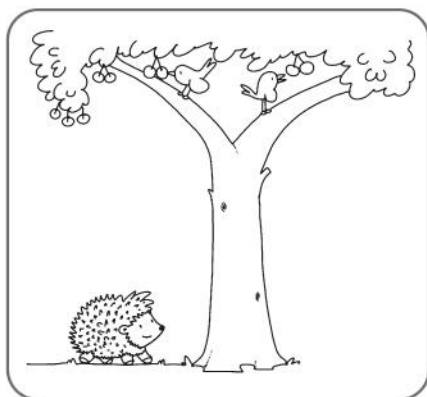
INFINE

PRIMA

CASA

DOPO

VASO

2 RIORDINA LA STORIA. NUMERA DA 1 A 3.

3 OSSERVA I DISEGNI. POI COLLEGA CON UNA FRECCIA LE FRASI.


NELLO STESSO MOMENTO
IN CUI GLI UCCELLINI MANGIANO
LE CILIEGIE...

... LE API RACCOLGONO
IL NETTARE DAI FIORI.

MENTRE IL GUFO DORME...

... IL RICCIO PASSEGGA.

CLASSE 1^a NOME: DATA:

IL TEMPO CICLICO

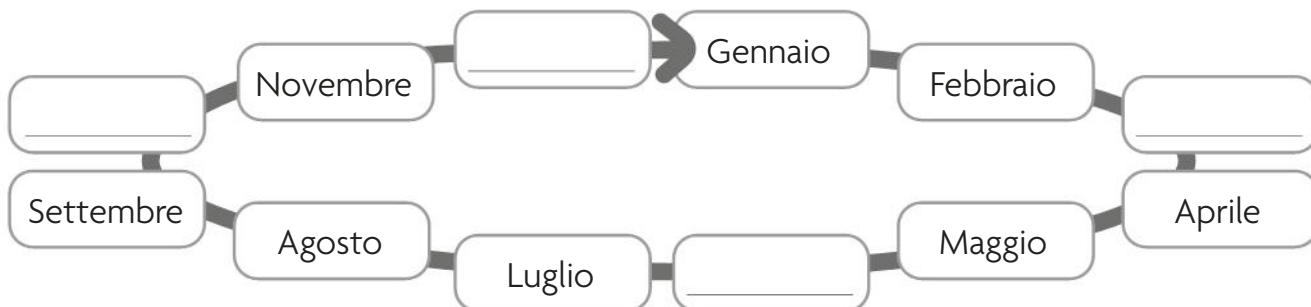
1 COMPLETA LA TABELLA CON I MOMENTI DELLA GIORNATA.

PRIMA		DOPO
	Pomeriggio	
	Notte	
	Mattina	

2 INDICA LA SUCCESSIONE CORRETTA DEI GIORNI DELLA SETTIMANA.

- ☐ Martedì • Sabato • Venerdì • Mercoledì • Domenica • Lunedì • Giovedì
- ☐ Lunedì • Martedì • Mercoledì • Giovedì • Venerdì • Sabato • Domenica
- ☐ Venerdì • Sabato • Lunedì • Domenica • Martedì • Mercoledì • Giovedì

3 SCRIVI I MESI CHE MANCANO.



4 INDICA LA SUCCESSIONE CORRETTA DELLE STAGIONI.

- ☐ Primavera • Inverno • Estate • Autunno
- ☐ Estate • Primavera • Autunno • Inverno
- ☐ Primavera • Estate • Autunno • Inverno

CLASSE 1^a NOME: DATA:

IL TEMPO CICLICO

1 COMPLETA LA TABELLA CON I MOMENTI DELLA GIORNATA.

MATTINA	POMERIGGIO	SERA	NOTTE
PRIMA			DOPO
	POMERIGGIO		
	MATTINA		

2 INDICA LA SUCCESSIONE GIUSTA DEI GIORNI DELLA SETTIMANA.

- ☐ MARTEDÌ • SABATO • VENERDÌ • MERCOLEDÌ • DOMENICA • LUNEDÌ • GIOVEDÌ
- ☐ LUNEDÌ • MARTEDÌ • MERCOLEDÌ • GIOVEDÌ • VENERDÌ • SABATO • DOMENICA

3 SCRIVI AL POSTO GIUSTO:
MARZO • GIUGNO • OTTOBRE • DICEMBRE.



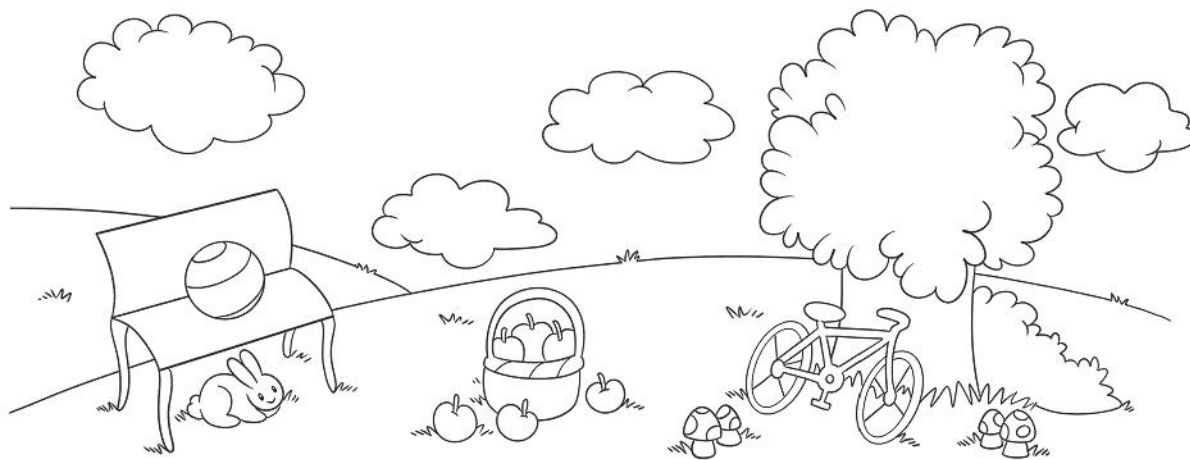
4 INDICA LA SUCCESSIONE GIUSTA DELLE STAGIONI.

- ☐ ESTATE • PRIMAVERA • AUTUNNO • INVERNO
- ☐ PRIMAVERA • ESTATE • AUTUNNO • INVERNO

CLASSE 1^a NOME: DATA:

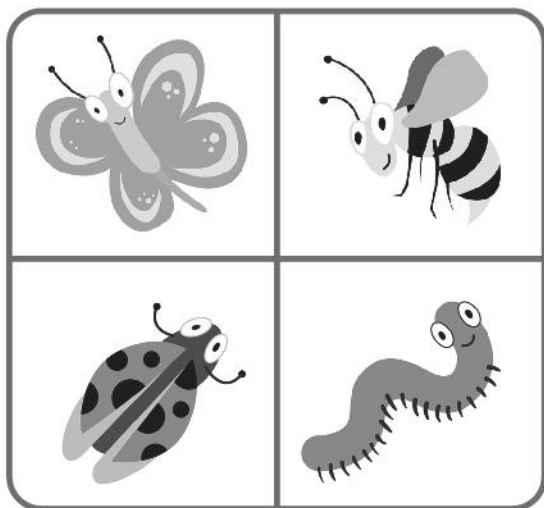
GLI INDICATORI DELLO SPAZIO

1 OSSERVA IL DISEGNO, LEGGI LE INDICAZIONI E COLORA.



- DI ARANCIONE LA BICICLETTA DAVANTI ALL'ALBERO.
- DI VERDE IL CESPUGLIO DIETRO ALL'ALBERO.
- DI GIALLO LA PALLA SOPRA LA PANCHINA.
- DI GRIGIO IL CONIGLIETTO SOTTO LA PANCHINA.
- DI ROSSO I FUNGHI VICINO ALL'ALBERO.
- DI MARRONE I FUNGHI LONTANI DALL'ALBERO.
- DI ROSSO LE MELE DENTRO AL CESTO.
- DI GIALLO LE MELE FUORI DAL CESTO.

2 OSSERVA IL RIQUADRO E COMPLETA LE FRASI.

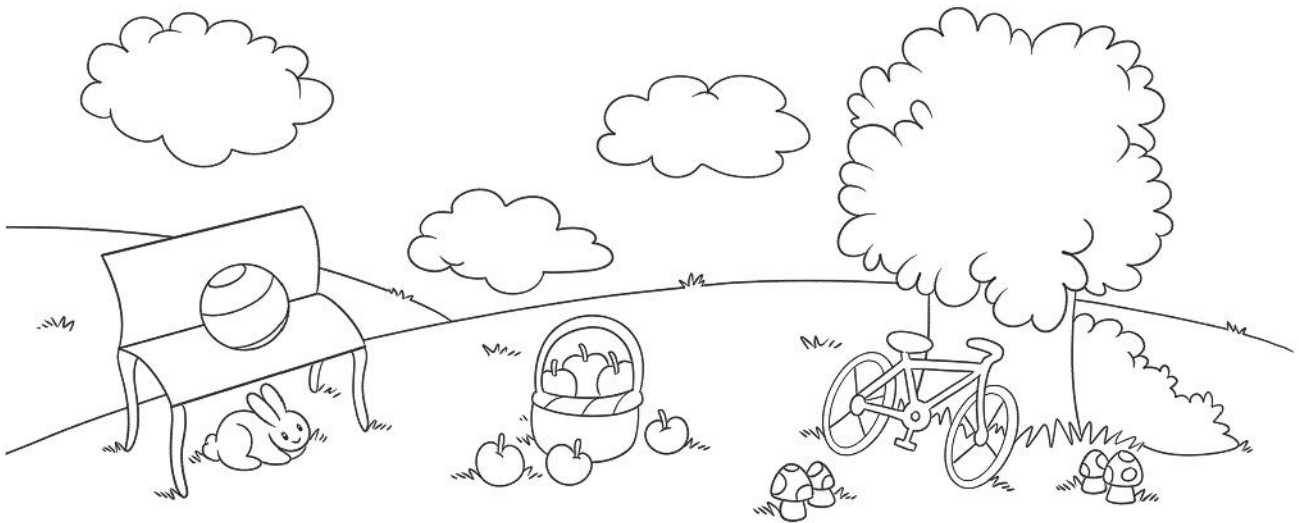


- LA FARFALLA È IN ALTO A _____.
- L'APE È IN _____
A _____.
- LA COCCINELLA È IN _____
A _____.
- IL BRUCO È IN _____
A _____.

CLASSE 1^a NOME: DATA:

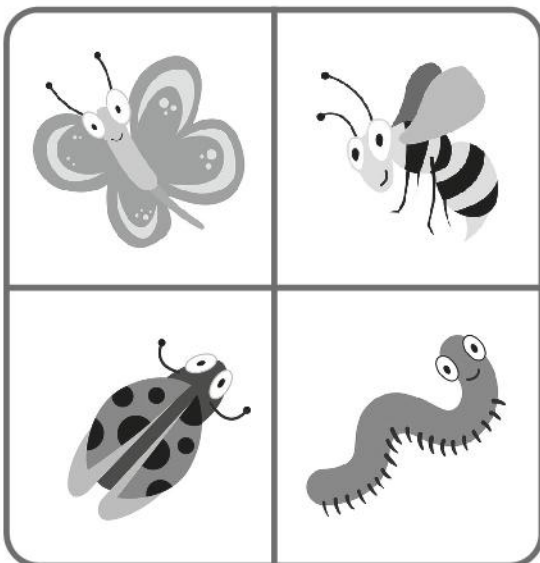
GLI INDICATORI DELLO SPAZIO

1 OSSERVA IL DISEGNO, LEGGI LE INDICAZIONI E COLORA.



- DI BLU LA NUVOLA IN BASSO.
- DI ARANCIONE LA BICICLETTA DAVANTI ALL'ALBERO.
- DI GIALLO LA PALLA SOPRA LA PANCHINA.
- DI GRIGIO IL CONIGLIETTO SOTTO LA PANCHINA.
- DI ROSSO I FUNGHI VICINO ALL'ALBERO.
- DI GIALLO LE MELE FUORI DAL CESTO.

2 OSSERVA IL RIQUADRO E COLORA LA RISPOSTA CORRETTA.



• LA FARFALLA È:

IN ALTO A SINISTRA.

IN BASSO A DESTRA.

• L'APE È:

IN ALTO A SINISTRA.

IN ALTO A DESTRA.

• LA COCCINELLA È:

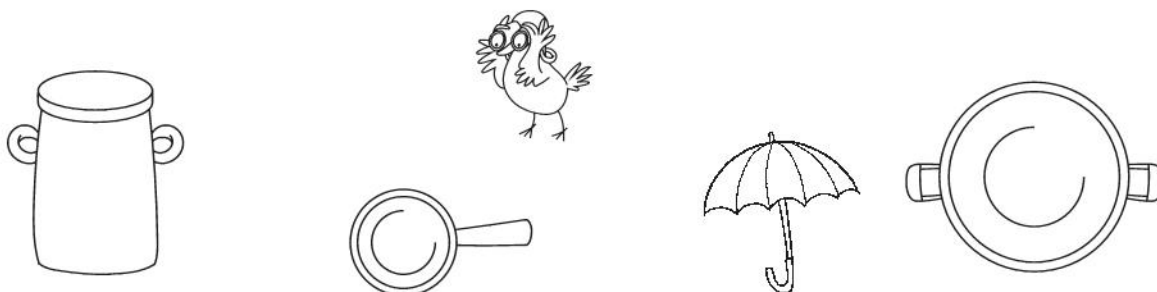
IN ALTO A DESTRA.

IN BASSO A SINISTRA.

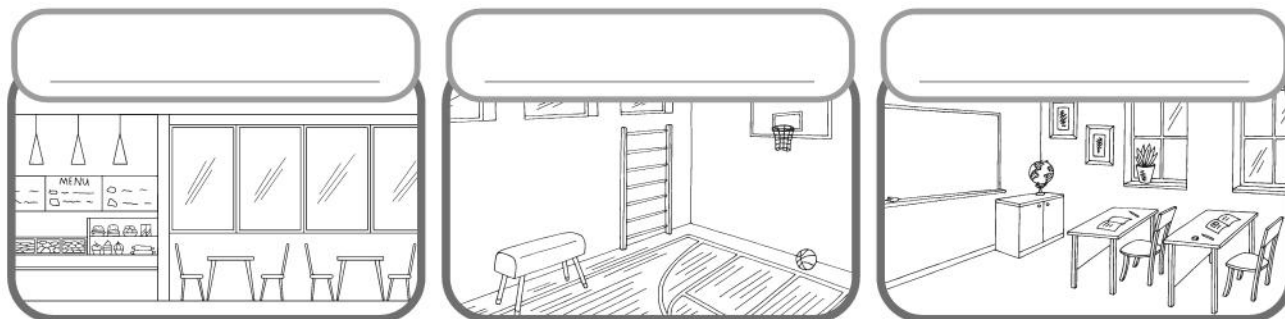
CLASSE 1^a NOME: DATA:

LO SPAZIO

1 COLLEGA ALL'UCCELLINO SOLO GLI OGGETTI VISTI DALL'ALTO.



2 OSSERVA QUESTE IMMAGINI E SCRIVI DI QUALE SPAZIO DELLA SCUOLA SI TRATTA. POI COLLEGA OGNI SPAZIO ALLA SUA FUNZIONE.



FARE LEZIONE

MANGIARE

FARE GINNASTICA

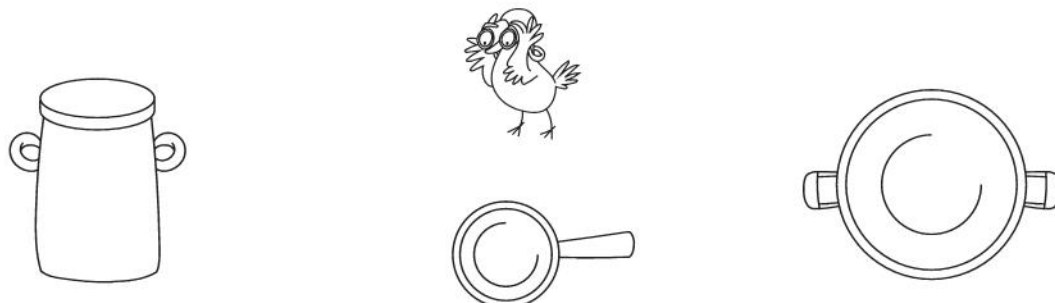
3 OSSERVA LE IMMAGINI E SCRIVI CHE COSA PUOI FARE IN OGNI SPAZIO.



CLASSE 1^a NOME: DATA:

LO SPAZIO

1 COLLEGA ALL'UCCELLINO SOLO GLI OGGETTI VISTI DALL'ALTO.



2 COLLEGA OGNI SPAZIO ALLA SUA FUNZIONE.



FARE LEZIONE

MANGIARE

FARE GINNASTICA

3 OSSERVA LE IMMAGINI E INDICA CON UNA X CHE COSA PUOI FARE IN OGNI SPAZIO.



- ☐ COMPRARE UN VESTITO.
☐ FARE LA SPESA.



- ☐ LEGGERE UN LIBRO.
☐ GUARDARE UN FILM.

CLASSE 1^a NOME: DATA:

I CINQUE SENSI

1 PER OGNI SENSO, SCRIVI L'ORGANO CORRISPONDENTE.

VISTA

GUSTO

OLFATTO

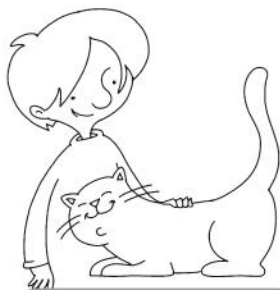
TATTO

UDITO

2 COMPLETA LE FRASI: COLORA I COMPLETAMENTI CORRETTI.

- CON LA LINGUA GUSTO I SAPORI ASCOLTO I SUONI.
- CON IL NASO ASCOLTO I SUONI ODORO I PROFUMI.
- CON GLI OCCHI VEDO GLI AMICI GUSTO UNA TORTA.
- CON LE ORECCHIE SENTO LA MUSICA SENTO IL CALDO.
- CON LA PELLE SENTO IL CALDO GUSTO UN GELATO.

3 OSSERVA I DISEGNI. PER OGNI SITUAZIONE INDICA CON UNA X IL SENSO CHE UTILIZZI MAGGIORMENTE.



☐ OLFATTO

☐ TATTO



☐ UDITO

☐ TATTO



☐ VISTA

☐ UDITO



☐ OLFATTO

☐ UDITO



☐ OLFATTO

☐ GUSTO

CLASSE 1^a NOME: DATA:

I CINQUE SENSI

1 OSSERVA I DISEGNI E, PER OGNI SENSO, SCRIVI L'ORGANO CORRISPONDENTE.

UDITO

OLFATTO

TATTO

VISTA

GUSTO



2 OSSERVA I DISEGNI. PER OGNI SITUAZIONE INDICA CON UNA X IL SENSO CHE UTILIZZI MAGGIORMENTE.


☐

OLFATTO

☐

UDITO

☐

VISTA

☐

TATTO

☐

TATTO

☐

UDITO


☐

OLFATTO

☐

OLFATTO

☐

UDITO

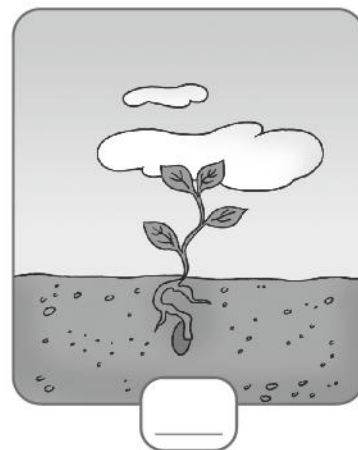
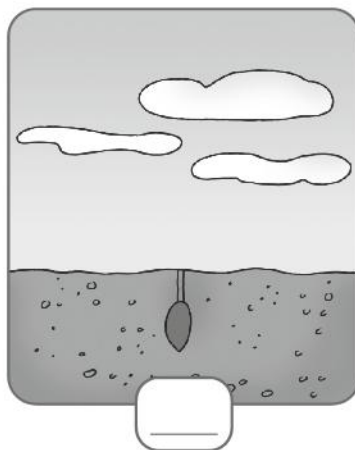
☐

GUSTO

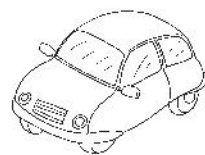
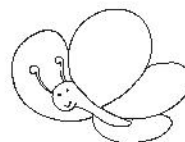
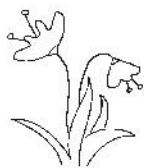
CLASSE 1^a NOME: DATA:

VIVENTI E NON VIVENTI • MATERIALI

1 RIORDINA LE FASI DELLA VITA DI UNA PIANTA. NUMERA DA 1 A 3.



2 CERCHIA GLI ELEMENTI CHE NASCONO, CRESCONO, SI RIPRODUCONO E MUOIONO. POI INDICA CON UNA X IL COMPLETAMENTO CORRETTO.



GLI ELEMENTI CHE HAI INDICATO SONO:

☐ VIVENTI

☐ NON VIVENTI

3 OSSERVA L'IMMAGINE E COMPLETA LE FRASI.
INSERISCI AL POSTO GIUSTO LE PAROLE: **METALLO - PLASTICA.**
ALCUNE PAROLE DOVRAI RIPETERLE.

IL TELAIO È DI

LA SELLA È DI

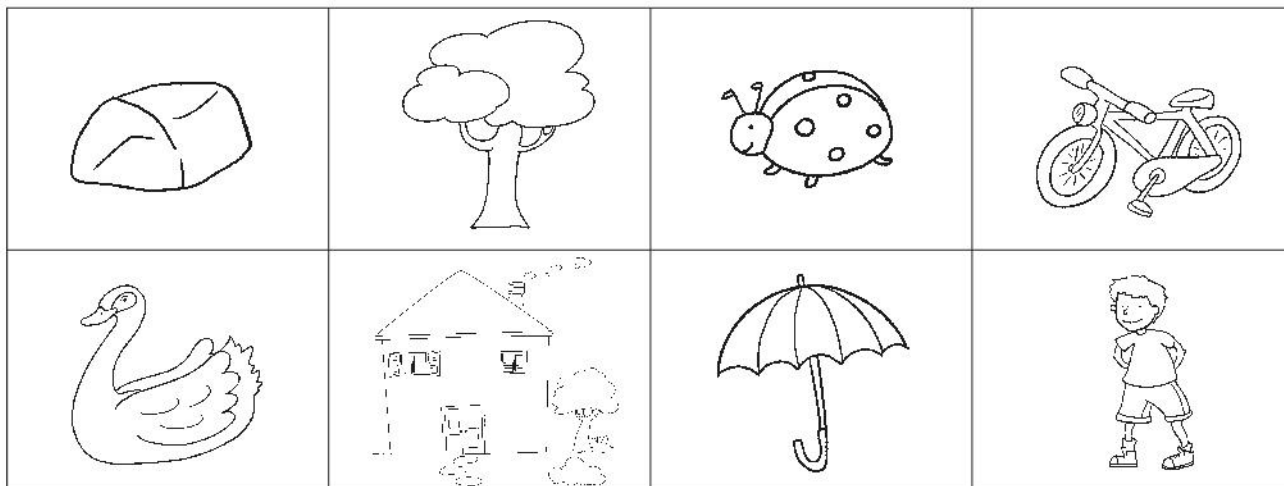
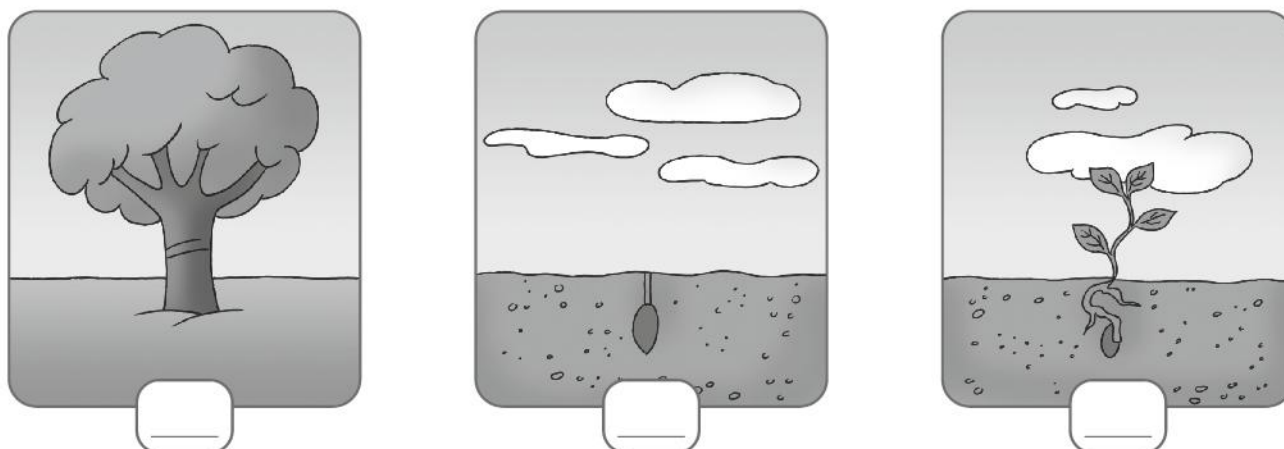
I PEDALI SONO DI

IL CESTINO È DI



CLASSE 1^a NOME: DATA:

VIVENTI E NON VIVENTI • MATERIALI

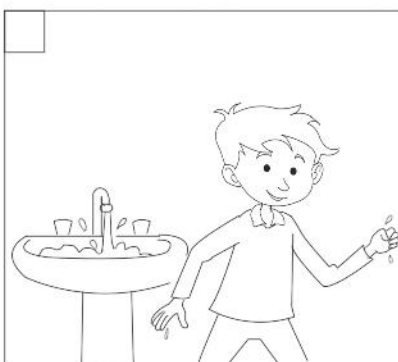
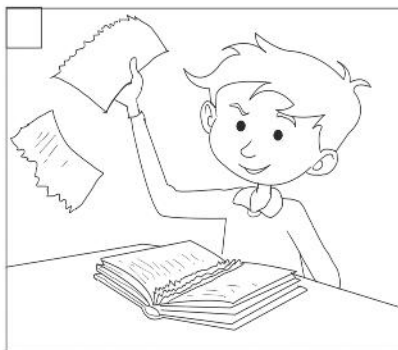
1 COLORA SOLO GLI ESSERI VIVENTI.

2 RIORDINA LE FASI DELLA VITA DI UNA PIANTA. NUMERA DA 1 A 3.

3 OSSERVA L'IMMAGINE, POI COLORA LE PAROLE GIUSTE.


- LA SELLA È DI LEGNO PLASTICA .
- I PEDALI SONO DI PLASTICA VETRO .
- IL CESTINO È DI METALLO CARTA .

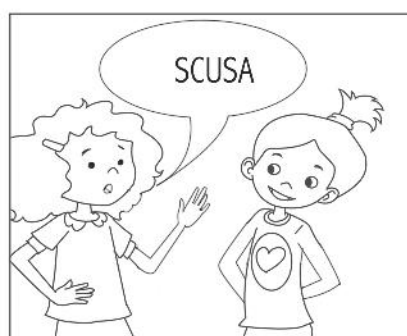
CLASSE 1^a NOME: DATA:

INSIEME PER STARE BENE

1 IN QUALI DISEGNI PAOLO RISPETTA LA SUA SCUOLA?
INDICA CON UNA X I 3 DISEGNI GIUSTI.



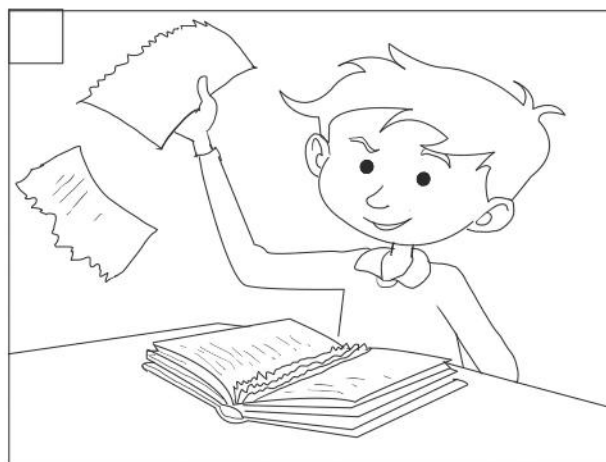
2 COLORA LE IMMAGINI DOVE I BAMBINI USANO LE PAROLE GENTILI.



CLASSE 1^a NOME: DATA:

INSIEME PER STARE BENE

1 IN QUALI DISEGNI PAOLO RISPETTA LA SUA SCUOLA?
INDICA CON UNA X I 2 DISEGNI GIUSTI.



2 COLORA LE 2 IMMAGINI DOVE I BAMBINI USANO
LE PAROLE GIUSTE.



CLASSE 1^a NOME: DATA:

NON SPRECHIAMO!

1 COLLEGA OGNI RIFIUTO AL CASSONETTO IN CUI VA GETTATO.



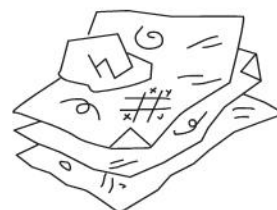
CASSONETTO
DEL VETRO



CASSONETTO
DELLA CARTA



CASSONETTO
PER INDIFFERENZIATA



CASSONETTO
DELL'UMIDO

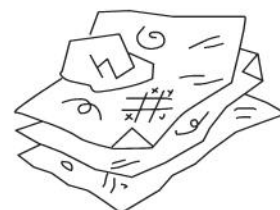
2 LUCA VUOLE BUTTARE VIA QUESTI OGGETTI. SCRIVI
O DISEGNA COME PUÒ RIUTILIZZARE OGNI OGGETTO.



CLASSE 1^a NOME: DATA:

NON SPRECHIAMO!

1 COLLEGA OGNI RIFIUTO AL CASSONETTO IN CUI VA GETTATO.



CASSONETTO
DEL VETRO

CASSONETTO
DELLA CARTA

CASSONETTO
DEL CIBO

2 LUCA VUOLE BUTTARE VIA QUESTI OGGETTI.
COMPLETA I SUGGERIMENTI PER RIUTILIZZARE OGNI OGGETTO.



LUCA PUÒ USARE IL SACCHETTO
PER BUTTARE



LUCA PUÒ USARE IL BARATTOLO DI VETRO
COME UNA SCATOLA PER RIPORRE

CLASSE 1^a NOME: DATA:

STRUMENTI DIGITALI

1 INDICA CON UNA X CHE COS'È PER TE UNO STRUMENTO DIGITALE PER COMUNICARE.

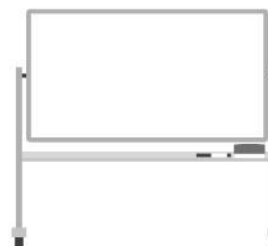
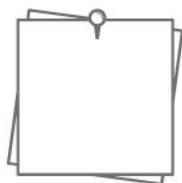
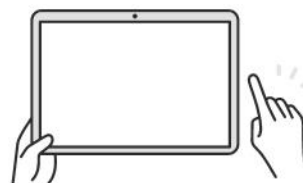
☐

UN OGGETTO PER VEDERE, SENTIRE E PARLARE CON QUALCUNO LONTANO, CHE PER FUNZIONARE HA BISOGNO DELL'ELETTRICITÀ O DELLA BATTERIA.

☐

UN OGGETTO CHE SERVE PER GUARDARE I FILM ALLA TELEVISIONE.

2 CERCHIA GLI STRUMENTI DIGITALI.



3 QUALI DI QUESTE AZIONI NON DEVI MAI FARE DA SOLO O DA SOLA? INDICA CON UNA X.

☐

RISPONDERE A UN MESSAGGIO SULLO SMARTPHONE.

☐

SALUTARE AL TELEFONO UN TUO PARENTE.

☐

ENTRARE IN INTERNET.

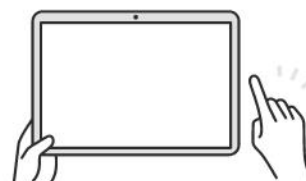
CLASSE 1^a NOME: DATA:

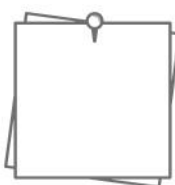
STRUMENTI DIGITALI

1 CON QUALI DI QUESTI STRUMENTI PUOI PARLARE CON UN AMICO CHE VIVE IN UN ALTRO STATO? INDICALI CON UNA X.

☐

☐

☐

☐

☐

☐


2 COME SI CHIAMANO GLI OGGETTI CHE HAI SEGNATO CON UNA X? SOTTOLINEA LA RISPOSTA GIUSTA.

☐

STRUMENTI DIGITALI.

☐

STRUMENTI MUSICALI.

3 QUALE AZIONE NON DEVI MAI FARE DA SOLO O DA SOLA?

☐

SALUTARE AL TELEFONO UN TUO PARENTE.

☐

ENTRARE IN INTERNET.

PROGETTAZIONE • CLASSE 2^a

COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE (Indicazioni nazionali 2025)
Creare, esprimere e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta). Comprendere i punti chiave di un discorso complesso, riguardo sia temi concreti sia astratti, integrando con argomentazioni sulla base di quanto è noto. Interagire adeguatamente e in modo creativo utilizzando materiali visivi, sonori e digitali e in vari contesti culturali e sociali quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.
Obiettivi generali al termine della scuola primaria (Indicazioni nazionali 2025)
1. Decodificare e comprendere messaggi chiave: identificare le informazioni cruciali in diversi tipi di comunicazione orale (spiegazioni, racconti, dialoghi), scritta (istruzioni, brevi testi informativi, storie semplici, cartelli segnaletici), non verbale (comprensione del linguaggio del corpo, delle espressioni del volto). 2. Comunicare con chiarezza ed efficacia: esprimere oralmente le proprie idee, esperienze e domande in modo logico e coerente, adattando il linguaggio al contesto e all'interlocutore. 3. Riassumere il contenuto di testi scritti: individuare i punti principali di un testo e riorganizzarli in un insieme di informazioni in grado di rendere il significato del tutto. 4. Produrre testi significativi: scrivere brevi testi (descrizioni, narrazioni, messaggi) per comunicare concetti, sentimenti, fatti e opinioni personali, rispettando la struttura di base e la correttezza linguistica. 5. Interagire con media diversi: utilizzare in modo consapevole immagini, video, audio e strumenti digitali di base per partecipare attivamente alle attività didattiche e per esprimersi creativamente.

ITALIANO (Lingua e letteratura)		
Competenze attese al termine della classe quinta (Indicazioni nazionali 2025)	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe seconda	Conoscenze e attività del progetto
· <i>Acquisire in maniera sicura l'alfabetizzazione di base e arricchire il lessico.</i> La capacità di leggere e scrivere, così come di comprendere e parlare, è obiettivo fondamentale da tutti riconosciuto come prioritario, così come arricchire il repertorio lessicale esplorando campi semantici, significati propri e figurati; illustrare la ricchezza polisemica delle parole, ricavare dal contesto significati meno noti o ignoti, esaminare sinonimi e contrari in particolare mediante esempi concreti.	Scrittura · Scrivere autonomamente e sotto dettatura rispettando le convenzioni ortografiche.	· Gruppi consonantici complessi · Suoni dolci e duri di C e G · Digrammi e trigrammi · Cu / qu / cuo / cqu / qqu · Le doppie · La divisione in sillabe · L'accento · L'uso dell'H nelle forme del verbo avere
	Grafia dell'italiano · Scrivere e conoscere i fonemi e grafemi difficili per la reciproca mancata corrispondenza biunivoca (digrammi e trigrammi). · Conoscere l'uso dell'accento. · Conoscere l'uso dell'h nelle forme del verbo avere. · Conoscere la divisione in sillabe.	
	Interpunzione, segni grafici e paragrafematici · Conoscere l'uso del punto fermo, punto esclamativo, punto interrogativo e della virgola negli elenchi. · Conoscere l'uso dell'apostrofo.	
· <i>Leggere, interpretare, esporre.</i> Essere in grado di comprendere un testo letto da soli o dall'insegnante, cogliendone gli elementi principali e le finalità (descrivere, narrare, fornire istruzioni, ecc.); con l'aiuto dell'insegnante, cominciare a capire ciò che caratterizza come 'letterario' un determinato testo. Saper riferire in merito a ciò che si è ascoltato, letto, studiato, anche con l'aiuto di tabelle, mappe, immagini e supporti informatici. · Saper memorizzare testi poetici.	Lettura e interpretazione · Leggere in silenzio e ad alta voce. · Leggere semplici e brevi testi letterari, sia poetici, sia narrativi, sia descrittivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e di saper individuare le principali informazioni esplicite e implicite.	· Testi narrativi realistici e fantastici, testi descrittivi, poesie e filastrocche · Lettura silenziosa e ad alta voce · Comprensione della lettura attraverso: riordino di sequenze, completamento di frasi, risposte a domande a scelta multipla e aperte · Anticipazioni dal titolo e dalle immagini, le informazioni esplicite, le informazioni implicite, i legami del testo, il significato di parole ed espressioni OPERATIVE E PAGINE SPECIALI · Leggo e comprendo · COMPNDERE è FACILE
	Memorizzazione di testi · Saper memorizzare testi poetici.	

· <i>Scrivere</i>. Essere in grado di applicare le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso e ai principali connettivi; essere in grado di produrre testi di vario tipo, che illustrino le proprie esperienze di vita, gli oggetti, i luoghi e le persone che popolano il proprio ambiente, anche prendendo spunto da testi elementari (serie di immagini, trafiletti, aforismi, brevissimi racconti) che potranno essere sintetizzati e rielaborati; essere in grado di riassumere testi semplici in maniera chiara e ordinata; abituarsi ad essere precisi nella redazione di testi scritti: la naturale creatività è un'attitudine da difendere e coltivare, ma è bene che, quando un testo diventa 'pubblico', cioè quando viene condiviso con l'insegnante e i compagni, aderisca a certe elementari norme formali (grafia comprensibile, chiara strutturazione del testo, rispetto dei margini, ecc.), delle quali è necessario appropriarsi sin dai primi anni dell'istruzione.	Produzione di testi · Scrivere semplici testi funzionali (elenchi, inviti, biglietti) chiari e coerenti rispettando le convenzioni ortografiche. · Scrivere semplici testi narrativi e descrittivi chiari e coerenti rispettando le convenzioni ortografiche. · Completare riassunti di semplici testi.	· Scrittura guidata di brevi e semplici testi funzionali · Scrittura guidata e autonoma di frasi a commento di immagini · Scrittura autonoma di frasi per esprimere pensieri, narrare esperienze personali · Scrittura guidata di brevi testi narrativi (realistici e fantastici) e descrittivi · Percorso guidato di avvio ai passaggi fondamentali per scrivere riassunti di semplici testi
---	---	---

· <i>Comprendere, parlare, ascoltare.</i> Comprendere testi ed enunciati trasmessi in forma scritta e orale, essendo in grado di identificare il senso globale e le informazioni particolari, gli snodi dell'argomentazione, le intenzioni dell'emittente. Essere in grado di condividere le proprie impressioni e le proprie idee con gli altri; maturare una buona capacità di ascolto: ascolto dei testi letti ad alta voce dall'insegnante e ascolto delle parole dei compagni, nel rispetto dei turni di parola e delle opinioni degli altri.	Ascolto e dialogo · Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. · Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. · Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo e conversazione) rispettando i turni di parola. · Intervenire negli scambi comunicativi in modo coerente con gli interventi altrui, dando prova di avere ascoltato. · Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine logico e cronologico. · Ricostruire verbalmente un'esperienza vissuta. · Ascoltare semplici testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale, le principali informazioni implicite ed esplicite ed esporli con l'aiuto di domande.	· Messaggi orali · Consegne orali · Conversazioni e discussioni guidate · Ascolto di letture dell'insegnante · Riflessioni personali e collettive OPERATIVE E PAGINE SPECIALI · Racconto · Parlo e ascolto · Laboratorio di ascolto
· <i>Riflettere sulla lingua a partire dagli usi comuni.</i> Iniziare la riflessione sulla lingua partendo dagli usi comuni. A partire da questi promuovere l'apprendimento di conoscenze metalinguistiche, lessicali e grammaticali, sociolinguistiche e pragmatiche.	Riflessione sulla lingua · Riconoscere la frase e individuare soggetto e predicato. · Riconoscere alcune parti del discorso (nome, articolo, aggettivo, verbo). · Riconoscere rapporti di significato tra parole. · Riconoscere la funzione del verbo. · Distinguere verbi al passato, al presente e al futuro.	· La frase, il soggetto e il predicato · I nomi (comuni e propri, maschili e femminili, singolari e plurali) · Gli articoli determinativi e indeterminativi · Gli aggettivi qualificativi · Campi semantici · Sinonimi e contrari · Nomi generici e specifici · La funzione del verbo · Passato, presente, futuro OPERATIVE E PAGINE SPECIALI · Scopro le parole · PAROLE è FACILE
	Tempi e modi dei verbi · Riconoscere la funzione del verbo. · Distinguere verbi al passato, al presente e al futuro.	· La funzione del verbo · Passato, presente, futuro

COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE	
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA (Indicazioni nazionali 2025)	
Utilizzare le conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizzare il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano situazioni complesse.	
COMPETENZA DIGITALE (Indicazioni nazionali 2025)	
Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie digitali per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni. Interagire con gli altri sapendo scegliere i mezzi di comunicazione digitali adeguati a un determinato contesto.	
Obiettivi generali al termine della scuola primaria (Indicazioni nazionali 2025)	
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	
Utilizzare strumenti, tecnologie e dati per risolvere problemi semplici: utilizzare strumenti di misurazione di base (es. righello, bilancia), semplici tecnologie (es. calcolatrice, software didattico) e interpretare dati elementari (es. tabelle, grafici semplici) per risolvere problemi concreti dai semplici ai più complessi legati all'esperienza quotidiana. Classificare e raggruppare oggetti con criteri definiti: classificare e raggruppare oggetti in base a criteri dati (forma, colore, dimensione, spessore, materiale, funzione) sviluppando abilità di osservazione e categorizzazione. Produrre diverse soluzioni per un problema: formulare un problema, elaborandone – anche sul piano esecutivo - diverse possibili soluzioni. Organizzare informazioni con diversi strumenti: organizzare informazioni relative a un problema utilizzando liste, semplici mappe concettuali, tabelle e grafici elementari per visualizzare e comprendere i dati. Formulare ipotesi semplici basate sull'osservazione: costruire ragionamenti semplici formulando ipotesi plausibili per spiegare fenomeni osservati, anche attraverso attività pratiche ed esperimenti guidati. Riconoscere regolarità e pattern: individuare regolarità e sequenze in fenomeni naturali e artificiali, sviluppando il pensiero logico e la capacità di fare previsioni semplici.	

MATEMATICA		
Competenze attese al termine della classe quinta (Indicazioni nazionali 2025)	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe seconda	Conoscenze e attività del progetto
- Padroneggiare con sicurezza calcoli scritti e mentali e stime con i numeri naturali con e senza uso di strumenti come le calcolatrici valutando l'opportunità di quando ricorrere ad essi. Operare in casi semplici con le frazioni. - Assumere una consapevolezza storica ossia collocare l'evoluzione dei concetti matematici nel tempo anche in relazione alle diverse culture e civiltà.	Numeri - Conoscere il nome e il simbolo dei numeri naturali e associarli alla relativa quantità. - Riconoscere il valore posizionale delle cifre. - Ordinare e rappresentare i numeri sulla retta. - Confrontare numeri usando i simboli $>$, $<$, $=$. - Padroneggiare i concetti di addizione, sottrazione, moltiplicazione e avviare il concetto di divisione. - Eseguire mentalmente semplici addizioni, sottrazioni e divisioni utilizzando strategie e tecniche diverse. - Memorizzare le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. - Eseguire per scritto addizioni e sottrazioni in colonna con e senza il cambio. - Eseguire per scritto moltiplicazioni in colonna con e senza il cambio. - Eseguire divisioni in riga. - Conoscere alcuni modi per rappresentare i numeri usati dai pitagorici.	- I numeri fino a 999 - Il valore posizionale delle cifre - Confronto e ordinamento dei numeri - Il significato delle operazioni di addizione e di sottrazione - Il significato delle operazioni di moltiplicazione e di divisione - Le operazioni inverse - Strategie per il calcolo mentale - Procedure per il calcolo in colonna - I pitagorici e la rappresentazione dei numeri: i numeri triangolari, quadrati e rettangolari - Lezioni frontali interattive - Giochi e attività su piattaforme multimediali - Attività ed esercitazioni individuali, in coppia e di gruppo, guidate o autonome OPERATIVE E PAGINE SPECIALI - Mi guardo intorno - Verso l'Invalsi - Giochiamo MATEMATICA... è FACILE - Laboratorio STEAM

• Rappresentare e classificare forme e figure nel piano e nello spazio, in base alle loro proprietà geometriche; utilizzare correttamente e consapevolmente la carta, strumenti per il disegno (riga, squadra, compasso) per costruire figure geometriche e realizzare modelli concreti.	Spazio e figure • Riconoscere e denominare le più note figure geometriche del piano e dello spazio. • Disegnare figure geometriche e costruire modelli anche nello spazio. • Riconoscere gli elementi essenziali dei poliedri. • Riconoscere lo sviluppo di alcuni solidi. • Riconoscere diversi tipi di linee. • Individuare poligoni e riconoscerne le caratteristiche essenziali. • Individuare e produrre simmetrie.	• Figure geometriche solide e piane • I poliedri e i loro elementi (spigolo, faccia, vertice) • Lo sviluppo dei solidi • Linee rette, curve, spezzate, miste, aperte e chiuse, semplici e intrecciate • I poligoni e loro elementi (lato e vertice) • La simmetria • Giochi e attività con materiale strutturato e non • Lezioni frontali interattive • Giochi e attività su piattaforme multimediali • Attività ed esercitazioni individuali, in coppia e di gruppo, guidate o autonome OPERATIVE E PAGINE SPECIALI • Mi guardo intorno • Verso l'Invalsi • Giochiamo • MATEMATICA... è FACILE • Laboratorio STEAM
• Formulare giudizi e prendere decisioni raccogliendo e selezionando dati per ottenere informazioni, costruendo rappresentazioni di dati attraverso tabelle e grafici e ricavando informazioni dalla lettura dei dati rappresentati. Stimare e quantificare, in casi semplici, situazioni di incertezza.	Relazioni, dati e previsioni • Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, ricorrendo a rappresentazioni opportune, a seconda del contesto. • Leggere e rappresentare relazioni. • Calcolare combinazioni utilizzando rappresentazioni diverse. • Compiere semplici rilevamenti statistici e organizzarli con opportune rappresentazioni grafiche. • Riconoscere eventi certi, possibili, impossibili. • Misurare grandezze (lunghezza, peso, capacità, tempo) utilizzando unità sia arbitrarie, sia convenzionali. • Operare con gli euro.	• Insieme, sottoinsieme, insieme intersezione • Relazioni • Combinazioni • Istogrammi e ideogrammi • Eventi certi, possibili, impossibili • Misurazione di lunghezza, capacità, peso, tempo • L'orologio • L'euro: le banconote e le monete (euro e centesimi) • Giochi e attività con materiale strutturato e non • Lezioni frontali interattive • Giochi e attività su piattaforme multimediali • Attività ed esercitazioni individuali, in coppia e di gruppo, guidate o autonome OPERATIVE E PAGINE SPECIALI • Verso l'Invalsi • Giochiamo • Laboratorio STEAM

- Individuare e formulare problemi di adeguata complessità, partendo da situazioni concrete o domande significative, e cercare strategie per risolverli. - Affrontare e risolvere problemi matematici, anche legati a contesti reali di adeguata complessità, utilizzando strategie personali, confrontandole e discutendole con i compagni. - Leggere, comprendere e produrre testi che coinvolgono aspetti logici e matematici dimostrando di saper identificare e padroneggiare rappresentazioni diverse dello stesso oggetto matematico e saper passare da una rappresentazione all'altra.	Problemi - Comprendere il testo di un problema. - Risolvere problemi aritmetici utilizzando le conoscenze e le abilità acquisite, motivare e confrontare le soluzioni. - Utilizzare dati di immagini e tabelle per risolvere un problema.	- Analisi del testo di un problema: i dati (dati utili, inutili, mancanti) e la richiesta - I dati da immagini e tabelle - Problemi di addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione - Lezioni frontali interattive - Giochi e attività su piattaforme multimediali - Conversazioni e discussioni per la descrizione delle procedure e per il confronto - Attività ed esercitazioni individuali, in coppia e di gruppo, guidate o autonome OPERATIVE E PAGINE SPECIALI - Mi guardo intorno - Verso l'Invalsi - Giochiamo MATEMATICA... è FACILE
--	---	---

Obiettivi generali al termine della scuola primaria
(Indicazioni nazionali 2025)

Competenza digitale

- Ricerca informazioni di base in ambienti digitali sicuri:** effettuare semplici ricerche guidate per trovare dati, informazioni e contenuti pertinenti a compiti scolastici, utilizzando motori di ricerca adatti all'età e ad ambienti digitali controllati.
- Comunicare online in modo rispettoso e consapevole:** interagire con gli altri in ambienti digitali (es. piattaforme didattiche, chat guidate) in modo adeguato, rispettando le regole di *netiquette* e riconoscendo l'importanza di un comportamento responsabile online.
- Accedere e navigare in contenuti digitali semplici:** accedere a dati, informazioni e contenuti digitali (testi, immagini, video) forniti dall'insegnante e navigare al loro interno utilizzando comandi di base.
- Riconoscere segnali di possibili notizie false:** identificare alcuni segnali elementari che possono indicare una notizia non vera (es. titoli sensazionalistici, fonti sconosciute), sviluppando un primo senso critico verso le informazioni online.
- Condividere informazioni in modo responsabile in contesti protetti:** condividere dati e informazioni (es. risultati di ricerche, lavori scolastici) in ambienti digitali protetti (es. piattaforme scolastiche) con consapevolezza delle implicazioni.
- Collaborare per produrre semplici contenuti digitali:** utilizzare strumenti digitali di base (es. editor di testo, programmi di presentazione semplici) per produrre e condividere contenuti digitali utili per lavori di gruppo, imparando a collaborare online.

Per il dettaglio degli obiettivi sviluppati in Informatica per Matematica si consulti la guida dedicata.

SCIENZE E TECNOLOGIA		
Competenze attese al termine della classe quinta (Indicazioni nazionali 2025)	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe seconda	Conoscenze e attività del progetto
SCIENZE · Osservare e interpretare i fenomeni naturali con curiosità scientifica, formulando domande, individuando relazioni tra grandezze misurabili e utilizzando un linguaggio appropriato. · Comprendere la struttura e il funzionamento degli ecosistemi, riconoscendo le interazioni tra elementi naturali e tra uomo e ambiente, e sviluppando un atteggiamento di cura verso l'ambiente. · Adottare comportamenti responsabili per la salute, attraverso lo sviluppo di abitudini alimentari corrette e stili di vita sani e rispettosi della propria salute.	SCIENZE Materia e trasformazioni · Identificare e classificare oggetti e materiali in base alle loro proprietà percepite (colore, forma, durezza, trasparenza, ecc.). Esperimenti sui fenomeni fisici · Effettuare misure dirette di volume di liquidi e misure indirette del volume di oggetti solidi immersi in liquidi. Esplorazione e osservazione della natura · Osservare direttamente rocce, piante e animali, raccogliendo campioni e utilizzando, ove disponibili, adeguati strumenti di indagine, per descriverne le caratteristiche. · Osservare il susseguirsi delle stagioni realizzando registrazioni periodiche dei cambiamenti nelle piante, nelle temperature, nella posizione del sole rispetto all'orizzonte locale in vari momenti della giornata. · Osservare il movimento apparente del sole lungo l'arco della giornata. Esseri viventi e corpo umano · Riconoscere le principali caratteristiche dei viventi e le loro diverse modalità di vita. · Descrivere le sensazioni corporee fondamentali (fame, sete, dolore, movimento, caldo, freddo) per riconoscere la complessità del proprio organismo e comprenderne il funzionamento. · Sviluppare abitudini alimentari e stili di vita sani e rispettosi della propria salute. Scienza e ambiente · Riflettere su come le proprie azioni influenzano l'ambiente, riconoscendo l'importanza di comportamenti responsabili a scuola e nella natura per la tutela degli ecosistemi.	· Stagioni · Parti della pianta, della foglia e del frutto · Parti degli animali · Sensazioni e bisogni di esseri umani e animali · Viventi e ambienti · Solidi, liquidi e gas · Spazio e volume · Strumenti per misurare · Laboratori STEAM · Riflessioni sulle esperienze personali · Attività pratiche OPERATIVE E PAGINE SPECIALI · PAROLE È FACILE

TECNOLOGIA · Comprendere e spiegare il funzionamento di dispositivi tecnologici semplici e alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e il relativo impatto ambientale e iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. · Essere in grado di utilizzare, concepire e realizzare semplici modelli e oggetti funzionali, anche tenendo conto dei principi di sostenibilità e funzionalità, e di produrre semplici rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. · Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	TECNOLOGIA Vedere e osservare · Descrivere e rappresentare (attraverso disegni, schemi o modellini) semplici processi di trasformazione dell'energia e dei materiali, riflettendo sugli effetti ambientali di tali trasformazioni. · Osservare e classificare elementi artificiali presenti nell'ambiente scolastico e urbano. Prevedere e immaginare · Ideare e costruire semplici modelli, descrivendo le fasi di realizzazione. · Misurare grandezze ambientali (lunghezze, temperatura, luce) con strumenti semplici e registrare i dati. Intervenire e trasformare · Effettuare prove e esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.	· Solidi, liquidi e gas · Spazio e volume · Strumenti per misurare · Laboratori STEAM · Riflessioni sulle esperienze personali · Attività pratiche
<i>Per Informatica</i> · Riconoscere la presenza dei computer nella vita quotidiana e distinguere Internet come rete di comunicazione dai servizi e contenuti forniti. · Comprendere le regole fondamentali per un utilizzo sicuro e socialmente responsabile della tecnologia informatica e usarla per scegliere ed usare contenuti digitali. · Sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti delle applicazioni informatiche riconoscendone le potenzialità come strumenti di espressione personale nella vita quotidiana.	Per Informatica · Riconoscere la presenza delle tecnologie informatiche nella vita comune, comprendendo l'importanza di usarle rispettando gli altri e proteggendo i dati personali, sapendo identificare figure adulte di riferimento a cui rivolgersi in caso di situazioni problematiche.	
<i>Gli obiettivi di Scienze e Tecnologia vengono in parte sviluppati anche nelle pagine di Matematica e Informatica.</i>		

COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE		
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI (Indicazioni nazionali 2025)		
Conoscere le espressioni (lingua, patrimonio, tradizioni) progressivamente più ampie – locali, regionali, nazionali, europee e mondiali – della propria cultura. Comprendere l'influenza reciproca tra culture. Apprezzare la diversità dei modi di comunicazione delle idee – testi scritti (stampati e digitali), teatro, cinema, danza, giochi, arte e design, musica, riti, architettura e loro forme ibride. Maturare la consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio storico, culturale e paesaggistico.		
Obiettivi generali al termine della scuola primaria (Indicazioni nazionali 2025)		
Esplorare gli elementi della propria identità culturale: riconoscere e descrivere alcuni elementi fondamentali della propria identità culturale, come la lingua, le tradizioni familiari e della comunità, nonché alcuni aspetti del patrimonio culturale del territorio nel quale si vive. Organizzare eventi personali e collettivi in sequenze temporali semplici: collocare eventi personali e fatti storici semplici all'interno di sequenze temporali lineari, utilizzando strumenti come linee del tempo elementari. Collocare nello spazio e nel tempo elementi culturali di base: localizzare nello spazio geografico e nel tempo storico ambienti, avvenimenti, fenomeni culturali significativi e semplici opere d'arte.		
STORIA		
Competenze attese al termine della classe quinta (Indicazioni nazionali 2025)	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe seconda	Conoscenze e attività del progetto
· <i>Collocazione temporale e spaziale.</i> Collocare correttamente i fatti, i processi e i personaggi storici nella giusta successione cronologica e nel relativo contesto spaziale; riconoscere nel presente aspetti riconducibili al passato. · <i>Comunicazione delle conoscenze.</i> Esporre oralmente o per iscritto le conoscenze storiche acquisite, raccontando in modo logico e coerente eventi e processi storici, utilizzando un linguaggio appropriato.	Descrivere il proprio contesto ambientale Acquisire familiarità con la realtà del proprio paese, della propria città, del proprio quartiere; comprendere il significato della linea del tempo.	· Parole della successione e della contemporaneità · Linea del tempo · Settimana, mesi, stagioni · Data e calendario · Durata delle azioni · Lettura dell'orologio · Causa e conseguenza · Cambiamenti nel tempo · Tracce del passato · Riflessioni sulle esperienze personali · Attività pratiche OPERATIVE E PAGINE SPECIALI · PAROLE è FACILE · La storia nelle storie

GEOGRAFIA		
Competenze attese al termine della classe quinta (Indicazioni nazionali 2025)	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe seconda	Conoscenze e attività del progetto
· <i>Esplorare l'ambiente con curiosità</i>: collocarsi nell'ambiente circostante, individuandone gli elementi significativi. · <i>Sapersi orientare nel proprio spazio di vita e cultura</i> quale componente di una reale cittadinanza, utilizzando con consapevolezza i principali dati ed elementi della geografia fisica ed umana dell'Italia (regioni, città, mari, monti, fiumi,...), in un contesto europeo e mondiale. Identificare monti, fiumi, laghi, mari di un determinato territorio. · <i>Sapersi orientare nello spazio geografico attestando conoscenza degli elementi fondamentali della geografia fisica</i>: comprendere il ruolo della posizione geografica, utilizzare punti di riferimento occasionali e fissi, indicatori topologici, punti cardinali, bussola e carte anche digitali per denominare e comprendere funzioni e regole degli spazi vissuti e degli spazi geografici, riconoscere e apprezzare la diversità territoriale di paesaggi e culture. Localizzare e descrivere regioni fisiche, storiche e politiche a scala locale, nazionale e mondiale, individuando relazioni e collegamenti tra territori a scale diverse. · <i>Rappresentare e comunicare gli spazi quotidiani</i>: riconoscere funzioni, valori e criticità degli spazi dei luoghi vissuti ed esplorati da rappresentare e comunicare, utilizzando disegni, testi e rappresentazioni cartografiche semplificate.	Orientamento · Conoscere le funzioni e le regole d'uso degli spazi scolastici al fine di orientarsi con sicurezza e autonomia al proprio interno. · Descrivere percorsi e posizioni. · Orientarsi nello spazio noto utilizzando punti di riferimento personali e comunicando i percorsi verbalmente o attraverso il disegno di semplici carte soggettive. Linguaggio · Conoscere e utilizzare i concetti per descrivere i principali caratteri fisici e antropici del proprio territorio e dei paesaggi italiani. · Descrivere e rappresentare luoghi noti (gli spazi della scuola, del quartiere) attraverso disegni, descrizioni e cartografie, utilizzando operatori topologici. · Iniziare la lettura di carte geografiche con legenda alla scala locale e italiana. Paesaggio e territorio · Conoscere i principali elementi della geografia fisica italiana (fiumi, mari, monti, laghi...). · Conoscere e comprendere in modo intuitivo i concetti di paesaggio e territorio. · Identificare elementi fisici e antropici di paesaggi e territori, individuando le trasformazioni dell'ambiente dovute alle attività umane. Relazioni e dinamiche · Sviluppare il senso del luogo: fare esperienza della dimensione sociale e culturale dei luoghi e dei paesaggi, riconoscendo il legame emozionale e il proprio vissuto personale.	· Indicatori topologici · Punti di vista · Spazi e confini · Spazi pubblici e privati · Paesaggi (montagna, collina, pianura, mare) e relativi elementi fisici e antropici · Orientamento e punti di riferimento · Pianta e mappa · Reticolo e coordinate · Esecuzione e descrizione di percorsi · Riflessioni sulle esperienze personali · Attività pratiche OPERATIVE E PAGINE SPECIALI · PAROLE è FACILE

· <i>Leggere e interpretare il paesaggio</i>: partendo dalla lettura e interpretazione di rappresentazioni anche digitale, analizzare aspetti fisici (es. monti, laghi, fiumi, mari ecc.) e antropici (es. case, strade, dighe, impianti industriali ecc.) del territorio italiano, individuare elementi chiave di un territorio ed evidenziare le relazioni tra società e ambiente.	· Riconoscere il ruolo degli spazi nella vita sociale: comprendere come gli spazi influiscano sulla convivenza e sulla realizzazione di progetti individuali e collettivi. · Conoscere, comprendere e rispettare le funzioni e le norme d'uso di luoghi pubblici e scolastici per una corretta convivenza sociale. Organizzazione territoriale Riconoscere e descrivere ambienti e paesaggi caratteristici del proprio territorio e dell'Italia.	
--	---	--

COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

(Indicazioni nazionali 2025)

Conoscere le espressioni (lingua, patrimonio, tradizioni) progressivamente più ampie – locali, regionali, nazionali, europee e mondiali – della propria cultura.

Comprendere l'influenza reciproca tra culture.

Apprezzerla la diversità dei modi di comunicazione delle idee – testi scritti (stampati e digitali), teatro, cinema, danza, giochi, arte e design, musica, riti, architettura e loro forme ibride.

Maturare la consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio storico, culturale e paesaggistico.

Obiettivi generali al termine della scuola primaria

(Indicazioni nazionali 2025)

1. **Esplorare gli elementi della propria identità culturale**: riconoscere e descrivere alcuni elementi fondamentali della propria identità culturale, come la lingua, le tradizioni familiari e della comunità, nonché alcuni aspetti del patrimonio culturale del territorio nel quale si vive.
2. **Organizzare eventi personali e collettivi in sequenze temporali semplici**: collocare eventi personali e fatti storici semplici all'interno di sequenze temporali lineari, utilizzando strumenti come linee del tempo elementari.
3. **Riconoscere diverse forme di espressione culturale**: identificare e nominare diverse forme di espressione culturale, come il teatro, la musica, il cinema, la danza e semplici opere d'arte presenti nel loro contesto.
4. **Collocare nello spazio e nel tempo elementi culturali di base**: localizzare nello spazio geografico e nel tempo storico ambienti, avvenimenti, fenomeni culturali significativi e semplici opere d'arte.
5. **Esprimere creativamente la propria identità culturale**: esprimere la propria identità culturale attraverso diverse forme (linguaggio, disegno, semplici rappresentazioni), condividendola con gli altri in un clima di rispetto.
6. **Produrre semplici elaborati artistici e musicali**: esprimersi attraverso semplici attività pratiche di produzione artistica (disegno, pittura, scultura elementare) e musicale (canto, utilizzo di strumenti ritmici semplici), sperimentando diversi materiali e tecniche.

ARTE E IMMAGINE		
Competenze attese al termine della classe quinta (Indicazioni nazionali 2025)	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe seconda	Conoscenze e attività del progetto
• Espressività/Produzione. Esprimere emozioni, idee personali e creatività attraverso la creazione di elaborati (es. disegni, collage ispirati a un dipinto o a un fregio locale) e l'applicazione di tecniche semplici (es. chiaroscuro, prospettiva intuitiva), offrendo risposte personali ai compiti proposti in laboratori inclusivi che accolgano diversi stili di apprendimento, valutandone poi l'efficacia comunicativa.	Espressività/Produzione • Sperimentare tecniche di base (es. pastelli, tempera, collage). • Disegnare forme semplici, anche fantastiche, per rappresentare oggetti o storie, con tratti definiti. • Creare elaborati per coltivare la propria originalità attraverso tecniche semplici. • Assemblare o integrare negli elaborati piccoli oggetti, anche personali, per realizzare composizioni estetiche o narrative, descrittive o fantastiche.	• Uso e discriminazione di tecniche di coloritura diverse • Linee • Contorni • Primo piano e sfondo • Produzioni grafico-pittoriche e plastiche con tecniche e materiali diversi OPERATIVE E PAGINE SPECIALI <i>Quaderno di Arte e musica</i> • Scopro • Disegno e colore • Creo • Laboratori STEAM
• Comunicazione. Esprimere il proprio mondo e la propria identità attraverso un linguaggio visivo che sappia integrare forme simboliche e metaforiche, arricchito dalla conoscenza dell'arte tradizionale e contemporanea, per promuovere la consapevolezza di sé attraverso l'espressione personale.	Comunicazione • Usare colori, linee, forme e materiali per esprimere emozioni, idee personali e racconti, anche ispirandosi a immagini e registri espressivi desunti dall'arte, promuovendo così l'originalità dell'espressione personale.	• Discriminazione dei colori • Colori primari e colori secondari • Colori caldi e colori freddi • Abbinare colori e musica OPERATIVE E PAGINE SPECIALI <i>Quaderno di Arte e musica</i> • Disegno e colore
• Osservazione/Lettura. Osservare e commentare testi visivi, sia propriamente artistici sia appartenenti alla cultura visiva quotidiana (es. dipinti, video), individuandone significati di base (es. emozioni) e aspetti formali (es. equilibrio, ritmo), usando il codice comunicativo (es. colori caldi per emozioni, inquadrature per narrazione); esplorare semplici contesti delle opere (es. chi le ha create, in che periodo), collegandole al proprio vissuto attraverso riflessioni personali.	Osservazione/Lettura • Riconoscere semplici testi visivi e audiovisivi (es. dipinti, illustrazioni, cartoni animati), descrivendone gli elementi compositivi e formali principali (es. colori, forme) e il contesto di base (es. cosa rappresentano). • Analizzare un dipinto, un'illustrazione o un cartone animato per descriverne elementi, colori e forme, individuandone il contesto espressivo e narrativo.	• Lettura di immagini e illustrazioni OPERATIVE E PAGINE SPECIALI • Osservo e scopro • Osservo e racconto <i>Lecture: apertura di unità</i>

· <i>Analisi/Interpretazione/Comprensione</i>. Riconoscere il contesto storico-culturale, collegandolo al proprio vissuto, osservando opere, in particolare locali (es. un monumento o una scultura); confrontare opere artistiche di culture diverse (es. un dipinto italiano e un mandala orientale) per sviluppare il rispetto e la valorizzazione della diversità culturale, applicando semplici criteri di analisi critica; riconoscere il valore dei beni artistici e l'importanza di rispettarli, sviluppando un approccio consapevole alla loro tutela.	Analisi/Interpretazione/Comprensione · Identificare opere o oggetti artistici e artigianali del proprio ambiente o di altre culture.	· Lettura di immagini e illustrazioni OPERATIVE E PAGINE SPECIALI · Osservo e scopro - Camille Pissarro, <i>Tramonto in autunno</i> - Alfred Sisley, <i>Strada in inverno</i> - Claude Monet, <i>Covoni</i> - Vincent van Gogh, <i>Mandorlo fiorito</i> - Piet Mondrian, <i>Melo in fiore</i> - Paul Gauguin, <i>Donne di Tahiti sulla spiaggia</i>
MUSICA		
Competenze attese al termine della classe quinta (Indicazioni nazionali 2025)	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe seconda	Conoscenze e attività del progetto
· <i>Ascolto critico e interpretazione del suono: comprendere e interpretare messaggi sonori e musicali.</i>	Percezione, ascolto e analisi · Ascoltare e riconoscere suoni diversi. · Ascoltare attivamente brani musicali e riconoscerne le principali proprietà e strutture.	· Ascolto di brani musicali e canzoni - <i>Capriccio spagnolo Op. 34: 1. Alborada</i> di Nikolai Rimsky-Korsakov - <i>Notturmo N. 20 in Do diesis minore</i> di Fryderyk Chopin · Abbinare musica e colori · Abbinare musica ed emozioni OPERATIVE E PAGINE SPECIALI · Ascolto · Racconto
· <i>Ritmo, movimento ed espressione corporea</i>: coordinare movimento e ritmo in risposta alla musica.	Ritmo, movimento ed espressione corporea · Seguire il ritmo con il movimento del corpo.	· Suoni e pause · Giochi di ritmo con il corpo · Suonare con il corpo
· <i>Alfabetizzazione, creatività, produzione musicale</i>: classificare, conoscere, esplorare strumenti musicali diversi e partecipare attivamente a pratiche corali e di musica d'insieme.	Alfabetizzazione e grammatica musicale · Introdurre prime forme di rappresentazione grafica della musica (partiture grafiche, notazioni analogiche e spontanee).	· Lettura ed esecuzione di partiture con sistemi simbolici non convenzionali · App Body percussion

· <i>Sensibilità estetica, analisi critica e contesto culturale:</i> sviluppare la capacità di apprezzare la bellezza e l'espressività della musica, riconoscere le emozioni e i sentimenti espressi attraverso la musica anche in riferimento al contesto storico e culturale in cui sono inscritte e analizzare la struttura e gli elementi musicali.	Creatività, esecuzione e interpretazione · Creare semplici ritmi con voce, corpo e strumenti.	· App Body percussion
---	--	---

COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

(Indicazioni nazionali 2025)

Comprendere la necessità di una convivenza civile, pacifica e solidale per la costruzione del bene comune e agire in modo coerente.

Esprimere le proprie personali opinioni e sensibilità nel rispetto degli altri.

Rispettare le autorità istituzionali riconosciute dalla Costituzione.

Partecipare nelle forme possibili alla vita civica e sociale, grazie alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici di base.

Riconoscere e rispettare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo.

Assumere atteggiamenti rispettosi dell'ambiente e dei beni comuni sulla base dei principi di sostenibilità e salvaguardia.

Obiettivi generali al termine della scuola primaria

(Indicazioni nazionali 2025)

1. **Partecipare a discussioni in modo costruttivo:** intervenire in una discussione di gruppo rispettando i tempi e i turni di parola, ascoltando attivamente gli altri e formulando interventi pertinenti e rispettosi.
2. **Costruire relazioni positive basate sul rispetto:** esprimere rispetto nelle relazioni interpersonali, riconoscendo l'importanza dell'empatia e della gentilezza nelle interazioni.
3. **Comprendere e rispettare i diritti e i doveri propri e altrui:** riconoscere i propri diritti e doveri fondamentali e l'importanza di rispettare i diritti degli altri nel contesto sociale più vicino.
4. **Rispettare le autorità istituzionali riconosciute dalla Costituzione:** rispettare le autorità definite dalla Costituzione, che svolgono le funzioni pubbliche e governano lo Stato.
5. **Essere aperti a diverse idee e punti di vista:** ascoltare e considerare le idee e i punti di vista degli altri, anche quando diversi dai propri, sviluppando una mentalità aperta e tollerante.
6. **Rispettare le regole e i beni pubblici e privati:** comprendere l'importanza delle regole per una convivenza pacifica e impegnarsi a rispettarle, mostrando cura per gli spazi e per i beni pubblici e privati.
7. **Riconoscere e apprezzare le diversità:** conoscere e rispettare le diverse identità presenti nel proprio ambiente.

EDUCAZIONE CIVICA		
Nucleo concettuale: COSTITUZIONE		
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 1 <i>(Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica - D.M. 07-09-24)</i> Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza della appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani.		
Obiettivi di apprendimento al termine della scuola primaria <i>(Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica - D.M. 07-09-24 *)</i>	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe seconda	Conoscenze e attività del progetto
· Rispettare ogni persona, secondo il principio di uguaglianza e di non discriminazione di cui all'articolo 3 della Costituzione. · Riconoscere, evitare e contrastare forme di violenza e bullismo presenti nella comunità scolastica.	· Riconoscere il valore della pace e individuare nel quotidiano comportamenti che si ispirano a una cultura di pace.	<i>Lecture</i> · Che cos'è la pace; la bandiera della pace (pp. 70, 71)
	· Riconoscere e apprezzare il valore delle diversità.	<i>Lecture</i> · Io e gli altri: gusti e preferenze (pp. 90, 91)
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 2 <i>(Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica - D.M. 07-09-24)</i> Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana, nella partecipazione e nell'esercizio della cittadinanza attiva, a partire dalla conoscenza dell'organizzazione e delle funzioni dello Stato, dell'Unione europea, degli organismi internazionali, delle Regioni e delle Autonomie locali. Essere consapevoli dell'appartenenza ad una comunità, locale e nazionale.		
Obiettivi di apprendimento al termine della scuola primaria (*)	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe seconda	Conoscenze e attività del progetto
· Conoscere l'ubicazione della sede comunale, gli organi e i servizi principali del Comune, le principali funzioni del Sindaco e della Giunta comunale, i principali servizi pubblici del proprio territorio e le loro funzioni essenziali.	· Conoscere la funzione del sindaco o della sindaca e del municipio.	· Il/la sindaco/a

- Conoscere la storia della comunità locale, nazionale ed europea a partire dagli stemmi, dalle bandiere e dagli inni. - Conoscere il valore e il significato dell'appartenenza alla comunità nazionale. Conoscere il significato di Patria.	Effettuare una piccola ricerca per conoscere la storia di luoghi del proprio ambiente di vita (città o paese).	<i>Discipline</i> La storia di luoghi della propria città o paese (p. 35)
	Conoscere nelle linee essenziali alcuni fatti o personaggi che hanno portato all'unità d'Italia.	<i>Discipline</i> - Giuseppe Mazzini (pp. 36, 37) - Giuseppe Garibaldi e la Spedizione dei Mille (pp. 38, 39) - Camillo Cavour (pp. 42, 43)
	Conoscere la bandiera d'Italia e l'inno nazionale.	<i>Discipline</i> - La bandiera d'Italia (p. 34) - L'inno nazionale (p. 34)
Conoscere gli Organi principali dello Stato (Presidente della Repubblica, Camera dei deputati e Senato della Repubblica e loro Presidenti, Governo, Magistratura) e le funzioni essenziali.	Conoscere la differenza essenziale fra Monarchia e Repubblica.	<i>Discipline</i> Monarchia e Repubblica (pp. 40, 41)

Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 3

(Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica - D.M. 07-09-24)

Rispettare le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.

Obiettivi di apprendimento al termine della scuola primaria (*)	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe seconda	Conoscenze e attività del progetto
Conoscere ed applicare le regole vigenti in classe e nei vari ambienti della scuola (mensa, palestra, laboratori, cortili) e partecipare alla loro definizione o revisione.	Individuare le conseguenze positive e negative delle proprie azioni in rapporto con gli altri.	<i>Discipline</i> Le conseguenze delle azioni individuali nel rapporto con gli altri (p. 23)
	Riconoscere e adottare comportamenti adeguati nel gioco.	<i>Lettere</i> - Il comportamento nel gioco (p. 29) - La funzione dell'arbitro nel gioco (p. 103)
Conoscere e applicare le principali norme di circolazione stradale.	Conoscere il significato di alcuni segnali stradali.	<i>Discipline</i> Segnali stradali (pp. 66, 67)
	Conoscere le norme fondamentali per la circolazione con la bicicletta.	<i>Lettere</i> Le regole del/della ciclista (pp. 48, 49)

Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 4 <i>(Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica - D.M. 07-09-24)</i> Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico.		
Obiettivi di apprendimento al termine della scuola primaria (*)	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe seconda	Conoscenze e attività del progetto
Conoscere e attuare le principali regole per la cura della salute, della sicurezza e del benessere proprio e altrui, a casa, a scuola, nella comunità, dal punto di vista igienico-sanitario, alimentare, motorio, comportamentale.	Riconoscere le sensazioni e i bisogni personali anche a partire dai segnali che il corpo ci invia.	<i>Discipline</i> Le principali sensazioni (p. 81)
	Conoscere situazioni di rischio nella vita quotidiana.	<i>Discipline</i> I rischi connessi al gas domestico (p. 89)
Nucleo concettuale: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ		
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 5 <i>(Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica - D.M. 07-09-24)</i> Comprendere l'importanza della crescita economica e del lavoro. Conoscere le cause dello sviluppo economico e sociale in Italia ed in Europa, le diverse attività economiche. Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, del decoro urbano, degli ecosistemi e delle risorse naturali per una crescita economica rispettosa dell'ambiente e per la tutela della qualità della vita.		
Obiettivi di apprendimento al termine della scuola primaria (*)	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe seconda	Conoscenze e attività del progetto
Riconoscere, a partire dagli ecosistemi del proprio territorio, le trasformazioni ambientali ed urbane dovute alle azioni dell'uomo; mettere in atto comportamenti alla propria portata che riducano l'impatto negativo delle attività quotidiane sull'ambiente e sul decoro urbano.	Intuire le più evidenti conseguenze negative dell'intervento dell'uomo sul paesaggio.	<i>Discipline</i> Le più evidenti conseguenze negative del disboscamento e dell'eccessiva edificazione (p. 51)
	Riconoscere e mettere in atto comportamenti adeguati per rispettare i luoghi pubblici della città.	<i>Discipline e Letture</i> I comportamenti rispettosi dei luoghi pubblici della città (pp. 49, 56, 57 Discipline; p. 57 Letture)
	Riconoscere e mettere in atto scelte quotidiane che riducono l'impatto sull'ambiente.	<i>Discipline</i> - L'importanza di mangiare frutta di stagione (p. 78) <i>Letture</i> - L'impatto inquinante dei materiali per fabbricare vestiti (p. 64)

	· Individuare e attuare nella propria esperienza quotidiana comportamenti adeguati al rispetto dell'ambiente.	<i>Discipline</i> · La giornata mondiale della Terra; comportamenti quotidiani per rispettare l'ambiente (p. 83) <i>Lecture</i> · La raccolta differenziata dei rifiuti (p. 12)
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 7 <i>(Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica - D.M. 07-09-24)</i> Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali.		
Obiettivi di apprendimento al termine della scuola primaria (*)	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe seconda	Conoscenze e attività del progetto
· Riconoscere, con riferimento all'esperienza, che alcune risorse naturali (acqua, alimenti...) sono limitate e ipotizzare comportamenti di uso responsabile, mettendo in atto quelli alla propria portata.	· Riconoscere che l'acqua è un bene prezioso e una risorsa limitata, individuare e attuare comportamenti per il suo risparmio.	<i>Discipline</i> · Il risparmio dell'acqua (p. 91)
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 8 <i>(Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica - D.M. 07-09-24)</i> Maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie.		
Obiettivi di apprendimento al termine della scuola primaria (*)	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe seconda	Conoscenze e attività del progetto
· Gestire e amministrare piccole disponibilità economiche, ideando semplici piani di spesa e di risparmio, individuando alcune forme di pagamento e di accantonamento.	· Simulare la gestione del denaro nell'acquisto.	<i>Matematica</i> · Organizzare un mercatino di classe (p. 122)
· Riconoscere l'importanza e la funzione del denaro.	· Conoscere la "storia" del denaro: differenza fra baratto e scambio col denaro.	· Il denaro e il baratto

Nucleo concettuale: CITTADINANZA DIGITALE		
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 10 <i>(Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica - D.M. 07-09-24)</i> Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.		
Obiettivi di apprendimento al termine della scuola primaria (*)	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe seconda	Conoscenze e attività del progetto
· Ricercare in rete semplici informazioni, distinguendo dati veri e falsi. · Riconoscere semplici fonti di informazioni digitali.	· Comprendere che le immagini e le informazioni possono essere manipolate. · Approcciarsi all'intelligenza artificiale.	<i>Discipline</i> · Virtuale e reale (p. 93)
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 12 <i>(Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica - D.M. 07-09-24)</i> Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.		
Obiettivi di apprendimento al termine della scuola primaria (*)	Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe seconda	Conoscenze e attività del progetto
· Conoscere i rischi connessi con l'utilizzo di strumenti digitali in termini di sicurezza personale.	· Riconoscere dati sensibili che riguardano la propria identità.	<i>Discipline</i> · I dati sensibili (p. 29)

ATTIVITÀ: discussione e confronto, giochi, realizzazione di elaborati, lavoro individuale, in coppia, in gruppo

OPERATIVE E PAGINE SPECIALI: Educazione civica, Educazione finanziaria, A passeggio nella storia d'Italia

UNA STRANA MACCHINA pp. 202-203

Un inventore matto un giorno passeggiava per strada. A un tratto, così, di punto in bianco, gridò: – Idea!

Andò di corsa nel suo laboratorio. Tirò fuori dai cassetti e dagli armadi tutto quello che gli serviva: pinze, pinzette, viti, bulloni, forbici. Un pezzo alla volta, stringi di qua, avvita di là, costruì una macchina stranissima: sembrava una faccia con una bocca gigante. Per entrarci si passava da uno scivolo.

La dipinse di viola e alla fine disse: – Ecco la macchina mescola-animali!

Attaccò fuori dalla porta un cartello con su scritto: *Animali, venite a provare la macchina mescola-animali!*

I primi a provarla furono un maiale e un leone.

Il maiale disse: – Vorrei la criniera.

Il leone disse: – Vorrei le orecchie rosa.

L'inventore matto li fece scivolare dentro la macchina mescola-animali.

Alla fine del mescolamento, dalla bocca gigante uscì il leone con le orecchie rosa e il maiale con la criniera.

Si guardarono allo specchio e furono contenti.

Il giorno dopo arrivarono una gallina e un coniglio.

Scivolarono dentro la macchina. E dalla bocca gigante uscì la gallina con le orecchie da coniglio, e il coniglio con la cresta da gallina.

Poi fu la volta di un elefante e di un granchio. *Cring crang rumbla rumbla!*

Ed ecco l'elefante con le chele e il granchio con la proboscide.

La macchina continuò a mescolare molti animali, per molti giorni. E ancora oggi funziona.

Adatt. da Giuditta Campello, *Storie sul cuscino per i più piccoli*, EL edizioni

L'AVVENTURA DI DUE AMICI pp. 208-209

Gino Pesciolino abita vicino a un bosco di alghe.

A Gino quel bosco fa un po' paura.

«Chissà chi vive in mezzo a quelle alghe», pensa.

Gino ha un grande amico che è Carlo Pescetti. Gino e Carlo giocano tutto il giorno davanti al bosco di alghe.

Raccolgono conchiglie e fanno a gara a chi fa la costruzione più alta.

Oggi Gino ha trovato una conchiglia bellissima e la mette in cima alla sua torre.

Però un'onda la fa volare via e la conchiglia finisce proprio in mezzo al bosco di alghe.

«Che facciamo?» dice Carlo Pescetti. «Andiamo a riprendere la conchiglia azzurra?»

«Nel bosco scuro?» dice Gino pesciolino.

«Io ho paura!»

«Anche io avrei paura di andarci da solo», dice Carlo Pescetti. «Ma se andiamo insieme tu farai coraggio a me e io farò coraggio a te.»

Così i due amici entrano nel bosco di alghe. All'inizio sono un po' spaventati, poi piano piano scoprono che il bosco non è buio come sembrava.

Incontrano addirittura un piccolo pesce che si accende come una lampadina.

«Ciao», dice. «Non vi ho mai visto da queste parti, volete giocare con me?»

«Volentieri», rispondono Gino e Carlo.

Per un po' giocano a nascondino con il pesce luminoso, però lui si fa trovare sempre perché brilla nel buio.

Poi finalmente trovano la conchiglia di Gino e tornano indietro.

«Verrete ancora a giocare nel bosco?», chiede il piccolo pesce luminoso.

«Volentieri», risponde Gino che ora non ha più paura del bosco di alghe e ha un amico in più.

Guido Quarzo, *Tante storie di Gatti, conigli, ranocchi e...*, 2025 Il castoro, Milano

IL VIAGGIO DEL GIALLO pp. 216-217

Il pastello giallo, nella sua vita, aveva colorato girasoli gialli, spiagge gialle, pulcini gialli. Ma tutte queste cose le aveva mai viste davvero, con i suoi occhi di pastello?

No che non le aveva viste, lui che non era mai uscito dalla scuola. Poteva soltanto immaginarle.

Un giorno però fu stanco di immaginarle soltanto e volle vederle davvero. Così decise di partire.

– Io parto, fratelli, – disse agli altri pastelli.

– E dove vai? – gli chiese il rosso.

– Vado a vedere il giallo nel mondo.

– Fai attenzione, – gli disse il blu.

– Mandaci una cartolina, – fece l'arancione.

Il giallo salutò, saltò giù dalla finestra e si mise in viaggio. Vide girasoli gialli, spiagge gialle, pulcini gialli. E vide anche il giallo della luna, del granoturco, della polenta e delle mimose.

Quando tornò a casa aveva mille cose gialle da raccontare ma soprattutto era diventato così brillante, così luminoso, così giallo che più giallo non si può. E colorava che era una meraviglia.

Allora il rosso disse: – Parto anch'io! Vado a vedere il rosso del mondo!

Giuditta Campello, 365. *Una storia... E buonanotte*, Einaudi Ragazzi

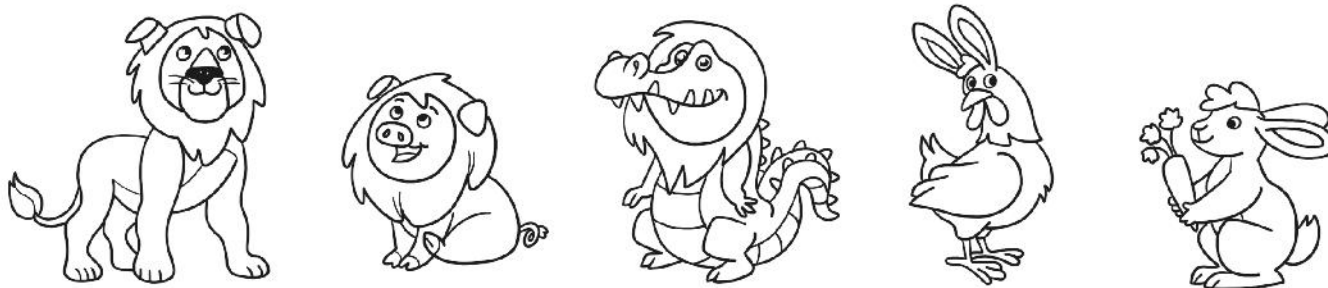
CLASSE 2^a NOME: DATA:

UNA STRANA MACCHINA

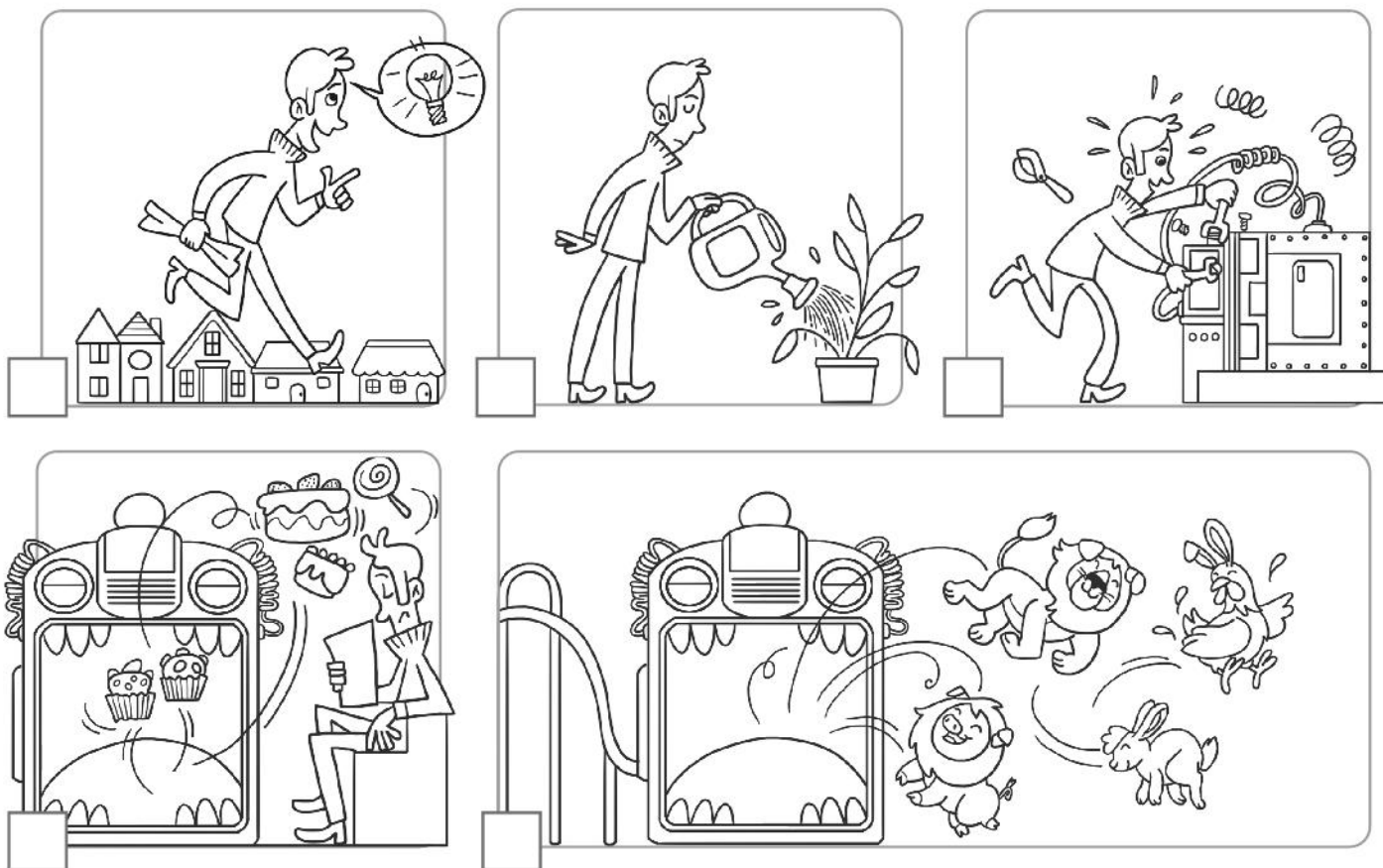
- 1** Ascolta la lettura dell'insegnante e cancella con una X l'intruso tra gli strumenti usati dall'inventore.

pinze • pinzette • scarpe • viti • bulloni • forbici

- 2** Cerchia solo gli animali descritti nel racconto. Poi colorali.



- 3** Segna con una X i due disegni che NON c'entrano con il racconto. Poi racconta la storia.



CLASSE 2^a NOME: DATA:

UNA STRANA MACCHINA

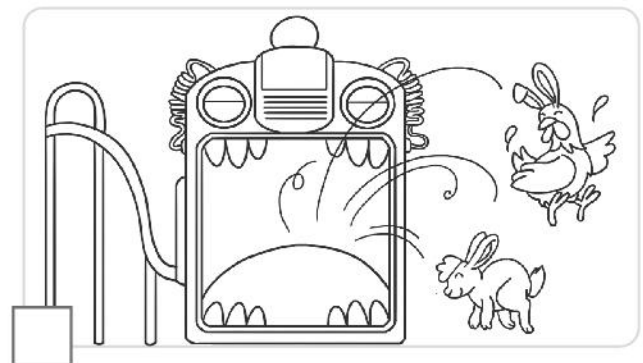
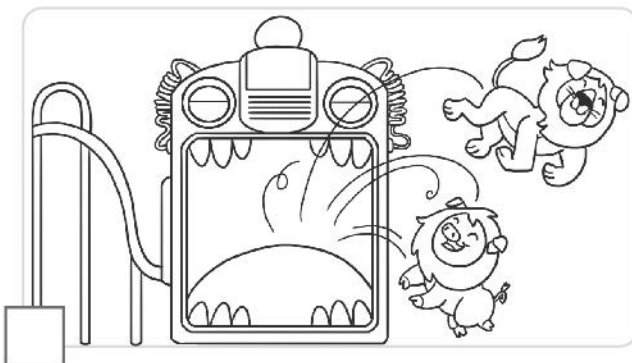
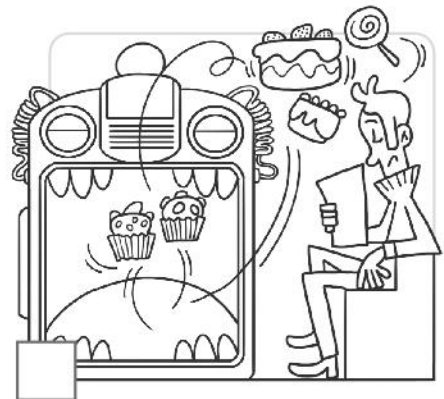
- 1** La lettura parla di una macchina mescola-animali.
Ascolta la lettura dell'insegnante e cerchia solo
gli strumenti usati dall'inventore.

pinze • scarpe • viti • forbici

- 2** Cancella con una X l'intruso tra gli animali descritti
nel racconto. Poi colorali.



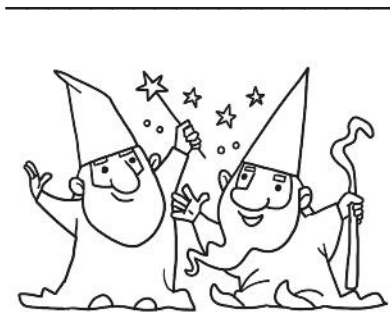
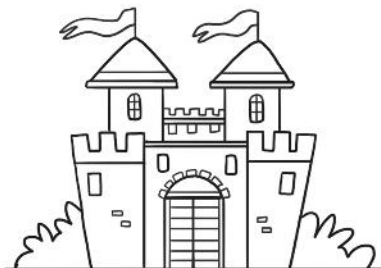
- 3** Segna con una X il disegno che non c'entra con il racconto.
Poi racconta la storia.



CLASSE 2^a NOME: DATA:

COME SI SCRIVE?

1 Osserva i disegni e scrivi le parole.



2 Per ogni coppia di parole, colora quella scritta in modo corretto.

cucina

qucina

quadro

cuadro

tenporale

temporale

3 Osserva i disegni e pronuncia i nomi. Poi completa le parole.



_____ volo



_____ rpa



_____ rpa



botti _____



ci _____



mo _____

CLASSE 2^a NOME: DATA:

COME SI SCRIVE?

1 Osserva i disegni e scrivi le parole.









2 Per ogni coppia di parole, colora quella scritta in modo corretto.

quadro

cuadro

tenporale

temporale

3 Osserva i disegni e pronuncia i nomi. Poi completa le parole.



_____ volo



botti _____



ci _____

CLASSE 2^a NOME: DATA:

ETTORE E IL PUPAZZO DI NEVE

1 Leggi il testo.

Dopo la nevicata, i bambini costruirono dei pupazzi di neve sui marciapiedi. Anche Ettore ne costruì uno. Prima fece una grande palla di neve. Sopra questa grande palla ne sistemò un'altra un po' più piccola. E sopra, ne piazzò un'altra ancora più piccola. Sulla testa del pupazzo di neve, Ettore mise un vecchio cappello a cilindro che aveva trovato nella soffitta di casa sua. Per fare il naso, usò una carota. Ma all'improvviso, dal cappello a cilindro, che era appartenuto a un mago, uscì un coniglio che si mangiò il naso del pupazzo di neve, che Ettore aveva fatto con una carota.

Pinto & Chinto, *Racconti per bambini che si addormentano subito*,
Traduzione di Lorenza Lupini, Kalandraka, 2013

2 Completa le frasi. Indica con una X.

- I bambini costruiscono i pupazzi:
☐ nei giardini. ☐ sui marciapiedi. ☐ nei parchi.
- Ettore costruisce il pupazzo:
☐ con altri bambini. ☐ da solo. ☐ con i genitori.
- Il cappello che Ettore mette sulla testa del pupazzo:
☐ lo ha comprato. ☐ gliel'ha prestato un mago.
☐ lo ha trovato in casa.
- Perché dal cappello esce un coniglio?
☐ Perché il cappello era magico.
☐ Perché il coniglio si era nascosto lì.
- Che cosa fa il coniglio?

CLASSE 2^a NOME: DATA:

ETTORE E IL PUPAZZO DI NEVE

1 Leggi il testo.

Dopo la nevicata, i bambini costruirono dei pupazzi di neve sui marciapiedi. Anche Ettore ne costruì uno. Prima fece una grande palla di neve. Sopra questa grande palla ne sistemò un'altra un po' più piccola. E sopra, ne piazzò un'altra ancora più piccola. Sulla testa del pupazzo di neve, Ettore mise un vecchio cappello a cilindro che aveva trovato nella soffitta di casa sua. Per fare il naso, usò una carota. Ma all'improvviso, dal cappello a cilindro, che era appartenuto a un mago, uscì un coniglio che si mangiò il naso del pupazzo di neve che Ettore aveva fatto con una carota.

Pinto & Chinto, *Racconti per bambini che si addormentano subito*,
Traduzione di Lorenza Lupini, Kalandraka, 2013

2 Completa le frasi. Indica con una X.

- I bambini costruiscono i pupazzi:

☐ nei giardini.
☐ sui marciapiedi.
- Il cappello che Ettore mette sulla testa del pupazzo:

☐ lo ha comprato.
☐ lo ha trovato in casa.
- Perché dal cappello esce un coniglio?

☐ Perché il cappello era appartenuto a un mago.

☐ Perché il coniglio si era nascosto lì.
- Che cosa fa il coniglio?

☐ Mangia il cappello.

☐ Mangia la carota che era il naso del pupazzo.

CLASSE 2^a NOME: DATA:

L'AVVENTURA DI DUE AMICI

1 Ascolta la storia, poi rispondi alle domande.

- Dove si svolge la storia?

☐

In un fiume.

☐

In mare.

☐

In montagna.

- Chi sono i personaggi? Elencali:

- A che cosa giocano un giorno i due protagonisti?

☐

A nascondino.

☐

A fare costruzioni di conchiglie.

☐

A esplorare il mare.

- Perché i due si avventurano nel bosco di alghe?

☐

Per cercare nuovi amici.

☐

Per giocare a nascondino.

☐

Per recuperare una conchiglia.

- Quale caratteristica particolare ha il pesciolino che incontrano nel bosco?

☐

È molto piccolo.

☐

È luminoso.

☐

È pericoloso.

- Quale altro titolo ti sembra adatto a questo racconto?

☐

Nel bosco spaventoso

☐

Un nuovo amico

☐

La lampadina

CLASSE 2^a NOME: DATA:

L'AVVENTURA DI DUE AMICI

1 Ascolta la storia, poi rispondi alle domande con una X.

- Dove si svolge la storia?

☐ In mare.
☐ In montagna.
- Quale personaggio non compare nel racconto?

☐ Carlo Pescetti
☐ Una tartaruga di mare
☐ Un pesciolino luminoso
☐ Gino Pesciolino
- A che cosa giocano un giorno i due protagonisti?

☐ A fare costruzioni di conchiglie.
☐ A esplorare il mare.
- Perché i due si avventurano nel bosco di alghe?

☐ Per giocare a nascondino.
☐ Per recuperare una conchiglia.
- Quale caratteristica particolare ha il pesciolino che incontrano nel bosco?

☐ È molto piccolo.
☐ È luminoso.
- Quale altro titolo ti sembra adatto a questo racconto?

☐ Nel bosco spaventoso
☐ Un nuovo amico

CLASSE 2^a NOME: DATA:

FRASI E IMMAGINI

1 Osserva le immagini e per ciascuna scrivi una o più frasi.









CLASSE 2^a NOME: DATA:

FRASI E IMMAGINI

1 Osserva le immagini e completa le frasi che le descrivono.



Sofia prepara _____

Leonardo _____

_____ con affetto.



Bambine e bambini _____

_____ tutti insieme.

CLASSE 2^a NOME: DATA:

IL FIORE ROSSO

1 Leggi il testo, poi completa le frasi. Indica con una X.

Manuel pattina sullo stagno ghiacciato. Fa molto freddo.

– Manuel, vieni, ho scoperto una cosa! – lo chiama Didi dalla collina.

– Che cosa può essere? Andiamo a vedere più da vicino? – dice Didi.

– Va bene, andiamo, – dice Manuel.

Quando i topini sono vicini vedono che la strana cosa rossa è un fiore.

Un fiore con questo freddo? Impossibile!

– Ma no, guarda! – dice Didi. – È un fiore di carta!

– E c'è una **botola**, qui, sotto la neve! – grida Manuel.

Manuel e Didi prendono una scala ed entrano in una tana. È la casa del toporagno, che dice: – Oh, che bello, una visita!

– Dovete sapere, – spiega il toporagno, – che quando mi sento troppo solo pianto il fiore nella neve, e così... arriva sempre qualcuno!

Erwin Moser, *Manuel e Didi. Avventure d'inverno*, Einaudi Ragazzi

- Manuel e Didi sono:

☐

bambini.

☐

topini.

- La “strana cosa rossa” è:

☐

un fiore vero.

☐

un fiore di carta.

- La casa dove vanno Manuel e Didi è:

☐

la tana di Didi.

☐

la tana del toporagno.

- Una botola è:

☐

una scala di carta.

☐

un'apertura nel terreno.

2 Perché Manuel e Didi si avvicinano alla “cosa rossa”?

CLASSE 2^a NOME: DATA:

IL FIORE ROSSO

1 Leggi il testo, poi completa. Indica con una X.

Manuel pattina sullo stagno ghiacciato. Fa molto freddo.

– Manuel, vieni, ho scoperto una cosa! – lo chiama Didi dalla collina.

– Che cosa può essere? Andiamo a vedere più da vicino? – dice Didi.

– Va bene, andiamo, – dice Manuel.

Quando i topini sono vicini vedono che la strana cosa rossa è un fiore.

Un fiore con questo freddo? Impossibile!

– Ma no, guarda! – dice Didi. – È un fiore di carta!

– E c'è una **botola**, qui, sotto la neve! – grida Manuel.

Manuel e Didi prendono una scala ed entrano in una tana.

È la casa del toporagno, che dice: – Oh, che bello, una visita!

– Dovete sapere, – spiega il toporagno, – che quando mi sento troppo solo pianto il fiore nella neve, e così...

arriva sempre qualcuno!

Erwin Moser, *Manuel e Didi. Avventure d'inverno*, Einaudi Ragazzi

- Manuel e Didi sono:

☐

bambini.

☐

topini.

- La strana cosa rossa è:

☐

un fiore vero.

☐

un fiore di carta.

- Il toporagno pianta il fiore di carta:

☐

per fare uno scherzo.

☐

perché qualcuno lo vada a trovare.

- Che cosa è una botola?

☐

Un'apertura.

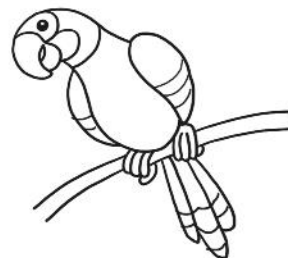
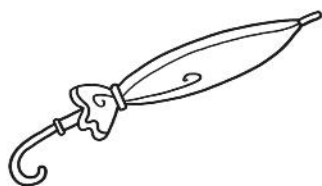
☐

Una siepe.

CLASSE 2^a NOME: DATA:

PAROLE E FRASI

1 Osserva i disegni e scrivi le parole.



2 Per ogni coppia di parole, colora quella scritta in modo corretto.

Pizza

Pizza

Bambola

Banbola

Cuaderno

Quaderno

3 Leggi le frasi e completa le parole.

- Le formi___ trasportano le bri___ole di pane.
- Preferisci le cilie___ o le aran___?
- Al parco mi piace andare sullo ___volo.

4 Scrivi una parola per ogni gruppo di lettere.

mb _____

cuo _____

gni _____

mp _____

gli _____

li _____

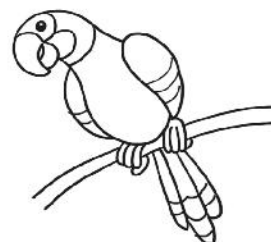
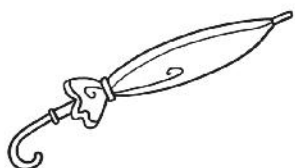
5 Leggi le frasi e correggi gli errori sul quaderno.

- Il gatto di Martina e grigio e bianco.
- Ho mangiato un arancia e un po di cioccolata.

CLASSE 2^a NOME: DATA:

PAROLE E FRASI

1 Osserva i disegni e scrivi le parole.



2 Per ogni coppia di parole, colora quella scritta in modo corretto.

Piza Pizza

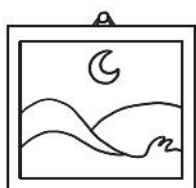
Bambola Banbola

Fazzoletto Fazzoletto

3 Leggi le frasi e completa le parole.

- Le formi_____ trasportano le bri_____ole di pane.
- Ho spedito un biglietto di au_____ri a mia cu_____na.

4 Osserva i disegni e scrivi le parole.



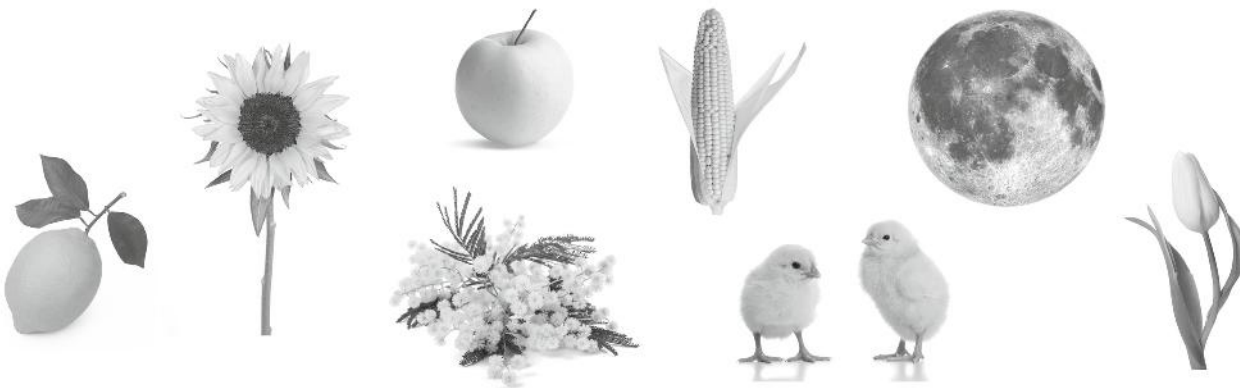
5 Leggi le frasi e colora le parole corrette.

- Il gatto di Martina ☐ e ☐ è grigio ☐ e ☐ è bianco.
- Ho mangiato ☐ lo ☐ l'arrosto con il ☐ pure ☐ purè.

CLASSE 2^a NOME: DATA:

IL VIAGGIO DEL GIALLO

- 1** Mentre l'insegnante legge, cerchia le cose che il pastello giallo vede nel suo viaggio. Attenzione agli intrusi!



- 2** Dopo l'ascolto, rispondi alle domande con una X.

- Perché il pastello giallo decide di partire?
 - ☐ Perché vuole uscire dalla scuola.
 - ☐ Perché vuole vedere ciò che ha immaginato.
 - ☐ Perché vuole diventare più luminoso.
- Quali frasi si riferiscono al pastello giallo, dopo il viaggio?

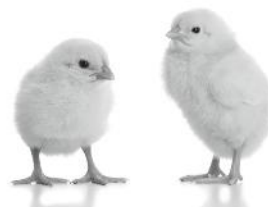
☐ È molto stanco.	☐ Ha voglia di ripartire.
☐ Ha tante cose da raccontare.	☐ Colora benissimo.
- Perché il pastello rosso decide di partire?
 - ☐ Perché vuole vedere il rosso del mondo.
 - ☐ Perché vuole avere delle cose da raccontare.
 - ☐ Perché vuole diventare giallo.

- 3** Che cosa vedrà, secondo te, il pastello rosso nel suo viaggio?
Racconta a voce.

CLASSE 2^a NOME: DATA:

IL VIAGGIO DEL GIALLO

- 1** Mentre l'insegnante legge, cerchia le cose che il pastello giallo vede nel suo viaggio. Attenzione: c'è un intruso!



- 2** Dopo l'ascolto, rispondi alle domande con una X.

- Perché il pastello giallo decide di partire?
 - ☐ Perché vuole uscire dalla scuola.
 - ☐ Perché vuole vedere le cose che ha immaginato.
- Quale frase si riferisce al pastello dopo il viaggio?
 - ☐ Ha voglia di ripartire.
 - ☐ Colora benissimo.
- Perché il pastello rosso decide di partire?
 - ☐ Perché vuole vedere il rosso del mondo.
 - ☐ Perché vuole diventare giallo.

- 3** Che cosa vedrà, secondo te, il pastello rosso nel suo viaggio? Racconta a voce.

CLASSE 2^a NOME: DATA:

CHE DIVERTIMENTO!

1 Osserva i disegni e scrivi la storia. Aiutati con le domande.



INIZIO

È un pomeriggio di pioggia. Tommi e Alice
(Dove sono? Perché si annoiano?) _____



SVOLGIMENTO

A un certo punto decidono (Di andare dove?
Che cosa trovano? Che cosa c'è dentro il baule?) _____



(Che cosa indossa Tommi? E Alice?) _____



All'improvviso (Chi arriva? Che cosa fa?
Scoppia a ridere o li rimprovera?) _____

CONCLUSIONE

La sera Tommi e Alice si addormentano e sognano _____

CLASSE 2^a NOME: DATA:

CHE DIVERTIMENTO!

1 Osserva i disegni e completa la storia.



INIZIO

È un pomeriggio di pioggia. Tommi e Alice sono _____

Si annoiano perché fuori _____



SVOLGIMENTO

A un certo punto decidono di salire _____

Qui trovano un _____:
dentro trovano _____



Tommi indossa _____

Alice invece _____



All'improvviso _____

Appena li vede scoppia a _____

CONCLUSIONE

La sera Tommi e Alice si addormentano e sognano i personaggi interpretati in soffitta.

CLASSE 2^a NOME: DATA:

LA TROTA, L'ANELLO E IL PESCATORE

1 Leggi il testo.

Un giovane pescatore se ne stava sulla riva di un laghetto ad aspettare. A un certo punto qualcosa **abboccò**. Che cosa? Una gigantesca trota argentata, che, sorpresa delle sorprese, si mise a parlare:

– Lasciami andare, buon pescatore. Lasciami vivere e ti ricompenserò.

Il pescatore non credeva proprio che la trota lo avrebbe ricompensato, ma fu mosso da compassione e la ributtò nel lago.

Poco tempo dopo accadde che la principessa perse nel laghetto il suo anello preferito.

– Chi saprà ritrovarlo sarà mio sposo e principe del regno, – disse.

E tutti i giovanotti si tuffarono nel laghetto alla ricerca dell'anello.

Anche il nostro pescatore stava per tuffarsi, quando all'improvviso sbucò dalle acque la trota con in bocca qualcosa di luccicante.

– L'anello! – gridò il giovane. – Evviva! Grazie grazie!

– Ti avevo detto che ti avrei ricompensato, – disse la trota e scomparve tra le acque del laghetto.

Finì che il giovane sposò la principessa, diventò principe e fece del laghetto una riserva naturale.

Giuditta Campello, 365. *Una storia... e buonanotte*, Einaudi Ragazzi

2 Rispondi alle domande con una X.

- Dove si trova il pescatore all'inizio del racconto?

☐

A casa sua.

☐

Sulla riva di un laghetto.

☐

In una riserva naturale.

CLASSE 2ª NOME: DATA:

- Perché il pescatore ributta la trota in acqua?

- ☐ Perché è troppo grossa.
- ☐ Perché vuole essere ricompensato.
- ☐ Perché ha compassione per lei.

- Perché la trota dà l'anello al pescatore?

- ☐ Perché gli era caduto nell'acqua.
- ☐ Perché vuole sposarlo.
- ☐ Perché le aveva salvato la vita.

- Abboccare significa:

- ☐ aggredire.
- ☐ prendere con la bocca.

3 Numera i disegni secondo l'ordine dei fatti.



CLASSE 2^a NOME: DATA:

LA TROTA, L'ANELLO E IL PESCATORE

1 Leggi il testo.

A un certo punto qualcosa **abboccò**. Che cosa?

Una gigantesca trota argentata, che, sorpresa delle sorprese, si mise a parlare: – Lasciami andare, buon pescatore. Lasciami vivere e ti ricompenserò. Il pescatore non credeva proprio che la trota lo avrebbe ricompensato, ma fu mosso da compassione e la ributtò nel lago.

Poco tempo dopo accadde che la principessa perse nel laghetto il suo anello preferito.

– Chi saprà ritrovarlo sarà mio sposo e principe del regno, – disse. E tutti i giovanotti si tuffarono nel laghetto alla ricerca dell'anello.

Anche il nostro pescatore stava per tuffarsi, quando all'improvviso sbucò dalle acque la trota con in bocca qualcosa di luccicante.

– L'anello! – gridò il giovane. – Evviva! Grazie grazie!

– Ti avevo detto che ti avrei ricompensato, – disse la trota e scomparve tra le acque del laghetto.

Finì che il giovane sposò la principessa, diventò principe e fece del laghetto una riserva naturale.

Giuditta Campello, 365. *Una storia... e buonanotte*, Einaudi Ragazzi

CLASSE 2^a NOME: DATA:

2 Numera i disegni secondo l'ordine dei fatti.



3 Rispondi alle domande con una X.

- Dove si trova il pescatore all'inizio del racconto?

☐

A casa sua.

☐

Sulla riva di un laghetto.

- Perché il pescatore ributta la trota in acqua?

☐

Perché vuole essere ricompensato.

☐

Perché ha compassione di lei.

- Perché la trota dà l'anello al pescatore?

☐

Perché vuole sposarlo.

☐

Perché le aveva salvato la vita.

- Abboccare significa:

☐

aggredire.

☐

prendere con la bocca.

CLASSE 2^a NOME: DATA:

SCRIVERE SENZA ERRORI

1 Dividi in sillabe queste parole con una /.

anatra • pastello • bagnino • cancello • annacquare

2 Segna l'accento sulle parole che lo richiedono.

Ho chiesto al papa se può giocare con me e lui ha risposto di sì.

3 Riscrivi la frase con gli apostrofi necessari.

Lo aereo ha una ora di ritardo.

4 Scegli e scrivi i suoni giusti.

ho / o

• Vuoi la mela ____ la pera? • Ieri ____ comprato un libro.

ha / a

• Sara ____ tre anni. • Oggi vado ____ casa dei nonni.

5 Sottolinea in rosso i verbi, in blu i nomi, in giallo gli articoli e in verde gli aggettivi.

Un grosso cane rincorre una farfalla colorata.

6 Cerchia il verbo al tempo giusto e indica il tempo:
passato, presente o futuro.

• Lunedì prossimo **ho iniziato** / **inizierò** il corso di nuoto. _____

• Ora **mangio** / **ho mangiato** una mela. _____



7 Scegli una frase dell'esercizio 6 e riscrivila cambiando il tempo del verbo.

CLASSE 2^a NOME: DATA:

SCRIVERE SENZA ERRORI

1 Dividi in sillabe queste parole.

anatra • pasta • acqua • pallone

2 Segna l'accento sulle parole che lo richiedono.

Ho chiesto al papa se puo giocare con me.

3 Riscrivi la frase con gli apostrofi necessari.

Lo aereo ha una ora di ritardo.

4 Completa le frasi con le parole giuste.

ho / o

Vuoi la mela — la pera?

Ieri — comprato un libro.

5 In questa frase sottolinea in blu i nomi e in giallo gli articoli.

Lo zio ha preparato una torta.

6 In questa frase sottolinea in verde il verbo e in giallo l'aggettivo.

Una farfalla colorata vola.

7 Cerchia il verbo al tempo giusto.

• Ora **mangio / ho mangiato** una mela.

• Ieri **sono andata / vado** al compleanno di Lisa.

CLASSE 2^a NOME: DATA:

I NUMERI FINO A 20

- 1** Fai una / su una decina di cannuce, completa e scrivi il numero in lettere.



___ da ___ u = ___

10 + ___ = ___

quin_____



___ da ___ u = ___

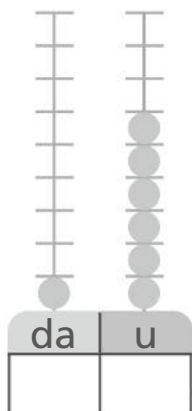
___ + ___ = ___



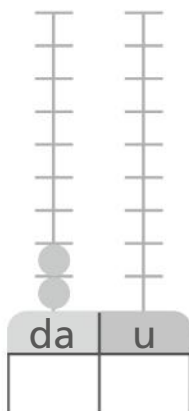
___ da ___ u = ___

___ + ___ = ___

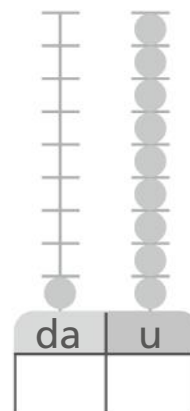
- 2** Osserva le palline e registra sull'abaco. Poi scrivi il numero in lettere.



da u



da u



da u

- 3** Indica con una X se le uguaglianze sono vere (V) o false (F).

1 da 7 u = 17 ☐ V ☐ F

2 da = 2 ☐ V ☐ F

8 u 1 da = 18 ☐ V ☐ F

9 u = 9 ☐ V ☐ F

1 da 4 u = 14 ☐ V ☐ F

1 da 2 u = 3 ☐ V ☐ F

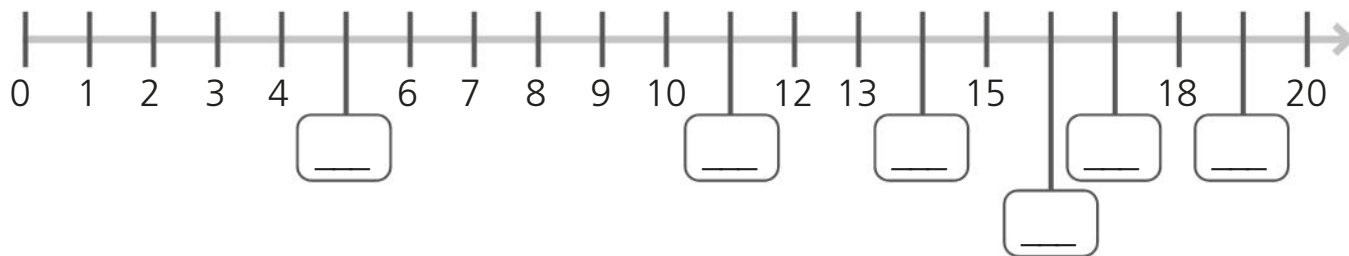
1 u = 10 ☐ V ☐ F

0 u 2 da = 20 ☐ V ☐ F

3 u = 30 ☐ V ☐ F

5 u 1 da = 15 ☐ V ☐ F

CLASSE 2^a NOME: DATA:

4 Scrivi sulla linea i numeri mancanti.

5 Scrivi il numero che precede e il numero che segue.

12	6	18	14
1	19	5	11

6 Completa con $>$, $<$ o $=$.

8 5	14 7	18 14	20 20
20 2	6 9	15 19	16 17
12 16	10 15	0 10	19 13
17 17	11 1	13 3	8 8

7 Indica con una X se i confronti sono veri (V) o falsi (F).

7 > 17	☐ V ☐ F	15 < 16	☐ V ☐ F	19 > 9	☐ V ☐ F
11 < 8	☐ V ☐ F	20 < 10	☐ V ☐ F	12 < 15	☐ V ☐ F

8 Riscrivi ogni gruppo di numeri secondo le indicazioni:

• dal minore al maggiore.

13	5	0	16	20	14

• dal maggiore al minore.

4	17	2	15	19	12

CLASSE 2^a NOME: DATA:

ADDIZIONE E SOTTRAZIONE

- 1** Leggi e se vuoi illustra il problema sul quaderno.
Poi esegui l'operazione e rispondi.

- La mamma ha comprato 12 succhi di frutta.
I suoi bambini ne bevono subito 3.
Quanti succhi rimangono?

Operazione: _____

Risposta: _____

- Sulla cattedra c'erano 11 quaderni. Il maestro ne ha posati altri 7.
Quanti quaderni ci sono ora sulla cattedra?

Operazione: _____

Risposta: _____

- 2** Calcola.

$7 + 2 = \underline{\quad}$

$8 - 4 = \underline{\quad}$

$18 - 7 = \underline{\quad}$

$9 + 4 = \underline{\quad}$

$6 - 0 = \underline{\quad}$

$20 - 5 = \underline{\quad}$

$3 + 0 = \underline{\quad}$

$9 - 3 = \underline{\quad}$

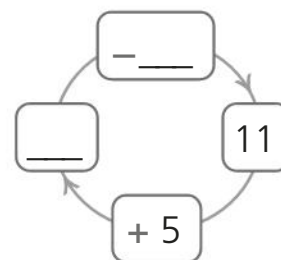
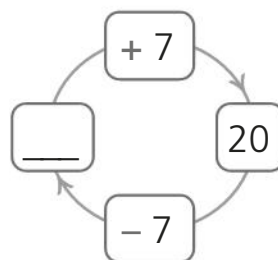
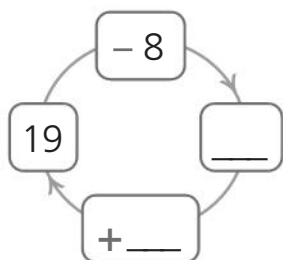
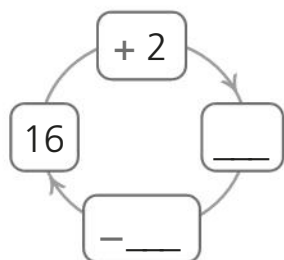
$14 + 2 = \underline{\quad}$

$8 + 8 = \underline{\quad}$

$7 - 7 = \underline{\quad}$

$10 + 9 = \underline{\quad}$

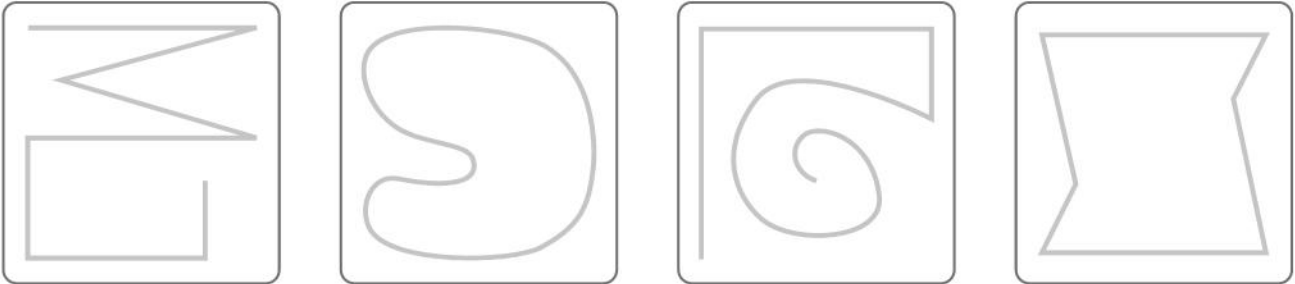
- 3** Completa gli schemi.



CLASSE 2^a NOME: DATA:

FORME E MISURE

- 1** Ripassa di rosso le linee chiuse e di blu le linee aperte. Per ogni linea chiusa, colora di giallo la regione interna e di verde la regione esterna.

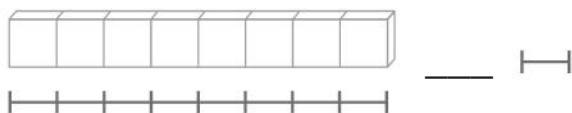
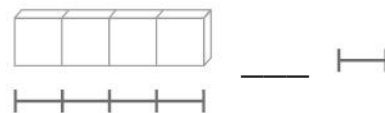
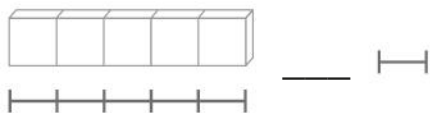


- 2** Scrivi il nome di ogni figura. Scegli tra: quadrato, rettangolo, triangolo, cerchio. Poi indica le coordinate.

4				
3				
2				
1				
	A	B	C	D

→ _____ (____, ____)
 → _____ (____, ____)
 → _____ (____, ____)
 → _____ (____, ____)

- 3** Scrivi quanti è lunga ogni barra di mattoncini. Poi colora di giallo la barra più lunga e di verde quella più corta. Infine rispondi.



- Quanti di differenza ci sono tra la barra più lunga e quella più corta?

CLASSE 2^a NOME: DATA:

I NUMERI FINO A 99

- 1** Scrivi il numero in cifre. Poi in ciascun numero cerchia la cifra delle decine.

Trentacinque = ____ | Settantaquattro = ____ | Quarantasei = ____
 Ottantuno = ____ | Novantotto = ____ | Sessantuno = ____

- 2** Scrivi il numero precedente (P) e il successivo (S).

P		S
	70	
	26	

P		S
	90	
	72	

P		S
	79	
	58	

- 3** Scrivi i numeri formati da:

7 da 5 u = ____ | 6 u 7 da = ____ | 5 da 3 u = ____
 4 u 8 da = ____ | 20 u 4 da = ____ | 18 u 5 da = ____

- 4** Completa con <, > o con un numero adatto.

78 ____ 87 | 49 ____ 70 | 97 < ____ | 97 ____ 79

- 5** Scrivi sulla linea i numeri che mancano.



CLASSE 2^a NOME: DATA:

I NUMERI FINO A 99

- 1** Scrivi il numero in cifre. Poi in ciascun numero cerchia la cifra delle decine.

Trentacinque = ____ | Settantaquattro = ____ | Quarantasei = ____

- 2** Scrivi il numero precedente (che viene prima) e il successivo (che viene dopo).

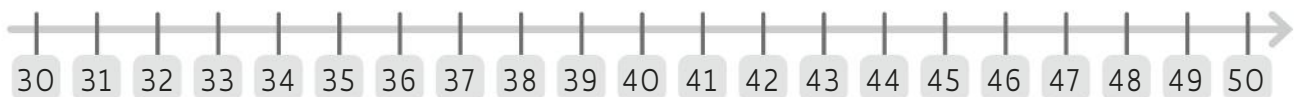
P		S
	26	

P		S
	58	

P		S
	30	

- 3** Scrivi i numeri: aiutati con la linea dei numeri.

4 da 3 u = ____ | 3 da 7 u = ____ | 5 u 0 da = ____



- 4** Completa con < o >: aiutati con la linea dei numeri.

50 ____ 45 | 39 ____ 42 | 34 ____ 43

- 5** Scrivi in ordine crescente:

38 • 62 • 25 • 56 • 8

CLASSE 2^a NOME: DATA:

OPERAZIONI

1 Scrivi in colonna e calcola.

$46 + 52 =$

$54 + 39 =$

$$36 + 6 + 45 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$89 - 45 =$$

$72 - 37 =$

$$69 - 43 =$$

2 Calcola a mente, poi spiega all'insegnante quali strategie hai usato.

$28 + 6 = \underline{\quad}$

$35 + 8 = \underline{\quad}$

$35 - 8 = \underline{\quad}$

$40 - 10 = \underline{\quad}$

3 Completa, poi spiega all'insegnante come hai calcolato.

_____ - 5 = 30

 + 10 = 20

_____ - 8 = 10

$43 + \underline{\quad} = 50$

4 Indica con una X il giusto completamento della frase.

Aggiungere 10 a un numero e poi togliere 1 è come:

aggiungere 11

☐ aggiungere 9

 togliere 9

CLASSE 2^a NOME: DATA:

OPERAZIONI

1 Calcola in colonna.

$46 + 32 = \underline{\hspace{2cm}}$

da	u	
4	6	+
3	2	=

$14 + 39 = \underline{\hspace{2cm}}$

da	u	
1	4	+
3	9	=

$69 - 45 = \underline{\hspace{2cm}}$

da	u	
6	9	-
4	5	=

$55 - 37 = \underline{\hspace{2cm}}$

da	u	
5	5	-
3	7	=

2 Calcola a mente, poi spiega all'insegnante quali strategie hai usato.

$17 + 6 = \underline{\hspace{2cm}} \quad | \quad 25 + 8 = \underline{\hspace{2cm}} \quad | \quad 13 - 6 = \underline{\hspace{2cm}} \quad | \quad 22 - 7 = \underline{\hspace{2cm}}$

3 Completa. Poi spiega all'insegnante come hai calcolato.

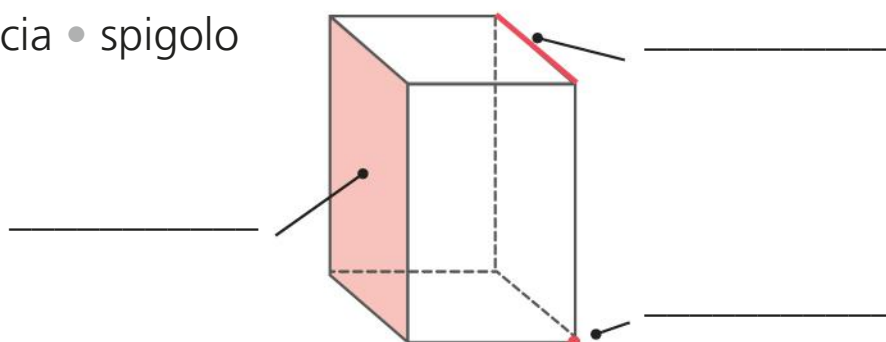
$16 + \underline{\hspace{2cm}} = 22 \quad | \quad 43 + \underline{\hspace{2cm}} = 50 \quad | \quad 35 - \underline{\hspace{2cm}} = 30 \quad | \quad 46 - \underline{\hspace{2cm}} = 39$

CLASSE 2^a NOME: DATA:

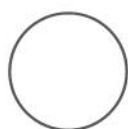
FIGURE SOLIDE E PIANE

1 Osserva il poliedro e scrivi al posto giusto i seguenti nomi:

vertice • faccia • spigolo



2 Osserva le figure e rispondi.



• Che tipo di linea è?

• Scrivi il nome della figura piana:



• Che tipo di linea è?

• Scrivi il nome della figura piana:



• Che tipo di linea è?

• Scrivi il nome della figura piana:

3 Quante facce ha questo pezzo delle costruzioni?
Indica con una X.

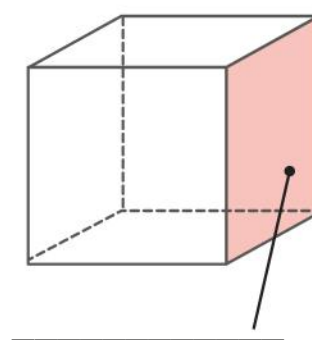
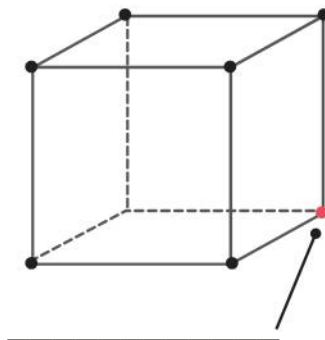
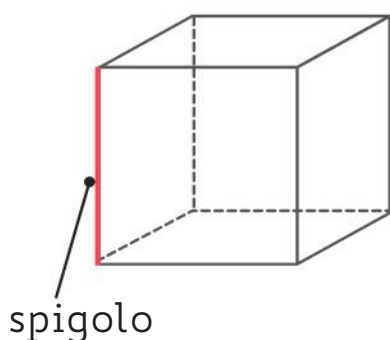


- ☐ Quattro
☐ Due
☐ Cinque

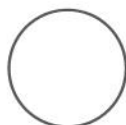
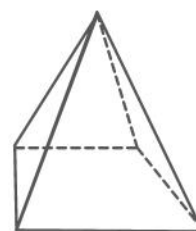
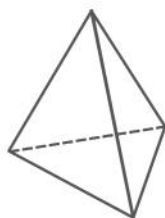
FIGURE SOLIDE E PIANE

1 Osserva il poliedro e scrivi cosa indicano le frecce.

vertice • faccia • spigolo



2 Collega ogni solido alla sua impronta. Poi osserva le impronte e descrivi le linee: indica con una X.



La figura è delimitata da una:

- ☐ linea spezzata.
☐ linea curva.

La figura è delimitata da una:

- ☐ linea spezzata.
☐ linea curva.

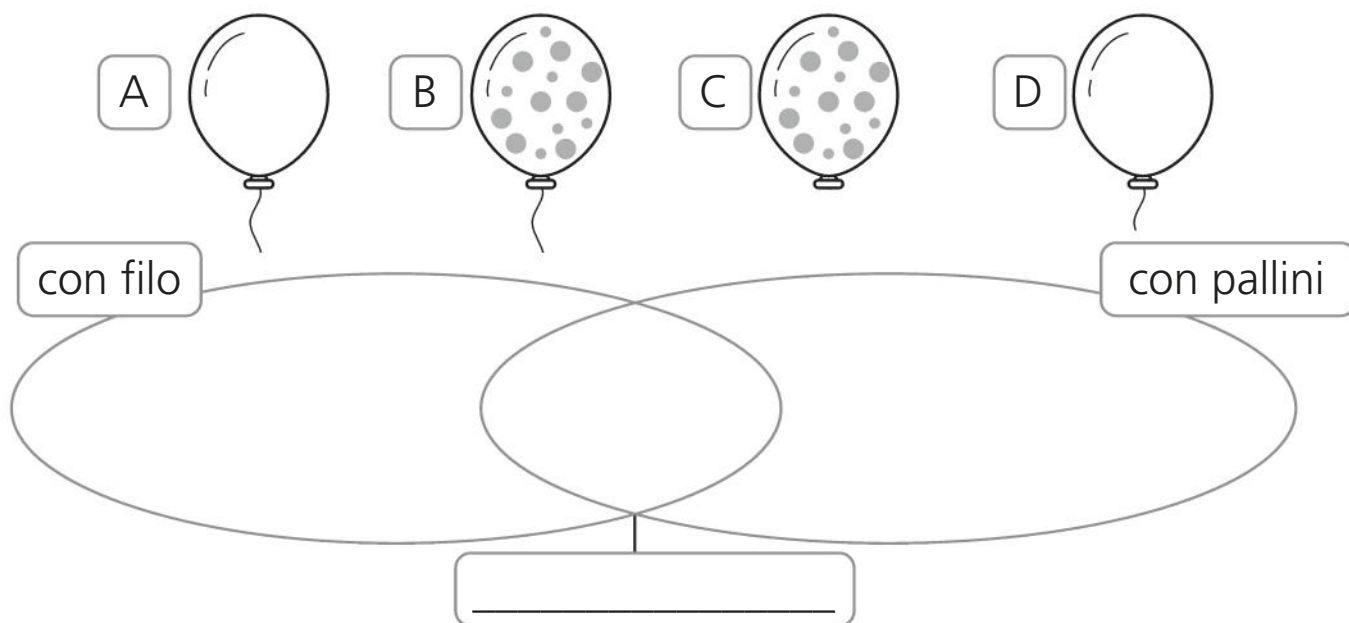
La figura è delimitata da una:

- ☐ linea spezzata.
☐ linea curva.

CLASSE 2^a NOME: DATA:

RAPPRESENTAZIONI E PROBLEMI

- 1** Scrivi il nome dell'insieme intersezione, poi inserisci al posto giusto la lettera corrispondente a ogni palloncino.



- 2** Leggi e completa.

Alla maestra Lisa servono 38 fotocopie.

Ne ha già fatte 16. Quante fotocopie deve ancora fare?

38: _____ 16: _____

Operazione: _____

Risposta: _____



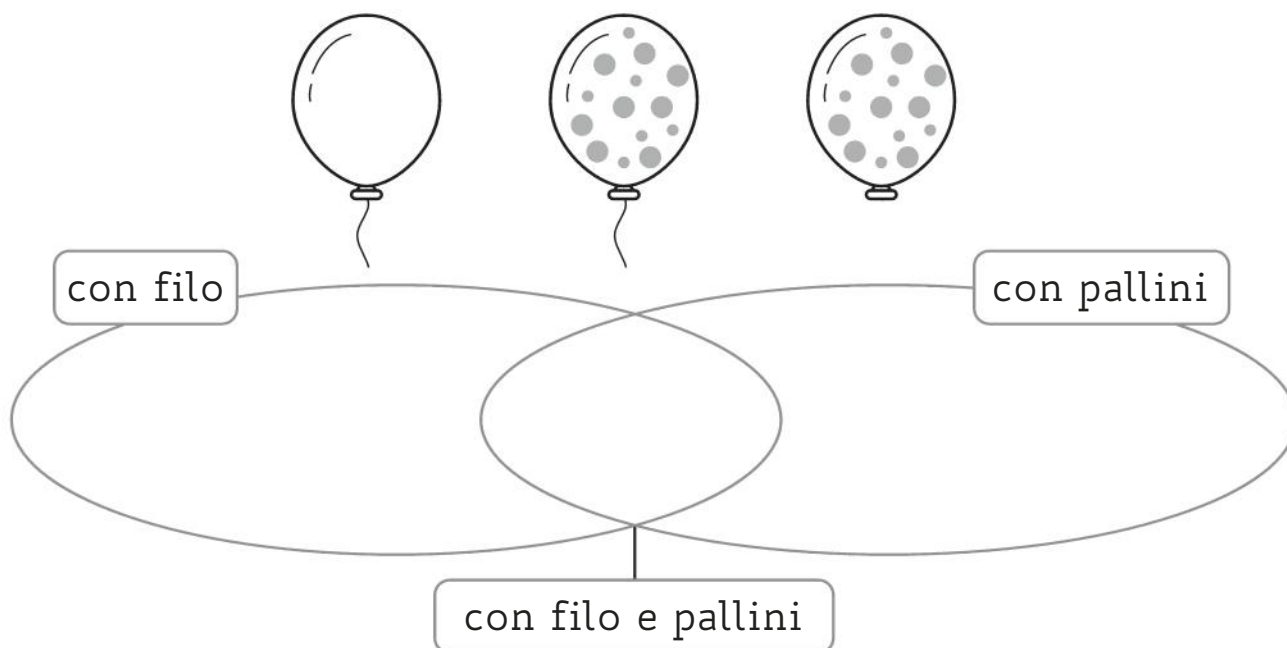
- 3** Due di questi numeri completano correttamente il testo:
4 • 10 • 14. Scrivili al posto giusto.

Il pasticciere ha preparato ____ torte. Ha venduto ____ torte.
Ora sono rimaste 4 torte.

CLASSE 2^a NOME: DATA:

RAPPRESENTAZIONI E PROBLEMI

1 Collega i palloncini al posto giusto.



2 Osserva il disegno e completa il testo del problema con i numeri giusti. Poi scrivi l'operazione e la risposta.

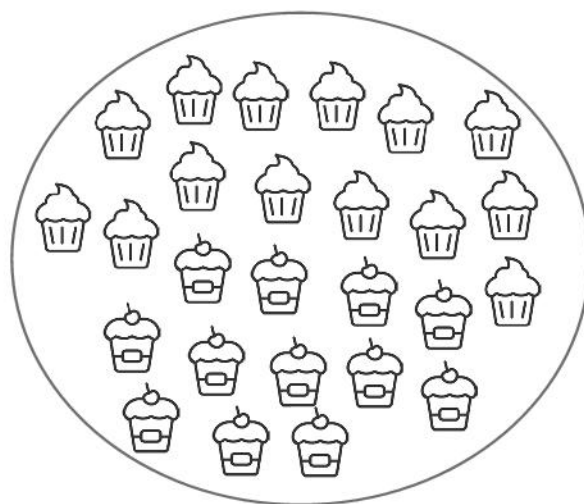
Per la festa ho comprato ____ pasticcini,
 ____ hanno la ciliegina.

Gli invitati hanno mangiato tutti
 i pasticcini senza ciliegina.

- Quanti pasticcini rimangono?

Operazione: _____

Risposta: _____



CLASSE 2^a NOME: DATA:

MISURE E DATI

1 Con il righello misura la lunghezza di queste linee.



2 Leggi che cosa dice la freccia, disegna le frecce e scrivi il numero che manca. Poi completa la tabella.

è il precedente di...

Numero	Relazione	Numero

3 Completa la tabella, poi inserisci al posto giusto i nomi dei bambini e delle bambine.

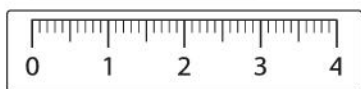
Ada • Marta • Zeno • Irene • Enea • Tito

Nomi	
Inizia con vocale	Non _____
_____	_____
_____	_____

CLASSE 2^a NOME: DATA:

MISURE E DATI

1 Con il righello misura la lunghezza di queste linee.



2 Leggi che cosa dice la freccia e disegna le frecce.
Poi completa.

è il precedente di...
→

11	↘	28
27		46
30	→	12
45		31

Numero	Relazione	Numero
11	è il precedente di	12

3 Inserisci al posto giusto nella tabella i nomi dei bambini e delle bambine.

Ada • Marta • Zeno • Irene • Enea • Tito

Nomi	
Inizia con vocale	Non inizia con vocale
_____	_____
_____	_____

CLASSE 2^a NOME: DATA:

I NUMERI FINO A 999

- 1** Scrivi in cifre. Poi cerchia di rosso i numeri in cui la cifra 8 indica le centinaia e di blu i numeri in cui la cifra 8 indica le decine.

ottantacinque

ventotto

cinquecentotto

ottocentoventi

ottocento

seicentoottantuno

- 2** Componi i numeri, poi inserisci nei riquadri < o >.

1 h 5 da 2 u

2 h 5 da 1 u

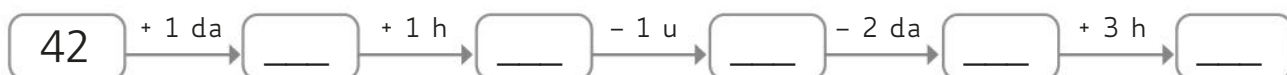
_____ _____

2 h 7 da

2 da 7 u

_____ _____

- 3** Completa.



- 4** Scrivi in ordine crescente.

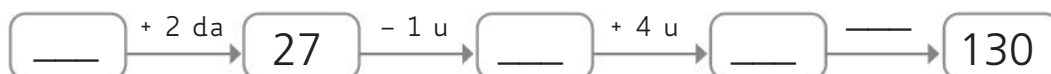
58 • 132 • 9 • 67 • 81 • 160

- 5** Scrivi in ordine decrescente.

123 • 56 • 102 • 75 • 83 • 64



- 6** Completa: scrivi nei riquadri i numeri che mancano e l'operazione giusta sopra la freccia.



CLASSE 2^a NOME: DATA:

I NUMERI FINO A 999

1 Collega i numeri uguali: sono scritti in parole e in cifre.

ottantacinque

(85) (320)

trecentoventi

ventotto

(28) (76)

settantasei

duecentootto

(310) (208)

trecentodieci

2 Segui le istruzioni.

 Cerchia la cifra
delle unità.

27 • 157 • 38 • 5

 Cerchia la cifra
delle decine.

46 • 239 • 48 • 8

 Cerchia la cifra
delle centinaia.

354 • 272 • 36

3 Completa.

 320 $\xrightarrow{+ 1 \text{ da}}$ $\xrightarrow{+ 1 \text{ u}}$ $\xrightarrow{+ 1 \text{ h}}$ $\xrightarrow{- 2 \text{ u}}$ $\xrightarrow{- 2 \text{ h}}$

4 Completa con > o <.

 86 68

 110 99

 34 29

 95 101

 132 127

 103 130

 64 93

 142 124

5 Ordina dal minore
al maggiore.

58 • 132 • 9 • 81 • 160

6 Ordina dal maggiore
al minore.

123 • 56 • 102 • 75 • 83

CLASSE 2^a NOME: DATA:

OPERAZIONI

1 Scrivi in colonna e calcola.

$47 + 29 = \underline{\quad}$ $35 + 63 + 7 = \underline{\quad}$ $74 - 27 = \underline{\quad}$ $82 - 56 = \underline{\quad}$

27 x 3 = ____ 14 x 7 = ____ 18 x 5 = ____ 48 x 2 = ____

2 Calcola.

$48 : 6 = \underline{\quad}$	$42 : 7 = \underline{\quad}$	$35 : 5 = \underline{\quad}$	$81 : 9 = \underline{\quad}$
------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------

3 Calcola a mente, poi spiega all'insegnante quali strategie hai usato.

$43 + 7 = \underline{\quad}$	$74 - 8 = \underline{\quad}$	$\underline{\quad} \times 6 = 42$	$\underline{\quad} : 2 = 5$
------------------------------	------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------

4 Questo schieramento può rappresentare 2 moltiplicazioni, ma anche 2 divisioni. Scrivile.

_____ X _____ = _____

_____ X _____ = _____

$$15 : \underline{\hspace{1cm}} = \underline{\hspace{1cm}}$$

_____ : _____ = _____

CLASSE 2^a NOME: DATA:

OPERAZIONI

1 Scrivi in colonna e calcola.

$47 + 29 = \text{---}$

da	u	
4	7	+
2	9	=

$35 + 63 + 7 = \text{---}$

h	da	u	
			+
			+
			=

$78 - 23 = \text{---}$

da	u	
7	8	-
2	3	=

$82 - 56 = \text{---}$

da	u	
8	2	-
5	6	=

$23 \times 3 = \text{---}$

h	da	u	
	2	3	x
		3	=

$14 \times 7 = \text{---}$

da	u	
		x
		=

2 Calcola a mente.

$43 + 7 = \text{---}$

$36 + 6 = \text{---}$

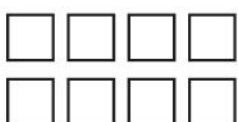
$35 + 20 = \text{---}$

$42 - 5 = \text{---}$

$74 - 8 = \text{---}$

$48 - 10 = \text{---}$

3 Raggruppa ed esegui la divisione.



$8 : 2 = \text{---}$



$6 : 3 = \text{---}$

CLASSE 2^a NOME: DATA:

PROBLEMI

1 Leggi e completa l'ideogramma per rappresentare i dati.

La tabella riporta il numero di alunni per classe della scuola Gianni Rodari.

Classi	Prime	Seconde	Terze	Quarte	Quinte
N. alunni	48	42	36	42	30

Legenda: 😊 = 2 alunni

Classi Prime	
Classi Seconde	
Classi Terze	
Classi Quarte	
Classi Quinte	

2 Leggi e completa: se vuoi rappresenta il problema su un foglio.

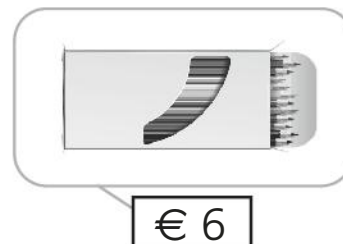
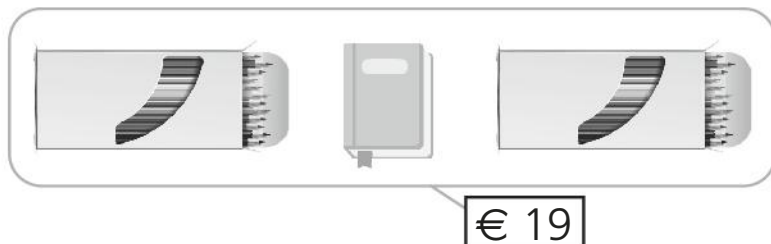
Calcola quante bottiglie d'acqua ci sono in uno scaffale che contiene 9 confezioni da 6 bottiglie ciascuna.

Operazione: _____

Risposta: _____



Quanto costa il libro? _____ Spiega il tuo ragionamento.



CLASSE 2^a NOME: DATA:

PROBLEMI

- 1** Leggi e completa l'ideogramma con i dati raccolti.
Fai attenzione a quanto vale una faccina.

La tabella riporta il numero di alunni che partecipano ai laboratori della scuola.

Laboratori	Teatro	Scacchi	Musica	Robotica
N. alunni	18	12	22	16

Legenda: 😊 = 2 alunni

Teatro	😊 😊 😊 😊 😊 😊 😊 😊 😊
Scacchi	
Musica	
Robotica	

- 2** Leggi, osserva il disegno e rispondi. Se vuoi, puoi aiutarti disegnando la situazione sul quaderno.

Calcola quanti formaggini ci sono in 4 scatole da 5 formaggini ciascuna.

Operazione: _____

Risposta: _____



- 3** Rappresenta il problema sul quaderno con un disegno: distribuisce le biglie nei sacchetti. Poi completa.

Teo vuole mettere 15 biglie in parti uguali dentro 3 sacchetti. Quanti sacchetti riempie?

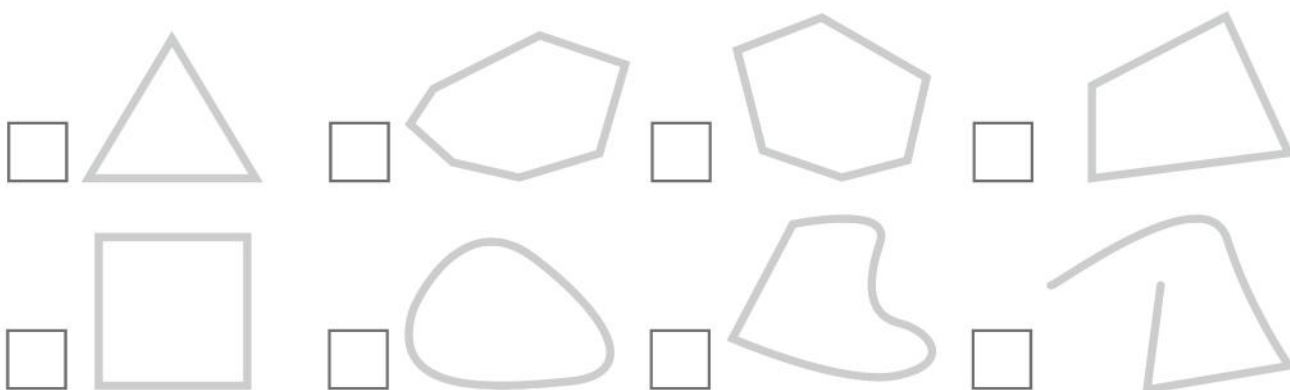
Operazione: _____

Risposta: _____

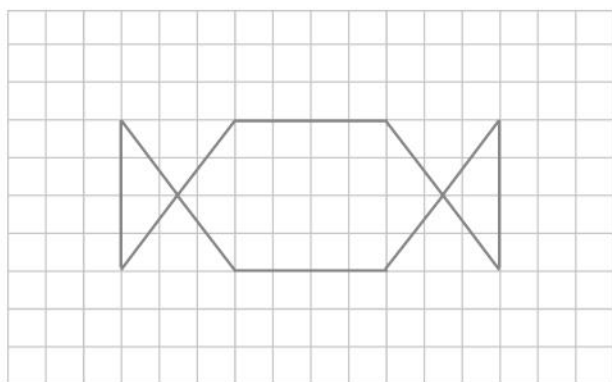
CLASSE 2^a NOME: DATA:

POLIGONI E SIMMETRIE

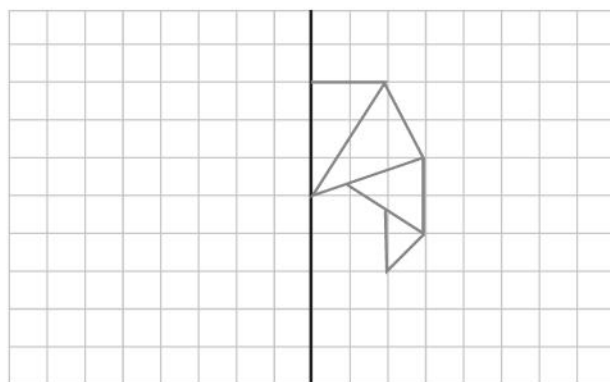
1 Individua i poligoni: indicali con una X.



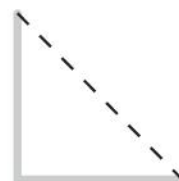
2 Quanti assi di simmetria ha questa figura? Tracciali.



3 Completa in modo simmetrico rispetto all'asse.



4 Lucia ha piegato un foglio lungo la linea tratteggiata. Ecco ciò che ha ottenuto.



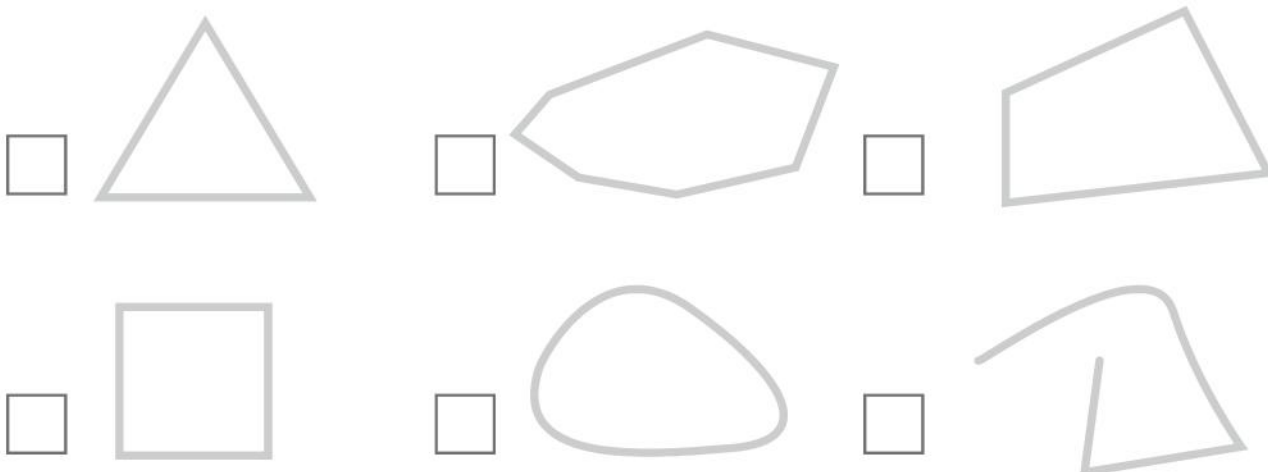
Che forma aveva inizialmente il foglio che Lucia ha piegato? Indica con una X.



CLASSE 2^a NOME: DATA:

POLIGONI E SIMMETRIE

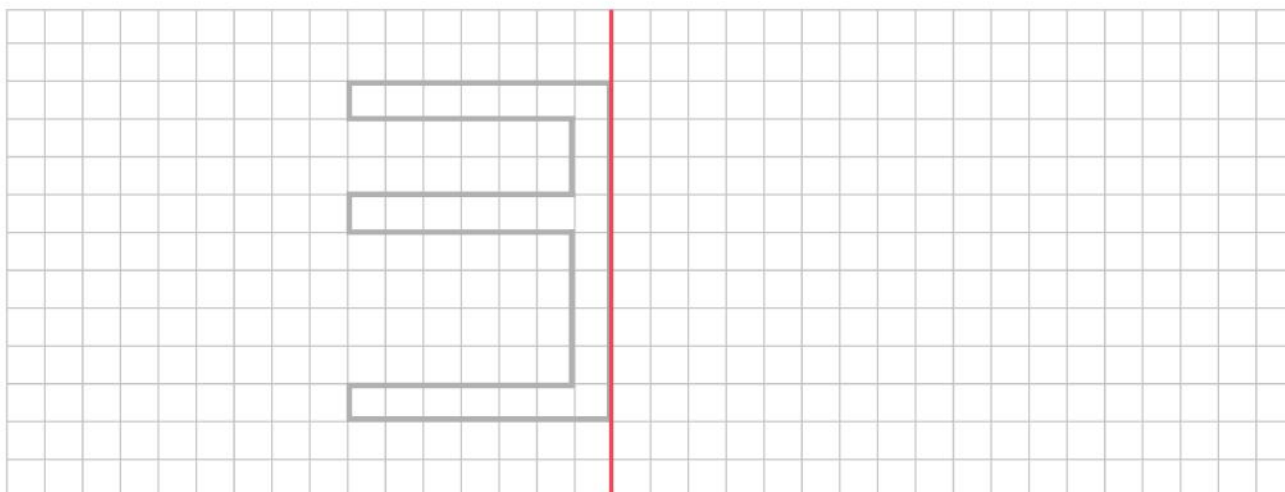
1 Individua i poligoni: indica con una X.



2 Indica con una X la figura simmetrica.



3 Completa in modo simmetrico.

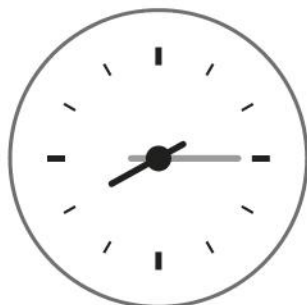


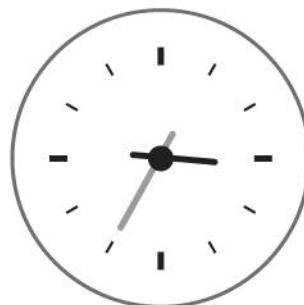
CLASSE 2^a NOME: DATA:

MISURE E DATI

- 1** Scrivi l'ora rappresentata su ogni orologio prima e dopo mezzogiorno.



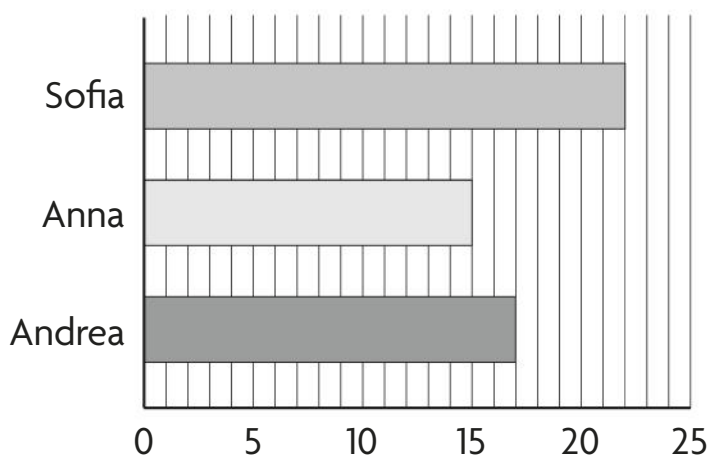




- 2** In ogni riquadro ci devono essere 2 euro.
Disegna tu come preferisci le monete che mancano.



- 3** Il grafico rappresenta il numero di figurine collezionate da 3 bambini. Osserva e rispondi.



- Quante figurine ha collezionato Andrea?

- Chi ha collezionato più figurine? _____
Quante? _____

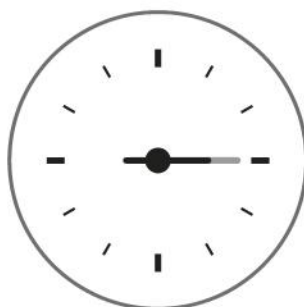
CLASSE 2^a NOME: DATA:

MISURE E DATI

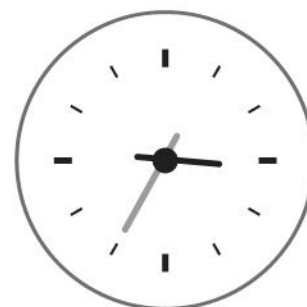
1 Collega ogni orologio all'ora che rappresenta.



3:15



3:35

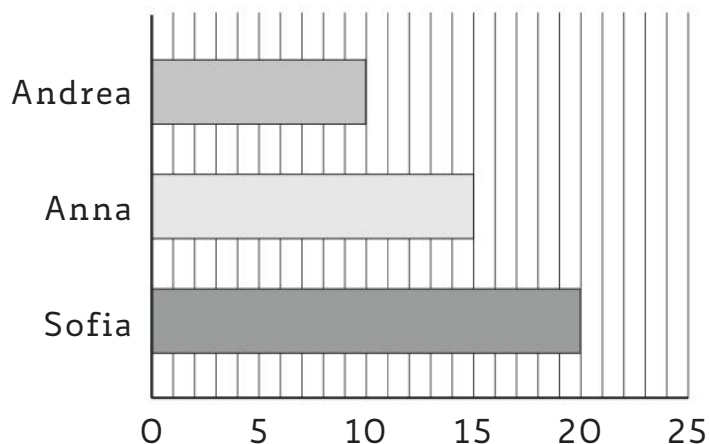


10:20

2 In ogni riquadro ci devono essere 2 euro.
Disegna tu come preferisci le monete che mancano.



3 Il grafico rappresenta il numero di figurine collezionate da 3 bambini. Osserva e rispondi.



- Quante figurine ha collezionato Andrea? _____
- Chi ha collezionato più figurine? _____
Quante? _____

CLASSE 2^a NOME: DATA:

IL TEMPO

- 1** Ordina le azioni: numera i disegni da 1 a 3 e scrivi al posto giusto le parole del tempo adatte. Scegli tra:
mentre • dopo • prima • nello stesso momento • infine



- 2** Colora di verde le parole che indicano la contemporaneità.

prima

all'inizio

intanto

alla fine

mentre

poi

- 3** Completa con le parole del tempo adatte. Scegli tra le parole dell'esercizio 2. Puoi usare la stessa parola anche più volte.

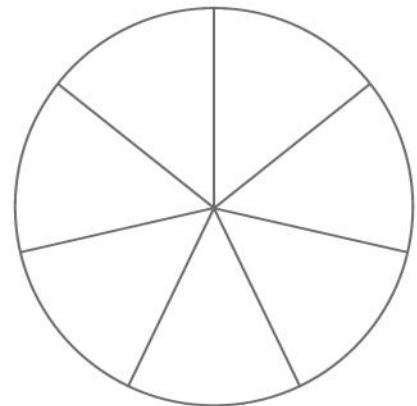
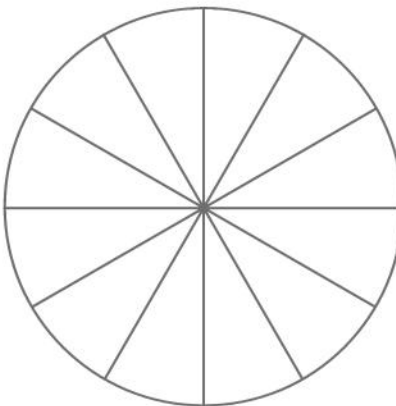
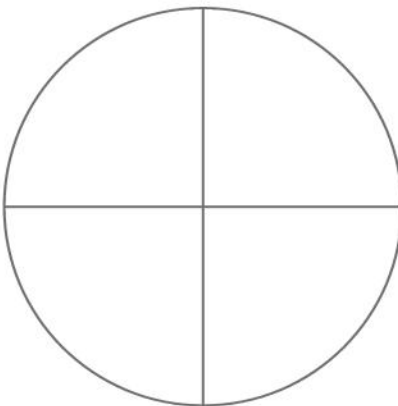
- L'insegnante spiega _____ i bambini e le bambine ascoltano.
- _____ i bambini e le bambine preparano lo zaino, _____ escono da scuola.
- Luca si è addormentato proprio _____ del film.
- _____ lo spettacolo mi sembrava noioso, ma _____ è stato proprio divertente!
- _____ ho scolato la pasta, poi ho aggiunto il sugo di pomodoro.

CLASSE 2^a NOME: DATA:

- 4** Ordina le azioni da quella che dura di meno a quella che dura di più. Numera da 1 a 3.



- 5** Osserva le ruote del tempo e collega ogni ruota al suo nome.



ruota dei mesi

ruota delle stagioni

ruota della settimana

- 6** Completa con i giorni della settimana adatti.

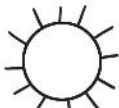
ieri era	oggi è	domani sarà
_____	_____	_____

CLASSE 2^a NOME: DATA:

LO SPAZIO

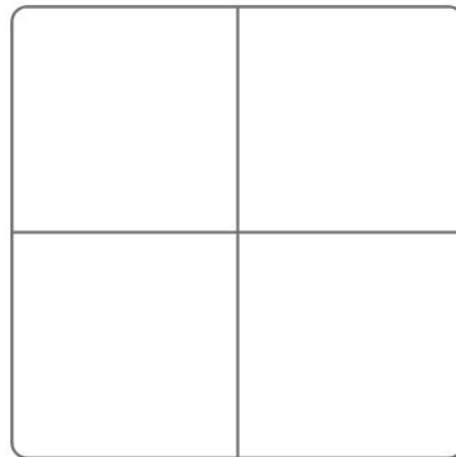
1 Disegna nel riquadro gli elementi indicati.

☐ Un  in alto a destra.

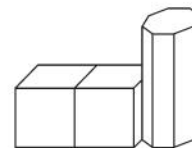
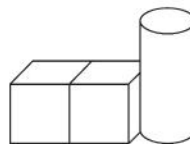
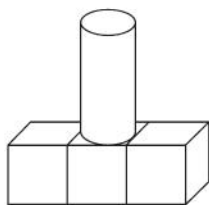
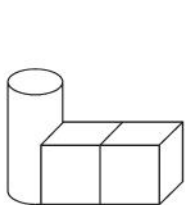
☐ Un  in basso a sinistra.

☐ Un  in basso a destra.

☐ Un  in alto a sinistra.



2 Collega ogni costruzione a come appare vista dall'alto.



3 Scrivi il nome di due spazi della scuola e indicane la funzione.

spazio	funzione
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

CLASSE 2^a NOME: DATA:

PIANTE, ANIMALI E MATERIALI

1 Osserva e completa con i disegni giusti.



Prima



Dopo



Infine

2 Per ogni caratteristica scrivi il nome di un animale.

Striscia.	_____
Ha due zampe.	_____
È carnivoro.	_____
È erbivoro.	_____

3 Collega questi oggetti al materiale di cui sono fatti.



METALLO

VETRO

PLASTICA



CLASSE 2^a NOME: DATA:

IL TEMPO

1 Completa.

- Adesso siamo nel mese di _____.
- Il mese scorso era _____.
- Il prossimo mese sarà _____.
- Siamo nella stagione: _____.

2 Rispondi.

- In quale mese è iniziato l'anno scolastico? _____
- In quale mese finirà? _____
- Quanti mesi dura? _____

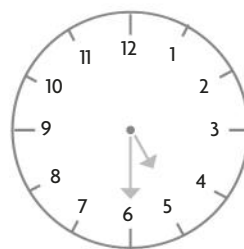
3 Indica con una X la durata di ogni azione.

	Alcune ore	Alcuni minuti	Alcuni secondi
Fare la ricreazione.			
Dormire la notte.			
Starnutire.			

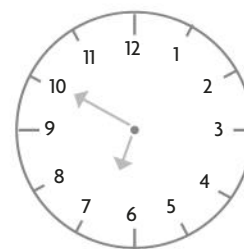
4 Leggi e completa.

Marta va al cinema col papà a vedere un film.

Il primo orologio segna l'ora di inizio del film, il secondo l'ora in cui finisce.



Orario di
inizio:



Orario di
fine:

CLASSE 2^a NOME: DATA:

IL TEMPO

1 Completa.

- Adesso siamo nel mese di _____.
- Il prossimo mese sarà _____.
- Siamo nella stagione: _____.

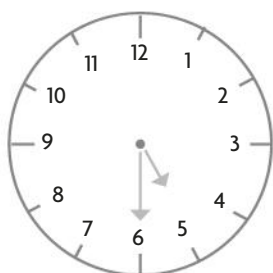
2 Colora la risposta giusta.

- In quale mese è iniziata la scuola? Agosto. Settembre.
- In quale mese finirà la scuola? Giugno. Luglio.
- Quanti mesi dura la scuola? Circa 10 mesi. 12 mesi.

3 Indica con una X la durata di ogni azione.

Fare la ricreazione.	☐ ore	☐ minuti
Dormire la notte.	☐ ore	☐ secondi
Starnutire.	☐ secondi	☐ minuti

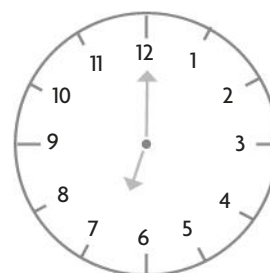
4 Per ogni orologio indica con una X l'ora che segna.


☐

5.00

☐

5.30


☐

3.00

☐

7.00

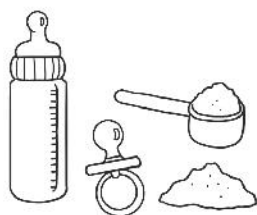
CLASSE 2^a NOME: DATA:

CAUSA E CONSEGUENZA • TRACCE DEL PASSATO

1 Completa le frasi con perché o perciò.

- Siamo tornati in casa _____ faceva freddo.
- Domani è il mio compleanno, _____ farò una festa.
- Sara ha dormito poco, _____ è stanca.
- Ho bevuto tanto _____ avevo sete.
- Marco ha telefonato alla nonna _____ la voleva salutare.

2 Ecco alcuni oggetti di quando Martino era piccolo. Osservali e indica con una X la risposta giusta.



SETTEMBRE 2018
MARTINO
ANNI 3



- In che anno è nato Martino? _____
- Quale oggetto ti ha permesso di rispondere alla domanda?
☐ Il biberon. ☐ La fotografia. ☐ Il suo primo diario.

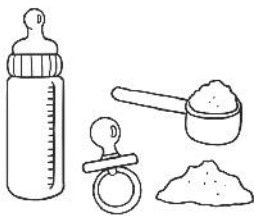
CLASSE 2^a NOME: DATA:

CAUSA E CONSEGUENZA • TRACCE DEL PASSATO

1 Colora la parola giusta.

- Siamo tornati in casa / faceva freddo.
- Sara ha dormito poco, / è stanca.
- Ho bevuto tanto / avevo sete.

2 Ecco alcuni oggetti di quando Martino era piccolo. Osservali e indica con una X la risposta giusta.



SETTEMBRE 2018
MARTINO
ANNI 3



- Se Martino nel 2018 aveva 3 anni, in quale anno è nato?
☐ 2015. ☐ 2021.
- Quale oggetto ti fa capire che cosa mangiava Martino?
☐ Il biberon.
☐ La fotografia.
☐ Il suo primo diario.

CLASSE 2^a NOME: DATA:

SPAZI E PAESAGGI

1 Scrivi la funzione di questi spazi pubblici.

SPAZIO PUBBLICO	FUNZIONE
Biblioteca	_____
Ospedale	_____

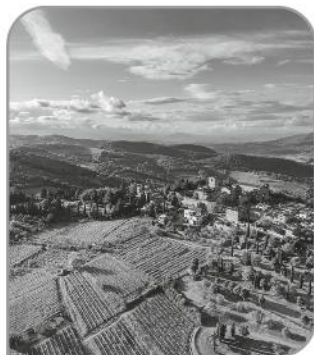
2 Sottolinea in questo elenco gli elementi antropici.
Poi scegline due e indicane la funzione:

collina • porto • diga • bosco • isola • ferrovia

- _____ serve per: _____
- _____ serve per: _____

3 Collega ogni immagine al paesaggio che rappresenta.

Mare • Montagna • Pianura • Collina



- Cerchia di blu le immagini di ambienti antropici e di rosso quelle di paesaggi naturali.

CLASSE 2^a NOME: DATA:

SPAZI E PAESAGGI

1 Collega questi spazi pubblici alla loro funzione.

OSPEDALE

Leggere e prendere in prestito libri.

BIBLIOTECA

Curare le persone malate.

2 Inserisci al posto giusto le seguenti parole.

collina • ponte • spiaggia • porto • diga • bosco

ELEMENTI NATURALI	ELEMENTI ANTROPICI

3 Indica con una X il paesaggio.


☐ Collina

☐ Pianura

☐ Collina

☐ Montagna

☐ Città

☐ Montagna

☐ Montagna

☐ Mare

4 Osserva le immagini dell'esercizio precedente e scrivi un elemento naturale e uno antropico che vedi.

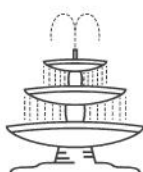
• Elemento naturale: _____

• Elemento antropico: _____

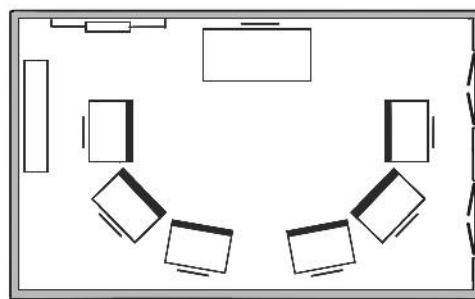
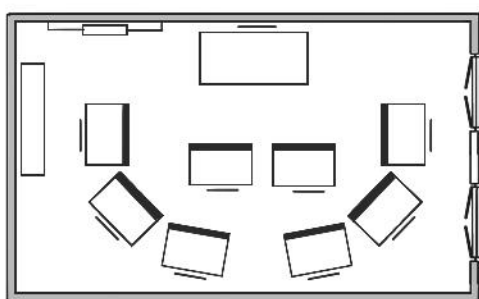
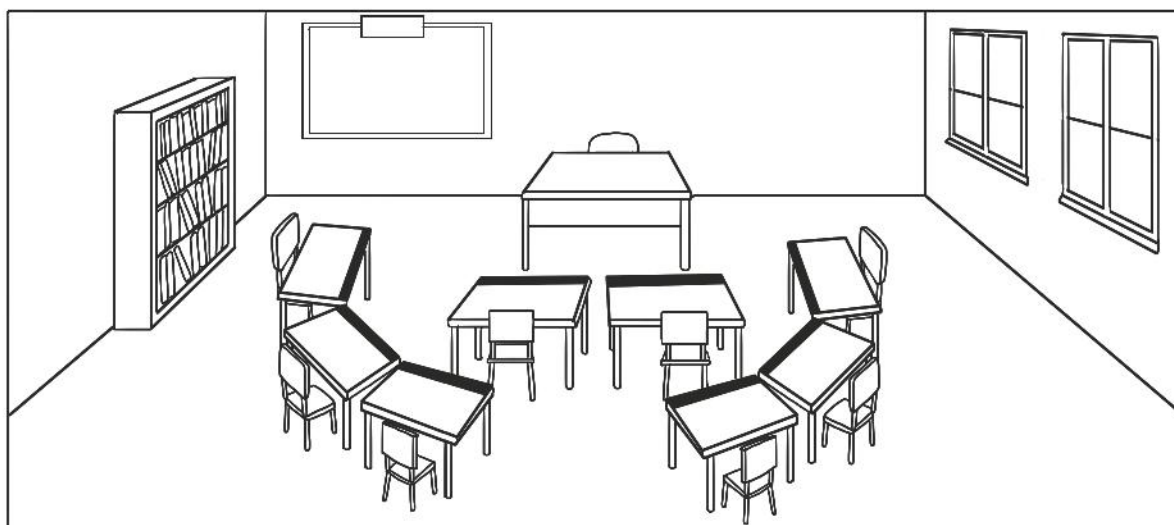
CLASSE 2^a NOME: DATA:

RAPPRESENTARE OGGETTI

- 1** Cerchia in rosso gli elementi fissi e in blu gli elementi mobili.



- 2** Osserva l'immagine di quest'aula e scegli con X la sua pianta. Poi completa la legenda.



Legenda





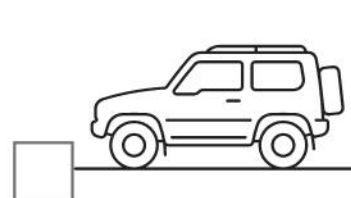
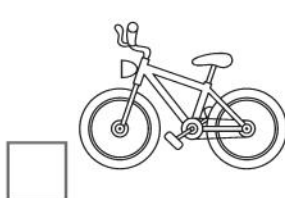
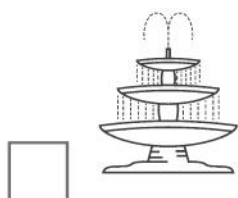




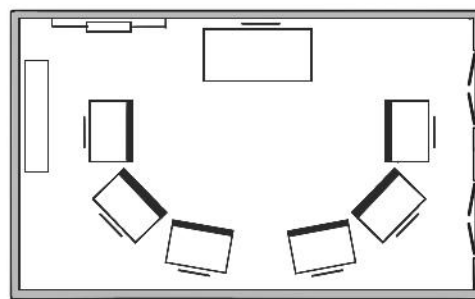
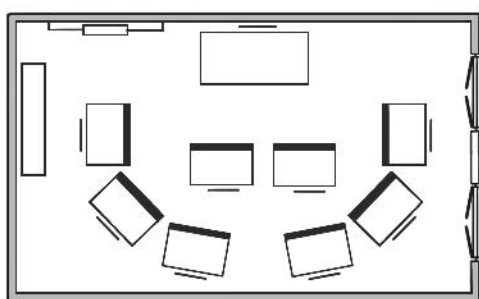
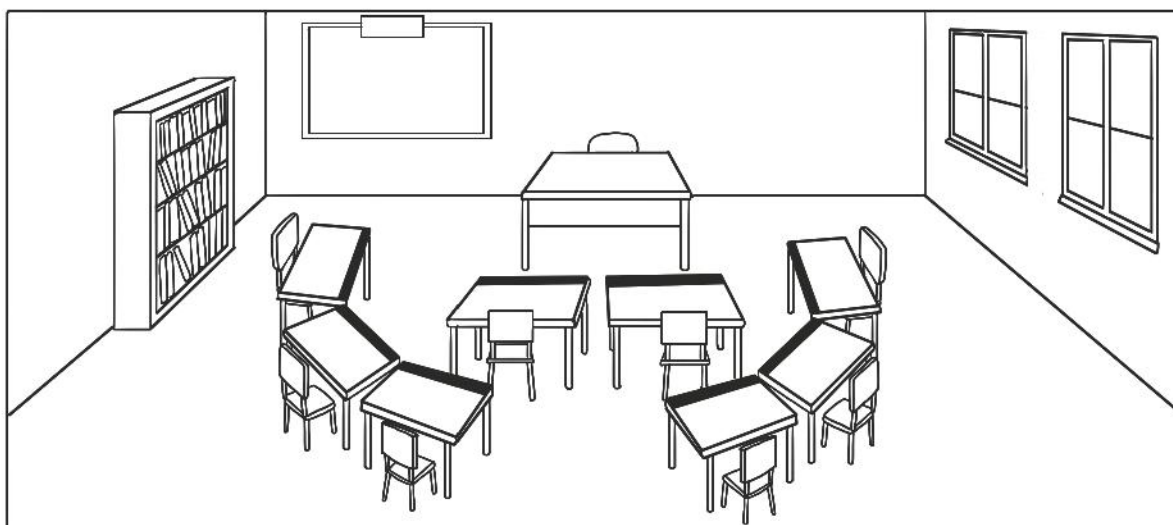
CLASSE 2^a NOME: DATA:

RAPPRESENTARE OGGETTI

1 Quale delle immagini rappresenta un elemento fisso?



2 Osserva l'immagine di quest'aula e indica con una X la sua pianta. Poi completa la legenda.



Legenda



cattedra



finestra

CLASSE 2^a NOME: DATA:

LE PIANTE

- 1** Scegli una foglia, poi scrivi il nome di ogni sua parte.
Scegli tra: nervature • lamina • picciolo • margine.



- 2** Osserva la foglia che hai scelto:
colora i giusti complementi delle frasi.

- Ha la forma .
- Il margine è .
- Il picciolo è .
- Le nervature sono .

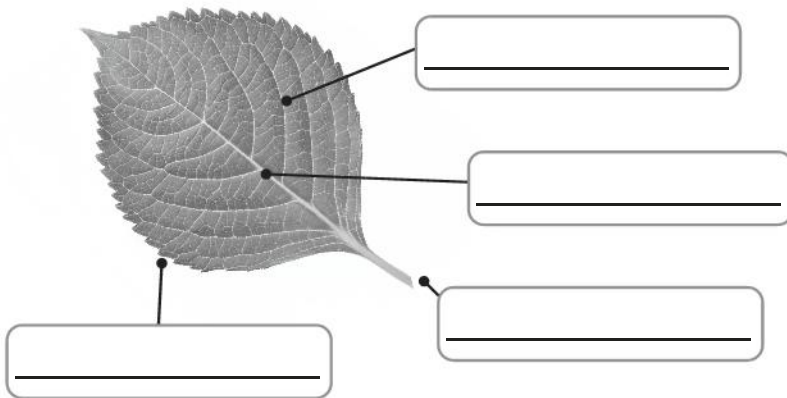
- 3** Rispondi alle domande.

- Dove si trovano i semi della pianta? _____
- Che funzione hanno? _____
- Qual è la funzione delle radici? _____

LE PIANTE

1 Scrivi al posto giusto il nome delle parti della foglia.

nervature • lamina • picciolo • margine

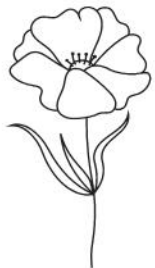


• Colora il giusto completamente della frase:

Il margine è

liscio seghettato .

2 Indica con una X la parte della pianta.



☐ Frutto
☐ Fiore



☐ Frutto
☐ Fiore



☐ Fusto
☐ Radici



☐ Fusto
☐ Radici

3 Collega le parti della pianta alla loro funzione.

Fusto

Si trasformano in frutti.

Radici

Proteggono i semi.

Fiori

Sostiene i rami e le foglie.

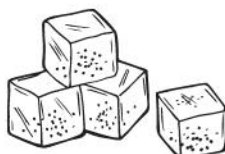
Frutti

Tengono la pianta attaccata al terreno e assorbono l'acqua.

CLASSE 2^a NOME: DATA:

LA MATERIA E L'ACQUA

- 1** Scrivi che cosa rappresenta ogni immagine.
Scegli tra: solido • liquido • gas.



- 2** Completa le frasi, poi fai un esempio.

I _____ prendono la forma dei contenitori
nei quali sono versati, ad esempio _____.

I _____ hanno una forma propria, ad esempio _____.

I _____ occupano tutto lo spazio
a disposizione, ad esempio _____.

- 3** Osserva la fotografia e spiega che cosa succede.



- Quale passaggio di stato dell'acqua avviene quando ci si asciuga i capelli?

☐

Da liquido a solido.

☐

Da liquido a gassoso.

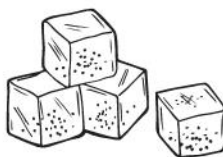
CLASSE 2^a NOME: DATA:

LA MATERIA E L'ACQUA

1 Indica con una X che cosa rappresenta ogni immagine.



☐ Solido
☐ Gas



☐ Liquido
☐ Solido



☐ Liquido
☐ Gas

2 Completa con le parole dell'elenco.

gas • solidi • liquidi

I _____ prendono la forma dei contenitori nei quali sono versati.

I _____ hanno una forma precisa.

I _____ tendono ad occupare tutto lo spazio a disposizione.

3 Per ogni stato dell'acqua fai un esempio di dove puoi vederlo.

Acqua allo stato liquido: _____

Acqua allo stato solido: _____

Acqua allo stato gassoso: _____

CLASSE 2^a NOME: DATA:

COME COMPORTARSI?

1 Per ogni situazione scrivi una parola gentile adatta.

- Chiedi a un compagno o a una compagna se ti presta un pennarello:

- Restituisci un oggetto che ti è stato prestato: _____
- Fai cadere per errore un oggetto di una compagna: _____

2 Leggi e rispondi.

Viene a giocare un compagno di classe e sai che a lui non piacciono i giochi scatenati e gli piace fare lavoretti manuali.

Quali attività potresti proporgli?

3 Per ogni ambiente scrivi una regola di comportamento, poi scrivi che cosa può succedere se non la si rispetta.

Biblioteca	Palestra
Regola: _____ _____	Regola: _____ _____
Se non la rispetto: _____ _____	Se non la rispetto: _____ _____

CLASSE 2^a NOME: DATA:

COME COMPORTARSI?

1 Per ogni situazione scrivi una parola gentile adatta.

- Chiedi a un compagno o a una compagna se ti presta un pennarello: _____
- Fai cadere per errore un oggetto di una compagna: _____

2 Leggi la situazione e completa.

Se ad Andrea non piacciono i giochi scatenati, ma ama creare storie, quale gioco potete fare insieme?

- ☐ Fare la lotta.
- ☐ Giocare con i burattini.

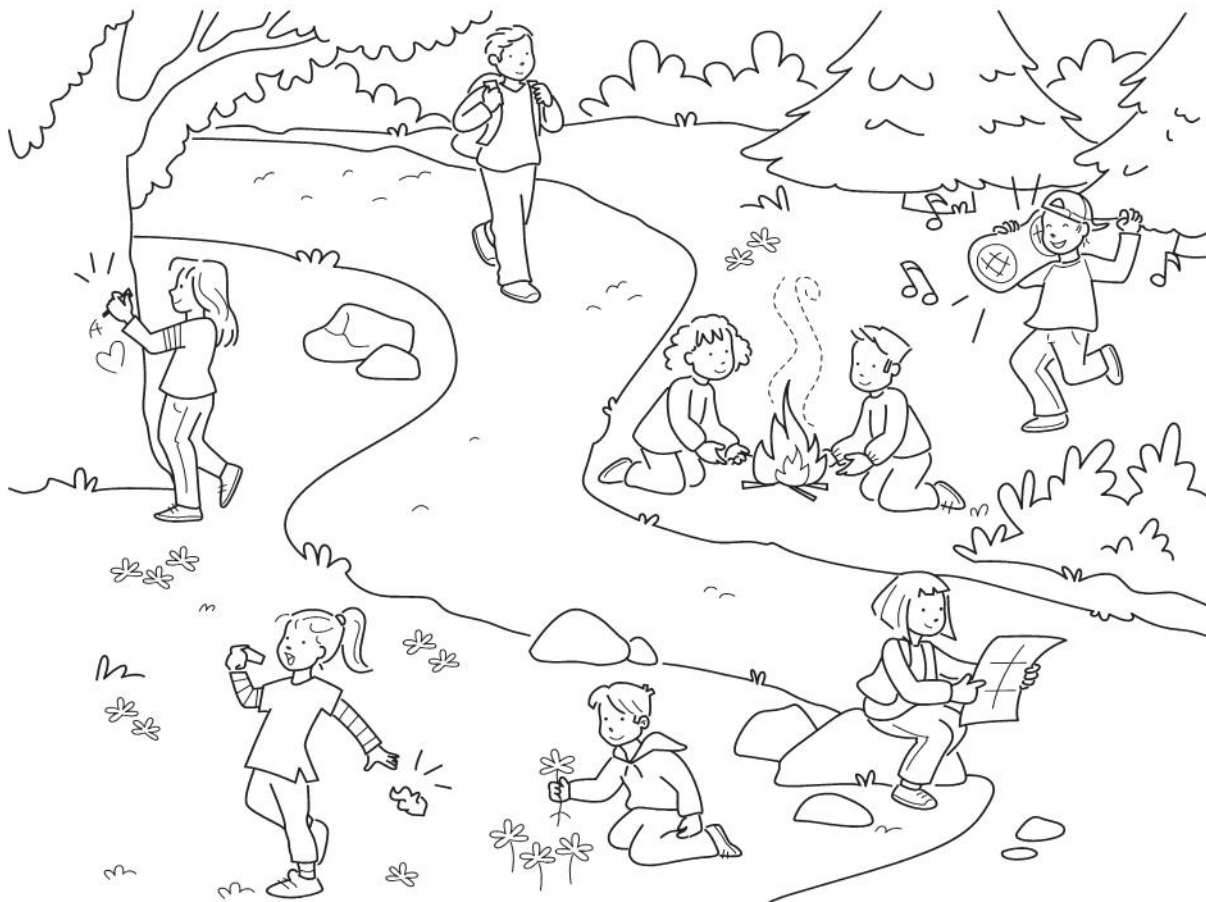
3 Scrivi in tabella a quale ambiente si riferisce la regola di comportamento: scegli tra **palestra** e **biblioteca**. Poi completa che cosa può succedere se non la si rispetta.

_____	_____
NON devo gridare.	NON devo bere mentre gioco.
Se non la rispetto _____	Se non la rispetto posso _____
le persone che leggono.	il pavimento che diventa scivoloso.

CLASSE 2^a NOME: DATA:

LE REGOLE DEL BOSCO

- 1** Osserva il disegno e colora solo i bambini che hanno un comportamento corretto.

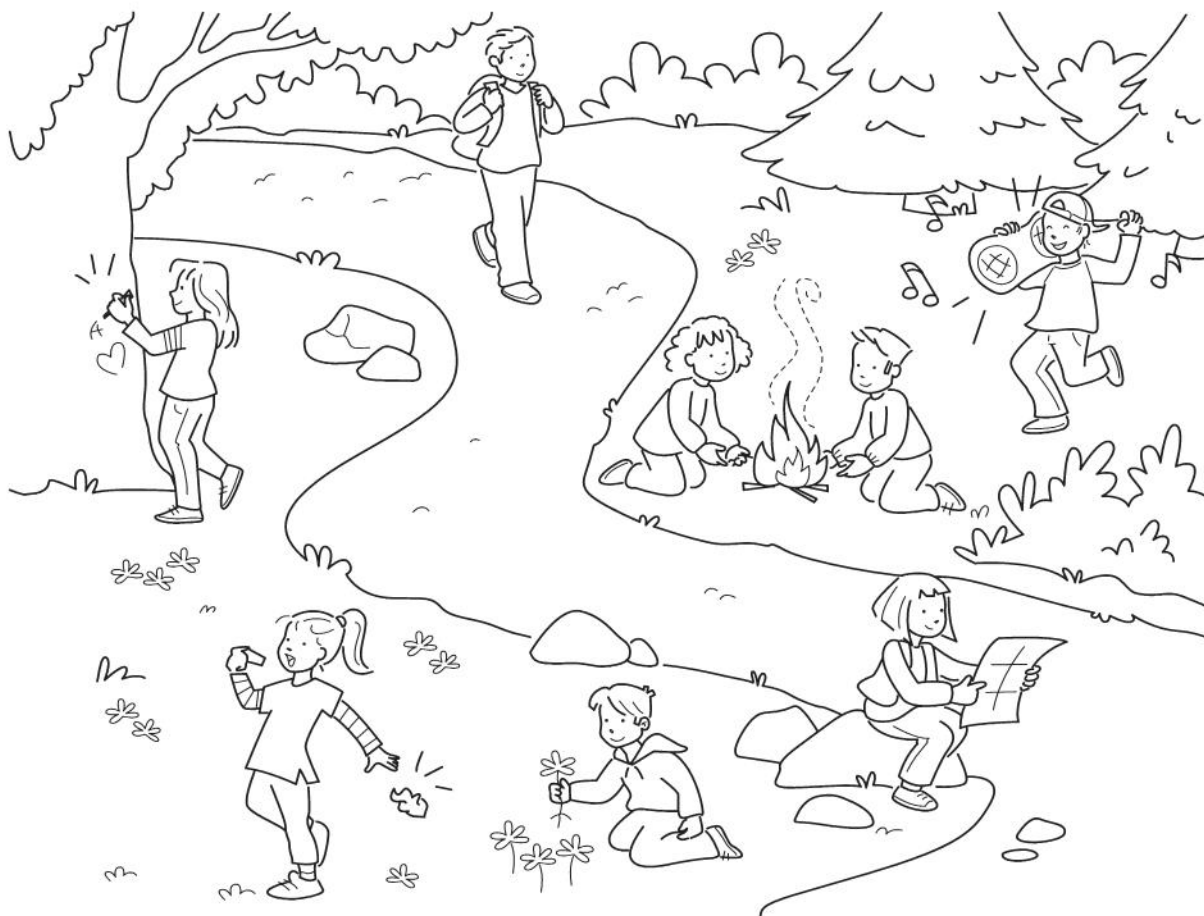


- 2** Completa le regole del bosco e spiega a voce perché queste regole sono importanti.

- Nel bosco si cammina senza fare _____.
- Segui sempre il _____.
- Non lasciare o buttare i _____ per terra.
- Non strappare i _____.
- Non incidere il _____ degli alberi.
- Non accendere mai _____.

LE REGOLE DEL BOSCO

- 1** Osserva il disegno e cerchia almeno 3 bambini che non si comportano in maniera corretta nel bosco.



- 2** Completa le regole del bosco con le seguenti parole.

rumore • fiori • sentiero • rifiuti • tronco • fuoco

- Nel bosco cammina senza fare _____.
- Segui sempre il _____ per non perderti.
- Non buttare i _____ per terra.
- Non strappare i _____.
- Non incidere il _____ degli alberi.
- Non accendere mai il _____.

CLASSE 2^a NOME: DATA:

IN RETE

1 Hai trovato queste immagini su Internet. Cerchiale così:

- di verde quella che rappresenta una situazione o elementi che possono esistere nella realtà;
- di rosso quelle che rappresentano situazioni o elementi creati al computer che nella realtà non possono esistere.



2 Questo bambino sta guardando delle immagini al computer. Quali consigli puoi dargli per lavorare bene e in sicurezza? Completa le frasi e aggiungine una a tuo piacere.



_____ a un adulto.

Non credere _____

IN RETE

1 Hai trovato queste immagini su Internet. Cerchiale così:

- di verde quelle che rappresentano situazioni o elementi che possono esistere nella realtà;
- di rosso quella che rappresenta situazioni o elementi creati al computer che nella realtà non possono esistere.



2 Questo bambino sta guardando delle immagini al computer. Dai i consigli giusti per lavorare bene e in sicurezza: collega le frasi con una freccia.



Non stare troppo vicino...

... solo insieme a un adulto.

Naviga in Internet...

... allo schermo.

Non credere...

... a tutto quello che vedi in rete.

TABELLA DI AUTOVALUTAZIONE

Questa tabella è finalizzata all'analisi dello **stile cognitivo** e degli **atteggiamenti** degli studenti. La riflessione svolta dall'alunno/a è, per l'insegnante, uno strumento privilegiato di osservazione e può riguardare la situazione di **lavoro individuale** e/o la dimensione del **lavoro di gruppo**.

La tabella può essere somministrata **in più momenti durante l'anno** e, sulla base delle risposte, l'insegnante può decidere quali argomenti rivedere o preparare nuove esercitazioni di rinforzo da assegnare individualmente o all'intero gruppo classe.

Il feedback immediato consente agli alunni di scoprire ciò in cui sono riusciti bene e ciò in cui devono ancora migliorare. Gli alunni sono così in ogni momento parte attiva del proprio percorso di apprendimento.

Si consiglia all'insegnante, in occasione della prima somministrazione della tabella, di assicurarsi che tutte le frasi siano chiare.

RIFLETTO SUL MIO LAVORO

Classe: Data:

Nome: Cognome:

IMPARARE COSE NUOVE	sì	NO	IN PARTE
Mi piace imparare cose nuove.			
Quando affronto una cosa nuova, ho paura di sbagliare.			
Capisco la consegna dell'esercizio.			
Quando leggo un testo, capisco tutte le parole.			
Capisco meglio quando qualcuno mi racconta le cose a voce.			
Capisco meglio quando le cose vengono spiegate attraverso le immagini.			
Rispetto i tempi di consegna.			
LAVORARE IN GRUPPO	sì	NO	IN PARTE
Preferisco lavorare da solo/a.			
Mi piace lavorare con un/una compagno/a.			
Mi piace lavorare in gruppo.			
Partecipo all'organizzazione del lavoro.			

L'Intelligenza artificiale va a scuola

Di certo l'Intelligenza artificiale (per comodità AI) è stata la rivoluzione tecnologica e anche culturale e sociale del 2024. Oggi, benché sviluppi e novità si susseguano, possiamo dire che l'AI è impiegata quotidianamente da tutti noi, sia in ambito professionale sia in ambito privato (chiedere un consiglio di lettura, organizzare le vacanze ecc.). In altre parole, l'AI è divenuta una **risorsa culturale normale**.

Alla Scuola, quindi, e ai docenti il compito di lavorare con le studentesse e gli studenti per costruire questa nuova competenza: l'AI si integra pienamente nel contesto dei nuovi linguaggi e strumenti utili (indispensabili?) ai cittadini di oggi e di domani; e dunque non dovrebbe essere considerata in opposizione alle altre competenze fondamentali, bensì un loro complemento.

Non sorprende dunque che l'UNESCO abbia pubblicato l'**AI competency framework for teachers** che affianca l'*AI competency framework for students*. Qui si definiscono le conoscenze, le abilità e i valori che i docenti devono possedere nell'era dell'AI, sulla base di alcuni principi fondamentali: **costruzione di futuri digitali inclusivi e (eco)sostenibili; approccio all'AI centrato sull'essere umano; tutela dei diritti degli insegnanti e (ri)definizione continua dei loro ruoli**.
Eccone una versione sintetica:

ASPETTI	LIVELLI DI PROGRESSIONE		
	Acquisire	Approfondire	Creare
1. Mentalità centrata sull'essere umano	Agentività umana	Responsabilità umana	Responsabilità sociale
2. Etica dell'AI	Principi etici fondamentali	Uso sicuro e responsabile	Co-creazione di regole etiche
3. Fondamenti e applicazioni dell'AI	Tecniche e applicazioni di base	Competenze applicative	Creare con l'AI
4. Pedagogia dell'AI	Insegnamento assistito dall'AI	Integrazione di una pedagogia dell'AI	Trasformazione pedagogica potenziata dall'AI
5. AI per lo sviluppo professionale	AI a supporto dell'apprendimento permanente	AI per potenziare l'apprendimento organizzativo (cioè, acquisire conoscenze, condividerle e migliorare continuamente)	AI a supporto della trasformazione professionale



Accedi al sito
mondadorieducation.it
per materiali
nuovi e aggiornati.

Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza artificiale nelle Istituzioni scolastiche

Anche il Ministero dell'istruzione e del merito, rielaborando gli spunti dell'Atto di indirizzo politico-istituzionale, ha pubblicato un primo documento che prova a delineare usi, potenzialità e rischi dell'AI per i principali attori della Scuola: dirigenti scolastici, personale amministrativo, docenti e studenti.

Ecco una sinossi del documento:

1. Ruolo dell'AI nella scuola	
Apprendimento e inclusione	L'AI può rendere più efficace la didattica, adattando i percorsi educativi alle esigenze dei singoli studenti, valorizzandone talenti e inclinazioni e favorendo l'inclusione. In questo modo sostiene anche il contrasto alla dispersione scolastica e contribuisce a creare ambienti di apprendimento stimolanti e sicuri.
Innovazione e servizi	L'AI può potenziare la qualità dei servizi rivolti a studenti e famiglie, semplificare i processi interni delle scuole e ridurre il carico amministrativo. Al tempo stesso, promuove l'uso di strumenti digitali avanzati e l'aggiornamento continuo delle competenze, rendendo la scuola più innovativa e capace di rispondere alle sfide del presente.
Etica e responsabilità	L'uso dell'AI deve rispettare i principi dell'AI Act europeo e gli obiettivi fissati dal MIM: approccio antropocentrico, tutela dei diritti, innovazione etica, uso uniforme e sicuro, consapevolezza dei rischi. Sono vietati usi manipolativi, discriminatori, di riconoscimento emotivo o di profilazione sociale, e i sistemi sono classificati per livello di rischio (alto, limitato, minimo).
2. Principi di riferimento	
Centralità della persona	L'AI deve essere sempre al servizio dell'uomo: supporto e non sostituto, con l'obiettivo di valorizzare la crescita personale e garantire che le decisioni più importanti restino nelle mani delle persone.
Equità	Tutti devono avere pari accesso alle opportunità offerte dall'IA. È fondamentale prevenire bias e discriminazioni, così da favorire un ambiente educativo inclusivo.
Innovazione etica e responsabile	L'introduzione dell'AI deve avvenire in modo trasparente e rispettoso dei valori educativi, promuovendo un uso consapevole e corretto della tecnologia.
Sostenibilità	L'adozione dell'AI deve essere sostenibile non solo sul piano economico, ma anche sociale e ambientale, così da garantire benefici duraturi per la comunità scolastica.
Tutela dei diritti	Ogni applicazione dell'AI deve salvaguardare privacy, dignità e non discriminazione, ponendo al centro il rispetto dei diritti fondamentali di studenti e personale.
Sicurezza	I sistemi devono essere protetti da attacchi, guasti o usi impropri, così da garantire affidabilità e protezione dei dati trattati.

3. Requisiti di base

Etici	L'uso dell'AI deve avvenire sempre sotto supervisione umana, con sistemi trasparenti e spiegabili. È necessario prevenire discriminazioni e bias, definendo ruoli e responsabilità chiari per dirigenti, docenti, studenti e famiglie.
Tecnici	Le scuole devono affidarsi a fornitori certificati e sicuri, garantire una gestione corretta dei dati e rispettare il diritto di non partecipazione. I sistemi devono operare in modo equo, offrendo risultati affidabili e imparziali.
Normativi	L'adozione dell'AI deve rispettare pienamente il GDPR e le norme sulla protezione dei dati, con particolare attenzione ai minori. Per i sistemi ad alto rischio sono obbligatorie valutazioni d'impatto (DPIA e FRIA) e occorre fornire informative chiare e comprensibili a studenti, famiglie e personale scolastico.

4. Come introdurre l'AI nelle scuole

Modello operativo	L'introduzione dell'AI deve seguire un percorso strutturato: analisi dei bisogni della scuola, scelta dei sistemi più adeguati, valutazione dei rischi, formazione del personale e monitoraggio costante dei risultati.
Aree di applicazione	L'AI può essere utilizzata in diversi ambiti: dalla didattica personalizzata all'inclusione, dall'automazione dei processi amministrativi fino al miglioramento dei servizi rivolti a studenti e famiglie.
Gestione dei rischi e responsabilità	Sono necessari controlli periodici per ridurre i rischi etici e tecnici, insieme a un percorso di educazione alla consapevolezza e alla responsabilità, così che tutta la comunità scolastica impari a usare l'AI in modo critico e sicuro.

5. Comunicazione e governance

Coordinamento	È fondamentale un collegamento costante tra Ministero e scuole, per garantire che l'introduzione dell'AI avvenga in modo uniforme e coerente con le linee guida nazionali.
Condivisione e monitoraggio	Le sperimentazioni e i progetti avviati nelle singole scuole vengono raccolti e condivisi attraverso la piattaforma Unica, che permette il monitoraggio delle attività e offre supporto operativo e scambio di buone pratiche.

6. Conclusioni

Opportunità e inclusione	L'AI deve rappresentare una risorsa per la crescita della scuola e degli studenti, favorendo l'inclusione e non creando nuove forme di esclusione o disuguaglianza.
Governance e responsabilità	Perché l'AI diventi un vero punto di forza, servono una governance attenta, una formazione continua per tutto il personale scolastico e il rispetto rigoroso delle regole etiche e giuridiche.

Dalla teoria alla pratica!

Se usata con **consapevolezza**, l'AI contribuisce a personalizzare i processi di apprendimento, adattandosi alle diverse esigenze e valorizzando talenti e potenzialità individuali. Può inoltre favorire l'inclusione, rendendo i contenuti più accessibili e riducendo le barriere che ostacolano la partecipazione.

Allo stesso tempo, rappresenta **uno strumento efficace** di supporto per la didattica e l'organizzazione scolastica, permettendo di ottimizzare tempi e risorse.

Come che sia, l'AI non sostituisce **il ruolo attivo e di co-creazione di studenti e docenti**: rimane uno strumento al servizio della relazione educativa e della crescita critica e responsabile di chi apprende e insegna.

Del resto, un **lesson plan** efficace si basa sull'idea che imparare sia un processo attivo e motivato, non una semplice ricezione di informazioni.

L'apprendere non è una semplice ricezione di informazioni, bensì un'azione che coinvolge selezione, esplorazione, verifica e stabilizzazione dei saperi e quindi:

- **attenzione**: l'insegnante deve saperla catturare e guidare giacché nulla viene appreso se non entra nel fuoco attentivo;
- **impegno attivo**: l'alunno deve agire mentalmente, fare domande, formulare ipotesi: la curiosità è la chiave per mantenere viva questa attivazione;
- **feedback sull'errore**: l'errore è un'opportunità per adattare i propri schemi mentali;
- **consolidamento**: rende durature le conoscenze e automatizza le competenze.

L'insegnamento diventa così, secondo la pedagoga Chiara Panciroli, un'**arte scientifica**: creare ambienti che stimolino, sostengano e trasformino l'apprendimento in un'esperienza significativa. E in questo l'AI può risultare un eccellente co-pilota.

Per **un comportamento consapevole**:

Dichiarare l'uso dell'AI	Dire esplicitamente alla classe quando si intende impiegare un chatbot, per educare alla trasparenza e alla consapevolezza digitale.
Promuovere un pensiero critico	Invitare gli alunni a non accettare le risposte come verità assolute, ma a discuterle e confrontarle con altre fonti.
Scegliere insieme il compito	Coinvolgere la classe nella definizione delle richieste al chatbot, per stimolare partecipazione e responsabilità.
Mediare il linguaggio	Tradurre e adattare i contenuti prodotti dal chatbot affinché siano comprensibili e adeguati all'età dei bambini.

Per un uso efficace:

Facilitazione (creazione di strategie e strumenti di supporto)	
Informazioni base	Chiedere di estrarre i concetti principali di un testo.
Lessico	Chiedere di isolare le parole più difficili, fornendone una definizione semplice.
Schemi	Chiedere una rappresentazione non-testuale delle informazioni, per esempio una tabella o una mappa concettuale.
Esempi	Chiedere di collegare concetti astratti a esperienze concrete o addirittura quotidiane.
Semplificazione (riduzione della complessità dei contenuti)	
Adattare un testo	Chiedere di sostituire le parole difficili con parole più semplici.
Riscrivere un testo	Generare un testo più breve, con vocabolario semplificato e frasi lineari.
Inclusione	
Indicazioni multimodali	Per integrare i vari stili di apprendimento, generare attività che impieghino anche immagini, audio e movimento.
Versioni multiple	Chiedere di proporre lo stesso esercizio a diversi livelli di difficoltà.
Inclusione linguistica	Costruire un glossario plurilingue a partire da un testo. Tradurre integralmente brevi testi o spiegazioni.
Attività cooperative	Usare il chatbot per produrre spunti (di una filastrocca, di un racconto, ecc.) che la classe poi corregge, completa o arricchisce insieme.
Giochi di ruolo	A partire da un argomento, chiedere di strutturare un'attività individuando ruoli diversi (autore, illustratore, presentatore ecc.) e le relative indicazioni.
Creatività	
Enigmistica	Creare rebus, cruciverba o indovinelli legati agli argomenti affrontati in classe.
Tinkering	Chiedere di suggerire semplici sfide di problem solving, realizzabili in classe (per esempio, come costruire un ponte con cannucce e nastro adesivo).
Sostenibilità	Farsi suggerire degli spunti per creare dei lavoretti a partire da materiali di scarto.

La valutazione

La valutazione in un processo di apprendimento arricchito dall'AI deve possedere necessariamente alcune caratteristiche:

- valorizzare la complessità di questa "prestazione epistemica" (che è un insieme di informazioni, conoscenze, abilità e creatività);
- essere formativa e integrata durante tutto il processo;
- offrire un feedback prospettico (che consenta cioè di visualizzare ciascuna delle fasi dell'apprendimento).

CRITERI	DESCRIZIONE	PUNTEGGIO *
Capacità di porre domande rilevanti	La capacità di formulare domande pertinenti e ben strutturate per ottenere informazioni utili dal chatbot.	① ② ③ ④ ⑤
Capacità di strutturazione di ragionamenti complessi	L'abilità di affinare continuamente le richieste e collegare le risposte del chatbot per costruire un discorso articolato e ben strutturato.	① ② ③ ④ ⑤
Creatività nell'uso del chatbot	L'uso originale e innovativo del chatbot per esplorare soluzioni o punti di vista nuovi.	① ② ③ ④ ⑤
Autonomia nell'uso del chatbot	La capacità dello studente di utilizzare il chatbot in modo indipendente, senza costante supporto esterno.	① ② ③ ④ ⑤
Riflessione critica	L'abilità dello studente di riflettere criticamente sulle informazioni ricevute e di metterle in discussione.	① ② ③ ④ ⑤
Presentazione del prodotto finale	La qualità della presentazione del lavoro finale derivato dall'interazione con il chatbot (chiarezza, coerenza, accuratezza).	① ② ③ ④ ⑤

* ① = Non soddisfacente

② = Migliorabile

③ = Adeguato

④ = Buono

⑤ = Eccellente

15 consigli per costruire *prompt* efficaci

01 OBIETTIVI

Prima di scrivere il *prompt*, è importante organizzare le idee e definire il tipo di risultato che vogliamo raggiungere. Per una richiesta sufficientemente completa, il *prompt* dovrà contenere almeno cinque parole.

02 TARGET

Il *prompt* deve comunicare chiaramente ciò che si desidera ottenere: evita i convenevoli e le domande vaghe o ambigue.

03 ISTRUZIONI

È opportuno iniziare la richiesta utilizzando comandi diretti come "Spiega", "Descrivi", "Elabora", "Indica" ecc.: questo aiuterà il modello a capire l'azione richiesta. Per ricevere risposte più elaborate, utilizza domande aperte invece di domande chiuse e inserisci istruzioni più lunghe e più complesse.

04 CONTESTO

Fornisci dettagli o limitazioni per definire il contesto. Per esempio specifica l'età dei destinatari e il tipo di scuola che frequentano.

05 RUOLO

Indica il ruolo che il chatbot dovrà assumere nella conversazione, per esempio un insegnante, un esperto in un argomento, un poeta.

06 STILE

Se desideri una risposta formale, usa un linguaggio formale nel *prompt*; se preferisci uno stile informale o creativo, adattalo di conseguenza.

07 DETTAGLI

Se stai cercando una risposta basata su dati o informazioni specifiche, fornisci dettagli rilevanti come date, luoghi, nomi o simili.

08 FORMATO

Se hai un formato particolare in mente per la risposta, come un elenco puntato, un paragrafo conciso o una spiegazione dettagliata, devi specificarlo nel *prompt*: "Elenca in formato elenco puntato...".

09 ESEMPLI

Fornisci esempi di testo che rispondano alla richiesta specifica. Per esempio, se vuoi generare un testo che descriva un prodotto, è utile fornirgli esempi di descrizioni di prodotti già esistenti. In questo modo, il chatbot capisce meglio cosa vuoi ottenere e genera un testo più preciso e pertinente.

10 SENTIMENT

Quando è necessario, definisci i "sentiment" (cioè le emozioni, gli stati d'animo) per adattare la risposta alle emozioni richieste.

11 LUNGHEZZA

Limita le risposte del chatbot a un certo numero di parole o di paragrafi. Potrebbe trattarsi di qualsiasi cosa, dal condensare le informazioni di quattro paragrafi in uno, o chiedere risposte con parole di otto caratteri o meno. Questo offre all'AI la flessibilità necessaria per generare una risposta che rientri nell'intervallo specificato.

12 LIMITI

Dato che esistono dei limiti precisi di input di *token*, quando la richiesta è particolarmente complessa, suddividila in passaggi più piccoli; per esempio, anziché chiedere "Parlami della Rivoluzione industriale", circoscrivi la richiesta in questo modo: "Spiega le cause e gli effetti della Rivoluzione industriale in Italia nel XIX secolo".

13 REMIX

Puoi creare un *prompt* efficace anche ricorrendo al "copia e incolla". Puoi chiedere al chatbot di semplificare un testo difficile, come la spiegazione di un concetto scientifico, oppure fargli tradurre un contenuto in diverse lingue, o ancora riscrivere un articolo con uno stile più accattivante.

14 COERENZA

Ogni tanto l'AI perde il filo del discorso e se ricominci da zero (quindi se clicchi su *new chat*) tutto sarà dimenticato. Se invece resti nella stessa discussione puoi mantenere memoria di quanto è stato scritto.

15 ALLENAMENTO

Un *prompt* efficace può richiedere pratica e adattamento per ottenere i risultati desiderati. Sperimenta e perfeziona le tue tecniche man mano che acquisisci familiarità con il modello.



Tratti da: "Costruire il futuro.
Linee guida sull'utilizzo dell'AI
in ambito scolastico"
- Rete di scuole FVG.

HUB Scuola, il digitale a misura di studenti e docenti

hub
SCUOLA

HUB Scuola è la piattaforma Mondadori Education, Rizzoli Education e Deascuola che accompagna docenti, studentesse e studenti nel loro percorso educativo. Sempre più ricca di libri digitali, risorse e strumenti per una didattica efficace e coinvolgente, è l'alleata ideale per le sfide di ogni giorno.



Sito libro

Esplora il Sito libro, il luogo dove i tuoi testi scolastici prendono vita. Qui puoi consultare la versione web dei tuoi libri digitali e le **risorse collegate**, accedere alle **App di lettura** e utilizzare strumenti che facilitano lo studio.

Aree Docenti

Scopri le Aree Docenti delle materie che insegni per arricchire e personalizzare ogni tua lezione: trovi **percorsi, proposte e approfondimenti sempre aggiornati e strumenti** progettati appositamente per le tue materie.



HUB Test e HUB INVALSI

Accedi a HUB Test e HUB INVALSI per **valutare le conoscenze**. Gli studenti trovano test per esercitarsi, mentre i docenti possono attingere a ricchi database e creare prove per ogni materia e grado scolastico.



Scopri di più
su HUB Scuola
Inquadrando il QR code.

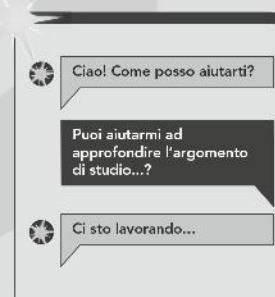
www.hubscuola.it

L'Intelligenza Artificiale conversa con HUB Scuola

L'innovazione didattica passa anche dall'**impiego consapevole** dell'Intelligenza Artificiale: in HUB Scuola lavoriamo per offrire **strumenti sempre nuovi e sicuri**, che possano supportare efficacemente le attività di insegnamento e rendere lo studio più piacevole e stimolante.

L'Intelligenza Artificiale Generativa, se usata adeguatamente e in un **contesto protetto**, dunque sicuro, diventa una **valida alleata per lo studio**.

Inoltre, facilita la **personalizzazione della didattica** e la rende più inclusiva e coinvolgente.



Il Tutor AI del libro: l'alleato intelligente nello studio

Il libro digitale integra un **tutor basato sull'Intelligenza Artificiale**, che supporta lo studio attraverso tre funzioni principali — **Spiega, Facilita, Verifica** — pensate per accompagnare la comprensione, l'elaborazione e il consolidamento dei contenuti del libro.

Le risposte, generate dal Tutor AI, si basano esclusivamente sul testo adottato in classe garantendo **informazioni sicure, coerenti** e calibrate sul livello scolastico e l'età di studentesse e studenti.



Il Tutor AI delle Aree Docenti: progettare lezioni in pochi passi

Nelle Aree Docenti un assistente virtuale offre un **supporto pratico per la preparazione di lezioni e attività didattiche**. Conversando con il Tutor AI, in pochi passi e con un linguaggio naturale, il docente può facilmente progettare e organizzare lezioni per le specifiche esigenze del suo gruppo classe.

I lesson plan, **generati dal Tutor AI a partire dalle indicazioni fornite dall'insegnante**, includono le risorse digitali presenti nella propria Area Docente, così da offrire contenuti coerenti e certificati dalle Case Editrici.



Le soluzioni AI di HUB Scuola sono progettate in coerenza con le **Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle Istituzioni scolastiche del MIM**.

Scopri i **Tutor AI** presenti in HUB Scuola inquadrando il QR code.



Tabella dei contenuti digitali integrativi

	DESCRIZIONE	ACCESSO
VIDEO (Volumi di Metodo, Letture, Matematica, Discipline)	- Video della storia di Milù nel Metodo e nella Matematica	- QR code in pagina - Libro digitale HUB Kids - Playlist di HUB Scuola su YouTube - Libro digitale del docente
	- Videolezioni di Educazione civica	
	- Video di approfondimento	
TUTORIAL (Volume di Matematica e Grammatica)	- Power point con audio collegato	- QR code in pagina - Libro digitale HUB Kids - Libro digitale del docente
ESERCIZI INTERATTIVI (Volumi di Metodo, Letture, Matematica, Discipline)	- Verifiche - Prove INVALSI	- Libro digitale HUB Kids - Libro digitale del docente
BODY PERCUSSION	- App per realizzare spartiti "suonando" il corpo.	- QR code in pagina - Libro digitale del docente
APP LUDICO-DIDATTICHE (Volumi di Metodo, Letture e Matematica)	- Escape-room - Alfabetiere - Gli amici del 10 - Numeriere - Incolonnatore - Abaco - Carte-gioco	- QR code in pagina - Libro digitale HUB Kids
THINGLINK (Volume di Discipline)	- Piattaforme con immagini esplorabili - Quadri commentati	- QR code in pagina - Libro digitale HUB Kids
AUDIOLIBRO (in tutti i volumi)	- Speakeraggio dei testi da parte di attori specializzati	- QR code in pagina - Libro digitale HUB Kids - Libro digitale del docente

in **SULLE ORME DI MILÙ**

FUNZIONALITÀ DIDATTICA	MOMENTO DIDATTICO	TIPO DI ATTIVITÀ
- Introduzione immersiva dell'argomento - Apprendimento multisensoriale - Approfondimento - Attivazione dell'interesse - Ripasso	- Per impostare la lezione - Per la lezione partecipata - Lavoro autonomo o a casa	- Sincrona - Asincrona per la visione individuale
- Ripasso guidato	- Lavoro autonomo o a casa - Recupero per alunni con BES	- Asincrona
- Verifica - Autovalutazione - Consolidamento	- Verifica in itinere - Lavoro autonomo	- Asincrona con momenti sincroni per la condivisione dei risultati
- Avvio alla lezione di musica - Momenti di svago	- Lavoro di classe, di gruppo o autonomo, a casa o a scuola.	- Sincrona di tutta la classe - Asincrona per attività individuali
- Attivazione dell'interesse - Consolidamento - Supporto ad alunni con BES	- Lavoro autonomo o a casa - Momenti di intervallo didattico - Attività a livelli	- Asincrona, anche a coppie
- Introduzione delle lezioni - Approfondimento - Sviluppo dell'interdisciplinarietà	- Lezione partecipata - Approfondimento	- Sincrona in presenza e online
- Supporto allo studio anche per alunni con BES - Apprendimento della lettura a voce alta su modello	- Studio personale	- Asincrona

	DESCRIZIONE	ACCESSO
SCHEDE (Tutti i volumi)	- Testi di approfondimento - Schede di lavoro - Materiali compensativi	- Libro digitale HUB Kids - Libro digitale del docente
VOCABOLARIO DEVOTO-OLI JUNIOR INTEGRATO (Tutti i volumi)	- Dizionario integrato su tutte le parole del testo - Giochi e attività interattive del sito del Devoto Oli Junior - Traduzione multilingue	- Il dizionario è attivo unicamente se connessi alla rete

Nota:

Le attività indicate come asincrone devono in realtà essere preparate dall'attività sincrona dell'insegnante con la classe o un gruppo-classe che avvia gli alunni verso l'uso autonomo dello strumento.

In più, solo per il docente:

QR code della copertina della Guida cartacea:	versione digitale della Guida
	programmazioni modificabili in formato Word
	verifiche modificabili in formato Word
	webinar di aggiornamento didattico per l'insegnante
	videolezioni di Educazione civica

FUNZIONALITÀ DIDATTICA	MOMENTO DIDATTICO	TIPO DI ATTIVITÀ
- Approfondire l'argomento - Stimolare interesse - Fornire materiali aggiuntivi di lavoro - Supportare eventuali difficoltà	- Lavoro autonomo o a casa - Attività a livelli - Attività a gruppi	- Asincrona
- Sviluppo delle competenze lessicali	- Avvio al metodo di studio - Studio personale	- Sincrona online con il supporto dell'insegnante - Asincrona online con il supporto dei genitori



Test generator per la Classe virtuale o per creare verifiche personalizzate in Word



primariamente



Iniziative per la
Scuola Primaria

mondadorieducation.it/primariamente/

DEVOTO-OLI JUNIOR

Il vocabolario che dà voce ai più piccoli



Le parole sono da sempre uno strumento di crescita, indipendenza, analisi del mondo e spinta al cambiamento. Attento alla **contemporaneità del linguaggio**, il Devoto-Oli Junior è uno strumento essenziale per la Scuola Primaria, per insegnare a **parlare, scrivere, esprimersi**, utilizzando un lessico adeguato al contesto.

UNO STRUMENTO LINGUISTICO FONDAMENTALE

Pensato per i più piccoli, Devoto-Oli Junior è il compagno vivace e colorato che li guida **nell'apprendimento e nella scoperta del mondo**, offrendo un ricco repertorio linguistico con **26.000 voci** e ben **45.000 accezioni**, insieme a migliaia di opzioni di **sinonimi e contrari, espressioni e modi di dire**.

ENTRA A FAR PARTE DEL DJ CLUB!

Una vera e propria **community** per docenti, genitori, alunni e alunne che offre, ogni anno rinnovati, **percorsi didattici** a tema, **strumenti di supporto** e **contenuti extra** tra i quali giochi e materiali digitali in continuo aggiornamento. Scopri i **percorsi tematici** già disponibili su www.devoto-oli-junior.it: **"Parole alle emozioni"**, un viaggio ludico-educativo sulle emozioni e **"Parole al futuro"**, progetto interamente dedicato all'Agenda 2030.

OBIETTIVO SOSTENIBILITÀ

Parlare di sostenibilità può essere un gioco da ragazzi. Con queste premesse è nato **"Parole al Futuro"**, un percorso **learning by doing** incentrato sull'**Agenda 2030** volto a stimolare i più piccoli, guidati dai loro insegnanti, a **raccontare e costruire un futuro** che rispecchi i loro sogni e bisogni, con particolare attenzione alla **sostenibilità** – lotta al cambiamento climatico, energia, consumo responsabile e molto altro – e ai **17 Obiettivi sostenibili dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite**. **Scopri tutti i materiali e le attività sul sito www.devoto-oli-junior.it.**



Scopri di più
su Devoto-Oli Junior
inquadrando il QR Code

www.devoto-oli-junior.it

