



Sulle orme di Milù

PRIMO CICLO



Un progetto allineato alle Nuove Indicazioni nazionali

NARRAZIONE e LETTURE INTEGRALI

- La narrazione per **coinvolgere** e **motivare**, dalla storia del Metodo, alla storia dei numeri in Matematica, a pagine speciali, nelle discipline, dedicate alla narrazione di eventi storici.
- Il progetto offre, in classe terza, una **narrativa inedita** appositamente scritta da **Giuditta Campello**.

MEMORIZZAZIONE DI TESTI

Presenza di numerose **filastrocche**, divertenti e facili da memorizzare, anche in Matematica.

ARRICCHIMENTO DEL LESSICO

Attenzione all'ampliamento e consolidamento lessicale in tutte le discipline, anche in **offica inclusiva**.

APPRENDIMENTO DELLA SCRITTURA A MANO E IN CORSIVO

- Un **Quaderno di scrittura** con ampia sezione dedicata al **corsivo** e a una metodologia che facilita l'apprendimento del corsivo.
- Nel Metodo, a ogni lettera è dedicata una **intera pagina per esercitare la scrittura**.

STEAM

Numerose **attività manipolatorie, laboratoriali e interdisciplinari**, in **MATEMATICA E SCIENZE-TECNOLOGIA**, per un apprendimento significativo delle discipline STEAM. In prima, proposte di **ritagli** per sviluppare la manualità fine.

INFORMATICA

Un quaderno dedicato sviluppa in maniera piacevole e giocosa gli obiettivi delle NIN ed è corredato da una **guida didattica specifica**.

STORIA: NUOVA PERIODIZZAZIONE

Le Indicazioni Nazionali 2025 introducono una **nuova periodizzazione** sui tre anni, con l'introduzione delle civiltà dopo la sezione relativa alla Preistoria in classe terza.

STORIA: DIMENSIONE NARRATIVA

In classe prima e seconda, grandi narrazioni per conoscere le radici della cultura occidentale.

In classe terza sono presenti **brani appositamente scritti in forma dialogata** con racconti di eventi, personaggi, quadri cronologici e processi storici delle epoche più antiche.

Configurazione

CLASSE 1

- Quaderno dei primi giorni, pp. 24
- Metodo versione “**tutto maiuscolo**” / “**4 caratteri**”, pp. 192
- Quaderno di scrittura, pp. 96
- Letture e grammatica, pp. 120
- Matematica con *esercizario integrato nel profilo*, pp. 192
- Storia + Geografia + Scienze e Tecnologia, pp. 96
- Quaderno informatica classi 1-2-3, pp. 48

CLASSE 2

- Lettura + Scrittura e riassunto, pp. 144
- Grammatica con *esercizario integrato*, pp. 96
- Matematica con *esercizario integrato*, pp. 168
- Storia + Geografia + Scienze e Tecnologia, pp. 96
- Quaderno arte-musica classi 2-3, pp. 48



CLASSE 3

- Lettura + Scrittura e riassunto, pp. 216
- Grammatica con *esercizario integrato*, pp. 120
- Matematica con *esercizario integrato*, pp. 192
- Storia con *esercizario integrato*, pp. 144
- Geografia con *esercizario integrato*, pp. 72
- Scienze e Tecnologia con *esercizario integrato*, pp. 72

La storia del metodo • l'incontro con Milù...

I protagonisti della storia sono 5 amici e la gatta Milù: Milù ha bisogno di aiuto per trovare il suo libro dorato.

4 DOVE VA MILÙ? <i>Pregrafismo:</i> 6 Colori 8 Percorsi	76 UN SALTO NELLO STAGNO 78 S 84 F 90 D 96 R
10 ALLA RICERCA DEL LIBRO 12 A 18 E 24 I 30 O 36 U 42 VERIFICA 44 ALLA RICERCA DELLA STORIA	102 VERIFICA 104 COMPAGNIO S • F • D • R
46 IN FONDO AL MARE 48 M 54 P 60 T 66 L 72 VERIFICA 74 COMPAGNIO M • P • T • L	106 IN CIMA ALLA MONTAGNA 108 B 114 Z 120 V 126 N 132 VERIFICA 134 COMPAGNIO B • Z • V • N
	136 TRA LE NUVOLE 138 CA • CO • CU 140 CE • CI 142 H 144 CHE • CHI 150 VERIFICA 151 COMPAGNIO C • H



La storia del metodo • la ricerca del libro dorato

Ogni bambino si mette alla ricerca del libro...



La storia del metodo • trovano il libro dorato ma...

Alla fine delle vocali



Quando lo trovano, scoprono che le pagine del libro... sono tutte bianche!
Il gruppo, dopo essersi tuffato tra le pagine del libro, parte quindi alla ricerca della storia, esplorando vari ambienti.

La storia del metodo • Alla ricerca della storia

Ogni ambiente permette la conquista di un **gruppo di lettere**.

■ 4 DOVE VA MILÙ?
Pregrafismo:
6 Colori
8 Percorsi

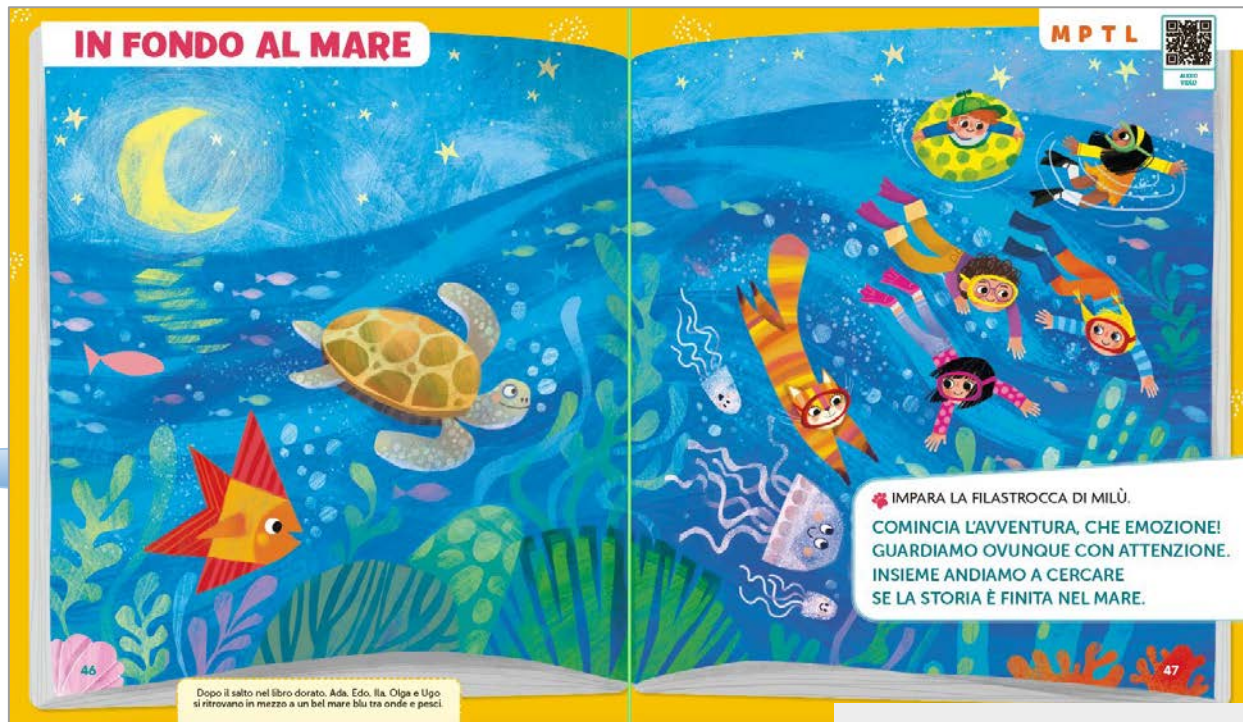
■ 10 ALLA RICERCA DEL LIBRO
12 A
18 E
24 I
30 O
36 U
42 VERIFICA
44 ALLA RICERCA DELLA STORIA

■ 46 IN FONDO AL MARE
48 M
54 P
60 T
66 L
72 VERIFICA
74 COMPAGNO M • P • T • L

■ 76 UN SALTO NELLO STAGNO
78 S
84 F
90 D
96 R
102 VERIFICA
104 COMPAGNO S • F • D • R

■ 106 IN CIMA ALLA MONTAGNA
108 B
114 Z
120 V
126 N
132 VERIFICA
134 COMPAGNO B • Z • V • N

■ 136 TRA LE NUVOLE
138 CA • CO • CU
140 CE • CI
142 H
144 CHE • CHI
150 VERIFICA
151 COMPAGNO C • H



Tante **filastrocche** da imparare!

→ **NIN Memorizzazione di testi.** l'apprendimento delle poesie a memoria per rafforzare la memoria a breve e a lungo termine, l'attenzione e la concentrazione, arricchire il linguaggio

La storia del metodo • Alla ricerca della storia

4 DOVE VA MILÙ?
Pregrafismo:
6 Colori
8 Percorsi



10 ALLA RICERCA DEL LIBRO
12 A
18 E
24 I
30 O
36 U
42 VERIFICA
44 ALLA RICERCA DELLA STORIA



46 IN FONDO AL MARE
48 M
54 P
60 T
66 L
72 VERIFICA
74 COMPAGNONI M • P • T • L



76 UN SALTO NELLO STAGNO
78 S
84 F
90 D
96 R
102 VERIFICA
104 COMPAGNONI S • F • D • R



106 IN CIMA ALLA MONTAGNA
108 B
114 Z
120 V
126 N
132 VERIFICA
134 COMPAGNONI B • Z • V • N



136 TRA LE NUVOLE
138 CA • CO • CU
140 CE • CI
142 H
144 CHE • CHI
150 VERIFICA
151 COMPAGNONI C • H







La storia del metodo • Alla ricerca della storia

■ 4 DOVE VA MILÙ?
Pregrafismo:
6 Colori
8 Percorsi

■ 10 ALLA RICERCA DEL LIBRO
12 A
18 E
24 I
30 O
36 U
42 VERIFICA
44 ALLA RICERCA DELLA STORIA

■ 46 IN FONDO AL MARE
48 M
54 P
60 T
66 L
72 VERIFICA
74 COMPAGNONI M • P • T • L

■ 76 UN SALTO NELLO STAGNO
78 S
84 F
90 D
96 R
102 VERIFICA
104 COMPAGNONI S • F • D • R

■ 106 IN CIMA ALLA MONTAGNA
108 B
114 Z
120 V
126 N
132 VERIFICA
134 COMPAGNONI B • Z • V • N

■ 136 TRA LE NUVOLE
138 CA • CO • CU
140 CE • CI
142 H
144 CHE • CHI
150 VERIFICA
151 COMPAGNONI C • H



La storia del metodo • Alla ricerca della storia

■ 4 DOVE VA MILÙ?
Pregrafismo:
6 Colori
8 Percorsi



■ 10 ALLA RICERCA DEL LIBRO
12 A
18 E
24 I
30 O
36 U
42 VERIFICA
44 ALLA RICERCA DELLA STORIA



■ 46 IN FONDO AL MARE
48 M
54 P
60 T
66 L
72 VERIFICA
74 COMPAGNO M • P • T • L



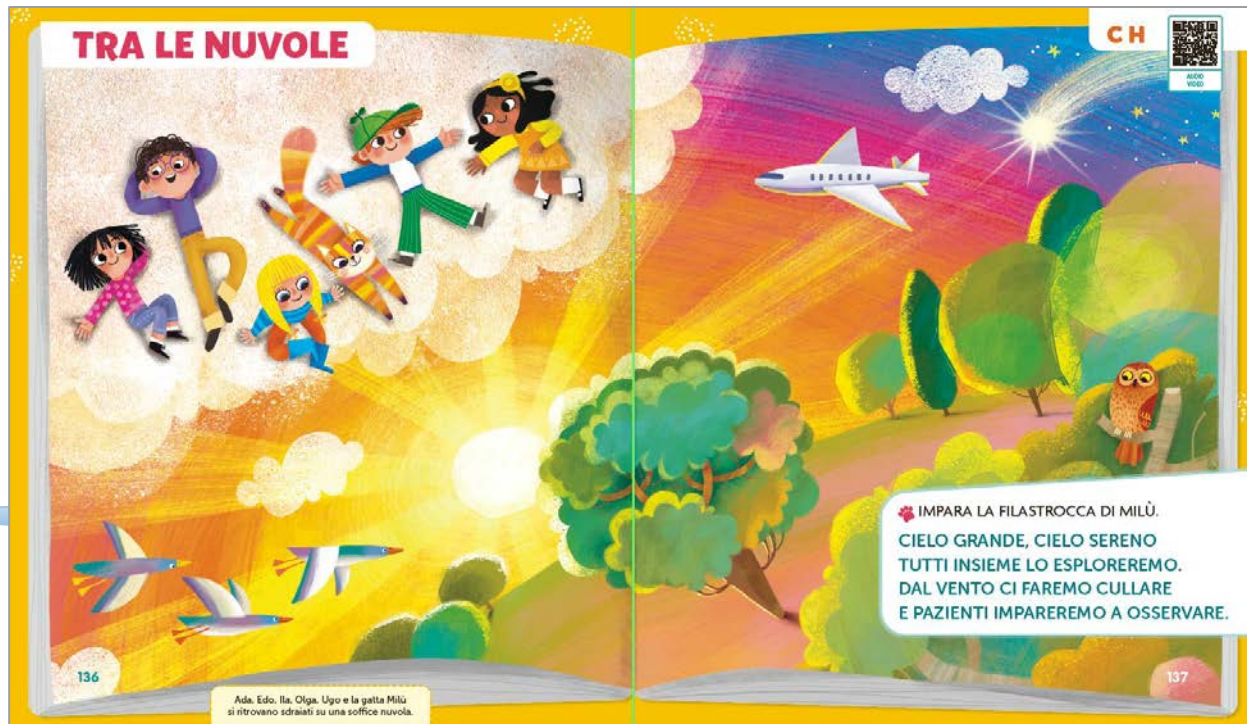
■ 76 UN SALTO NELLO STAGNO
78 S
84 F
90 D
96 R
102 VERIFICA
104 COMPAGNO S • F • D • R



■ 106 IN CIMA ALLA MONTAGNA
108 B
114 Z
120 V
126 N
132 VERIFICA
134 COMPAGNO B • Z • V • N



■ 136 TRA LE NUVOLE
138 CA • CO • CU
140 CE • CI
142 H
144 CHE • CHI
150 VERIFICA
151 COMPAGNO C • H



La storia del metodo • Alla ricerca della storia



154 A SPASSO NEL BOSCO

156 GA • GO • GU
158 GE • GI
160 GHE • GHI
164 Q
168 **VERIFICA**
170 **COMPAGNIO G • Q**

172 LA STORIA DEL LIBRO DORATO

GRAMMATICA

174 LETTERE STRANIERE
176 P o B? • F o V?
177 D o T? • L o R?
178 S o Z? • C o G?
179 CIA • CIO • CIU
180 GIA • GIO • GIU
181 SCA • SCO • SCU
182 SCHE • SCHI
183 SCE • SCI
184 SCIA • SCIO • SCIU
185 GN

186 **VERIFICA**

191 **RITAGLIA E INCOLLA**

PER OGNI VOCALE
• RICONOSCO IL SUONO
• RICONOSCO IL SEGNO
• SCRIVO IL SEGNO
• LEGGO E RACCONTO

PER OGNI CONSONANTE
• SCOPRO LA LETTERA
• SCRIVO I SUONI
• SCRIVO LA LETTERA
• SCRIVO I SUONI
• LEGGO E RACCONTO

Parco per lo sviluppo delle LIFE SKILLS



A SPASSO NEL BOSCO



GO



154

Ada, Edo, Ila, Olga e Ugo si guardano attorno...
– Dove siamo? – dice Edo. Sono nel bosco vicino all'albero dei libri.

155

IMPARA LA FILASTROCCA DI MILÙ.
IL BOSCO NASCONDE MOLTE MERAVIGLIE,
TANTI ANIMALI DI DIVERSE FAMIGLIE,
TANTE STORIE DA SCOPRIRE,
A BOCCA APERTA LASCIATEVI STUPIRE!

La storia del metodo • la storia è comparsa!

Alla fine, scoprono che il libro dorato racconta proprio l'avventura che hanno appena vissuto!



GRAMMATICA

174 LETTERE STRANIERE
176 P o B i • F o V ?
177 D o T i • L o R ?
178 S o Z i • C o G ?
179 CIA • GIO • CIU
180 GIA • GIO • GIU
181 SCA • SCO • SCU
182 SCHE • SCHI
183 SCE • SCI
184 SCIA • SCIO • SCIU
185 GN
186 GLI
187

VERIFICA

191 RITAGLIA E INCOLLA

PER OGNI VOCALE

- RICONOSCO IL SUONO
- RICONOSCO IL SEGNO
- SCRIVO IL SEGNO
- LEGGO E RACCONTO

PER OGNI CONSONANTE

- SCRIVO IL SEGNO
- SCRIVO LA LETTERA
- SCRIVO IL SUONO
- LEGGO E RACCONTO

PERCORSO per lo sviluppo delle LIFE SKILLS

154 A SPASSO NEL BOSCO
156 GA • GO • GU
158 GE • GI
160 GHE • GHI
164 Q
168 **VERIFICA**
170 COMPAGNO G • Q

172 LA STORIA DEL LIBRO DORATO

LA STORIA DEL LIBRO DORATO



IMPARA LA FILASTROCCA DI MILÙ.
TANTE AVVENTURE ABBIAMO VISSUTO,
NUOVE STORIE HAI CONOSCIUTO.
PER CUSTODIRE QUESTA MAGIA
LEGGI UN LIBRO... OVUNQUE TU SIA!

È UNA BELLISSIMA GIORNATA
E CINQUE AMICI GIOCANO
IN UN BEL PARCO PIENO DI ALBERI.

E arrivato il momento di sfogliare il libro dorato. Che cosa ci sarà?
Ma è la storia di Ada, Edo, Ila, Olga, Ugo e Milù e del loro viaggio nel libro dorato!

172

173

Per ogni lettera:
6 pagine

PER OGNI VOCALE

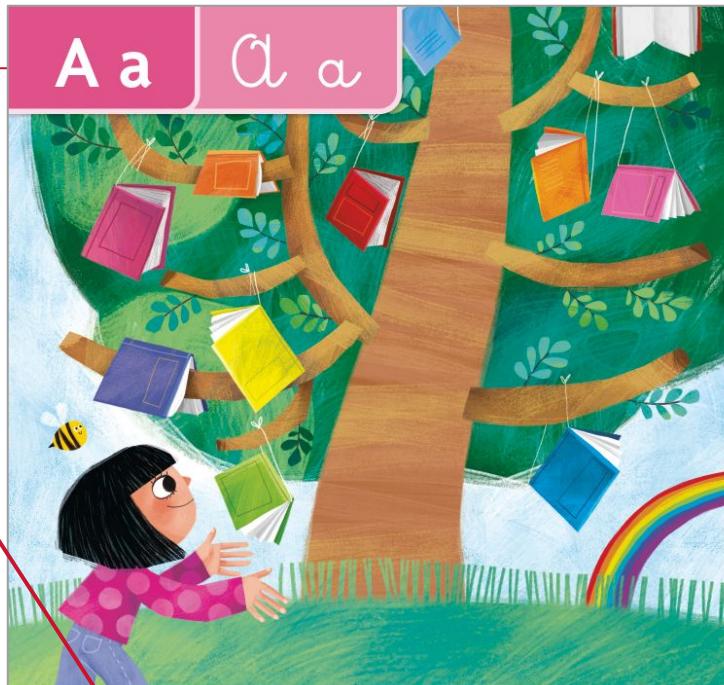
- RICONOSCO IL SUONO
- RICONOSCO IL SEGNO
- SCRIVO IL SEGNO
- LEGGO E RACCONTO

**Frase
bersaglio**

**Mini-sintesi
della storia**

**Attività per
le LIFE SKILLS**

A a **À à**



ADA GUARDA L'ALBERO.

Ada è sicura che il libro sia dietro all'albero, ma non c'è! Che delusione...

LIFE SKILLS Come ti senti quando sbagli qualcosa?

12

RICONOSCO IL SUONO A



1 PRONUNCIA **A**. POI PRONUNCIA IL NOME.



A DI ALBERO

2 PRONUNCIA I NOMI. CERCHIA IL DISEGNO SE IL NOME INIZIA CON **A**.



3 PRONUNCIA I NOMI. CERCHIA IL DISEGNO SE IL NOME FINISCE CON **A**.



4 PRONUNCIA I NOMI. COLORA IL PALLINO SE IL NOME CONTIENE **A**.



Riconoscimento
del **suono**

Proposte di attività di **ritaglio** per ogni lettera

Riconoscimento del **segno**

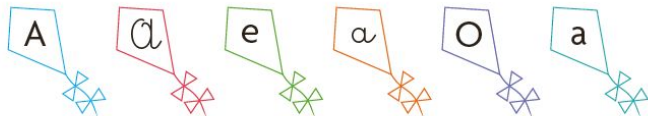
RICONOSCO IL SEGNO A

A a A a

INCOLLA QUI

IL DISEGNO che inizia per
A
di p. 189

1 COLORA SOLO GLI AQUILONI CON A, a, A, a.



2 OSSERVA I DISEGNI E PRONUNCIA I NOMI. POI CERCHIA A, a, a.



ALA



PATATA



rana



papera

3 COLORA SOLO LE PAROLE CON A, a, a.

CANE

altalena

muro

MELE

pirati

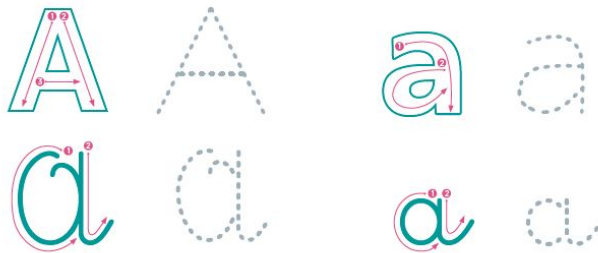
patata

14

SCRIVO IL SEGNO A



4 RIPASSA TANTE VOLTE CON IL DITO. POI CON LA MATITA.



5 PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI, POI RIPASSA A, a, a.



AUTO



mano



luna

6 PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI, POI COMPLETA CON A, a, a.



F _ T _



per _



_ go

15

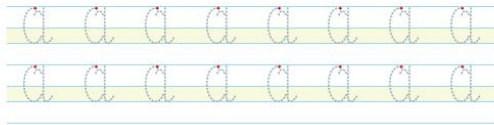
Scrittura del
segno

Una **intera pagina**

su scrittura
del grafema
con immagine
grande della
lettera e le
freccie che
indicano la
direzione
dei gesti

SCRIVO IL SEGNO **A**

1 RIPASSA CON IL DITO E POI CON LA MATITA.



16

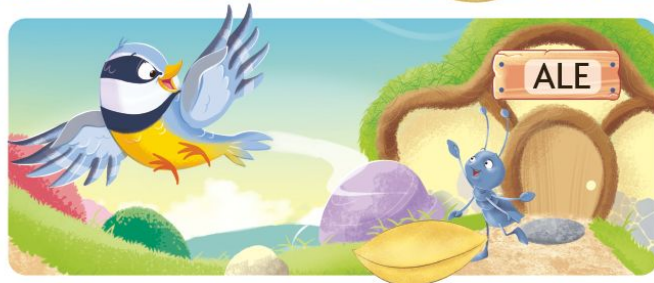
Quaderno di scrittura pp. 10, 32, 48

Rimandi
puntuali al
quaderno
di scrittura

LEGGO E RACCONTO



1 OSSERVA, LEGGI E RACCONTA.



2 COLORA IL CARTELLINO DOVE VEDI IL NOME
DELLA FORMICA **ALE**.

IDA

ALE

ELI

Storie
illustrate da
leggere e
raccontare

17

VERIFICA A E I O U

1 COLORA SOLO LE CASELLE CON LE VOCALI.

A	L	E	I	T	U
E	I	U	D	A	S
L	T	I	U	O	M
F	A	O	S	E	T
O	D	U	D	I	F

2 COME INIZIA? COLLEGA ALLA VOCALE GIUSTA.



A E I O U

3 COME FINISCE? COLLEGA ALLA VOCALE GIUSTA.



A E I O U

42

Attiva gli esercizi su HUB KIDS

4 PRONUNCIA IL NOME DEI DISEGNI. POI COMPLETA CON LE VOCALI.



P _ R _



T _ P _



F _ L _



M _ R _



M _ R _



V _ L _

5 COMPLETA LE PAROLE CON a, e, i, o, u.



_ ereo

_ ereo



_ ca

_ ca



_ va

_ va

6 OSSERVA IL DISEGNO E COMPLETA LA PAROLA.
CONTIENE TUTTE LE VOCALI!



A U I E O

I FIORI SONO NELLE...

_ _ _ _ L _

• HO LAVORATO



• MI SENTO



43

Verifiche a livelli
con esercizio finale
più sfidante
e **autovalutazione**

M m

M m



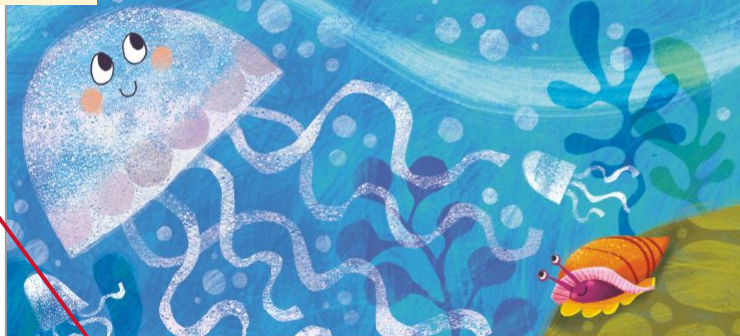
PER OGNI CONSONANTE

- SCOPRO LA LETTERA
- SCOPRO I SUONI
- SCRIVO LA LETTERA
- SCRIVO I SUONI
- LEGGO E RACCONTO

Frase
bersaglio

Mini-sintesi
della storia

Attività per
le **LIFE SKILLS**



LA MEDUSA SI MUOVE
NEL MARE.

Attenzione! La medusa sta per essere colpita dal remo del marinaio!
Per fortuna Olga l'avvisa in tempo.

LIFE SKILLS Ti è mai capitato di scappare un pericolo e di pensare "c'è mancato poco"?

48

SCOPRO M



1 PRONUNCIA M. POI PRONUNCIA IL NOME.



M DI MEDUSA

2 PRONUNCIA I NOMI. CERCHIA IL DISEGNO SE IL NOME
INIZIA CON M.



3 PRONUNCIA I NOMI. CERCHIA IL DISEGNO SE IL NOME
CONTIENE M.



4 COLORA SOLO LE MELE CON M, m, M, m.



49

Riconoscimento di
- suono
- segno

Formazione
del suono
**vocale +
consonante**

SCOPRO I SUONI DI M

- 1 FORMA E PRONUNCIA I SUONI.
POI INCOLLA I DISEGNI E PRONUNCIA I NOMI.



- 2 COME INIZIA? PRONUNCIA IL NOME E COLLEGA
AL SUONO GIUSTO.



MA ME MI MO MU

- 3 PRONUNCIA I NOMI E CERCHIA MA, ME, MI, MO, MU.



MELONE MANO muratore mimosa

INCOLLA QUI

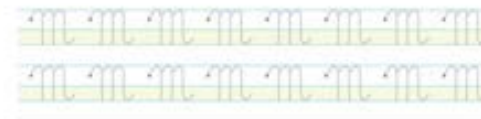
I DISEGNI
di p. 189



SCRIVO M



- 1 RIPASSA CON IL DITO E POI CON LA MATITA.



Una **intera
pagina**
su scrittura
del grafema

Scrittura
dei suoni

SCRIVO I SUONI DI **M**



1 PRONUNCIA I NOMI E COMPLETA LE PAROLE.



FIU_____



_____GO



_____SO



_____nte

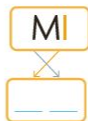


_____la



_____ele

2 CAMBIA L'ORDINE DELLE LETTERE, SCRIVI E LEGGI.



5 COME INIZIA? PRONUNCIA I NOMI E RIPASSA IL SUONO GIUSTO.



BRELLO



BULANZA

52

Presentazione
dei **suoni**
inversi

LEGGO E RACCONTO



AUDIO

1 LEGGI E COLLEGA AL DISEGNO GIUSTO.

AMO
amo



MAMMA
mamma



2 OSSERVA, LEGGI E RACCONTA.



● COLORA IL CARTELLINO
CON IL NOME DEL TOPO.



Storie
illustrate da
leggere e
raccontare

53

VERIFICA MPTL

1 COME INIZIA? COLLEGA OGNI DISEGNO ALLA LETTERA GIUSTA.



M

P

T

L



2 COME INIZIA? COLORA IL SUONO GIUSTO.

MA



NO

TO

le



certola

lu

mu



ra

mo

3 COMPLETA E LEGGI LE PAROLE.



MA



LO



po



pe

4 COLLEGA I SUONI GIUSTI E SCRIVI LA PAROLA.

MO

LI



PA

TO



5 PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI E SCRIVI LE PAROLE NEL CARATTERE CHE VUOI TU. ATTENZIONE AL CAMBIO DELLE VOCALI!



6 IN QUESTE PAROLE CI SONO SUONI CHE NON CONOSCI. RIESCI A LEGGERLE? POI COLLEGA OGNI PAROLA AL DISEGNO GIUSTO.

TORTA

TAVOLO

TUBO



La classe interviene attivamente alla scoperta delle lettere!

Lettere da colorare

COMPAGNO M·P·T·L



CHE MAGIA!
NELLE PAGINE DEL LIBRO
COMPAGNO ALTRE LETTERE!

TOCCA a TE

PARTECIPA ANCHE TU ALLA SCOPERTA DELLA STORIA.
COLORA I DISEGNI E LE LETTERE.

74

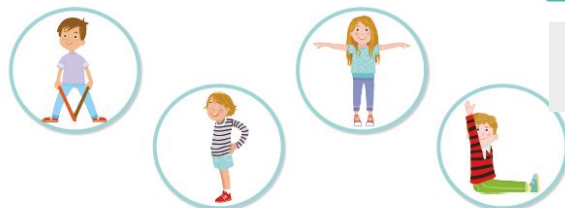


AEIOU + MPTL



Lettere da fare con il corpo

FAI LE LETTERE CON IL CORPO.



CAMBIA LA LETTERA COLORATA E TROVA UN'ALTRA PAROLA. OSSERVA I DISEGNI.

TELO → ELO



ALI → A_I



PALA → P_L

Filastrocca ricorrente, invito a sfogliare la pagina e a scoprire che cosa accadrà...

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

→ **NIN** La lettura deve sviluppare negli studenti ... la curiosità di vedere come va a finire la storia.

Il quaderno di scrittura

PER COMINCIARE

- MI PREPARO
- MI SIEDO
- INFLUGHO

PREGRAFISMO SUI QUADRETTI

- LINEE RETTE
- LINEE OBLIQUE
- LINEE CURVE

STAMPATO MAIUSCOLO

- A
- E
- I
- O
- U
- M
- P
- T
- L
- S
- F
- D
- R
- B
- Z
- V
- H
- C
- H
- G
- Q
- J - K - W - X - Y

Stampato minuscolo

- a - b - c - d - e
- m - p
- t - l

15 i - f
16 d - r
17 b - x
18 v - n
19 g - h

40 j - k - w - x - y

PREGRAFISMO SULLE RIGHE

- OCIO, PRATO, TERRA
- SOLE E LUNA
- ONCE
- COLLINE
- MANICI
- GRAVOLTE

Le famiglie del corsivo

- Le lettere con le pance (p - r - s - v - d - g - q)
- Le lettere con gli archi (m - n - p - k)
- Le onde (b - t - u - l - r)
- Le spezzate (s - i - n - g)
- Le lettere con le gravolte (g - f - j - h)

Le famiglie del corsivo stampato

- L'ALFABETO MINUSCOLO
- L'ALFABETO MAIUSCOLO
- LEGIATURE FACILI
- LEGIATURE DIFFICILI
- DAL DISEGNO AL CORSIVO
- DAL MAIUSCOLO AL CORSIVO
- FRASI DA COPIARE
- NUMERI DA COPIARE
- FRASI DA COPIARE

PREGRAFISMO

LINEE RETTE

• PARTI DAL PUNTINO, RIPASSA E COMPLETA.

6

PREGRAFISMO

LINEE OBLIQUE

• PARTI DAL PUNTINO, RIPASSA E COMPLETA.

7

Pregrafismo sul quadretto

Il quaderno di scrittura

PER COMINCIARE

2 MI PREPARO
3 MI SIEDO
4 RIFUGIO

PROGRAFISMO SUI QUADRETTI

4 LINEE RETTE
7 LINEE CURVE
8 LINEE CURVE

STAMPATO MAIUSCOLO

10 A
11 E
12 I
13 O
14 U
15 M
16 P
17 T
18 L
19 S
20 F
21 D
22 R
23 B
24 Z
25 V
26 N
27 C
28 H
29 G
30 Q
31 J - K - W - X - Y

Stampato minuscolo

32 a - e - i - o - u
33 m - p
34 t - l

35 a - f
36 d - r
37 b - z
38 v - n
39 c - h
40 g - q
41 j - k - w - x - y

PROGRAFISMO SULLE RIGHE

42 CIELO, PIATO, TERRA

LE FAMIGLIE DEL GOREVIVO

76 LE PANCE
77 Le lettere con le pance

79 Le lettere con gli archi (m - ms - p - f)
80 LE ONDE
81 Le lettere con le onde (b - na - l - n)
82 LE SPEZZATE
83 Le lettere con le spezzate (s - r - r)
84 LE GRADUATE
85 Le lettere con le gradate (j - l - f - b)

Conoscere i nomi comuni

86 L'ALFABETO MINUSCOLO
88 L'ALFABETO MAIUSCOLO
90 LEGATURE FACILI
91 LEGATURE DIFFICILI
92 DAL DISEGNO AL CORISO
93 DAL MAIUSCOLO AL CORISO
94 PAROLI DA COPiare
95 NUMERI DA COPiare
96 FRASI DA COPiare

STAMPATO MAIUSCOLO A

1 SEGUI LE FRECCHE E RIPASSA. PARTI DAL PUNTINO.

2 SCRIVI A. PARTI DAL PUNTINO.

3 RIPASSA LE A. FAI ATTENZIONE AGLI INTRUSI.

10  Metodo pp. 12-17

stampato minuscolo a • e • i • o • u

1 SEGUI LE FRECCHE E RIPASSA. PARTI DAL PUNTINO.

32  Metodo pp. 12-41

Rimandi puntuali al **Metodo**

Il quaderno di scrittura • scrittura in corsivo

PER COMINCIARE

2 MI PREPARO
3 MI SEDO
4 MI PUGNO

PREGRAFISMO SUI QUADRETTI

6 LINEE RETTE
7 LINEE CURVE
8 LINEE CURVE

STAMPATO MAIUSCOLO

10 A
11 E
12 I
13 O
14 U
15 M
16 P
17 T
18 L
19 S
20 F
21 D
22 R
23 B
24 Z
25 V
26 H
27 C
28 H
29 G
30 Q
31 I - R - W - X - Y

Stampato minuscolo

32 a - e - i - o - u
33 m - p
34 t - l

35 s - f
36 d - r
37 b - z
38 v - n
39 c - h
40 g - q
41 j - k - w - x - y

PREGRAFISMO SULLE RIGHE

42 CIELO, PRATO, TERRA
43 SOLE E LUNA
44 ONDE
45 COLLINE
46 MANICI
47 GRACIOTE

Corso

48 a - o
49 u - e
50 i - i
51 u - o
52 m - l
53 m - l
54 e - o
55 l - e
56 e - o
57 u - e
58 f - g
59 b - o
60 n - o
61 b - o
62 u - e
63 u - e
64 m - l
65 u - e
66 l - e
67 m - u - e - o - e
68 g - g
69 g - g - g - g - g

LE FAMIGLIE

70 a - o
71 i - i
72 b - o
73 u - e
74 u - e
75 g - g

76 LE FAMIGLIE
77 Le lettere con le pance
(p - m - n - o - d - e - g - g)
78 GLI ARCHI
79 Le lettere con
gli archi (h - m - p - r - k)
80 LE ONDE
81 Le lettere con le onde
(s - u - v - l - n)
82 LE DREZZATE
83 Le lettere con
le spiccate (b - v - r - t)
84 LE GRACIOTE
85 Le lettere con
le gracchie
(c - f - f - g)

Corso

86 L'ALFABETO MINUSCOLO
87 L'ALFABETO MINUSCOLO
88 L'ALFABETO MINUSCOLO
89 LEGATURE FACILI
90 LEGATURE FACILI
91 LEGATURE DIFFICILI
92 DAL DISEGNO
AL CORSO
93 DAL MAIUSCOLO
AL CORSO
94 FAMIGLIE DA COPIARE
95 NUMERI DA COPIARE
96 FRASI DA COPIARE

PREGRAFISMO

CIELO, PRATO, TERRA

1 OSSERVA IL DISEGNO: DOVE SI TROVA OGNI ANIMALETTO?

IL FOGLIO A RIGHE HA TRE RIGHE SPECIALI:

RIGA DEL CIELO
RIGA DEL PRATO
RIGA DELLA TERRA

2 OSSERVA L'ESEMPIO, SEGUI LE INDICAZIONI E COLORA:

- I MARGINI DEL FOGLIO DOVE NON DEVI MAI SCRIVERE DI BLU;
- TUTTE LE RIGHE DEL CIELO DI AZZURRO;
- TUTTE LE RIGHE DEL PRATO DI VERDE;
- TUTTE LE RIGHE DELLA TERRA DI MARRONE.

PARTO **MI FERMO**

PREGRAFISMO

SOLE E LUNA

3 PARTI DAL PUNTINO, RIPASSA E COMPLETA.

Pregrafismo sulle righe

Il quaderno di scrittura • scrittura in corsivo



Chiari riferimenti e corretti rapporti metrici nello spazio grafico:
- cielo-prato-terra
- colorare le righe e il punto di avvio della lettera da tracciare.



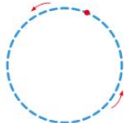
→ **NIN** La scrittura è fondamentale e va curata con particolare attenzione, a partire dall'apprendimento della scrittura a mano con riferimento al corsivo e alla calligrafia

Il quaderno di scrittura • scrittura in corsivo

LE FAMIGLIE

LE PANCE

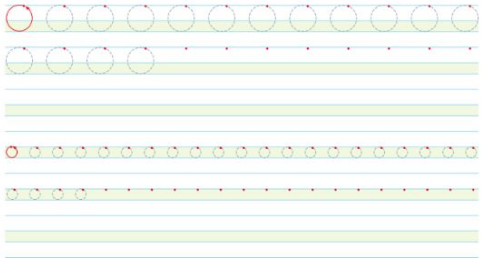
1 TROVA IL PUNTO D'INIZIO, SEGUI LE FRECCE E COMPLETA IL SEGNO GRAFICO.



2 PROVA TU CON LA MATITA.

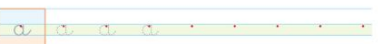
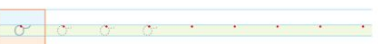
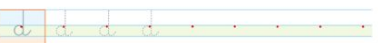
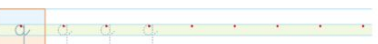


3 PRIMA RIPASSA, POI SCRIVI TU. PARTI DAL PUNTINO.



DEL CORSIVO

LE LETTERE CON LE PANCE

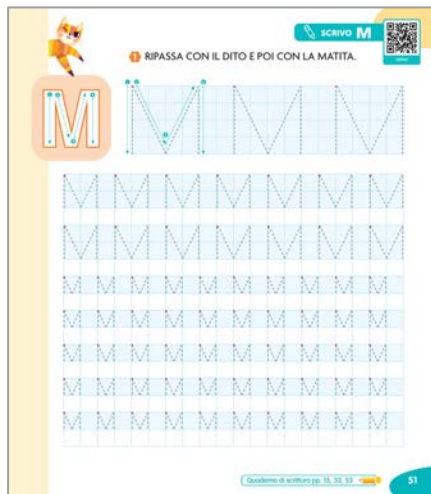
	
	
	
	
	
	

Automatizzazione del gesto grafico

Le **sequenze di gesti** necessari sono riconducibili a **cinque movimenti affini**. Ripetendo tali movimenti, si può interiorizzare il movimento alla base di quel tipo di lettera e successivamente aggiungere i dettagli distintivi che la rendono riconoscibile.

- 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);
- 5) giravolte (e, l, f, b).

Le pagine di scrittura nel progetto



METODO tutto maiuscolo



METODO quattro caratteri



La storia della Matematica

Un percorso studiato da una **Maestra** con il supporto di una **matematica** esperta in didattica della matematica.

Anche la matematica di classe prima è accompagnata da un'avventura di Milù: nelle prime pagine del libro la gattina riceve un invito a una festa e corre a prepararsi ma... la sua collana preferita è scomparsa. Chiederà aiuto ai bambini per ritrovare le sue perle e così, numero dopo numero,... avrà una bella sorpresa!



La presentazione dei numeri fino a 10

2 pagine per ciascun numero

Struttura ricorrente in tutte le doppie pagine di presentazione dei numeri:

In pagina pari

- numero in cifra e lettere
- con le dita
- primo il passaggio all'astrazione: le palline divise in cinque

La perla è nascosta nel disegno

2
DUE

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

1 ASCOLTA LA STORIA E IMPARA LA FILASTROCCA A MEMORIA. TOCCA OGNI IMPRONTA CON UN DITO DIVERSO: QUANTE SONO?

2 COLORA TANTE PALLINE QUANTE SONO LE IMPRONTE.

3 RIPASSA E SCRIVI.

NUMERO 2

4 INDICA CON UNA X IL FOGLIO CON 2 IMPRONTE COLORATE.

5 LE CALZE DEVONO ESSERE SEMPRE 2: DISEGNA O CANCELLA CON UNA X.

6 COLLEGA LO STESSO NUMERO DI SCARPE A OGNI BAMBINO.

QUANTE SCARPE A OGNI BAMBINO? ...

7 COMPLETA I NUMERI FINO A 2 E LEGGI.

INCOLLA QUI VAI A PAGINA 189, INCOLLA QUI LE PERLE E COSTRUISCI LA COLLANA DI MILÙ. POI LEGGI I NUMERI FINO A 10.

- In pagina dispari
- Riconoscimento "a occhio" della quantità (Subitizing)
 - esercizio sulla quantità (in più/in meno)
 - linea dei numeri

Personalizzazione del libro: al 10 ritaglia e incolla le perle della collana!

L'eserciziario diffuso di Matematica

NUMERI DA 0 A 10

14 ZERO

16 UNO

18 **Mi esercito**

Su 0 e 1 • Numeri fino a 1

20 DUE

22 TRE

24 **Mi esercito**

Su 2 e 3 • Numeri fino a 3

26 QUATTRO

28 CINQUE

30 **Mi esercito**

Su 4 e 5 • Numeri fino a 5

32 **è FACILE** I numeri fino a 5

Ogni 2 numeri 2 pagine di esercizi

Nella prima pagina lavoro sui singoli numeri

Nella seconda pagina lavoro su **tutti** i numeri già affrontati

MI ESERCITO su 2 e 3

1 COLORA I QUADRETTI INDICATI E SCRIVI QUANTI SONO.

DUE

TRE

2 DISEGNA SULL'ASTA LE PALLINE INDICATE DAL NUMERO.

2 3

3 CERCHIA DI ROSSO I DUE GETTONI CHE FORMANO IL DUE E COMPLETA LO SCHEMA.

0 1 2

4 CERCHIA DI ROSSO I DUE GETTONI CHE FORMANO IL TRE E COMPLETA LO SCHEMA.

0 1 2

5 RAPPRESENTA SUL QUADERNO, COME VUOI TU, IL NUMERO 2 E IL NUMERO 3.

Ripassa da p. 20 a p. 23

MI GUARDO INTORNO

6 CONTA E CERCHIA IL NUMERO GIUSTO.

• QUANTE RUOTE HA LA BICI?

1 2

• QUANTE FOGLIE HA IL TRIFOGLIO?

2 3

7 COLLEGA OGNI NUMERO AL SUO NOME.

3 2 1

DUE UNO TRE

8 **Giociamo!** SEGUI IL CODICE E COLORA, COME INDICATO, I QUADRETTI DI OGNI RIGA. CHE COSA APPARE?

1 • 2 • 1 • 2 • 1 •

2 • 3 • 2 • 3 • 2 •

3 • 1 • 3 • 1 • 3 •

3 • 1 • 3 • 1 • 3 •

Ripassa da p. 20 a p. 23

Le attività di Matematica per sviluppare la logica

Le sfide di Miù

COMPLETA LE PILE DI PALLINE E POI CONFRONTATI CON I COMPAGNI E LE COMPAGNE.



AVETE COMPLETATO TUTTI NELLO STESSO MODO?

2 Giochiamo! DISEGNA I PERCORSI DELLE DUE API. CHE COSA OSSERVI?



GIOCHI

NIN: Affrontare e risolvere problemi, anche legati a contesti reali utilizzando strategie personali e discutendo con i compagni

VERSO L'INVALSI

OSSERVA E RISPONDI.

QUANTI SASSOLINI HA EMI NELLE MANI?

☐ 5 ☒ 4 ☐ 1

SPIEGA PERCHÉ.



74



MATEMATICA è FACILE

I NUMERI FINO A 10

- 1 COLORA LE PALLINE E COMPLETA LE COPPIE DI NUMERI AMICI PER FARE 10. SEGUI L'ESEMPIO.

10	
●●●●●●●●●●	10 e 0
●●●●●●●●●●	9 e
○●●●●●●●●●	8 e
○●●●●●●●●●	7 e
○●●●●●●●●●	6 e
○●●●●●●●●●	5 e
○●●●●●●●●●	4 e
○●●●●●●●●●	3 e
○●●●●●●●●●	2 e
○●●●●●●●●●	1 e
○●●●●●●●●●	0 e



In tutte le unità strategiche sui nodi concettuali della disciplina proposte attraverso attività pratiche, schemi, disegni...

- 2 LA FRECCIA DICE: SONO AMICO DI...
TRACCIA LE FRECCIE PER COLLEGARE GLI AMICI DEL 10

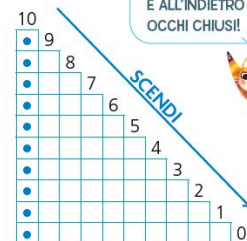
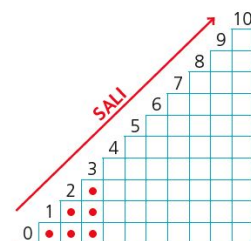


48

MATEMATICA... è FACILE



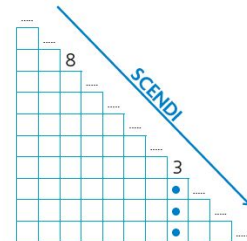
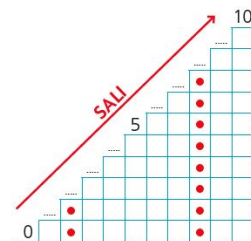
- 3 FINISCI TU DI DISEGNARE I PUNTINI E CONTA VELOCEMENTE IN AVANTI VERSO L'ALTO E ALL'INDIETRO VERSO IL BASSO.



CONTA IN AVANTI E ALL'INDIETRO A OCCHI CHIUSI!



- 4 SCRIVI I NUMERI E DISEGNA I PUNTINI CHE MANCANO NELLE SCALE.

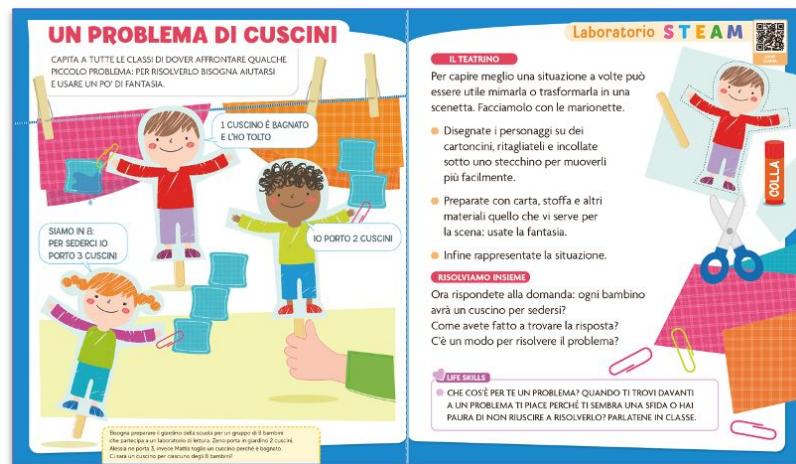


Le scale dei numeri fino a 10

49

Il laboratorio STEAM di Matematica

laboratori STEAM presenti
anche per aperture di Scienze



Realizzazione di
manufatti per “fare
matematica”



LIFE SKILLS proposte per riflettere sulla paura di sbagliare, sul rapporto con compagne e compagni, sull'organizzazione del lavoro...

NIN: Approccio STEM trasversale con italiano e altre discipline.

Il percorso di problem solving

Lavoro sulla comprensione
in parallelo con italiano

STORIE MATEMATICHE

COSA VUOI SAPERE?

• LEGGI IL PROBLEMA.

LUCIA STA FACENDO UN PUZZLE FORMATO DA 9 PEZZI. 6 PEZZI SONO GIÀ ATTACCATI.

- INDICA CON UNA X CHE COSA SI DOMANDA LUCIA.
- ☐ Da quanti pezzi è formato il puzzle?
- ☐ Quanti pezzi mancano per completare il puzzle?

LUCIA GUARDA NELLA SCATOLA: CI SONO ANCORA 3 PEZZI DI PUZZLE. POTRÀ COMPLETARE IL SUO PUZZLE?

- COMPLETA E RISPONDI.

• Pezzi che mancano per completare il puzzle ____

• Pezzi nella scatola ____

• Lucia può completare il puzzle? ____

• SOTTOLINEA LA RICHIESTA DEL PROBLEMA. POI SCRIVI L'OPERAZIONE CHE RISOLVE IL PROBLEMA E COMPLETA IL DISEGNO E LA RISPOSTA.

LUI SA METTE NELLA SCATOLA 6 FOGLIE ROSSE E 6 GIALLE. QUANTE FOGLIE CI SONO NELLA SCATOLA?

OPERAZIONE _____

RISPOSTA NELLA SCATOLA CI SONO ____ FOGLIE.

PROBLEMI

• RACCONTA COME PUOI RISOLVERE IL PROBLEMA.

LA CLASSE 1° C VUOLE FARE UNA MOSTRA DI DISEGNI SULLE FOGLIE.

MANCA IL COLORE VERDE, COME POSSO COLORARE LA FOGLIA?

DEVO CAPIRE SE HO ABBASTANZA MOLLETTE PER APPENDERE 9 DISEGNI.

MOLTE LA RICHIESTA DEL PROBLEMA NON È UNA DOMANDA MA È "NASCOSTA" IN UNA FRASE.

La storia di MIO

A DOPPIO OSSERVATE IL DISEGNO E INVENTATE IL TESTO DI UN PROBLEMA.

Non solo problemi da risolvere con operazioni matematiche!

MATEMATICA & FACILE

COMPRENDERE È FACILE!

• LEGGI IL TESTO DI QUESTO PROBLEMA.

SULLA MENSOLA DELLA CAMERETTA DI LISA CI SONO 4 PUPAZZI E 3 AUTOMOBILINE.

QUANTI GIOCATTOLI CI SONO SULLA MENSOLA?

• RILEGGI LE PAROLE SCRITTE IN AZZURRO NEL TESTO E INDICA CON UNA X IL DISEGNO GIUSTO.

• RILEGGI LE PAROLE SCRITTE IN ROSSO NEL TESTO E SCEGLI CON UNA X LA RISPOSTA GIUSTA.

LA DOMANDA CHIEDE DI TROVARE:

- ☐ IL NUMERO DEI PUPAZZI SULLA MENSOLA.
- ☐ IL NUMERO DEI GIOCATTOLI SULLA MENSOLA.
- ☐ IL NUMERO DELLE MACCHININE SULLA MENSOLA.

• ADESSO SCRIVI L'OPERAZIONE E CALCOLA:

144 Fate ascoltare la storia della scuola magica.

MATEMATICA... & FACILE

ISTRUZIONI.

È UNA BELLA GIORNATA DI PRIMAVERA, DUE AMICI VANNO A RACCOLGERE SASSI PER FARE DEI LAVORETTI.

REMO RACCOGLIE 7 SASSI.

PAOLA RACCOGLIE 3 SASSI IN PIÙ DI REMO.

QUANTI SASSI RACCOGLIE PAOLA?

- INDICA SE LA FRASE È VERA (V) O FALSA (F).

SOLO REMO RACCOGLIE I SASSI. ☒ V ☐ F

REMO RACCOGLIE PIÙ SASSI DI PAOLA. ☒ V ☐ F

PAOLA RACCOGLIE 3 SASSI IN PIÙ DI REMO. ☒ V ☐ F

- TRE IN PIÙ VUOL DIRE CHE...

DEVI AGGIUNGERE 3 SASSI A QUELLI RACCOLTI DA REMO. ☒ V ☐ F

DEVI TOGLIERE 3 SASSI A QUELLI RACCOLTI DA REMO. ☒ V ☐ F

- COLORA:

SASSI DI REMO

SASSI DI PAOLA

- ORA COMPLETA LA RISPOSTA.

PAOLA HA RACCOLTO _____

145

NIN: l'approccio ai problemi centrato su osservazione e comprensione del testo.

Il Quaderno di Informatica

Un volume per tre classi, ogni argomento viene sviluppato su tre livelli in modo che l'insegnante possa usarlo quando è più opportuno rispetto alla propria classe.

MOVIMENTI SU UNA GRIGLIA

ROBOT DELLE PULIZIE

Sulla stazione spaziale Pavimentus-10 ci sono ovunque macchie di polvere spaziale: stelle cadenti appiccicose, briciole di comete! Gli astronauti devono programmare Astroaspiro, un robot aspirapolvere che deve ripulire le macchie, ma... attenzione: alcune macchie sono super appiccicose e Astro avrà bisogno della super-spazzola rotante per pulirle.



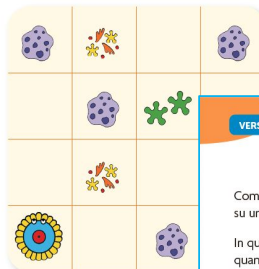
MANUALE DELLE ISTRUZIONI DI ASTROASPIRO			
VAI AVANTI DI UNA CASELLA			
GIRA A SINISTRA			
GIRA A DESTRA			
ASPIRA		Funziona su	
SUPER SPAZZOLA		Funziona su	

10

Pianificare e scrivere una sequenza di istruzioni.



Osserva il pavimento che deve pulire Astroaspiro. Quali istruzioni devono dare gli astronauti ad Astroaspiro per pulire tutte le macchie senza finire nelle caselle degli asteroidi ?



ATTENZIONE! **NON** entrare nelle caselle degli asteroidi. Scrivi il programma nei riquadri qui sotto.

PROGRAMMA

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

LIVELLO 2

LIVELLO 2



VERSO LA PROGRAMMAZIONE

LABIRINTI • 3

Come già hai visto, nei labirinti troverai un personaggio che si muove su una griglia e deve raggiungere obiettivi e raccogliere oggetti.

In questa attività, guardi la **scena dal punto di vista del personaggio**: quando c'è un'istruzione di movimento, è sempre "rispetto a dove sta guardando il personaggio".

Se dici al personaggio **vai avanti**, lui si muove nella direzione in cui è girato.

MANUALE DELLE ISTRUZIONI DEI LABIRINTI - BLOCCO VAI AVANTI			
vai avanti!	vai avanti!	vai avanti!	vai avanti!

34

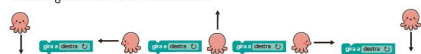
Associare i blocchi di Code.org ai loro effetti e utilizzarli per scrivere un programma. Su Code.org (labirinti) nel corso CI.

LIVELLO 3



LIVELLO 3

Se dici al personaggio "gira a destra" lui ruoterà su se stesso di un angolo retto verso la sua destra.



Porta il polpo nella sua tana di coralli. Usa i blocchi dati.

Blocchi

- vai avanti!**
- gira a sinistra (90°)**
- gira a destra (90°)**
- ripeti 123 volte**
- fine**

PROGRAMMA

SFIDA: riscrivi sul quaderno il programma usando solo 6 blocchi!

- Se in classe hai provato il programma su Code.org, rispondi.
- Il programma ha avuto l'effetto che ti aspettavi? ☐ Sì ☐ No
 - Se non ha avuto l'effetto che ti aspettavi, perché secondo te?

GUIDA per l'insegnante capitolo 7

35

NIN• Integrazione Informatica/Coding.

PROGETTO di INFORMATICA classe 1^a - 2^a - 3^a

RAPPRESENTARE INFORMAZIONI

- 14 **Griglie colorate • 1** LIVELLO 1
Decodificare e codificare immagini.
- 16 **Griglie colorate • 2** LIVELLO 2
Decodificare e codificare immagini.
- 18 **Griglie colorate • 3** LIVELLO 3
Esplorare forme diverse di codifica delle immagini.
- 21 **Luci di Natale** LIVELLO 3
Identificare ambiguità in diverse codifiche.

STRATEGIE DI RISOLUZIONE DI PROBLEMI

- 24 **Trovare il più pesante** LIVELLO 2
Sviluppare una strategia per identificare l'oggetto più pesante.
- 26 **Il barista ordinato** LIVELLO 3
Ordinare elementi secondo un criterio definito.

NIN Introduzione all'informatica con obiettivi precisi fin dal primo ciclo

CAPITOLO 5: RAPPRESENTAZIONE DELL'INFORMAZIONE

Traguardi e obiettivi generali.....

Prerequisiti.....

Contenuti, in breve.....

Modalità di lavoro.....

- **ATTIVITÀ 1:** Capire il sistema di codifica.....
- **ATTIVITÀ 2:** Pixel art.....
- **ATTIVITÀ 3:** Luci di Natale.....

Possibili estensioni, variazioni e personalizzazioni.....

Aspetti informatici.....

Relazione con l'Informatica nelle Indicazioni Nazionali.....

Valore costruzionista.....

Suggerimenti per ulteriori attività e riferimenti.....

CAPITOLO 6: STRATEGIE DI SOLUZIONE DI PROBLEMI

Traguardi e obiettivi generali.....

Prerequisiti.....

Contenuti, in breve.....

Problema, algoritmo, strategia.....

- **ATTIVITÀ 1:** Trova il sacchetto più pesante (gruccia-bilancia).....
- **ATTIVITÀ 2:** Il barista ordinato.....

Relazione con l'Informatica nelle Indicazioni Nazionali.....

Valore costruzionista.....

Suggerimenti per ulteriori attività e riferimenti.....

Al quaderno per l'alunno è affiancata una **guida passo passo molto ricca:** per ogni unità e per ogni attività le spiegazioni complete e le soluzioni.

Volumi Discipline classi 1 e 2

- **STORIA**

- Una sezione di 10 pagine che propone alcune grandi narrazioni in forma semplice

- **GEOGRAFIA**

- **SCIENZE**

IN TUTTO IL VOLUME:

- Percorsi **LIFE SKILLS**
- Pagine inclusive per il consolidamento e l'ampliamento del lessico
- Percorsi di **EDUCAZIONE CIVICA**

STORIA

4 TEMPO CHE FA, TEMPO CHE PASSA

- 6 Prima → dopo
7 Il tempo passa
8 Prima → dopo → infine
9 La linea del tempo
10 Nello stesso momento
12 **PAROLE** • FACILE
• Parole del tempo
VERIFICA Tocca a me!
13
14 Il dì e la notte
15 I momenti della giornata
16 I giorni della settimana
17 Ieri → oggi → domani
18 I mesi dell'anno
19 Le stagioni dell'anno
20 **PAROLE** • FACILE
• Settimana e stagioni
VERIFICA Tocca a me!
21
22 Il tempo passa... e tutto cambia

Ti racconto...

Una sezione che propone alcune grandi narrazioni in forma semplice per conoscere le radici della cultura occidentale.

34 LA STORIA NELLE STORIE

- 36 **Il viaggio di Ulisse**
... per scoprire il libro dell'Odissea scritto da Omero
Racconto con le parole della storia
PRIMA • POI • DOPO • INFINE • MENTRE

- 38 **Il cavallo di Troia**
... per scoprire il libro dell'Eneide scritto da Virgilio
Racconto con le parole della storia
MATTINA • POMERIGGIO • SERA • NOTTE

- 40 **L'ira di Achille**
... per scoprire il libro dell'Eneide scritto da Virgilio
Racconto con le parole della storia
IERI • OGGI • DOMANI

- 42 **La storia di Adamo ed Eva**
... per scoprire il libro della Bibbia, uno dei più antichi libri del mondo!
Racconto con le parole della storia
PERCHÉ • PERCIÒ

GEOGRAFIA

44 SPAZIO INTORNO A NOI, SPAZIO DEL CIELO

- 46 Sopra, sotto • in alto, in basso
47 Dentro, fuori
48 Davanti, dietro
49 Vicino, lontano
50 Sinistra, destra
52 **PAROLE** • FACILE
• Spazio e posizioni
VERIFICA Tocca a me!

- 54 I punti di vista
55 Il reticolo
56 I percorsi
58 Spazi e funzioni
60 Gli spazi della scuola
62 **PAROLE** • FACILE
• Verso e direzione
VERIFICA Tocca a me!

- 64 **EDUCAZIONE CIVICA**
Io rispetto le regole

- 66 **Compito autentico**
Il mio posto speciale
67 **VERIFICA** finale



SCIENZE

68 ESPLORIAMO LA NATURA

- 70 **Laboratorio STEAM**
• La scatola magica
72 Il tatto
73 **EDUCAZIONE CIVICA**
Mani sporche? Attenzione!
74 Il gusto e l'olfatto
75 La vista
76 L'udito
77 **Tecnologia** Strumenti per comunicare
78 **PAROLE** • FACILE
• I cinque sensi
VERIFICA Tocca a me!

- 80 **Laboratorio STEAM**
• Una casa resistente
82 Viventi e non viventi
83 Le piante
84 Gli animali
85 Siamo fatti così
86 I materiali
87 **Tecnologia** Materiali e funzioni
88 **PAROLE** • FACILE
• Viventi e non viventi
89 **VERIFICA** Tocca a me!
90 **VERIFICA** finale
91 Materiali da ritagliare



- Nel libro digitale, cliccando su qualsiasi parola si accede alla **traduzione multilingue** e al **vocabolario integrato DEVOTO OLI junior**.
- **MI GUARDO INTORNO**: avvio agli argomenti a partire dall'esperienza degli alunni.
- Percorso **LIFE SKILLS**
- **PAROLE** • FACILE Pagine inclusive per il consolidamento e l'ampliamento del lessico
- Percorso di **Educazione civica**: 30-31, 64-65, 73

Apertura di disciplina

TEMPO CHE FA, TEMPO CHE PASSA

CHE BEL **TEMPO**:
OGGI È DAVVERO
UNA BELLA
GIORNATA!

PRIMA GIOCHIAMO
A NASCONDINO,
POI ANDIAMO
SULLO SCIVOLO.

FAREMO IN **TEMPO**
A FARE TUTTO?

C'È IL SOLE O C'È IL VENTO,
GUARDO IL CIELO IN OGNI MOMENTO.
PRIMA SI GIOCA, DOPO SI CENA,
POI VIENE IL SONNO E LA NOTTE È SERENA.

● OSSERVA E RACCONTA:

- CHE COSA DICE LA BAMBINA?
- QUALI GIOCHI VUOLE FARE IL BAMBINO CON LA MAGLIA GIALLA?
- CHE COSA CHIEDE IL BAMBINO CON LA MAGLIA AZZURRA?
- LA PAROLA "TEMPO" VUOL DIRE LA STESSA COSA NELLE DUE FRASI?



LA BAMBINA PARLA DEL TEMPO
CHE FA.

IL **TEMPO CHE FA** SI CHIAMA
TEMPO METEREOLOGICO.

I BAMBINI PARLANO DEL
TEMPO CHE PASSA. IL TEMPO
CHE PASSA SI CHIAMA **TEMPO
CRONOLOGICO**.



Una doppia pagina apre la sezione dedicata ad ogni disciplina (STORIA, GEOGRAFIA, SCIENZE).

Apertura ingaggiante a partire dalla realtà che circonda il bambino.

- Domande - stimolo
- Prime definizioni
- Filastrocche da imparare

Il profilo a partire da... MI GUARDO INTORNO

STORIA

Le parole del tempo



NELLO STESSO MOMENTO

MI GUARDO INTORNO

OSSERVA E RACCONTA: CHE COSA FA IL BAMBINO **MENTRE** LA MAMMA LEGGE? CHE COSA FA **INTANTO** IL NONNO? CHE COSA FANNO GLI UCCELLI **CONTEMPORANEAMENTE**?



LE PAROLE **MENTRE**, **INTANTO** E **CONTEMPORANEAMENTE** CI DICONO CHE ALCUNI FATTI ACCADONO **NELLO STESSO MOMENTO**.

OSSERVA LE IMMAGINI E COMPLETA LE FRASI.
SCEGLI TRA **MENTRE**, **INTANTO** E **CONTEMPORANEAMENTE**.



- MARTA È IN PISCINA, TOBIA GIOCA A TENNIS.
- LA MAMMA LAVORA IN UFFICIO
- E IL PAPÀ FA LA SPESA.

- 3 CHE COSA SUCCEDDE NELLE ALTRE CLASSI **MENTRE** TU FAI STORIA? DISEGNA E COMPLETA LE FRASI.

SCUOLA



MENTRE IO FACCIO STORIA, LA CLASSE
FA INTANTO LA CLASSE
FA E CONTEMPORANEAMENTE
LA CLASSE FA



- COSA NON PUOI FARE MENTRE L'INSEGNANTE PARLA?
☐ ASCOLTARE ☐ PARLARE ☐ STARE SEDUTO/A

Spunti di
**EDUCAZIONE
CIVICA**

Per le **classi prima e seconda**, il progetto punta a presentare i concetti-chiave della disciplina a partire dall'esperienza degli alunni, come indicato dalle *NIN*.

Definizioni a seguire dello spazio **MI GUARDO INTORNO** per un apprendimento accompagnato e logico-deduttivo a partire dalla realtà.

PRIMA → DOPO → INFINE

MI GUARDO INTORNO

- 1 OSSERVA E RACCONTA: COM'È **PRIMA** IL PALLONCINO?
COM'È **DOPO**? COM'È **INFINE**?



PRIMA, DOPO E INFINE CI AIUTANO A METTERE
IN SUCCESSIONE, CIOÈ UNO DOPO L'ALTRO.

SCRIVI SOTTO A OGNI DISEGNO. SCEGLI TRA:
POI RACCONTA A VOCE LA STORIA.

RIMANDO AL RACCONTO CON
LE PAROLE DEL TEMPO

Le parole del tempo che vengono presentate in queste pagine, sono riprese all'interno della grande narrazione del passato.

(NIN: La dimensione narrativa della storia deve essere presente nell'insegnamento per farsi che i bambini e le bambine apprendano quanto è stato davvero determinante, in primo luogo nella vicenda storica italiana)

DOPO AVER FINITO LA MERENDA, CHE COSA DEVI FARE?

- ☐ ANDARE SUBITO A GIOCARE.
☐ BUTTARE LE CARTACCE E LAVARTI LE MANI.



LA LINEA DEL TEMPO

MI GUARDO INTORNO

- 1 OSSERVA E DESCRIVI COME CAMBIA IL BAMBINO
CON IL PASSARE DEL TEMPO.



PRIMA

DOPO

INFINE

LA **LINEA DEL TEMPO** È UNA FRECCIA CHE VA VERSO DESTRA.
CI AIUTA A METTERE I FATTI IN SUCCESSIONE.

- 2 METTI IN ORDINE I DISEGNI: COLLEGA CON UNA FRECCIA
OGNI DISEGNO ALLA PAROLA GIUSTA.



PRIMA

DOPO

INFINE

Pagine inclusive e interattive sono presenti alla fine di ogni argomento per sviluppare la **competenza lessicale**

Nelle Discipline classe 1 sono presenti **attività di ritaglio**. Il progetto è **interattivo** per imparare facendo, attraverso **attività di ritaglio**. I ritagli sono presenti nelle ultime pagine del volume per un utilizzo immediato e comodo

Pagine inclusive e Verifiche

PAROLE è FACILE

PAROLE DEL TEMPO

OSSERVA.

INCOLLA QUI RITAGLIA I DISEGNI DI P. 91. POI INCOLLALI AL POSTO GIUSTO.

PRIMA

DOPO

INFINE

NELLO STESSO MOMENTO

ORA RACCONTA A VOCE LA STORIA. RICORDATI DI USARE LE PAROLE DEL TEMPO.

VERIFICA Tocca a me!

- OSSERVA I DISEGNI E SCRIVI LE PAROLE **PRIMA** E **DOPO** AL POSTO GIUSTO.
- COMPLETA LA LINEA DEL TEMPO CON LE PAROLE GIUSTE. SCEGLI TRA: **DOPO** - **INFINE** - **PRIMA**.
- METTI IN ORDINE I DISEGNI: USA I NUMERI
- COLORA SOLO LE AZIONI CHE PUOI FARE

• HO LAVORATO • MI SENTO

Attiva gli esercizi su HUB KIDS

- **Verifiche in itinere** con una ricca proposta di esercizi su tutti gli argomenti presentati nelle pagine precedenti.
- In chiusura della verifica, una proposta di **autovalutazione**.
- Esercizi attivabili in digitale.

Indicatori didattici per l'insegnante delle abilità sviluppate in pagina.

Indicazioni Nazionali 2025

in... Sulle orme di Milù

**Forte richiamo alle
“radici della cultura
occidentale”**

Si enfatizza il concetto di “radici” per favorire la consapevolezza dell’origine storico-culturale dell’Italia e dell’Europa (già entro i primi anni di primaria), e si introducono riferimenti a grandi narrazioni come la Bibbia, l’Iliade, l’Odissea e l’Eneide, presentate in forma semplificata fin dal primo anno.

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’Iliade, 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.

La Storia nelle Storie

LA STORIA NELLE STORIE

OGGI È UN GIORNO SPECIALE: LA MAESTRA ACCOMPAGNA I SUOI ALUNNI NELLA BIBLIOTECA DELLA SCUOLA: DALLO SCAFFALE PRENDE QUATTRO GRANDI LIBRI, POI SI SIEDE E, MOSTRANDO I VOLUMI TRA LE MANI ESCLAMA:

CARI BAMBINI,
OGGI LEGGEREMO
QUATTRO STORIE
DI GRANDI PERSONAGGI.
SI TRATTA DI STORIE MOLTO
ANTICHE E IMPORTANTI!

FATE ATTENZIONE!
NEI RACCONTI TROVERETE
LE PAROLE DELLA STORIA
CHE ABBIAMO SCOPERTO
INSIEME!



INIZIEREMO CON L'ODISSEA
SCRITTA DA OMERO
E CONOSCIAMO
L'INCREDIBILE STORIA DI
IL VIAGGIO DI ULISSE.

DOPO **MENTRE**
PRIMA **POI** **INFINE**



POI SCOPRIAMO L'ENEIDE,
SCRITTA DA VIRGILIO,
E VIVIAMO INSIEME
L'AVVENTURA DI ENEA
E DE **IL CAVALLO
DI TROIA.**

MATTINA **POMERIGGIO** **SERA**



DOPO CI TUFFEREMO NELL'ILIAD,
SEMPRE DI OMERO,
DOVE CONOSCIAMO
L'IRA DI ACHILLE
E DEI SUOI
COMBATTENTI.

IERI **OGGI** **DOMANI**



INFINE LEGGEREMO LA STORIA
DI **ADAMO ED EVA**
RACCONTATA NELLA BIBBIA,
IL LIBRO PIÙ ANTICO DEL MONDO!

CAUSA **CONSEGUENZA**



La Storia nelle Storie

Audiolettura per la
comprensione
attraverso l'ascolto



TI RACCONTO...

IL VIAGGIO DI ULISSE

Ulisse è un re coraggioso. **DOPO** una lunga guerra a Troia, vuole tornare a casa a Itaca, l'isola dove lo aspettano la moglie Penelope e il figlio Telemaco.

MENTRE viaggia incontra **PRIMA** il gigante Polifemo, che ha un solo occhio. **POI** arrivano le Sirene, che cantano per distrarlo, e la maga Circe, che trasforma gli uomini in animali.

INFINE dopo dieci anni, Ulisse torna a casa.

- 1 CERCA NELLA MAPPA DA DOVE PARTE E DOVE ARRIVA ULISSE: CERCHIA IN ROSSO L'ISOLA DI PARTENZA E IN VERDE LA CITTÀ DI ARRIVO.
- 2 TROVA NELLA MAPPA ULISSE E I PERSONAGGI CHE INCONTRA DURANTE IL SUO VIAGGIO: SCRIVI IL LORO NOME NEL CARTELLINO.
- 3 RACCONTA IL VIAGGIO DI ULISSE: SEGUI IL PERCORSO INDICATO DAI NUMERI E DALLE FRECCE. USA LE PAROLE DEL TEMPO CHE CONOSCI.

VIAGGIARE TI PERMETTE
DI INCONTRARE PERSONE NUOVE
E CONOSCERE IL MONDO.



Spunti operativi per comprendere il racconto attraverso attività che legano il lavoro sul testo e quello sulla tavola illustrata.

In queste pagine al racconto si lega sempre una frase per poter sviluppare le life skills attraverso riflessioni più ampie che possono toccare l'area emotiva, relazionale, cognitiva,...

(NIN: favorire attraverso la storia la comprensione della diversità delle culture; stimolare curiosità e interesse alla diversità delle culture attraverso la storia)

Indicazioni Nazionali 2025

in...Sulle orme di Milù

**Forte richiamo ai
momenti
significativi della
Storia Italiana**

Si dà rilievo a momenti significativi della storia italiana (creazione dello Stato, nascita della Repubblica, inno nazionale) già nel primo biennio. L'idea è di introdurre fin da subito alcuni elementi di identità storico-culturale, senza attendere i gradi successivi.

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.

A passeggio nella Storia d'Italia

STORIA
CLASSE 2

A PASSEGGIO NELLA STORIA D'ITALIA

Lisa, insieme alla sua mamma, passeggia per la città. Prima percorre Via Giuseppe Mazzini, poi arriva in Piazza Cavour. D'un tratto si trova davanti a una grande statua dedicata a Giuseppe Garibaldi, poi vede un elegante edificio chiamato Municipio. Infine, prima di tornare a casa, vede sventolare la bandiera dell'Italia mentre dalle finestre della scuola sente un coro intonare l'inno nazionale.

Via GIUSEPPE
MAZZINI

Piazza
CAVOUR

GIUSEPPE
GARIBALDI

MUNICIPIO

SCUOLA

Lisa scoprirà così che l'Italia,
come ogni altro Paese,
ha una lunga storia
da raccontare!

A passeggio nella Storia d'Italia

TI RACCONTO...

GIUSEPPE GARIBALDI

La mamma e Lisa si fermano a mangiare un gelato, si siedono su una panchina e dietro di loro vedono la statua di Garibaldi.

"Chi era Giuseppe Garibaldi?" domanda Lisa.

La mamma racconta:

Giuseppe Garibaldi è stato un personaggio molto importante per l'Unione dell'Italia. Nel 1860, insieme a mille uomini, è partito con una nave per liberare il Paese. Così è nata la celebre Spedizione dei Mille. Garibaldi e i suoi uomini hanno vinto molte battaglie e hanno aiutato a rendere l'Italia libera e unita.

La Spedizione dei Mille è durata circa cinque mesi: Garibaldi, insieme ai suoi uomini, è partito da Genova per andare verso sud, liberare la Sicilia e poi il Regno delle Due Sicilie, per poi tornare a Napoli e incontrare il re Vittorio Emanuele II a Teano. Osserva la mappa e segui la linea tratteggiata per scoprire il viaggio della Spedizione dei Mille.

LIFE SKILLS

Garibaldi è riuscito a compiere l'impresa della Spedizione dei Mille perché non era da solo, ma insieme ai suoi uomini che lo aiutavano. Ti è mai capitato di fare qualcosa con i tuoi amici, come un gioco o un progetto? Che cosa hai provato a lavorare insieme a loro?



38

La spedizione dei Mille



39

In queste pagine al racconto si lega sempre una frase per poter sviluppare le **life skills** attraverso riflessioni più ampie che possono toccare l'area emotiva, relazionale, cognitiva,...

(NIN: favorire attraverso la storia la comprensione della diversità delle culture; stimolare curiosità e interesse alla diversità delle culture attraverso la storia)

Indicazioni Nazionali 2025

in... Sulle orme di Milù

**La “vera” storia
inizia in classe 3.**

Dimensione narrativa
in quanto racconto
delle vicende umane
nel tempo

Rispetto alle conoscenze storiche,
non esplicitate nelle precedenti
indicazioni, si nota un arco temporale
molto esteso in classe 3, **dalla
comparsa dell’uomo sulla Terra
fino alle civiltà del Mediterraneo e
del Vicino Oriente.**

**CONTENUTI AGGIORNATI SECONDO LA
NUOVA PERIODIZZAZIONE**

**INSERIMENTO DI BRANI APPPOSITAMENTE
SCRITTI IN FORMA DIALOGATA CON
RACCONTI DI EVENTI, PERSONAGGI,
QUADRI CRONOLOGICI E PROCESSI
STORICI DELLE EPOCHE PIU’ ANTICHE**

Nuovo Indice Storia classe 3

Metodo di studio

Strumenti della Storia

- La comparsa dell'uomo sulla Terra.

-Le fasi iniziali della civilizzazione: dall'età della pietra alla rivoluzione neolitica.

circa 40 pagine

2	METODO DI STUDIO
4	Che cos'è la Storia
5	Le fonti
6	I fossili
7	Le scienze amiche della Storia
8	La linea del tempo
9	Le carte geo-storiche
10	Dalla Preistoria alla Storia
11	EDUCAZIONE CIVICA Un museo speciale
12	Parole è FACILE
13	VERIFICA
LA TERRA E LE PRIME FORME DI VITA	
14	La nascita della Terra
15	La Terra si modifica
16	Le prime forme di vita
18	I dinosauri
20	La scomparsa dei dinosauri
21	I mammiferi
22	I primati: ominidi e ominini
24	Dalla mappa... al riassunto è FACILE
26	Parole è FACILE
27	VERIFICA
IL PALEOLITICO	
28	Il genere Homo
30	<i>Homo habilis</i>
31	<i>Homo ergaster</i> e <i>Homo erectus</i>
32	<i>Homo heidelbergensis</i> e <i>Homo neanderthalensis</i>
33	<i>Homo sapiens</i>
34	Un villaggio del Paleolitico
35	Arte e religione
36	STORYTELLING
Il giovane principe delle Arene Candide	
38	Dalla mappa... al riassunto è FACILE
40	Parole è FACILE
41	VERIFICA
IL NEOLITICO	
42	Il Neolitico
43	La rivoluzione neolitica
44	L'agricoltura
45	L'allevamento
46	I villaggi neolitici
47	Nuovi mestieri
48	Un giorno nel villaggio neolitico
49	EDUCAZIONE CIVICA L'impronta ecologica
50	L'Età dei Metalli
52	STORYTELLING
Un vaso neolitico	
54	Dalla mappa... al riassunto è FACILE
56	Parole è FACILE
57	VERIFICA
VIVERE LUNGO I FIUMI - DOVE E QUANDO	
60	I Sumeri
61	La civiltà dei Sumeri
66	STORYTELLING
La scrittura • La tavoletta d'argilla	
68	I Babilonesi
69	La civiltà dei Babilonesi
71	EDUCAZIONE CIVICA Il codice di Hammurabi
72	Gli Assiri
73	La civiltà degli Assiri
74	Gli Ittiti
75	La civiltà degli Ittiti
76	STORYTELLING
Sigillo a cilindro	
78	Dalla mappa... al riassunto è FACILE
80	Parole è FACILE
81	VERIFICA
82	Gli Egizi
83	La civiltà degli Egizi
89	EDUCAZIONE CIVICA Il Museo Egizio di Torino
90	STORYTELLING
La mummia	
92	Dalla mappa... al riassunto è FACILE
94	Parole è FACILE
95	VERIFICA
VIVERE SUL MARE - DOVE E QUANDO	
98	I Cretesi
99	La civiltà dei Cretesi
102	I Fenici
103	La civiltà dei Fenici
106	Gli Ebrei
107	La civiltà degli Ebrei
108	STORYTELLING La nave fenicia
110	Dalla mappa... al riassunto è FACILE
112	Parole è FACILE
113	VERIFICA
114	MI ESERCITO • Quaderno degli esercizi

Nuove conoscenze aggiunte dalle NIN

- La nascita e l'importanza della scrittura.

- Le civiltà dell'antichità nel Mediterraneo e nel Vicino Oriente.

circa 40 pagine

Eserciziario

Metodo di studio

CHE COSA VUOL DIRE STUDIARE?

Studiare vuol dire capire un argomento e saperlo raccontare con le proprie parole, così da scoprire e conoscere tante cose nuove. Nelle prossime pagine, insieme ai tuoi compagni e alle tue compagne, scoprirai un **METODO** per imparare a **STUDIARE**.

Studiare è quando la maestra spiega e noi impariamo.

Studiare vuol dire **imparare** cose nuove.

Studiare è quando ricordo le cose.

Michele, 3D

Marta, 3A

Per me **STUDIARE** vuol dire...

Spazio per un lavoro di **metacognizione**, per imparare a studiare riflettendo sui propri processi di apprendimento scegliendo le strategie più efficaci, sviluppando così autonomia e autovalutazione.

Una doppia pagina per scoprire un metodo per imparare a studiare.

STUDIO con METODO

LEGGO il testo più volte con attenzione.

LAVORO SUL TESTO per capire meglio.

Osservo immagini e disegni

Sottolineo le informazioni più importanti

Trovo le parole chiave



Faccio il riassunto

Realizzo uno schema

RIPETO con le mie parole quello che ho

Strategie per studiare a partire dal lavoro sul testo:

- Osservo le immagini e disegni
- Sottolineo le informazioni più importanti
- Trovo le parole chiave
- Realizzo uno schema/mappa/tabella
- Faccio il riassunto
- Rispondo alle domande

AUDIO
VIDEO

La linea del tempo

ORDINE CRONOLOGICO Per studiare gli eventi del passato, gli **storici** e le **storiche** li mettono in **ordine cronologico**: dal fatto più **lontano** a quello più **vicino a noi**. Per fare questo lavoro, usano la **linea del tempo**, uno strumento che aiuta a collocare i fatti nel tempo. Se osservi una linea del tempo puoi capire subito:

- che cosa è successo **prima** e che cosa **dopo**;
- se due fatti sono successi **contemporaneamente**;
- **quanto tempo** è durato un evento.

La linea del tempo è formata da una **freccia** che va da sinistra a destra: ci mostra che il **tempo scorre** in avanti.

IL PUNTO DI RIFERIMENTO Per sapere quando è successo un fatto o quanti anni ha un oggetto, cioè per **datare** qualcosa, dobbiamo scegliere un momento da cui iniziare a contare gli **anni**.

Quando parliamo di periodi molto **antichi**, usiamo spesso il **presente** come **punto di riferimento**.

STUDIO con METODO

- **Osserva la linea del tempo.** Poi rispondi a voce alle Confrontati con i compagni, le compagne e l'insegnante.
- Quale evento è accaduto prima di tutti gli altri?
- Che cosa noti se osservi gli spazi tra un evento e l'altro?

circa
4.5 miliardi
di anni fa

circa
3.5 miliardi
di anni fa

Si forma
la Terra

Compaiono le prime
forme di vita nel mare

470 milioni
di anni fa

Compaiono le prime
piante sulla terraferma

230 milioni
di anni fa

Compaiono i primi
dinosauri

Ogni **strategia di studio** è pensata per aiutare il bambino e la bambina a imparare a studiare attraverso un metodo passo passo che utilizza strumenti didattici e disciplinari facilitanti

Le carte geo-storiche

QUANDO E DOVE Oltre a **"quando"** è avvenuto un fatto, è molto importante sapere anche **"dove"** è avvenuto.

La **carta geo-storica** ha questo compito. Si chiama così perché ci dà sia informazioni geografiche sia storiche.

TANTE FUNZIONI Le carte geo-storiche indicano il **luogo** e il **tempo** in cui sono avvenuti alcuni fatti, ma non solo. Possono spiegare le **caratteristiche fisiche** di un territorio nel passato, cioè se erano presenti montagne, pianure, fiumi...; possono essere **tematiche**, cioè rappresentare un **particolare argomento**, per esempio la diffusione dell'agricoltura; possono mostrare i luoghi in cui vissero i popoli antichi e dove sorsero le loro città.

STUDIO con METODO

- **Osserva la carta geo-storica** e rispondi.

In quali continenti sono stati rinvenuti i più antichi fossili di dinosauro?

☐ America del Sud e Africa. ☐ Europa e Asia.



Spesso sono le storiche e gli storici, attraverso le loro ricerche, a creare le carte geo-storiche. Come tutte le carte, anche le carte geo-storiche hanno una legenda, che serve a spiegare i simboli e i colori utilizzati sulla carta.

LEGENDA

- ritrovamenti di dinosauri fossili
- area di ritrovamento dei più antichi dinosauri fossili (risalenti a 230-204 milioni di anni fa circa)

Rimando puntuale all'argomento nell'eserciziario alla fine del volume.

Il profilo è sempre accompagnato da strumenti didattici e spunti operativi per una comprensione del testo non mnemonica.

villaggi neolitici

STUDIO con METODO

● **Sottolinea nel testo** le risposte a queste domande.

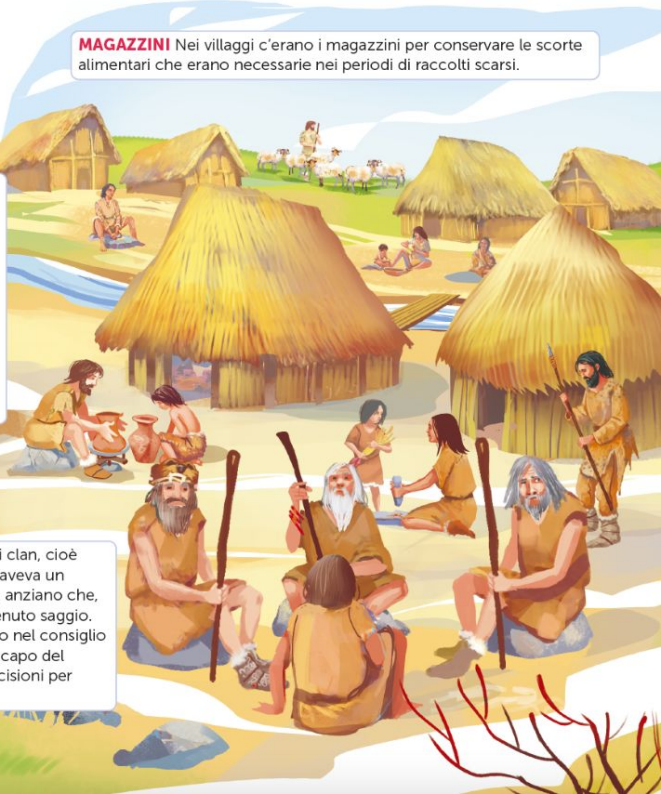
- Come si sono formati i villaggi?
- A che cosa servivano i magazzini?
- Com'erano le case?
- Come si prendevano le decisioni?

ABITAZIONI Inizialmente, le nuove case erano circolari e avevano pareti di canne e legno ricoperte di argilla, con tetti di paglia. Man mano che il numero di persone aumentava, i villaggi si ingrandivano e le case sono diventate rettangolari per poter stare più vicine e sfruttare meglio lo spazio.

I CLAN Nei villaggi vivevano i clan, cioè gruppi di famiglie. Ogni clan aveva un capofamiglia, solitamente un anziano che, per la sua esperienza, era ritenuto saggio. Tutti i capifamiglia si riunivano nel consiglio degli anziani e sceglievano il capo del villaggio, che prendeva le decisioni per tutta la comunità.

Per dedicarsi alla cura dei campi e degli animali domestici, gli esseri umani hanno iniziato a fermarsi a lungo nello stesso territorio e a costruire **abitazioni** sempre più **stabili** che, nel tempo, si sono raggruppate fino a formare **villaggi**.

MAGAZZINI Nei villaggi c'erano i magazzini per conservare le scorte alimentari che erano necessarie nei periodi di raccolti scarsi.



Nuovi mestieri

L'ARTIGIANATO Nel Neolitico, la disponibilità di nuovi prodotti e la nascita di nuove necessità hanno portato alcune persone a specializzarsi nella produzione di **oggetti**: è nato così l'**artigianato**.

LA TESSITURA Gli uomini e le donne del Neolitico hanno imparato a **tosare** pecore e capre dei loro allevamenti per raccogliere la **lana**, che tiene molto caldo. Ottenevano **fibre** anche dalle piante coltivate, come il **lino** e il **cotone**.

Le fibre dovevano prima essere **filate**, cioè arrotolate intorno a un fuso **1** per creare fili. Poi si **intrecciavano i fili** con un nuovo attrezzo, il **telaio** **2**. Passando la spola **3** sul telaio si incrociavano i fili: più l'intreccio era fitto, più il tessuto era resistente. Con i **tessuti** fabbricati si confezionavano vestiti, sacchi e tappeti.

LA CERAMICA L'**argilla** mescolata con l'**acqua** produce un impasto modellabile che, una volta secco, diventa duro. Nel Neolitico si scopre che l'argilla, **cotta** sul fuoco o in un forno, diventava impermeabile all'acqua: è nata così la **ceramica**. Con questa nuova tecnica si producevano **vasi** per conservare e trasportare gli alimenti.

La lavorazione si è perfezionata grazie all'invenzione del **torno**, una **ruota** orizzontale che, girando velocemente, permetteva a chi modellava di dare una forma più regolare al vaso.

STUDIO con METODO

● **Collega ogni parola chiave** all'immagine che la rappresenta.



Artigianato

Tessitura

Lavorazione della ceramica



Il Neolitico



1 Fuso



2 Telaio

3 Spola



Tosare: tagliare il pelo (lana) alle pecore.



AUDIO

L'Età dei Metalli

LA FUSIONE DEI METALLI Circa **7 000 anni fa** è nata la **metallurgia**: gli esseri umani si sono accorti che alcune rocce, tenute a lungo sul fuoco, si **fondevano**, cioè diventavano liquide, solo in parte o completamente. Quando si **raffreddavano**, tornavano **solide**: la parte fusa era il **metallo** contenuto nella roccia. La **fusione** permetteva di dare al metallo una forma. Gli artigiani versavano il **metallo liquido** incandescente dentro uno **stampo** di pietra o argilla per dargli, una volta raffreddato e indurito, la **forma** che desideravano.

Dalle Colline Metallifere, in Toscana, si estraeva il rame.



La fusione dei metalli avveniva in forni simili a quelli utilizzati per la ceramica. Sulle braci ardenti venivano buttate le **pietre** contenenti i metalli che, sciogliendosi, si separavano dal resto.



Il metallo veniva raccolto e fuso nuovamente in un recipiente chiamato **crogiuolo**. Il metallo liquido veniva poi versato nello **stampo** e lasciato raffreddare.



Aperto lo stampo, l'oggetto in metallo veniva **rifinito** e **battuto** con un **martello** per renderlo ancora più resistente.



Un pendente in oro: rappresenta una divinità in forma umana stilizzata.

RAME, ORO E ARGENTO Con i metalli, gli esseri umani producevano strumenti come **punte di freccia** e di **lancia** per la caccia, **ami** e **arpioni** per la pesca, **asce**, **zappe** e **falci** per l'agricoltura, oltre a **spille**, **bracciali** e **collane** per ornamento. Il primo metallo usato è stato il **rame**, che fonde abbastanza facilmente a temperature più basse rispetto agli altri metalli. Dopo il rame, le comunità neolitiche hanno iniziato a usare l'**oro** e l'**argento**, metalli brillanti e lucenti, ma anche molto rari: erano usati per realizzare gioielli e ornamenti.

Ascia in bronzo.



BRONZO Il rame è un metallo molto **malleabile**, però con l'uso si rovina, si rompe o si piega con facilità. Per migliorare la resistenza dei metalli, chi li lavorava provò a fonderli insieme: nacquero così le **leghe**.

Circa **5 000 anni fa**, **unendo rame e stagno**, due metalli piuttosto "morbidi", è nata una lega molto più resistente: il **bronzo**. Con il bronzo si producevano molti oggetti: pentole, vasi, gioielli, attrezzi per il lavoro e per la caccia e anche armi.

IL FERRO **3 000 anni fa** è stato scoperto il **ferro**. Questo metallo era più difficile da lavorare perché fondeva solo a temperature altissime. Con il ferro si potevano però costruire strumenti e armi quasi indistruttibili.

NUOVI MESTIERI Per la lavorazione dei metalli nacquero professioni specifiche:

- i **minatori**, che scavavano le rocce alla ricerca dei metalli;
- i **fonditori**, che si occupavano dei forni e degli stampi;
- i **fabbri**, che forgiavano il metallo e rifinivano gli oggetti.

LA FINE DEL NEOLITICO La lavorazione della pietra è stata pian piano abbandonata. Questo ha segnato la fine del Neolitico. Da questo momento è iniziato un nuovo periodo, l'**Età dei Metalli**, che, con lo sviluppo della metallurgia, ha cambiato la vita degli esseri umani.



Malleabile: che può essere lavorato facilmente.

STUDIO con METODO

- Numera da 1 a 3 i materiali, dal meno duro al più duro. Poi scrivi i loro nomi sulla linea del tempo nell'ordine in cui l'essere umano ha imparato a utilizzarli.

☐ FERRO

☐ RAME

☐ BRONZO


VIVERE LUNGO I FIUMI



DOVE

Quest'anno studierai antiche popolazioni che dal 4000 si stabilirono **lungo grandi fiumi**. Queste zone avevano caratteristiche importanti: era **mite**; i **terreni** erano fertili, cioè vi crescevano molte cose. L'**acqua dolce** dei fiumi poteva essere usata per bere, cucinare e irrigare i campi. I fiumi erano anche una **via di comunicazione**: navigare permetteva di **spostarsi** facilmente e di **trasportare** merci in modo **veloce** e comodo.

DOVE/QUANDO

Nelle aperture di macro unità, gli indicatori **DOVE** e **QUANDO**, grazie alla carta e alla linea del tempo sinottica, forniscono una visione d'insieme delle diverse civiltà.

Quando studiamo **Storia**, quasi sempre contiamo gli anni dalla **nascita di Cristo**, che è l'**anno zero** (0). L'**anno zero** divide la Storia in due grandi periodi.

- **Avanti Cristo (a.C.):** gli anni venuti **prima** della nascita di Cristo. Li contiamo andando **indietro** dall'anno 0.
- **Dopo Cristo (d.C.):** gli anni venuti **dopo** la nascita di Cristo. Li contiamo andando **avanti** dall'anno 0.

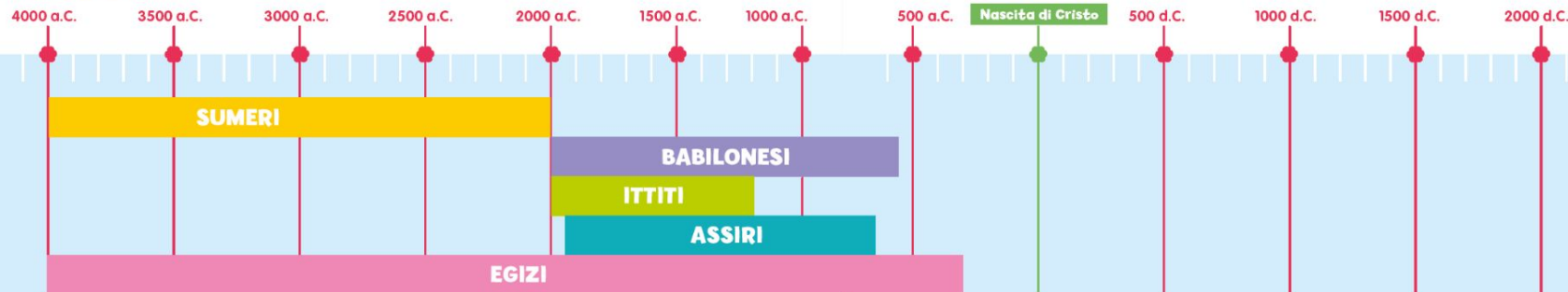
Da questa doppia pagina si innesta la parte relativa alla nuova **periodizzazione del programma di Storia classe 3**, richiesta dalle NIN.



AUDIO VIDEO



QUANDO



I SUMERI

DOVE Mesopotamia del Sud.

Ogni civiltà viene subito inquadrata attraverso gli indicatori **DOVE** (con la carta) e **QUANDO** (con la linea del tempo) adattati alla classe 3 con strumenti facilitatori.

(NIN: comprendere e collocare eventi storici nel tempo e nello spazio utilizzando strumenti come la carta e la linea del tempo)



SUMERI

4000 a.C.

3000 a.C.

2000 a.C.

1000 a.C.

Nascita di Cristo

I Sumeri arrivano in Mesopotamia.

Fine della civiltà sumera

TOCCA a TE

- Ripassa sulla **carta** i corsi dei fiumi Tigri ed Eufrate.
- Osserva la **linea del tempo** e completa.

La civiltà dei Sumeri è iniziata nel a.C. ed è finita nel a.C., perciò è durata circa

La civiltà dei Sumeri

Ed eccoci qui! Stiamo per entrare in una **nuova epoca** fatta di **grandi città** e di **antiche scritture** con le quali sono state narrate le storie di potenti dèi e le gesta di grandi re. Stiamo entrando nella... **Storia!**

ARRIVANO I SUMERI Verso il 4000 a.C. i Sumeri si sono stabiliti vicino alle **foci** dei fiumi **Tigri** ed **Eufrate**. La loro civiltà è stata la prima in **Mesopotamia**.

ATTIVITÀ E CITTÀ-STATO I Sumeri si dedicavano molto all'**agricoltura**. Con il tempo, i raccolti sono diventati più abbondanti ed è perciò aumentata la **quantità di cibo**.

Di conseguenza, anche la **popolazione** è diventata più **numerosa** e alcuni villaggi si sono ingranditi fino a diventare le **prime città della Storia**.

Ogni città sumera era **indipendente** dalle altre, controllava i villaggi vicini ed era governata da un **re**: questo tipo di città è detto "**città-stato**". Le più importanti sono state **Ur, Uruk e Lagash**.

FINE La civiltà dei Sumeri è finita intorno al 2000 a.C., quando le città-stato sono state conquistate da un'altra civiltà, i **Babilonesi**.

Vivere lungo i fiumi



AUDIO DOCUMENTO HUB MAPS



Foce: punto in cui un fiume finisce e si butta nel mare.

STUDIO con METODO

Completa lo schema con le parole che trovi nel testo.

I diventano più abbondanti e aumenta la quantità di

La diventa più numerosa.

I diventano più grandi.

Nascono le

TOCCA A TE Per lavorare sulle **competenze disciplinari**, con attività guidate su: carte, linee del tempo, fonti storiche, fotografie e grafici..

Uguale impostazione per tutte le civiltà

I BABILONESI

DOVE Mesopotamia

La civiltà dei Babilonesi

Intorno al 2000 a.C. arrivano in Mesopotamia nuove popolazioni. Erano gruppi di **nomadi**, cioè persone che non

QUANDO Dal 2000 a.C. al 540 a.C.

TOCCA a TE

- Osserva la **carta** e rispondi. La città di Babilonia si trova sulle rive del fiume: ☐ Tigri. ☐ Eufrate.
- Osserva la **linea del tempo** e ordina gli eventi: usa i numeri da 1 a 3.
 - ☐ Hammurabi forma un grande impero.
 - ☐ I Persiani sconfiggono i Babilonesi.
 - ☐ I Babilonesi conquistano i Sumeri.

68

GLI ASSIRI

DOVE Mesopotamia ed Egitto

La civiltà degli Assiri

Immaginatevi un grande palazzo, con pareti decorate da lastre.

QUANDO Dal 2000 a.C. al 612 a.C.

TOCCA a TE

- Osserva la **carta**, poi cancella l'alternativa sbagliata. Le città di Assur e Ninive si trovavano vicino al fiume Tigri/Eufrate. Il territorio degli Assiri arrivava fino alla Mesopotamia/all'Egitto.
- Osserva la **linea del tempo** e scrivi la data di ogni evento.
 - _____ inizia la città degli Assiri.
 - _____ gli Assiri scontrano con i Babilonesi.
 - _____ traslocano la città degli Assiri.

72

GLI ITTITI

DOVE Mesopotamia e Asia Minore

La civiltà degli Ittiti

Nella zona dove oggi si trova la **Turchia**, nell'antica regione dell'**Asia Minore**, si è sviluppata una civiltà che per tantissimo tempo è rimasta quasi sconosciuta: la civiltà degli **Ittiti**.

ARRIVANO GLI ITTITI Gli Ittiti sono forse arrivati da una zona vicina al Mar Nero e, verso il 2000 a.C., si sono stabiliti in **Asia Minore**. Questa zona montuosa era ricca di **argento** e **ferro** e gli Ittiti sono diventati molto **belli** nell'estrarre e nel lavorare i metalli.

IMPERO Con il tempo, gli Ittiti hanno iniziato a conquistare territori: hanno occupato la parte nord della Mesopotamia, hanno **saccheggiato Babilonia** (nel 1530 a.C.) e hanno creato un **impero** con **capitale Hattusa**.

Nel 1274 a.C. l'impero ittita si è scontrato con gli Egizi nella **battaglia di Qadesh**. Questo scontro ha portato al primo trattato di pace che conosciamo, firmato tra Ittiti ed Egizi.

RELIGIONE Gli Ittiti erano **politeisti** e pregavano anche le divinità dei popoli conquistati. Per questo, sono chiamati "il popolo dei mille dei".

FINE Verso il 1200 a.C. la civiltà degli Ittiti è scomparsa, forse a causa delle **invasioni** dei cosiddetti Popoli del Mare.

TOCCA a TE

- Osserva la **carta** e rispondi. Rispetto alla Mesopotamia, Hattusa è: ☐ a nord-ovest. ☐ a sud-est.
- Osserva la **linea del tempo** e completa. La civiltà degli Ittiti è iniziata nel _____ a.C. ed è finita nel _____ a.C. Perciò è durata circa _____ anni.

74

DOVE Mesopotamia e Asia Minore

La civiltà degli Ittiti

TOCCA a TE

- Osserva la **carta** e rispondi. Rispetto alla Mesopotamia, Hattusa è: ☐ a nord-ovest. ☐ a sud-est.
- Osserva la **linea del tempo** e completa. La civiltà degli Ittiti è iniziata nel _____ a.C. ed è finita nel _____ a.C. Perciò è durata circa _____ anni.

75

Per tutte le civiltà, l'impostazione è uguale perché il profilo disciplinare viene avviato dalla presenza di un personaggio che richiama la civiltà introducendola attraverso un testo dal carattere più narrativo.

Dimensione narrativa...imparare la Storia attraverso racconti



- Brani appositamente scritti in forma dialogata con racconti di eventi, personaggi, quadri cronologici e processi storici delle epoche più antiche.
(NIN: Dimensione narrativa in quanto racconto delle vicende umane nel tempo).
- La presenza di un dialogo con un bambino consente di sviluppare competenze trasversali e life skills. Le storie catturano l'attenzione, emozionano e favoriscono l'immedesimazione.
- Indicatore didattico per l'insegnante delle abilità sviluppate in pagina.



LE CIVILTÀ DEI GRANDI FIUMI



QUANDO

AUDIO
MAPPA

- 1 Completa la sintesi inserendo le parole mancanti. Aiutati con lo schema.

SUMERI

I Sumeri vivevano nel sud della Mesopotamia.

La loro civiltà è iniziata nel 4000 a.C. ed è finita nel

I Sumeri abitavano in città-stato, ognuna governata dal suo re.

Questa civiltà ha inventato una scrittura chiamata



BABILONESI

I Babilonesi avevano conquistato tutta la Mesopotamia.

La loro civiltà è iniziata nel ed è finita nel 540 a.C.

I Babilonesi hanno formato un potente con capitale

Babilonia. Ci hanno anche lasciato il primo codice di

scritte, il codice di Hammurabi.

ASSIRI

Gli Assiri vivevano nel nord della Mesopotamia.

La loro civiltà è iniziata nel 1950 a.C. ed è finita nel 612 a.C.

Gli Assiri erano abili nella, avevano un esercito

molto forte e costruivano di ferro.



ITTITI

Gli Ittiti vivevano in Asia Minore, a nord della Mesopotamia.

La loro civiltà è iniziata nel 2000 a.C. ed è finita nel 1200 a.C.

Gli Ittiti erano molto bravi a lavorare i

Sono stati i primi a firmare un trattato di

con gli Egizi.



Alla fine di ogni unità:

- **mappa** con le parole chiave, in **font ad alta leggibilità**.

- una **sintesi** da completare con le parole mancanti per imparare e allenare la **capacità di riassumere** e come aiuto per l'**esposizione orale**.

(NIN: Essere in grado di riassumere fatti ed eventi in ordine cronologico).

Inclusività e valutazione

Alla fine di tutte le unità è presente una verifica standard



PAROLE FACILE

Parole del Mediterraneo

- 1 Leggi le principali parole del Mediterraneo. Riscrivile al posto giusto nel disegno; poi usale per completare le frasi.

MONOTEISTI · CEDRO · SCRITTURA FONETICA · CITTÀ-PALAZZO
PORPORA · LINEARE A



- I Cretesi vivevano in grandi _____, costruite attorno a palazzi enormi pieni di stanze, magazzini e botteghe.
- I Cretesi usavano una scrittura chiamata _____.
- Il legno di _____ era molto importante per i Fenici: serviva _____.

Pagine inclusive e interattive sono presenti alla fine di ogni argomento per sviluppare la competenza lessicale relativa a tutti gli argomenti di storia per imparare la terminologia corretta in modo preciso e scientifico

(NIN: Arricchire il lessico, esplorare campi semantici, significati propri e figurati; ricavare dal contesto significati meno noti o ignoti, esaminare sinonimi e contrari)

VERIFICA

Le civiltà del mare



- 1 Indica con una X la risposta corretta.

- Le civiltà dei Cretesi, dei Fenici e degli Ebrei si sono sviluppate lungo le coste e sulle isole:
 - ☐ del mar Mediterraneo.
 - ☐ del mar Caspio.
 - ☐ del mar Nero.
- Questi territori hanno caratteristiche geografiche e risorse:
 - ☐ uguali a quelle delle civiltà dei fiumi.
 - ☐ simili a quelle delle civiltà dei fiumi.
 - ☐ diverse da quelle delle civiltà dei fiumi.
- Il mar Mediterraneo è facilmente navigabile perché:
 - ☐ è poco profondo.
 - ☐ è circondato dalla terraferma e ha acque tranquille.
 - ☐ è molto grande e profondo.

- 2 Indica con una X a quale civiltà si riferisce ogni frase.

	Cretesi	Fenici	Ebrei
Hanno inventato la porpora.			
Sono stati costretti a spostarsi in molti territori diversi.			
Erano monoteisti.			
Hanno inventato la scrittura Lineare A.			
Hanno inventato l'alfabeto fonetico.			
Hanno fondato moltissime colonie nel Mediterraneo.			

- 3 Colora in verde le informazioni che riguardano i Cretesi, in rosso quelle dei Fenici e in azzurro quelle degli Ebrei.

città-palazzo

Yahweh

Cnosso

Baal

Disco di Festo

Gerusalemme

In chiusura della verifica, una proposta di autovalutazione.

Per me l'esercizio più

Per me l'esercizio più difficile è il n°

Attiva gli esercizi su HUB KIDS

Esercizi interattivi sul libro digitale con soluzioni proiettabili sulla LIM.

In Guida... suggerimenti per il docente

PRESENTAZIONE DEL CORSO

IL LIBRO DELLE DISCIPLINE (STORIA, GEOGRAFIA, SCIENZE E TECNOLOGIA)

Il volume unico dedicato a Storia, Geografia, Scienze fortemente operativo, che parte sempre dall'osservazione di ogni argomento prende avvio da un box Milù. In ogni riflessione che li condurranno a una conclusione (che Grande attenzione viene dedicata all'educazione e che si traguardi ministeriali, sia con puntuali box. Oltre alle verifiche su due livelli, in tutti e tre i p è FACILE che consolidano l'apprendimento del les mente adatte anche ad alunni con bisogni educativi attivi dei bambini, che le completeranno con le in pagine del volume.

STORIA E GEOGRAFIA: LE RELAZ

I concetti di spazio e di tempo, in una classe prima si stanti, in primo luogo perché, come la ricerca prima le nozioni relative allo spazio e poi quelle rel visuto come un rapporto di vicinanza/lontananza rato-direttamente, mentre il tempo no, quest'ultim dello spazio. In altre parole la comprensione de spaziali: solo quando questi ultimi sono stati con quelli di tipo temporale.

È inoltre importante sottolineare che i concetti di "primitive": ciò significa che non possono essere p può avvenire esclusivamente attraverso l'esperien l'azione che diventa possibile stabilire nessi causal gli eventi nel tempo. In questa prospettiva il "libo libro di testo può offrire spunti laboratoriali che va necessario che le proposte siano fondate su presu

Nel volume delle Discipline i concetti di spazio, maniera "linguistica" o "statica", come spesso acc mettono agli alunni di costruire vere e proprie "rela approccio è coerente con l'impostazione metodologica trasversali, fondamentali per lo sviluppo delle com ne a orientarsi nel mondo che li circonda, stimola risolvere problemi.

LA STORIA NELLE STORIE

LA STORIA NELLE STORIE è uno speciale dossier di e le bambine nel primo approccio alla scoperta del te significativo, ossia quello delle storie di eroi clas

PRESENTAZIONE DEL CORSO

La classe potrà avvicinarsi infatti in modo graduale e rassicurante ai racconti dei più importanti libri classici come l'Iliade, 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 espedito narrativo familiare e rassicurante per i bambini e le bambine. 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 moti- vazione, 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:

"Forse ratterrioni! 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, ripartito i tempi e le competenze della classe prima.

Per ogni dossier di Storia presente nei volumi di classe 1 e 2:

- obiettivi didattici
- trama
- parole della storia
- descrizione della attività

PRESENTAZIONE DEL CORSO

ENEIDE di Virgilio

Ti racconto... il cavallo di Troia (pp. 30-39)

Trama

L'Eneide è un poema scritto dal poeta latino Virgilio. Racconta la storia di Enea, un eroe troiano destinato dagli dei 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 si sia un dono degli dei, decidono di portarlo dentro le mura. Durante la notte, i soldati greci escono 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 dei.

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 rappresentando 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'Iliade 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. Pandò, 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 regnava tensione e orgoglio. Achille, il più forte guerriero greco, litiga con Agamemnone, 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



CONFORME
ALLE NUOVE
INDICAZIONI 2025



DIDATTICA
INCLUSIVA

Laura Bramati
Marta Berogno



PROGETTO LETTURA
INTEGRALE
con la narrazione
di Giuditta Campello
Mignolo, minuscolo
tra gli archi

Sulle orme di Milù



**SPECIMEN
DELLA
GUIDA**

• TABELLE DI PROGETTAZIONE
• VERIFICHE SU DUE LIVELLI

PERCORSI GUIDATI
PER IL NUOVO PROGRAMMA
DI STORIA



Guida classe 3 con percorsi guidati e proposte didattiche per suddividere tutti i contenuti dell'anno

**MONDADORI
EDUCATION**

Geografia classe 3

Il volume è conforme alle NIN

Già dall'indice si evidenzia la presenza dei principali caratteri dei paesaggi italiani, dei concetti di paesaggio, territorio, luogo, regione, scala, transcalarità; distanza, interazione umanità- ambiente, movimento.

Componenti naturali e umane del paesaggio e loro coevoluzione; caratteristiche ambientali e umane dei territori di montagna, collina, pianura, delle coste e delle isole.

• In **HUB MAPS**, presenza di molte carte geografiche digitali, per aiutare i bambini e le bambine a conoscere e orientarsi nello spazio geografico riconoscendo le diversità culturali



L'ATLANTE
DIGITALE
INTERATTIVO

2 STUDIO CON METODO

CHE COS'È LA GEOGRAFIA

- 4 Che cos'è la Geografia
- 5 Le scienze amiche della Geografia
- 6 La Terra: un pianeta in trasformazione
- 9 **EDUCAZIONE CIVICA**
Tutti al sicuro!
- 10 **PAROLE** è **FACILE**
• Le parole della Geografia
- 11 **VERIFICA** Parole della Geografia

CHE COS'È UNA CARTA GEOGRAFICA

- 12 Che cos'è una carta geografica
- 14 Tanti tipi di carte
- 16 Come orientarsi
- 17 Gli strumenti per orientarsi
- 18 **Dalla mappa.. al riassunto** è **FACILE**
- 20 **PAROLE** è **FACILE**
• Carte geografiche e orientamento
- 21 **VERIFICA** Carte geografiche e orientamento



ECCO L'ITALIA

- 22 Ecco l'Italia
- 23 I paesaggi d'Italia
- 24 La montagna
- 27 Le montagne in Italia
- 28 La collina
- 31 Le colline in Italia
- 32 La pianura
- 35 Le pianure in Italia
- 36 **EDUCAZIONE CIVICA**
Animali e piante dei paesaggi di terra
- 38 **Dalla mappa.. al riassunto** è **FACILE**
- 40 **PAROLE** è **FACILE**
• I paesaggi di terra
- 41 **VERIFICA** I paesaggi di terra
- 42 Il fiume
- 43 Il lago
- 46 I fiumi in Italia
- 47 I laghi in Italia
- 48 **EDUCAZIONE CIVICA**
Animali e piante dei fiumi e dei laghi
- 50 Il mare
- 53 I mari in Italia
- 54 **EDUCAZIONE CIVICA**
Animali e piante nei mari e sulle coste
- 56 **Dalla mappa.. al riassunto** è **FACILE**
- 58 **PAROLE** è **FACILE**
• I paesaggi di acqua
- 59 **VERIFICA** I paesaggi di acqua
- 60 **MI ESERCITO** • Quaderno degli esercizi



Ecco l'Italia

Penisola: luogo circondato quasi completamente dall'acqua e collegato alla terraferma da un solo lato.



STUDIO con METODO

● **Leggi il testo, osserva la fotografia satellitare dell'Italia e svolgi le attività insieme ai compagni, alle compagne e all'insegnante.**

- Come si chiama il mare che bagna l'Italia?
Mar Mediterraneo.
- Cerchiate **in rosso** le montagne che si trovano a nord.
- Cerchiate **in verde** un'isola che appartiene all'Italia.
- Indicate con una **X** dove si trova, più o meno, la vostra scuola nella penisola italiana. Quali elementi vi aiutano a individuare questo luogo?

L'Italia si trova nell'Europa meridionale, cioè nella parte sud dell'Europa, al centro del Mar Mediterraneo.

LA PENISOLA Come puoi osservare nella fotografia satellitare, la **penisola** italiana ha una forma allungata e stretta, simile a uno stivale, è circondata dal mare su tre lati e a nord è delimitata dalle montagne. Fanno parte dell'Italia anche alcune isole, cioè terre completamente circondate dal mare.



I paesaggi d'Italia

Nel nostro Paese possiamo trovare tanti paesaggi diversi.

TIPI DI PAESAGGI Questi paesaggi si possono dividere in due grandi gruppi:

- paesaggi di **terra** (montagne, colline e pianure);
- paesaggi di **acqua** (fiumi, laghi e mari).

Come già sai, i paesaggi **cambiano** e si **trasformano** nel tempo, modificando il loro aspetto.

CONOSCERE I PAESAGGI Nelle prossime pagine scoprirai le **caratteristiche principali** di ogni paesaggio: gli elementi naturali e antropici che li caratterizzano, come si sono formati e quali attività vi svolgono le persone. Inoltre, rifletterai sull'importanza di prenderti cura dell'ambiente per salvaguardare questi paesaggi e permettere a persone, animali e piante di continuare a viverci bene.

LUOGHI SPECIALI DA PROTEGGERE

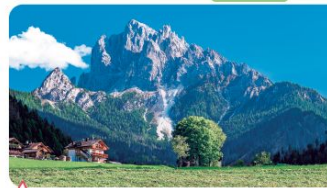
In Italia, come nel resto del mondo, ci sono luoghi bellissimi e importanti che dobbiamo proteggere. Per questo è nata l'UNESCO, un'organizzazione speciale che ha il compito di riconoscere e tutelare i luoghi più preziosi del nostro pianeta, come beni archeologici di antiche civiltà, monumenti, ville e centri storici, paesaggi, vulcani, montagne, foreste... Quando un luogo viene scelto come **Patrimonio dell'Umanità UNESCO**, significa che deve essere protetto e conservato, così tutti potranno visitarlo anche in futuro.

STUDIO con METODO

● **Completa lo schema** con le parole che trovi nel testo.



AUDIO DOCUMENTO



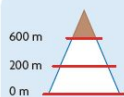
Un paesaggio montano del Nord Italia.



Un paesaggio collinare del Centro Italia.



Una veduta del mare nel Sud Italia.



Altitudine:
altezza misurata
a partire dal
livello del mare.

La montagna

Le montagne sono rilievi che **superano i 600 metri di altitudine**. Quando molte montagne sono vicine tra loro formano una **catena montuosa**.

ELEMENTI CARATTERISTICI Il punto più alto di una montagna si chiama **vetta o cima**. Sulle vette più alte, dove fa sempre freddo, si trovano i **ghiacciai**, grandi masse di ghiaccio che non si sciolgono mai. I fianchi della montagna si chiamano **versanti**, mentre i **piedi** sono le parti più basse.

Un **passo** è il punto più basso tra due rilievi e permette di attraversare una catena montuosa.

La zona pianeggiante compresa tra due montagne si chiama **valle**. Spesso nella valle scorre un fiume.

STUDIO con METODO

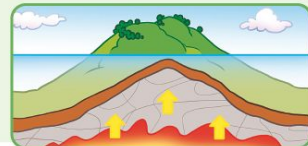
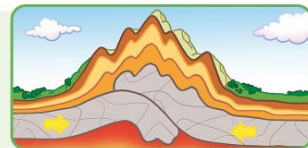
- **Osserva la fotografia.** Poi scrivi i nomi degli elementi della montagna al posto giusto: usa le parole chiave che trovi nel testo.



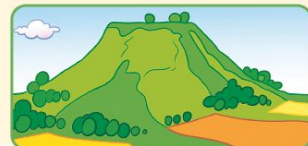
La formazione delle montagne

Le montagne si sono formate milioni di anni fa e possono essere di origine tettonica o vulcanica.

ORIGINE TETTONICA Le montagne di origine tettonica si formano quando due placche della Terra si scontrano e una scivola sotto l'altra. La crosta della placca rimasta in superficie si solleva e si piega, dando origine ai rilievi. In altri casi, il materiale presente nel mantello spinge la crosta verso l'alto e provoca l'innalzamento del fondale marino.



ORIGINE VULCANICA Le montagne di origine vulcanica si formano a seguito delle eruzioni dei vulcani. La lava, scendendo lungo i fianchi del vulcano, con il passare del tempo si raffredda e si solidifica. In questo modo si formano strati di lava che danno origine alla montagna.



STUDIO con METODO

- Con colori diversi **sottolinea le informazioni più importanti** relative all'origine tettonica e all'origine vulcanica delle montagne.



Tronchi appena tagliati.



Una cava di marmo.

Formaggio ricavato da allevamenti di montagna.



Lo sci è praticato in inverno.

Vivere in montagna

Vivere in montagna non è facile: i versanti ripidi rendono difficile costruire le strade, il clima freddo ostacola molte attività quotidiane... L'essere umano, però, si è adattato a questo ambiente e ha imparato a sfruttarlo e a modificarlo per soddisfare le proprie esigenze. La vita delle persone si concentra soprattutto nelle valli, dove sorgono paesi e piccole città.

COLTIVAZIONI E BOSCHI Nelle valli è possibile coltivare alcune piante resistenti al freddo (come la patata e la segale) e alcuni alberi da frutto (come meli o peri).

I boschi offrono molto legname che viene utilizzato per costruire case, realizzare mobili e produrre oggetti in legno.

ESTRARRE MATERIALI E MINERALI Spesso le montagne vengono scavate per estrarne rocce usate nelle costruzioni o per ricavare minerali utili. Questo lavoro si svolge nelle cave o nelle miniere.

ALLEVAMENTO E PRODOTTI Nei pascoli di montagna, ricchi di erbe, vengono allevati bovini (come le mucche) e ovini (come pecore e capre). Nelle aziende agricole si producono alimenti ricavati dal latte, come yogurt e formaggi.

TURISMO Il turismo è molto sviluppato e numerose persone vanno in vacanza in montagna in inverno e in estate, attratte dai bellissimi paesaggi. Per questo sono state costruite strade e impianti sciistici e sportivi.

STUDIO con METODO

In ogni paragrafo sottolinea le informazioni più importanti e, sul quaderno, sintetizzale con una frase. Collega poi le frasi tra loro per scrivere un riassunto dal titolo "Vivere in montagna".

Le montagne in Italia

Come puoi osservare sulla carta geografica, in Italia ci sono due grandi catene montuose: le Alpi e gli Appennini.

Le Alpi si trovano nella parte più a nord dell'Italia e si estendono da ovest a est.

Gli Appennini attraversano tutta la penisola da nord a sud.

LUOGHI SPECIALI DA PROTEGGERE

Le Dolomiti sono un gruppo di montagne che si trova nel nord-est dell'Italia e fanno parte delle Alpi. Sono conosciute in tutto il mondo per il loro colore chiaro e per le forme particolari delle loro rocce.

Le Dolomiti raccontano anche la storia della Terra: nelle loro rocce ci sono tracce antichissime di quando, milioni di anni fa, erano sul fondo del mare!

Per la loro bellezza e per la loro importanza, l'UNESCO le ha dichiarate Patrimonio dell'Umanità. Questo significa che le Dolomiti sono un luogo speciale da proteggere e rispettare.



AUDIO
VIDEO
PRESENTAZIONE

STUDIO con METODO

Osserva la carta fisica: cerchia in rosso le Alpi e in blu gli Appennini.



IO E... LA MONTAGNA

- Sei mai stato/a in montagna?
- Se sì, dove sei andato/a? In estate o in inverno? Che cosa ti piace della montagna?
- Se invece non ci sei mai stato/a, dove ti piacerebbe andare? Per fare che cosa?
- Conosci o hai mai visitato le Dolomiti? Che cosa ti colpisce di più di queste montagne?



STUDIO con METODO

Osserva la carta fisica: cerchia in rosso il Po e in blu il Tevere.



IO E... IL FIUME

- Nella città in cui vivi scorre un fiume? Se sì, come si chiama? Quali sono le sue caratteristiche principali?
- Hai mai fatto una navigazione su un fiume? Se non l'hai mai fatta, ti piacerebbe provare questa esperienza?
- Conosci il Delta del Po? Ti piacerebbe visitarlo? Perché?



I fiumi in Italia

Come puoi osservare sulla carta geografica, in Italia scorrono molti fiumi. Il più lungo è il Po che si trova nel nord del Paese e attraversa la Pianura Padano-Veneta. Un altro fiume importante è il Tevere che scorre nel Centro Italia e attraversa la città di Roma.

LUOGHI SPECIALI DA PROTEGGERE



Il Delta del Po è la zona in cui il fiume Po si divide in tanti rami prima di entrare nel Mar Adriatico. Qui vivono moltissimi animali, soprattutto uccelli, che trovano cibo e tranquillità per costruire il nido. Ci sono anche piante rare e paesaggi bellissimi fatti di acqua, canali e lagune. Proprio per queste caratteristiche, il Delta del Po è stato dichiarato Patrimonio dell'Umanità dall'UNESCO: è un ambiente unico al mondo, che deve essere protetto e rispettato.



I laghi in Italia

In Italia ci sono più di mille laghi con caratteristiche molto diverse tra loro.

Come puoi osservare sulla carta geografica, la maggior parte dei laghi italiani si trova nell'Italia del Nord, sulle Alpi o ai piedi delle Alpi, come il Lago Maggiore e il Lago di Garda. Anche sulla catena montuosa degli Appennini sono presenti diversi laghi, come per esempio il Lago di Bolsena e il Lago Trasimeno, nel Centro Italia.

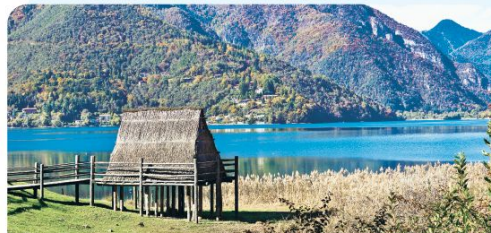


Veduta del Lago di Bolsena.

LUOGHI SPECIALI DA PROTEGGERE



In alcuni laghi che si trovano vicino alle Alpi, come il Lago di Garda e il Lago di Ledro, sono stati trovati resti di antiche palafitte. Nella Preistoria, infatti, alcune persone costruivano le loro case su pali di legno, vicino o dentro ai laghi, per stare più asciutte e al sicuro. Questi siti sono molto importanti perché ci aiutano a capire meglio come vivevano i nostri antenati più di 4000 anni fa e per questo sono stati dichiarati Patrimonio dell'Umanità dall'UNESCO. Qui sotto, la ricostruzione di una palafitta sul Lago di Ledro.



AUDIO

STUDIO con METODO

Osserva la carta fisica: cerchia in rosso i laghi del Nord Italia e in blu i laghi del Centro Italia.



IO E... IL LAGO

- Hai mai visitato un lago? Se sì, che cosa hai visto e che cosa ti è piaciuto di più?
- Se non l'hai mai visitato, ti piacerebbe andarci? Perché?
- Conosci laghi importanti in altre zone d'Italia?

Educazione civica e Geografia



EDUCAZIONE CIVICA

Animali e piante dei fiumi e dei laghi

Fiumi e laghi sono ambienti molto ricchi di flora e fauna. Le loro acque dolci sono una risorsa importantissima per la vita; per questo l'essere umano ha costruito da sempre villaggi e città vicino alle loro rive. Proprio per questa vicinanza è necessario rispettare questi luoghi, perché sono delicati e preziosi.

Lungo le rive di fiumi e laghi crescono molte piante: pioppi, salici, giunchi e vari cespugli. Queste piante offrono cibo e riparo a molti animali.



Vicino all'acqua vivono molti uccelli, come il germano reale, la garzetta, il merlo acquaiolo e il martin pescatore, che scava il nido nelle sponde del fiume.



Gli insetti più comuni che popolano le rive e le acque di fiumi e laghi sono le libellule, i moscerini e le zanzare.



Vicino ai corsi d'acqua vivono anche mammiferi come i topolini e la nutria, una specie invasiva arrivata dal Sud America che oggi si trova in molti fiumi e laghi del Nord Italia.

Tra i rettili più diffusi ci sono la biscia dal collare e le lucertole; tra gli anfibi troviamo rane, rospi e ramarri.



Nei fiumi e nei laghi vivono pesci diversi: vicino alle sorgenti dei fiumi ci sono le trote, mentre vicino alla foce vivono le anguille, spesso nascoste nel fango. Nei laghi si trovano la tinca e il luccio.



Dividetevi in due gruppi e realizzate due cartelloni.

- Il gruppo 1 scrive o disegna i comportamenti sbagliati che possono rovinare un fiume o un lago e, accanto, scrive o disegna i comportamenti corretti da seguire.
- Il gruppo 2 spiega perché è importante proteggere gli animali selvatici che vivono nei fiumi e nei laghi e che cosa bisogna fare per non disturbarli quando ci si trova vicino a un fiume o a un lago.



AUDIO
PRESENTAZIONE
VIDEO

Carte dell'Italia fisica e politica allegate alla cover



LETTURE • le aperture



In **Letture 1 e 2**: unità **tematiche**
In **Letture 3**: unità su **generi testuali**

Aperture di unità con attività di **ascolto e parlato**.

→ **NIN** Maturare una buona capacità di ascolto: ascolto dei testi letti ad alta voce dall'insegnante e ascolto delle parole dei compagni

LETTURE • tante pagine inclusive



LETTURE 1

Fino a p. 40 in **MAIUSCOLO**

Poi 12 pp. passaggio
MAIUSCOLO / minuscolo

LETTURE • tante pagine inclusive

PAROLE FACILE

GLI ANIMALI DELLA FATTORIA

● OSSERVA E COPIA AL POSTO GIUSTO I NOMI DEGLI ANIMALI.
PORCELLINI • PULCINI • GATTI • CANI • MUCCHE • VITELLINI • CONIGLI

62 Lessico • Comprendere il significato delle parole e usarle in modo appropriato.

PAROLE FACILE

FESTA IN FATTORIA

● IN QUESTO TESTO MANCANO I NOMI DI ALCUNI ANIMALI. CERCALI FRA QUELLI DELLA PAGINA A FIANCO E SCRIVILI AL POSTO GIUSTO.

IL SOLE È APPENA CALATO, MA NEL POLLAIO C'È **UN GRAN VIA VAI**.
MAMMA CHIOCCIA HA APPENA DATO **ALLA LUCE DUE**
E PAPÀ GALLO CORRE AVANTI E INDIETRO PER IL CORTILE: VUOLE DARE LA BELLA NOTIZIA AGLI ALTRI ANIMALI DELLA FATTORIA. TUTTI **SI CONGRATULANO** FELICI CON I FORTUNATI GENITORI.
I _____ ABBAIANO
E I _____ MIAGOLANO
ALLA LUNA, I _____ GRUGNISCONO ROTOLANDOSI ALL'INTERNO DEL RECINTO, LE _____ MUGGISCANO INSIEME AI VITELLINI.
OGNUNO PARTECIPA COME PUÒ ALLA GIOIA DI MAMMA CHIOCCIA E PAPÀ GALLO.

Adatt. da Rosella Camo, *Il riccio e la gallina*, Giunti Kids

54

Sulle orme...

LE STELLE MARINE

Le stelle marine non sono tutte uguali: ne esistono di tante specie diverse. Alcune sono molto piccole, altre invece diventano davvero grandi. La stella marina più comune ha un corpo rotondo e cinque braccia, ma ci sono specie che hanno molte più braccia: fino a 50! Di solito, le stelle marine hanno colori bellissimi: rosso, verde, azzurro, giallo, viola. Alcune sembrano morbide e gonfie, e per questo vengono chiamate stelle cuscino. Le stelle marine sono diffuse in tutti i mari del mondo e vivono sui **fondali sabbiosi** e **rocciosi**. Passano la maggior parte del tempo a cercare cibo: si nutrono di piccoli animali marini.

Lila Russo

EDUCAZIONE CIVICA
Ricorda: le stelle marine non sopravvivono fuori dall'acqua! Se ti capita di trovarne una sulla sabbia vicino alla riva, spostala delicatamente in acqua con l'aiuto di un retino. Non toccarla con le mani perché morirebbe.

SCOPRI LE PAROLE
● Osserva le immagini e colora i quadratini come indicato.
● Stella marina su un **fondale sabbioso**.
● Stella marina su un **fondale roccioso**.

55

PAROLE FACILE

PAROLE DEL MARE

● Scrivi al posto giusto nel disegno le parole date.
ombrellone • sdraio • cabina • bagnino • scogli • gabbiano • faro • granchio • isola

● Come può essere il mare? Cancella con una X le due qualità che **NON** vanno bene. Poi aggiungi tu due qualità adatte.

agitato calmo sorridente profondo mosso saporito

● Nei riquadri ci sono parole "parenti" della parola "mare". Ma attenzione! Ci sono due intrusi. Cancellali con una X.

marinaio sottomarino marmellata lungomare martello marea

Lessico • Organizzare le parole in campi semantici

55

→ **NIN** Fondamentale ... 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

LETTURE • tante pagine inclusive

COMPNDERE è FACILE:

laboratorio per la
comprensione del testo, con
attività guidate e semplificate

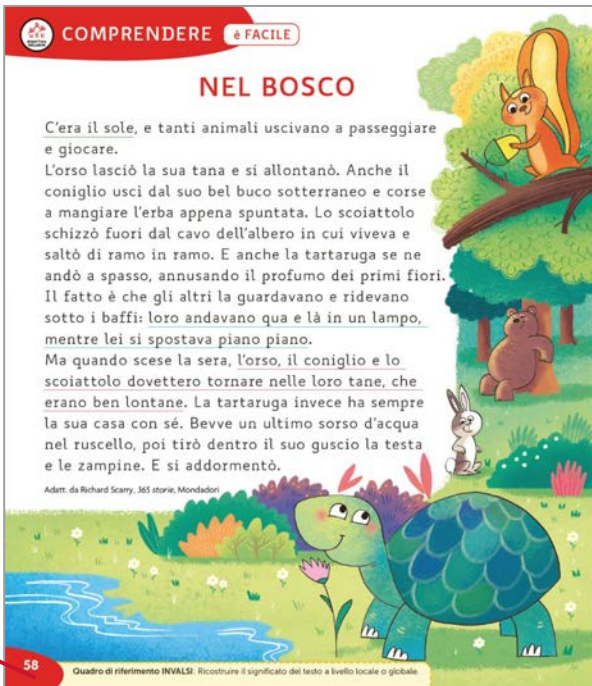
Indicazione sul **Quadro di
riferimento INVALSI**

COMPNDERE è FACILE

NEL BOSCO

C'era il sole, e tanti animali uscivano a passeggiare e giocare.
L'orso lasciò la sua tana e si allontanò. Anche il coniglio uscì dal suo bel buco sotterraneo e corse a mangiare l'erba appena spuntata. Lo scoiattolo schizzò fuori dal cavo dell'albero in cui viveva e saltò di ramo in ramo. E anche la tartaruga se ne andò a spasso, annusando il profumo dei primi fiori. Il fatto è che gli altri la guardavano e ridevano sotto i baffi: loro andavano qua e là in un lampo, mentre lei si spostava piano piano.
Ma quando scese la sera, l'orso, il coniglio e lo scoiattolo dovettero tornare nelle loro tane, che erano ben lontane. La tartaruga invece ha sempre la sua casa con sé. Bevve un ultimo sorso d'acqua nel ruscello, poi tirò dentro il suo guscio la testa e le zampe. E si addormentò.

Adatt. da Richard Scarry, 365 storie, Mondadori



58 Quadro di riferimento INVALSI: Ricostruire il significato del testo a livello locale o globale

COMPNDERE è FACILE

VERSO L'INVALSI

• Rileggi le parole sottolineate in colore nel testo e rispondi.

- Perché l'orso, il coniglio e lo scoiattolo lasciano le loro tane?
☐ Perché è una bella giornata.
☐ Perché vogliono incontrarsi.
☐ Perché vogliono vedere la tartaruga.
- Perché l'orso, il coniglio e lo scoiattolo ridono?
☐ Perché la tartaruga non ha una tana.
☐ Perché si divertono a correre di qua e di là.
☐ Perché la tartaruga è lenta.
- Che cosa succede all'orso, al coniglio e allo scoiattolo quando viene la sera?
☐ Arrivano a casa in un lampo.
☐ Fanno una lunga strada per tornare a casa.
☐ Non tornano a casa.
- Ora leggi le ultime righe del testo e completa.
Alla sera la tartaruga:
☐ in poco tempo è al sicuro nel suo guscio.
☐ raggiunge lentamente la sua tana.
Perché:
☐ la sua casa è sempre con lei.
☐ la sua tana è vicina.

Per comprendere un testo devi cercare di capire quali fatti avvengono e perché. **COLLEGA LE INFORMAZIONI!**



59

LETTURE 2 e 3 • Scrittura e riassunto

SCRIVO

- 121 Scrivo una lista
- 122 Un invito per...
- 123 Chi? Che cosa? Dove? Quando?
- 124 Le parole del tempo
- 126 Le parole dei sensi
- 127 Descrivo con i cinque sensi
- 128 Descrivo una persona
- 129 Mi descrivo
- 130 Descrivo un animale
- 131 Un animale che conosco
- 132 Come finisce?
- 133 Completo un racconto
- 134 Descrivo un personaggio fantastico
- 135 Completo un racconto fantastico

Riassunto

- 136 Dividere in sequenze
- 138 Le informazioni più importanti
- 140 Collegare le informazioni
- 142 Riassumere un racconto
- 144 Riassumere per studiare

LETTURE 2

SCRIVO

- 181 Parole che collegano
- 182 La conclusione di un racconto
- 183 Lo svolgimento di un racconto
- 184 L'inizio di un racconto
- 185 Descrivo un personaggio fantastico
- 186 Scrivo un racconto fantastico
- 188 Scrivo il lieto fine di una fiaba
- 189 Completo una fiaba
- 190 Scrivo una fiaba
- 192 La morale di una favola
- 193 Completo una leggenda
- 194 Descrivere con i sensi
- 195 Descrivo un cibo
- 196 Descrivo una persona
- 198 Descrivo un animale
- 200 Descrivo un luogo + 1
- 202 Descrivo un luogo + 2
- 203 Dalla mia finestra

Riassunto

- 204 Il riassunto: le sequenze
- 206 Le informazioni principali
- 207 Le informazioni secondarie
- 208 Dal dialogo al discorso indiretto
- 209 Riassumo con il discorso indiretto
- 210 Riassumo un testo narrativo
- 212 Le sequenze informative
- 214 Riassumo con uno schema
- 216 Riassumo un testo informativo

LETTURE 3

Letture e Scrittura integrate in un unico volume.
Nella Scrittura, diverse pagine dedicate al **riassunto**.

SCRIVO

La conclusione di un racconto

1 In questo racconto manca la **conclusione**: leggi attentamente, osserva il disegno, poi inventa e scrivi come finisce la storia.

Un sabato dai nonni

È sabato mattina. Lucrezia e Mattia sono a casa dei nonni perché devono andare insieme a visitare l'Oasi Val di Rose, una riserva naturale vicina alla loro città.

All'improvviso inizia a piovere: bisogna rimandare la gita! Mattia è molto triste: erano giorni che aspettava questo momento.

– Dai, Mattia, andremo un'altra volta. Intanto, tu e tua sorella potete fare qualcosa! – dice la nonna.

– Ma io volevo andare a visitare la riserva! – dice Mattia.

– Cosa succede? – chiede il nonno entrando in cucina.

– Nonno! Guarda come piove! – dice Lucrezia.

– Non possiamo più fare la visita!

– Ma possiamo fare qualcosa! – suggerisce il nonno.

– Che ne dite di...



182

SCRIVO

Lo svolgimento di un racconto

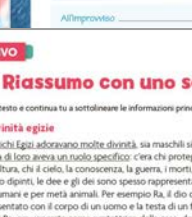
1 In questo racconto manca lo **svolgimento**: leggi attentamente l'inizio e la conclusione e scrivi tu.

Che temporalità!

Quella mattina Giulia non aveva visto che il cielo era pieno di nuvole grigie. Era uscita per andare a scuola senza prendere l'ombrello.

Quando Giulia uscì da scuola _____

All'improvviso _____



183

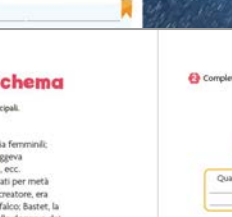
SCRIVO

Riassunto con uno schema

1 Leggi il testo e continua tu a sottolineare le informazioni principali.

Le divinità egizie

Gli Antichi Egizi adoravano molte divinità, sia maschili sia femminili: ognuna di loro aveva un ruolo specifico: c'era chi proteggeva l'agricoltura, chi il cielo, la conoscenza, la guerra, i morti, ecc. Nei loro dipinti, le dee e gli dei sono spesso rappresentati per metà esseri umani e per metà animali. Per esempio Ra, il dio creatore, era rappresentato con il corpo di un uomo e la testa di un falco; Bastet, la figlia di Ra, era venerata come protettrice della casa, delle donne e dei bambini e veniva rappresentata come un gatto o come una donna con la testa di gatto. Anubi, il dio della mummificazione e protettore dei defunti, spesso era raffigurato come un uomo con la testa di sciacallo. Per onorare le divinità più importanti, gli Egizi costruirono templi grandiosi. Al loro interno venivano collocate le statue che rappresentavano le divinità. I fedeli non potevano entrarvi per pregare: potevano solo lasciare offerte e pregare all'esterno del tempio.



214

Riassunto

2 Completa lo schema: inserisci le informazioni principali del testo.

Le divinità egizie

Quante erano?

Quale ruolo avevano?

Come venivano raffigurate?

Come venivano onorate?

3 Ora usa le informazioni dello schema per scrivere il riassunto del testo. Aggiungi i verbi e le parole leganti che servono per esporre bene le informazioni.

Le divinità egizie

Gli Antichi Egizi _____

Ogni divinità infatti _____

Le divinità erano spesso raffigurate _____

Per onorare le loro divinità gli Egizi _____

215

→ **NIN** Di particolare rilevanza, nell'apprendere a scrivere, è l'esercizio del riassunto.
L'esercizio del riassunto è fondamentale per apprendere a scrivere e a pensare.

 **MONDADORI**
EDUCATION

LETTURE 3

IL RACCONTO REALISTICO

Il racconto realistico è un testo che racconta una **storia** realmente accaduta o che può accadere nella realtà.

CHE COSA CONTIENE?

- Personaggi**: Persone o animali **realistici**, che si possono incontrare nella vita di tutti i giorni (una bambina, un maestro, una nonna...). Il personaggio più importante è il / la **protagonista**.
- Luoghi**: Che possono esistere nella **realtà** (una casa, una scuola, un giardino...).
- Tempo**: Di solito indicato con **precisione** (ieri sera, l'estate scorsa, stamani...).
- Fatti**: Che possono accadere nella **realtà**.

COME È FATTO?

- Inizio**: Presenta la **situazione iniziale**, il tempo, il luogo, i personaggi.
- Svilgimento**: Racconta i **fatti** che succedono, le **azioni** che i personaggi compiono.
- Conclusione**: Spiega come **finisce** la storia.

GITA IN CAMPAGNA

Leggi, poi rispondi alle domande. Aiutati con i colori.

Domenica scorsa Marco è andato a trovare la **zia Betty** nella sua **casa di campagna**. Per prima cosa, è andato un po' sull'altalena appesa all'albero davanti alla casa. Poi ha dato da mangiare agli animali della zia, che sono tanti. Ci sono, infatti, un cane, tre gatti, dieci galline e due conigli. Siccome ognuno mangia cose diverse, Marco ha dovuto stare attento a non sbagliarsi dando magari l'erba al cane e l'osso ai conigli! Mentre dava da mangiare alle galline, ha trovato quattro uova tra la paglia del pollaio e le ha portate alla zia, tutto contento. Infine, ha raccolto un po' di prugne nel giardino dietro alla casa, riempiendo un cesto lintero. La zia, con l'aiuto di Marco, ha subito usato le uova e le prugne per preparare una buonissima crostata, e poi insieme se le sono mangiate per merenda.

In quale parte del racconto viene narrato ciascuno dei seguenti fatti? Colora il quadratino con il colore giusto: inizio • svolgimento • conclusione.

- ☐ Marco e la zia mangiano la crostata che hanno preparato.
- ☐ Marco dà da mangiare agli animali.
- ☐ Marco va a trovare la zia.

CHI SONO I PERSONAGGI DEL RACCONTO?

CHI È IL PROTAGONISTA?

DOVE SI SVOLGONO I FATTI?

QUANDO SI SVOLGONO I FATTI? Sottolinea le parole che lo dicono.

In **LETTURE 3**, a inizio unità **mappa** dedicata al genere testuale con **testo modello**.

A fine unità, **mappa** da completare.

CON LA MAPPA È FACILE

Completa la mappa con le seguenti parole: con precisione • protagonista • finisce • fatti • realtà

IL RACCONTO REALISTICO

È un testo che racconta una **storia** realmente accaduta o che può accadere nella realtà.

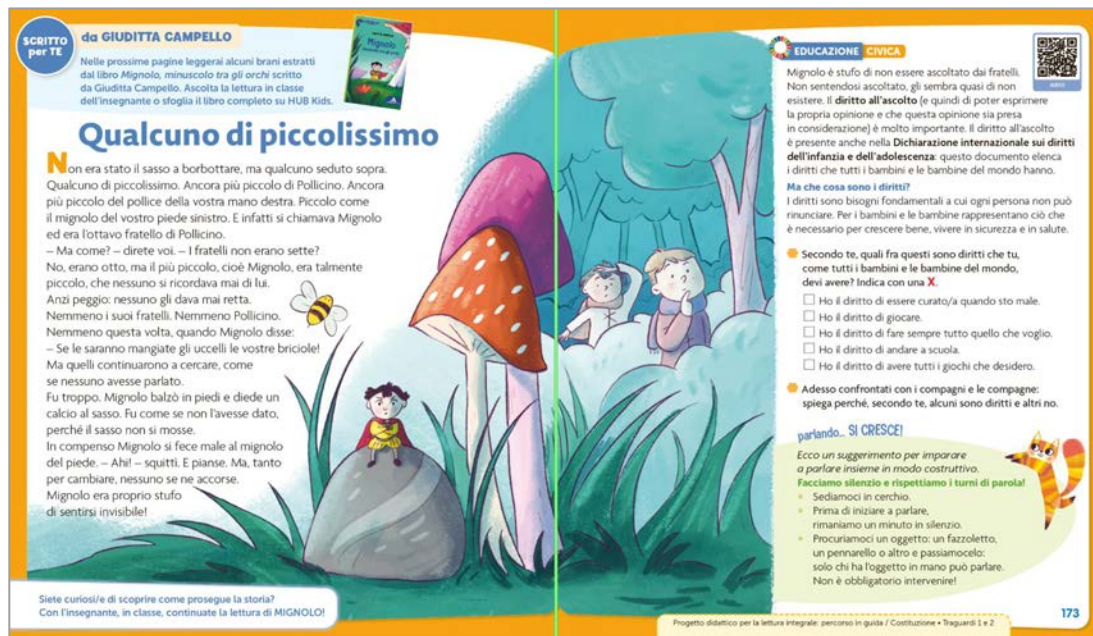
CHE COSA CONTIENE?

- Personaggi**: Persone o animali **realistici**. Il personaggio più importante è il / la _____
- Luoghi**: Che possono esistere nella _____
- Tempo**: Di solito indicato _____
- Fatti**: Che possono accadere nella realtà.

COME È FATTO?

- Inizio**: Presenta la **situazione iniziale**.
- Svilgimento**: Racconta i _____ che succedono, le azioni che i personaggi compiono.
- Conclusione**: Spiega come _____ la storia.

LETTURE 3 • lettura integrale



Sezione dedicata al progetto di **lettura integrale**, con brani estrapolati dalla **narrativa abbinata al progetto** e che propone un percorso di **Educazione civica**.



Per la **classe terza**, **narrativa inedita** scritta appositamente da **Giuditta Campello**, a disposizione dei docenti in formato digitale e cartaceo.

→ **NIN** Si consiglia la lettura integrale durante l'anno.

EDUCAZIONE CIVICA TRASVERSALE

SCIENZE 1

EDUCAZIONE CIVICA

UN MONDO IN PACE

Filastrocca della pace
Quando c'è pace il mondo ascolta e tace.
Si sente solo chi ha canzoni da dire sorrisi da dare poesie da servire.
Quando c'è pace si vede il futuro un lungo cammino in un mondo sicuro.

RACCONTO
Che cos'è per te la pace? Andare d'accordo con gli altri, perdonare... Racconta ai compagni e alle compagne.

INSIEME
Completa questo acrostico.
Per ogni lettera che compone la parola PACE, dovete trovare una parola, o se volete più di una, che inizia con quella lettera e vi si pensa alla pace. Per esempio: per la P "perdonare", per la A, "amicizia".

La bandiera della pace
La bandiera della pace ha sette strisce colorate con i colori dell'arcobaleno e, al centro, scritta in bianco la parola PACE.

Colora la bandiera: parti dalla prima striscia in alto e usa in ordine questi colori: viola, blu, azzurro, verde, giallo, arancione e rosso.

INSIEME
Completa questo acrostico.
Per ogni lettera che compone la parola PACE, dovete trovare una parola, o se volete più di una, che inizia con quella lettera e vi si pensa alla pace. Per esempio: per la P "perdonare", per la A, "amicizia".

LETTURE 2

Tante pagine dedicate a **Educazione civica**, nella diverse discipline.

EDUCAZIONE CIVICA

L'impronta ecologica

Tutti i viventi lasciano tracce nell'ambiente: una pianta scava con le radici il terreno, un topolino lascia resti di cibo, gli esseri umani costruiscono strade e case... L'insieme delle "tracce" che ogni persona lascia nella natura si chiama "impronta ecologica": più le nostre azioni modificano l'ambiente, più l'impronta è profonda.

Il distacco consiste nell'abbattere gli alberi per scopi commerciali.

Gli esseri umani hanno cominciato a modificare in modo profondo l'ambiente proprio a partire dal Neolitico: hanno tagliato alberi per costruire le case e per avere terreno per agricoltura e allevamento, hanno deviato il corso dei fiumi per irrigare i campi... Da allora, l'impronta che abbiamo lasciato sulla Terra è aumentata e ora rischia di distruggere la natura... e quindi anche noi stessi!

STORIA 3

EDUCAZIONE CIVICA

NOI E GLI ECOSISTEMI

L'essere umano è parte della natura e le sue azioni influenzano gli ecosistemi, a volte in modo positivo a volte in modo negativo. Per esempio, per far arrivare ogni giorno sulle nostre tavole la frutta e la verdura, talvolta danneggiamo l'ambiente. Però, ci sono delle soluzioni!

Per ricavare terra da coltivare sono stati abbattuti alberi e distrutti interi boschi: molti ecosistemi sono scomparsi.

L'agricoltura verticale sfrutta spazi su più livelli, sovrapponendo le coltivazioni per consumare meno terreno.

Per migliorare la qualità di frutta e verdura vengono usati prodotti chimici che uccidono molti insetti.

I cosiddetti insetti utili degli organismi che danno le piante: così non c'è più di troppi prodotti chimici.

Per irrigare i campi, vengono devianti i fiumi e costruite dighe.

L'irrigazione a goccia utilizza un sistema di tubi sottili e valvole per tenere costantemente umido il terreno, usando pochissima acqua.

Per trasportare e conservare i prodotti dei campi si usano veicoli che inquinano e impianti frigoriferi che consumano molta energia.

L'agricoltura a km 0 produce il consumo di frutta e verdura fresca, di stagione e colta vicino al luogo in cui abita.

PARLIAMONE
Secondo voi, come possiamo cercare di alleggerire il nostro impatto sull'ambiente? Osservate lo schema di questa pagina e raccontate.
Conoscete associazioni che difendono l'ambiente? Sapete che cosa fanno?

SCIENZE 3

EDUCAZIONE CIVICA

MANI SPORCHE? ATTENZIONE!

1 CHE COSA SUCCEDE AL CIBO SE LO TOCCHI CON LE MANI SPORCHE? SEGUI LE ISTRUZIONI PER SCOPRILO.

PRENDI 2 FETTE DI PANE, 2 SACCHETTI CON CHIUSURA E 1 PENNARELLO INDELEBILE.

TOCCA UNA FETTA DI PANE CON LE MANI SPORCHE. METTILA NEL SACCHETTO. SCRIVI: "MANI SPORCHE".

LAVATI BENE LE MANI. TOCCA UN'ALTRA FETTA DI PANE E METTILA NEL SACCHETTO. SCRIVI: "MANI PULITE".

2 Osserva il disegno e leggi i fumetti. Poi cerca il bambino o la bambina che dà troppe informazioni su di sé.

3 E voi chi siete?

Mirko Verdi e vivo nella casa marrone in fondo alla via!

Linda

Alcune informazioni su di te (come l'indirizzo di casa o il numero di telefono) sono molto personali. Si chiamano **dati sensibili** e non vanno detti a chiunque, ma solo solo alle persone che si conoscono bene o in situazioni particolari. Anche quando usi il computer, devi comportarti come nel mondo reale: non bisogna mai scrivere in rete informazioni troppo personali. Se qualcuno ti chiede di farlo, chiedi che cosa fare a un adulto di cui ti fidi.

STORIA 1

GRAMMATICA con eserciziario

RIFLETTO E SCOPRO

Si propone prima un esercizio poi, da questo, si arriva alla regola.

Ortografia

LE DOPPIE

RIFLETTO E SCOPRO

1 Osserva i disegni e pronuncia i nomi ad alta voce. Quando senti il suono rafforzato, cerchia il disegno. Poi scrivi i nomi.

 N		 S	
 L		 R	

Quando il suono è rafforzato, la consonante è doppia.

2 Completa le parole con la consonante doppia.

 ta__o	 pi__a	 a__oltoio
 cu__a	 go__a	 pio__ia
 be__o	 ga__ia	 ba__i

Ortografia

3 Completa le parole con la consonante singola o doppia.

G o GG? pri__ione • ra__io • forma__io • ma__a

B o BB? ra__ia • mo__ile • ne__ia • a__ito

S o SS? fo__o • pa__o • vi__o • ca__etto

4 Scrivi i nomi degli animali nella tabella al posto giusto.

SENZA DOPPIE	UNA DOPPIA	DUE DOPPIE

5 Completa con ZIA, ZIO, ZIE.

• amici__	• opera__ne	• pa__nza
• furbi__	• sta__ne	• vi__

RICORDA!
Le parole con ZIA, ZIO, ZIE di solito si scrivono con una sola z.

Le sfide di Milo

6 Osserva la tua cucina: quali oggetti puoi trovare che si scrivono con la consonante doppia?

• _____	• _____	• _____
• _____	• _____	• _____

Rimandi a
eserciziario
integrato

→ **NIN** Iniziare la riflessione sulla lingua partendo dagli usi comuni.

GRAMMATICA con eserciziario

VERIFICA Ortografia

1. Indica con una X la parola scritta in modo corretto.

☐ tetto	☐ padella	☐ piccolo	☐ farfala
☐ teto	☐ padella	☐ piccolo	☐ farfala
☐ puzza	☐ cappello	☐ cavallo	☐ sorela
☐ puzza	☐ cappello	☐ cavallo	☐ sorella

2. Leggi le parole e metti l'accento dov'è necessario.

citta	caffè	casa	più	felicità	mano
perché	gioventù	vento	sincerità	libertà	idea

3. Colora le parole scritte in modo corretto.

laereo	lo zaino	l'erba	lo orologio
l'aereo	l'ozaino	lerba	lorologio

4. Riordini le parole divise in sillabe.

ora	→	seme	→
tavolo	→	carta	→
pallone	→	ponte	→
coltello	→	acquerelli	→
bastone	→	castello	→

5. Completa con la virgola (,) o il punto (.)

• Sulla pizza ho messo le olive () le acciughe () i capperi () e la mozzarella ()

Verifiche con esercizi a livelli

Eserciziario (in classe 2, solo su **ortografia**)

6. Completa le frasi con il punto (.), il punto interrogativo (?) o il punto esclamativo (!).

• Oggi non sono andata a scuola ()

• Dove è il libro ()

• Come sei cresciuto ()

• A che ora vai a letto ()

• Facciamo i compiti ()

• Ieri ha piovuto ()

7. Per ciascuna parola scrivi una frase.

Ho _____

Ma _____

Hai _____

Hanno _____

SCRIVO SENZA ERRORI Le doppie

1. Copia le parole al posto giusto nella tabella.

UNA DOPPIA	DUE DOPPIE	TRE DOPPIE
castello	cappuccetto	uccello
caffelatte	colla	attaccapanni
ricotta	secchiello	carrozzella
cassetta		

2. Leggi le frasi e cerchia le parole giuste.

• Babbo Natale scende dal camino / cammino.

• Lungo il camino / cammino abbiamo incontrato un gregge di pecore.

• I panni / panni stesi si muovevano al vento.

• Nella vetrina c'erano tanti pani / panni appena sfornati.

• Oggi a scuola abbiamo lavorato in copa / coppia.

• Lucia copia / coppia il compito dalla lavagna.

3. Scrivi una frase per ciascuna di queste parole.

capelli = cappelli

Libro pp. 24-25

Ancora doppie SCRIVO SENZA ERRORI

1. Risolvi gli indovinelli e scrivi le parole. Poi unisci le lettere delle caselle evidenziate in giallo e scrivi di seguito nel riquadro in basso. Otterrai il nome di un oggetto.

• Si usa per giocare a tennis.  _ _ _ _ _

• Si mette sopra il gelato.  _ _ _ _ _

• Si usa per soffiarsi il naso.  _ _ _ _ _

• Si usa per giocare a calcio.  _ _ _ _ _

• È verde e salta nei prati.  _ _ _ _ _

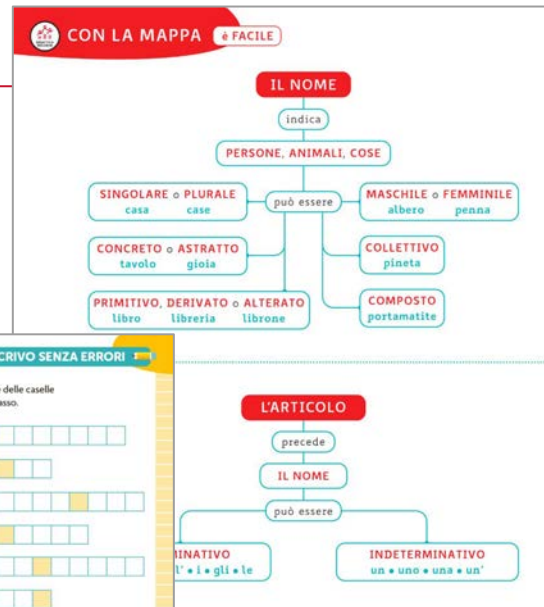
• L'animale che miagola.  _ _ _ _ _

2. Cerchia la parola scritta in modo corretto.

libbro / libro pacchetto / pacheto focaccia / focacia foletto / folletto

3. Scrivi i nomi di alcuni compagni o compagne di classe che contengono una o più doppie.

Libro pp. 26-27



Pagine inclusive per ripassare e consolidare

→ **NIN** Importante che l'ortografia sia acquisita in modo sicuro e naturale nei primi anni di scuola.

PER L'INSEGNANTE • Guide al corso



- + **Testi semplificati e facilitati** per classi 1-2-3
- + PER L'ALUNNO Quaderni per la valutazione in digitale

PER L'INSEGNANTE • Guide ESPLORAZIONI



• pp. 384



• pp. 288



• pp. 432



GRAZIE 