

il super

Narda Fattori - Monica Galassi
Maria Rosa Montini - Salvatore Romano

Paper libro

**GUIDA
DIDATTICA**

1

- IL PROGETTO DIDATTICO
- Le programmazioni per **COMPETENZE**
- Le schede dei **PREREQUISITI**, di **VERIFICA** e **POTENZIAMENTO**
- Le indicazioni per l'uso dell'e-Book+ con le **RISORSE MULTIMEDIALI**



CETEM



il super **Paper**
libro

Narda Fattori
Monica Galassi
Maria Rosa Montini
Salvatore Romano

1

**GUIDA
DIDATTICA**



CETEM

INDICE

3	PRESENTAZIONE DEL PROGETTO	135	PRESENTAZIONE DELLE DISCIPLINE
6	LA STORIA DEI PAPERI	136	Programmazione didattica
10	Programmazione didattica		di MATEMATICA
	di ITALIANO		Schede operative
12	PRESENTAZIONE DEL METODO	138	Matematica
	Schede operative	179	Programmazione didattica
14	Prerequisiti		di SCIENZE
27	Metodo		Schede operative
57	Grammatica	180	Scienze
77	PRESENTAZIONE DELLE LETTURE	189	Programmazione didattica
79	Percorso di ascolto		di STORIA
82	Verifiche dell'ascolto	190	Schede operative
	Schede operative	199	Programmazione didattica
93	Lettura e comprensione		di GEOGRAFIA
118	Lettura e scrittura		Schede operative
131	Percorso di Musica	200	Geografia

Opera a cura di: Maria Rosa Montini (Metodo e Letture)
Chiara Pastormerlo (percorso di Musica)
Salvatore Romano (Matematica)
Monica Galassi (Scienze, Storia e Geografia)

Progetto grafico e impaginazione:
Graphika di Pier Franco Battezzati

Coordinamento e redazione: Sarah Farina

Illustrazioni: Daniela Duca

L'editore è a disposizione degli aventi diritto
tutelati dalla legge per eventuali e non volute
omissioni o errori di attribuzione.



La Casa Editrice attua procedure idonee
ad assicurare la qualità nel processo
di progettazione, realizzazione
e distribuzione dei prodotti editoriali.

© 2017 **CETEM**

Via Fauché 10 - 20154 Milano
tel. 0233106617/0234939790 - fax 0233106358
info@cetem.it

Visita il nostro sito: www.cetem.it

Prima edizione: febbraio 2017

Edizioni

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2017		2018		2019		2020		2021	

Stampato per conto della Casa Editrice presso
Stamperia Artistica Nazionale, Trofarello (TO)

IL PROGETTO DIDATTICO

Il progetto didattico alla base di “**il super Paperlibro**” si presenta con uno sfondo integratore coinvolgente, “La storia dei paperi”, che accompagna i piccoli alunni in modo piacevole e interessante nel mondo dell’apprendimento della letto-scrittura prima, del sapere e del saper fare poi, promuovendo un percorso di crescita verso l’**acquisizione di competenze**.

Il tutto si snoda nell’arco del tempo, coniugando originalità, giochi, proposte operative diversificate, uso delle nuove tecnologie secondo le linee guida delle Indicazioni Nazionali.

Gli alunni si rapportheranno con le divertenti avventure dei *nuovi amici paperi* per conoscere **i diversi fonemi e relativi grafemi** nel gioco fonologico della frase, della parola e della sillaba; incontreranno poi **letture graduali**, stimolanti, che parlano del mondo reale, emozionale e fantasmatico di ogni bambino, **laboratori diversificati**, **musica** e **arte** per vivere attivamente il loro crescere nel mondo della scuola insieme ai compagni.

I punti di forza dei testi di questo progetto didattico sono:

- la **gradualità** e la piacevolezza delle numerose e diversificate proposte operative nella loro dinamicità coinvolgente;
- la **varietà dei laboratori** che vanno a interessare i diversi aspetti del sapere e del saper fare e dello stare bene insieme;
- la **flessibilità delle attività** che tengono conto di una didattica inclusiva, favorendo la crescita di autostima di ciascun alunno.

Il progetto in classe prima è composto dai seguenti volumi:

- ACCOGLIENZA. Un utile strumento per i primi giorni di scuola.

Grazie a immagini semplici e esercizi di facile comprensione, le insegnante possono consolidare le conoscenze apprese alla scuola materna e affrontare con gradualità l’acquisizione delle nuove competenze.

- il LIBRO DELL’APPRENDIMENTO DELLA LETTO-SCRITTURA o **METODO**. Esso presenta, come sfondo integratore, **la storia di tre paperi**, che hanno caratteristiche comportamentali simili a quelle degli alunni. La storia è divisa in capitoli che si presentano al bambino come “quadri” di ambiente che raccontano gli aspetti fondamentali della storia in modo vivace, avvincente e coinvolgente. I momenti più importanti della storia sono illustrati da **grandi POSTER a colori**, in allegato alla presente Guida.



- **IL MIO QUADERNO DEL CORSIVO** accompagna l'alunno nell'acquisizione di questo tipo di scrittura in cui le lettere sono eseguite con il minor numero di tratti e di sollevamenti della matita. Il testo presenta pagine di **pregrafismo**, di **esercitazioni grafomotorie** e di sviluppo del corsivo per tutte le lettere e per le difficoltà ortografiche dei suoni complessi. Le ultime pagine sono dedicate alla scrittura in corsivo di parole e frasi.

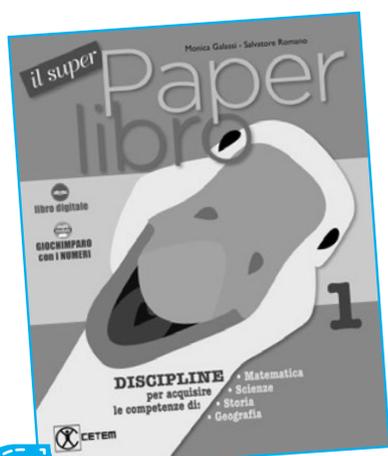


- **PAPERLAB DI ITALIANO** e **PAPERLAB DI MATEMATICA** rappresentano un utile e valido strumento di consolidamento e approfondimento delle conoscenze, con percorsi graduali di riflessione sul lavoro svolto in classe. Ogni pagina è un rinforzo e un ampliamento delle attività proposte nel volume del "il super Paperlibro", con il quale vi è un collegamento diretto e un richiamo costante. Attraverso il lavoro con PaperLab, gli alunni potenziano le conoscenze e sviluppano abilità trasformandole in competenze.

- il libro delle **LETTURE** propone pagine con una grafica particolarmente accurata, con illustrazioni che attirano l'attenzione e con una vasta e varia gamma di proposte operative che coinvolgono l'alunno e che sono da supporto al lavoro di classe.

Le letture procedono per tematiche che coinvolgono l'io del bambino nei suoi aspetti emozionali, affettivi, fantastici, esperienziali, relazionali e favoriscono la presa di coscienza del sé e delle sue possibilità fattive. Il tutto è caratterizzato da **gradualità**, **varietà** e **flessibilità**.

In appendice al libro delle Letture sono presenti alcune pagine di **GRAMMATICA** che permettono un primo approccio intuitivo con elementi essenziali di tale aspetto della lingua.



- il libro delle **DISCIPLINE** presenta un percorso di **Matematica** caratterizzato da gradualità e chiarezza per favorire una sicura acquisizione dei concetti fondamentali. Le pagine dell'ambito antropologico e scientifico conducono alle prime conoscenze di **spazio**, **tempo** e **natura**.



è la versione digitale del tuo libro di carta
 è arricchito con risorse multimediali interattive
 è fruibile online e offline
 è utilizzabile su tutti i dispositivi: PC, Mac, Tablet, LIM

Come attivare eBook+?

1. Collegati al sito www.cetem.it
2. Seleziona il volume che ti interessa e effettua il login
3. Dopo esserti registrato accedi al tuo eBook+ utilizzando, quando richiedi la password **CET-25S17I**

Cosa trovi sull'eBook+?

Lo sfogliabro, all'interno del quale i contenuti digitali sono segnalati in questo modo:

METODO	Audiolibro della storia dei paperi.	IL GIOCHIMPARO con l'ALFABETO.	
LETTURE	Audiolibro dell'intero volume fatto da speaker professionisti.	Le canzoni della MELA MUSIC.	Le risorse MULTIMEDIALI.
DISCIPLINE	IL GIOCHIMPARO con i NUMERI.		

Posso "personalizzare" le pagine Dell'eBook+?

Sì, perché è un dispositivo "aperto": puoi scrivere, evidenziare, disegnare, ritagliare una qualsiasi parte della pagina.

MA PUOI FARE ANCHE MOLTO DI PIÙ

Vuoi inserire nuovi documenti, filmati, tracce audio e link a siti Internet?

È sufficiente aprire il tuo libro digitale, cliccare sul tasto "+" per caricare il file dal tuo dispositivo nella cartella delle "Risorse personali pronte per l'uso" e poi trascinare l'icona dal raccoglitore nella pagina del tuo eBook+: la risorsa scelta è già immediatamente disponibile.

SEMPLICISSIMO!

INDICE DEL LIBRO

STRUMENTI PER ANNOTARE, AGGIUNGERE FILE, (CREARE MAPPE E LEZIONI E CONSULTARE LE RISORSE)

SFOGLIA PAGINA

STRUMENTI DI ZOOM

LA STORIA DEI PAPERI



MAMMA E PAPÀ OCA

Il cielo è sereno, in mezzo al prato due grandi oche parlano: sono papà Leo e mamma Mami.
– Qua, qua... è tempo di preparare il nido in un luogo sicuro per covare le uova! – dice Mami con voce calma.

– Certo! Oggi stesso esploreremo la zona dall'alto – aggiunge Leo.

Senza dire altro, le due oche si muovono in mezzo all'erba in cerca di cibo: devono mangiare per avere l'energia per affrontare il volo.

Poi... ecco, dopo un qua-qua detto a bassa voce, **PAPÀ E MAMMA OCA VOLANO NEL CIELO**.
Prima sorvolano un fitto bosco, poi un fiume che finisce dentro un grande lago. In mezzo al lago vedono una piccola isola con alberi, canneti, prati e un ruscello che brilla come un nastro d'argento.

– Ecco, costruiremo il nido laggiù! Sembra proprio un posto tranquillo! – esclama Leo soddisfatto.

Scendono in picchiata: **LEO E MAMI SI FERMANO IN UNA PICCOLA ISOLA**.

Leo e Mami si guardano attorno. Una nuova amica si avvicina: è ape Sara.

APE SARA VOLA SOPRA MAMMA OCA per farle festa.

Le due oche scelgono un angolo accanto a un canneto per costruire il loro nido.

IL NIDO DI MAMI È NELL'ERBA VERDE.

Leo e Mami sono contenti: il luogo è sicuro, tranquillo, proprio adatto per covare le uova e far nascere i loro paperi.

UNO, DUE, TRE, SONO LE UOVA NEL NIDO.

TRE PAPERI NEL NIDO

SILENZIO. SONO LE SEI. IL SOLE SALE SU SU.

Mamma Mami è nel nido vicino al canneto.

Papà Leo ha trascorso la notte su un muro di sassi per fare la guardia alla sua famiglia. A ogni piccolo rumore controllava tutto con attenzione.

Il sole sale più su. L'aria diventa tiepida. Le api escono a raccogliere il nettare per fare il miele.

LE MORE SONO MATURE VICINO AL MURO DI SASSI.

Mami è felice: ormai le uova si schiuderanno.



Il primo papero con il becco fa un buchino nell'uovo, si muove e spinge: finalmente fuori!
– Qua, qua... e uno! – dice Mami.
Mamma oca osserva le altre due uova: il guscio scricchiola, si crepa ed escono due batuffoli gialli.
– Leo corri, Leo, sono nati i paperi!
I **PAPERI** **PIGOLANO** **PIANO**. HANNO LE **PIUME** **PULITE**.
Mamma oca intanto osserva i suoi piccoli e decide i loro nomi. Dice a Leo:
– Sai, il primo nato lo chiamerei Pippo: è molto vivace, come il nonno! La seconda è una femminuccia. Si è mossa subito per andare al sole ad asciugare le sue piume: ora sono soffici e di un bel giallo intenso. La chiamerei Popi, come mia sorella.
L'ultimo nato si muove con calma come tuo fratello Pinotto, perciò lo chiamerei Pino.
– Che osservatrice! Uno Pippo, due Popi, e tre Pino. Mi piacciono proprio i nomi che hai scelto. I giorni trascorrono veloci e i paperi crescono.
Una sera Mami dice ai suoi piccoli:
– Stasera si va a letto presto. Domani, vi porterò al lago: è tempo di andare a scuola di nuoto. È notte: **LA LUNA** **ILLUMINA** **L'ISOLA**. I **PAPERI** **SOGNANO** **IL LAGO**.

AVVENTURE

Sulle sponde del lago i paperi iniziano la lezione di nuoto. Pippo entra subito in acqua senza alcun timore, mentre Popi si tira indietro perché non vuole bagnarsi le piume. Pino si nasconde dietro a un ciuffo di erba alta: non ha voglia di fare fatica.
Papà Leo alza la voce e anche Popi e Pino entrano in acqua. Ben presto i paperi si muovono senza difficoltà, nuotano e si divertono.
Dopo aver nuotato, Popi prende il sole, mentre **PIPPO** E **PINO** **CANTANO** SU UN **DONDOLO**:
DA... DA... DA...
I paperi fanno merenda in un prato e poi sono pronti per tornare al nido con mamma e papà. Stanno tornando a casa quando, all'improvviso, delle **NUVOLE** **NERE** **NASCONDONO** **IL SOLE**. I paperi non vedono più niente. Pino si perde fra le ombre di alberi e cespugli. Povero Pino! È solo e non sa dove andare. Chiama: – Pippo, Popi! Mamma! Papà!
Niente. Solo silenzio. Le nuvole in cielo sono diventate più cupe. La nebbia scende fitta. In una radura si sente un rumore. **UNA RANA** **RUGOSA** **RIDE**: **RA... RA... RA... CHE PAURA!**
Un salto e la rana è vicino a Pino.
– Sono la rana Rina. Non avere paura di me.
Pino rimane in silenzio. Rina è un animale strano: ha la pelle rugosa e fa salti rapidi e improvvisi. Rina ride ancora e Pino non si sente più solo. Ha una nuova amica. Pino è stanco, parla piano:
– Ho paura del temporale e dei tuoni. Rina, resti con me?
– Sì, Pino, non temere!
Insieme entrano nella tana di topo Teo.
UNA TISANA E **TANTI SEMI** sono **SUL TAVOLO** DI **TOPO** **TEO**.
Pino mangia e beve insieme ai suoi nuovi amici.

TUTTI PER UNO

È notte. Il vento si diverte a tormentare alberi, fili d'erba, siepi e tutti gli abitanti della piccola isola.

V... V... V... LA **VOCE DEL VENTO VA E VIENE VELOCE** e porta con sé tante voci.

– Pino dove sei? Pinoooooooo!

Pino sente, vuole raggiungere i genitori, ma il vento violento porta via la voce di mamma e papà. La notte è nera e ventosa. Pino, stanco, si addormenta e sogna la sua famiglia.

È giorno. I raggi del sole entrano a curiosare nella tana di topo Teo, giocano con le gocce della rugiada, fanno brillare i colori dei fiori, il verde dell'erba e delle foglie. Le farfalle volano felici di fiore in fiore.

Pino esce dalla tana e grida:

– Come faranno a trovarmi mamma e papà? Chi mi può aiutare?

I folletti della banda "Tutti per uno" decidono di aiutare Pino e accendono un falò.

I **FOLLETTI AVVISANO TUTTI CON IL FUMO DEL FALÒ**. Gli animali dell'isola devono aiutare Mamma e Papà oca a ritrovare Pino.

Oltre il bosco, intanto, Leo è tanto preoccupato per il suo piccolo. È tutto solo in luoghi sconosciuti e può incontrare pericoli e disavventure.

IL **BECCO DI PAPÀ OCA TREMA COME UN BUDINO**.

Mamma Mami, stanca, si lascia cadere a sedere. Subito Leo le va vicino, ma non riesce a pronunciare parole per consolarla e farle coraggio.

Un cuculo allora interviene:

– Su, su, coraggio! Stanno arrivando in tanti per aiutarvi a cercare Pino.

Ecco, tanti animali sono su una zattera che si muove lungo la riva del lago: corrono a cercare Pino. Sono contenti di aiutare Mami e Leo.

GLI ANIMALI SU UNA **ZATTERA CANTANO**:

ZA... ZA... ZA...

ALLA RICERCA DI PINO

Presto farà buio e gli animali pensano di fermarsi per la notte. Alcuni vedono un cartello appeso a un albero della radura: Hotel Holly.

Subito decidono di fermarsi. **TUTTI RIPOSANO ALL'HOTEL HOLLY**, dove dormono su grossi rami in mezzo alle foglie.

IL **CASTORO** sente un rumore nel buio e **CURIOSO CERCA TRA LE FOGLIE COLORATE**. Ma Pino non c'è, è solo un grillo che si prepara a dormire.

Papà Leo si rivolge a Mami e dice: – Domani tutti i nostri amici animali dovranno cercare Pino in ogni angolo dell'isola. Avranno energia sufficiente?

LE **OCHÉ AMICHE** sentono e **PORTANO FICHI E CACHI** da distribuire a tutti. Serviranno per cancellare la stanchezza durante le ricerche.



GATTO GAGÀ E **GUFO UGO** CERCANO PINO anche DI NOTTE. I loro occhi vedono al buio e il loro udito coglie anche il più piccolo rumore.

Pino, nel frattempo, trascorre la seconda notte tutto solo. Il suo sonno è agitato da un terribile sogno.

Sogna di essere circondato da streghe bruttissime: il viso è rugoso, i capelli sono serpentelli sempre in movimento e le unghie sono lunghe e appuntite come aghi.

Nel sogno **LE STREGHE** CUCINANO PINO CON I **FUNGHI**.

LA **CIVETTA CECILIA** È SU UN **CESPUGLIO** e grida:

– Pinooo! La banda “Tutti per uno” è vicina!

I versi striduli della civetta svegliano di soprassalto Pino e spaventano un riccio in cerca di mele.

PINO HA **CIUFFI** DI PENNE DRITTI sulla testa. È ancora terrorizzato per il brutto sogno.

IL **RICCIO** guarda il papero spaventato e **LO ABBRACCIA** per consolarlo.

DI NUOVO INSIEME

Si fa giorno. PINO **GEME** PER LA FAME e **CORRE** FRA I **GIRASOLI** in cerca di cibo.

Le nuvole fanno giochi con il sole che sorge. Le farfalle volano in girotondo sui fiori del prato.

LA BANDA “TUTTI PER UNO” È **GIÀ GIUNTA** DA PINO. CHE **GIOIA!**

Pino sente delle voci e urla:

– Oooh! Oooh! Sono Pino. **SONO SOTTO IL CASTAGNO** DOVE ABITA IL **RAGNO** PELOSO.

Pino è ormai senza voce e piagnucola emozionato. Papà, mamma e i suoi fratelli sono vicini e potrà dar loro una montagna di baci.

La banda si è fermata sul ciglio erboso del lago.

Le foglie degli alberi tremano per la gioia: la famiglia dei paperi sta per ritrovarsi.

FRA LA **MERAVIGLIA** DEI **CONIGLI**, PINO **CORRE** DA MAMMA OCA che borbotta:

– Figlio mio, finalmente sei di nuovo in famiglia!

La scena è emozionante. Il ruscello scorre verso il lago che scintilla felice, accarezzato dai raggi del sole che scende piano dietro i monti.

NEL **RUSCELLO** I **PESCI** **SCIVOLANO** VIA DANZANDO.

È sera. Uno sciame di api scende sul prato ad avvisare i grilli orchestrali e gli uccelli cantanti: si farà festa con musica, canti e balli.

È un momento di grande gioia per tutti gli abitanti dell’isola: Pino è di nuovo in famiglia.

IL VENTO POSA UN **AQUILONE** SU UNA **QUERCIA**.

Vicino al suo tronco si è sistemata l’orchestra dei grilli. Tutto è pronto.

La festa ha inizio e continua nella notte, illuminata da lucciole, stelle e da una grande luna tonda e gialla come una moneta d’oro.



PROGRAMMAZIONE DIDATTICA DI ITALIANO

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ E CONTENUTI
<ul style="list-style-type: none"> • L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti, rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. • Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. 	<p>ASCOLTO E PARLATO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esprimere i propri bisogni e vissuti in modo comprensibile. • Prendere la parola rispettando il turno. • Comprendere semplici messaggi orali. • Ascoltare e comprendere un semplice testo. • Raccontare esperienze rispettando l'ordine logico e cronologico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni, dialoghi. • Formulazione di richieste e dubbi o comunicazione di bisogni. • Espressione di stati d'animo. • Racconto di esperienze vissute. • Racconto di storie partendo da immagini-stimolo. • Rielaborazione di brani ascoltati o di contenuti acquisiti. • Ascolto e comprensione di richieste, consegne, interventi, racconti, testi di vario genere.
<ul style="list-style-type: none"> • Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. • Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. • Legge testi di vario tipo facenti parte della letteratura per l'infanzia sia a voce alta, sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. 	<p>LETTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire la strumentalità della lettura. • Leggere e comprendere semplici testi. • Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di parole (fonologici, percettivi, grafo-motori). • Anticipazione del contenuto di un messaggio a partire da immagini, titoli, didascalie... • Lettura globale di frasi, cartelloni,... • Decodifica e comprensione dei messaggi scritti.

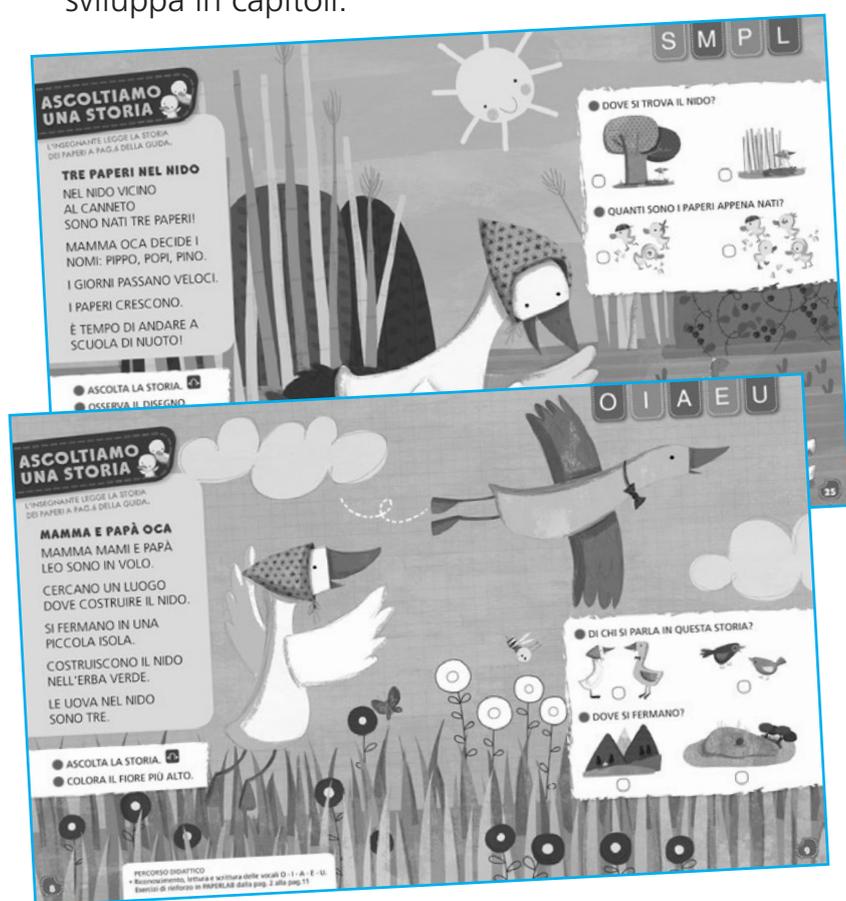
TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ E CONTENUTI
<ul style="list-style-type: none"> • Scrive testi corretti nella ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. 	<p>SCRITTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. • Scrivere sotto dettatura parole e semplici frasi. • Scrivere autonomamente parole e semplici frasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrittura spontanea, copia da modello, giochi di parole (completamento, modifica,...). • Formulazione autonoma di parole e pensieri. • Abbinamento tra immagini e parole o frasi. • Autodettati e dettati. • Scrittura di frasi su specifica indicazione. • Riordino di parole per strutturare frasi, anche legate a immagini.
<ul style="list-style-type: none"> • Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. 	<p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e utilizzare un lessico progressivamente più specifico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esperienze scolastiche • Lettura • Intuizione del significato di vocaboli nuovi sulla base del contesto e successivo utilizzo
<ul style="list-style-type: none"> • Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico. • Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e principali connettivi. 	<p>GRAMMATICA E RIFLESSIONE SULL'USO DELLA LINGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. • Riconoscere e usare intuitivamente i nomi, gli articoli, le qualità e le azioni. • Riconoscere la frase come un insieme ordinato e coerente di parole. 	<ul style="list-style-type: none"> • Alfabeto. • Difficoltà di C e di G. • Gruppi fonemati CU/QU/CQU/QQU. • Digrammi SC e GN. • Trigramma GLL. • Suoni simili. • Suoni intersillabici. • Gruppi consonantici complessi. • Raddoppiamento. • Scansione in sillabe. • Uso dell'accento. • Uso dell'apostrofo. • Uso dell'accento sulla voce verbale È. • Segni di punteggiatura.

PRESENTAZIONE DEL METODO

Il **Metodo** parte con la presentazione dei personaggi che accompagnano gli alunni durante l'apprendimento della letto-scrittura.

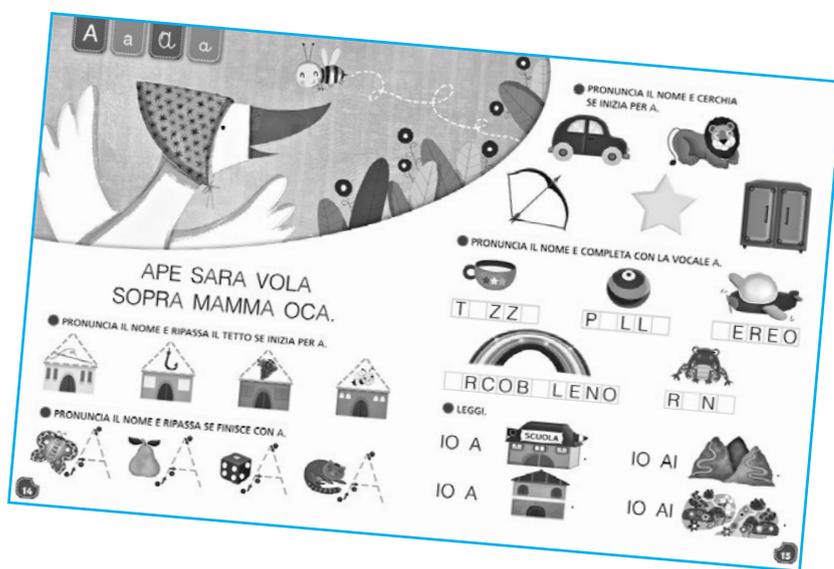
Sono doppie pagine che coinvolgono l'alunno in modo attivo e gioioso con un simpatico "dialogo".

Inizia poi la storia che fa da **sfondo integratore** e che si sviluppa in capitoli.



Ogni capitolo può facilmente essere suddiviso in brevi sotto-capitoli che presentano un fonema per volta e offrono una **frase-didascalia** per ogni fonema, delineando così il percorso dell'apprendimento della letto-scrittura. Si offrono per ogni fonema numerose **attività diversificate** che attivano a vari livelli, nell'ottica di una didattica inclusiva, la percezione fonologica, visiva e promuovono il potenziamento della psicomotricità fine utile all'apprendimento della scrittura nei diversi caratteri.

Il percorso del Metodo si basa sul **metodo fonosillabico**, con continue e graduate attività di scansione, fusione, manipolazione di fonemi, di sillabe per promuovere lo sviluppo della competenza metafonologica essenziale all'apprendimento della letto-scrittura.



In una **prima fase** "globale", il bambino associa il *continuum* fonico con la rappresentazione grafica (la scrittura) di una parola, di un brevissimo testo e con il corrispondente disegno. In una **seconda fase** analitica, egli riconosce il suono e la sua rappresentazione grafica. In una **terza fase**, attraverso un processo di reversibilità, riconosce i segni (grafemi) e li associa ai corrispondenti suoni (fonemi) dentro un "tutto" (parola o frase-contesto) procedendo alla sintesi che permette la lettura vera e propria.

La **fase analitica** è la più importante e la più difficile perché in essa il bambino segmenta unità significative, più o meno complesse, (l'emissione continua di suoni formanti parole e frasi) in unità minime prive di significato (fonemi e grafemi) che si pronunciano e si scrivono, uno a fianco dell'altro, in una successione lineare. L'itinerario proposto rispetta questo processo e favorisce, con diversificate attività, la percezione e il riconoscimento dei suoni, la loro produzione grafica in contesti ricchi di significato.

Nel libro del Metodo sono presenti numerosi **laboratori**, tra cui giochi di parole, giochi percettivi, espressivi e attività per favorire il fare e il saper fare.



In **Guida** l'insegnante trova materiali che ampliano e completano ciò che è a disposizione di ogni alunno sul volume del Metodo:

- schede sui **prerequisiti**, per verificare e potenziare i requisiti-base della letto-scrittura;
- schede sull'**apprendimento della letto-scrittura** che accompagnano tutto il percorso;
- schede sull'**ortografia** e sull'uso della lingua permettono un efficace consolidamento delle diverse acquisizioni linguistiche.



NOME

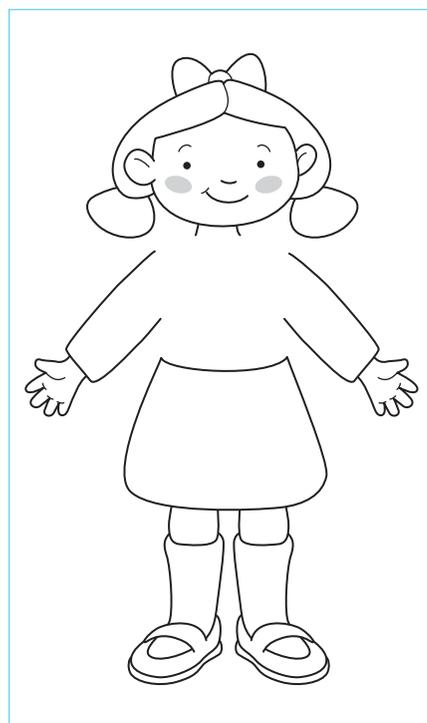
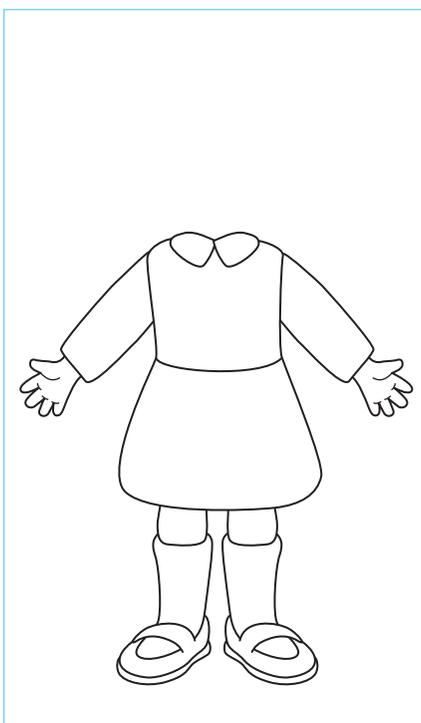
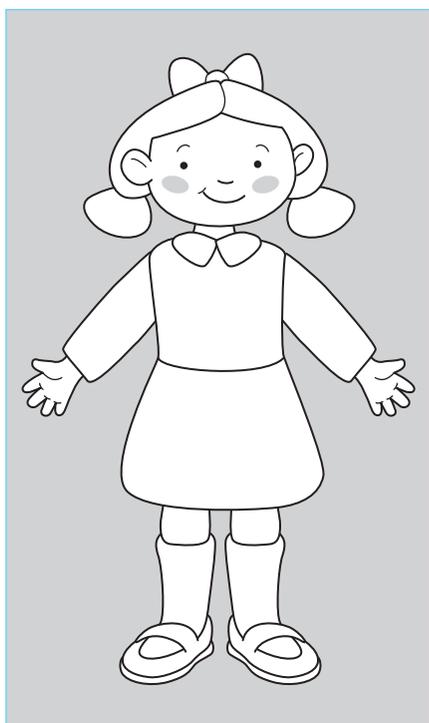
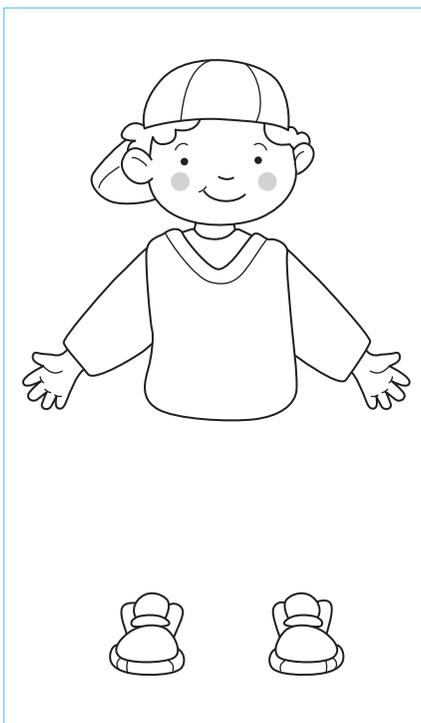
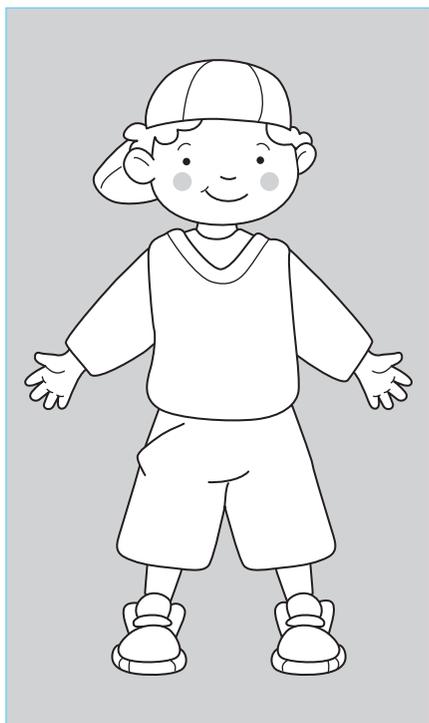
CLASSE DATA

Prerequisiti



IL MIO CORPO

● COMPLETA I CORPI DEI BAMBINI E POI COLORA.



14

Verso le competenze: riconoscere il corretto complemento di un segmento corporeo.

NOME

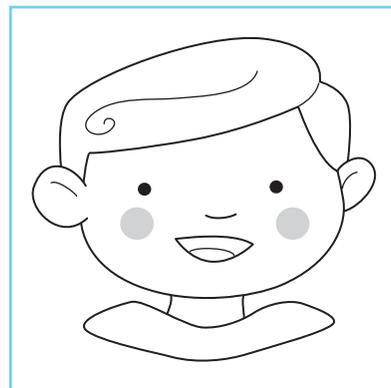
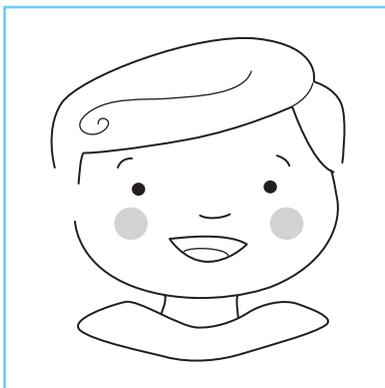
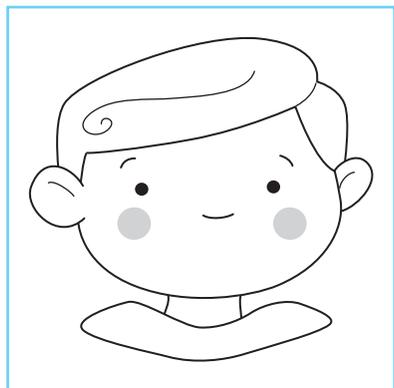
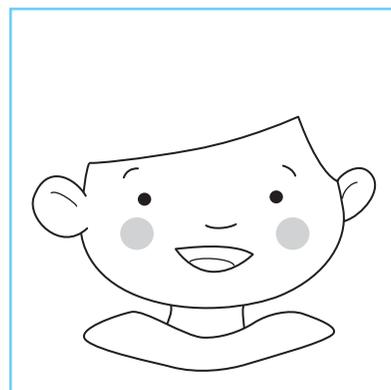
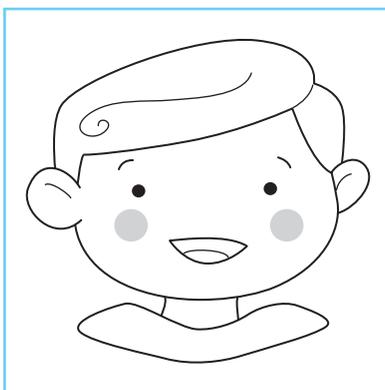
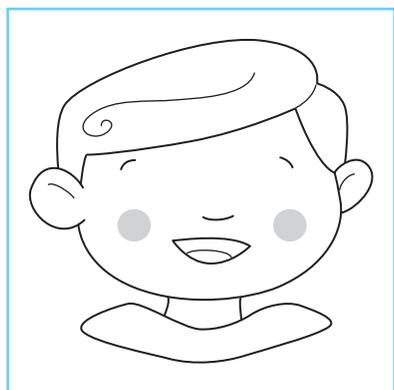
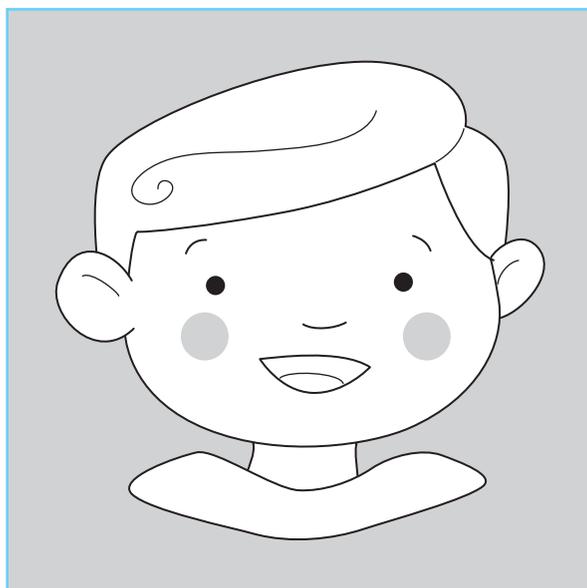
CLASSE DATA

Prerequisiti



CHE COSA MANCA?

● COMPLETA I DISEGNI E POI COLORA. NOMINA LE PARTI AGGIUNTE.



Verso le competenze: riconoscere il corretto complemento di un segmento corporeo.

NOME

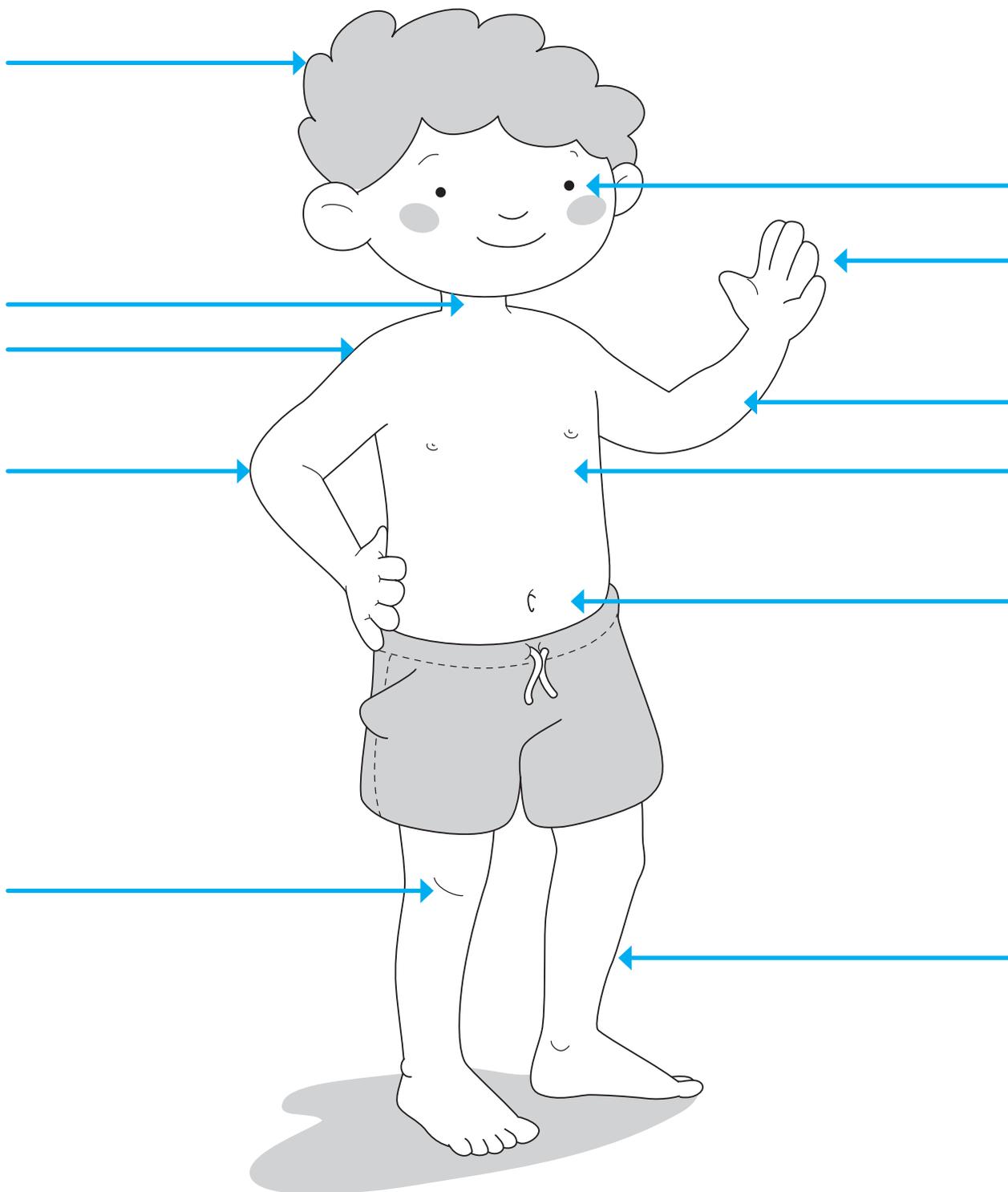
CLASSE DATA

Prerequisiti



LE PARTI DEL CORPO

● NOMINA LE PARTI DEL CORPO INDICATE DALLE FRECCE.



16

Verso le competenze: nominare le diverse parti del corpo e posizzarle correttamente.

NOME

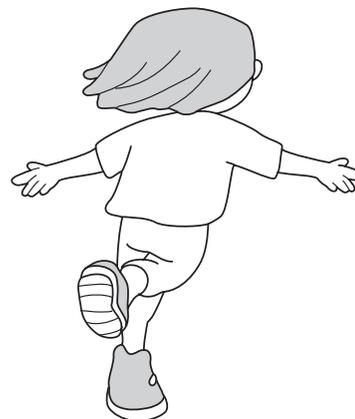
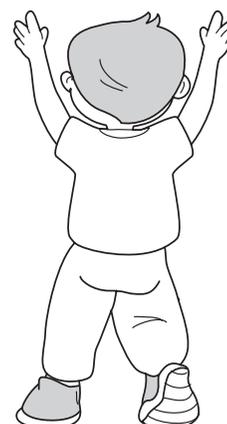
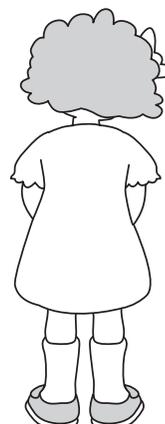
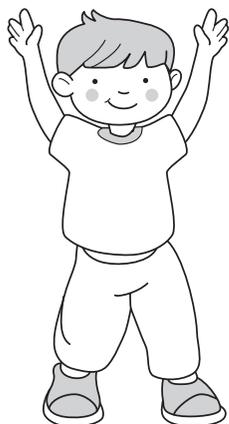
CLASSE DATA

Prerequisiti



SAI CHI SONO?

● COLLEGA CON UNA LINEA OGNI BAMBINO VISTO DI FRONTE AL CORRISPONDENTE VISTO DI SPALLE.



Verso le competenze: favorire la discriminazione percettiva della forma corporea e la sua astrazione; produrre le corrette corrispondenze di fronte e di spalle.

NOME

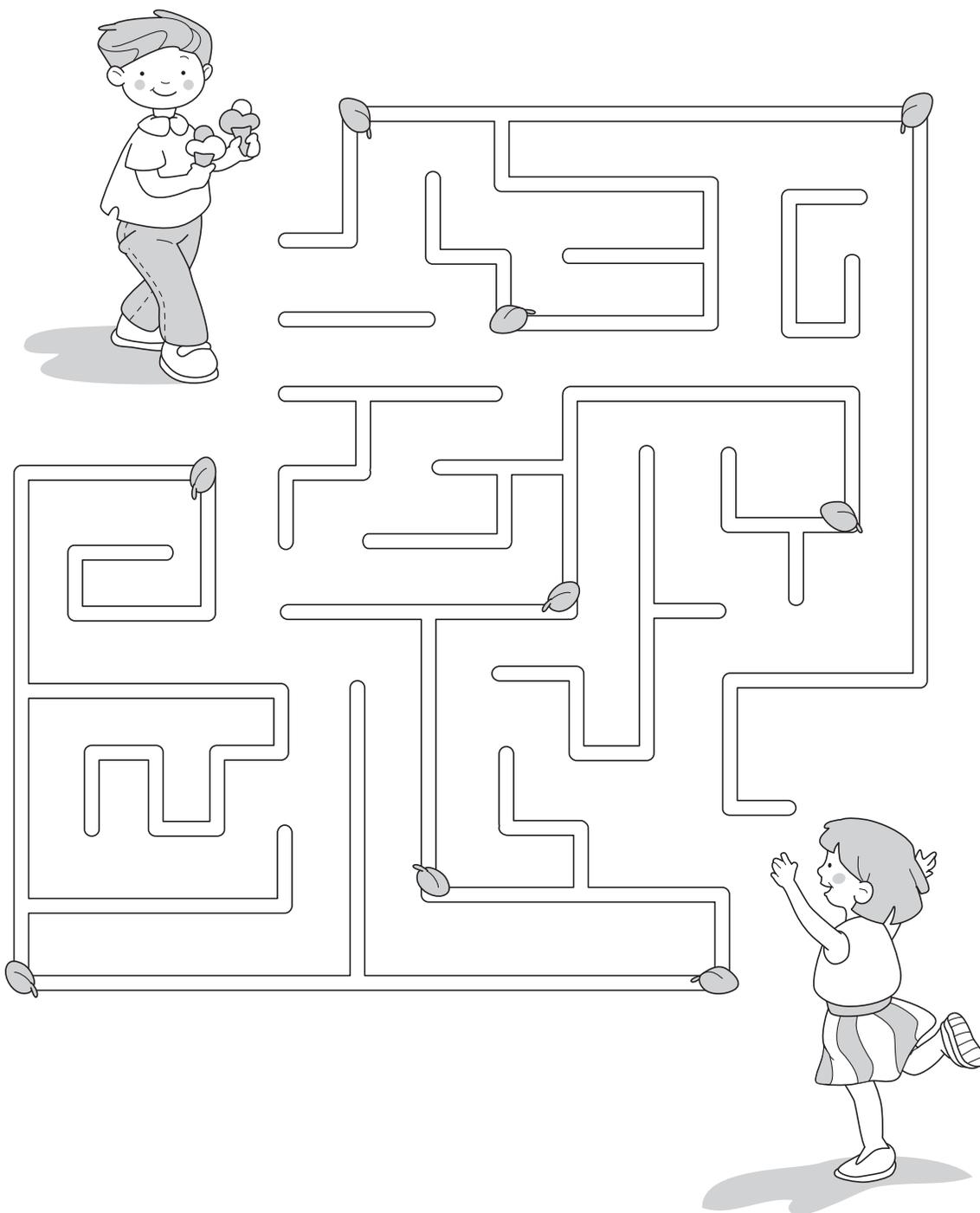
CLASSE DATA

Prerequisiti



PRIMA CHE SI SCIOLGA!

- OSSERVA IL BAMBINO CON I DUE CONI DI GELATO: UN CONO DEVE PORTARLO ALLA SUA AMICA PRIMA CHE SI SCIOLGA. SEGNA IL PERCORSO PIÙ BREVE CON LA MATITA.



Verso le competenze: individuare e tracciare il percorso che conduce alla meta; favorire il coordinamento oculo-manuale.

NOME

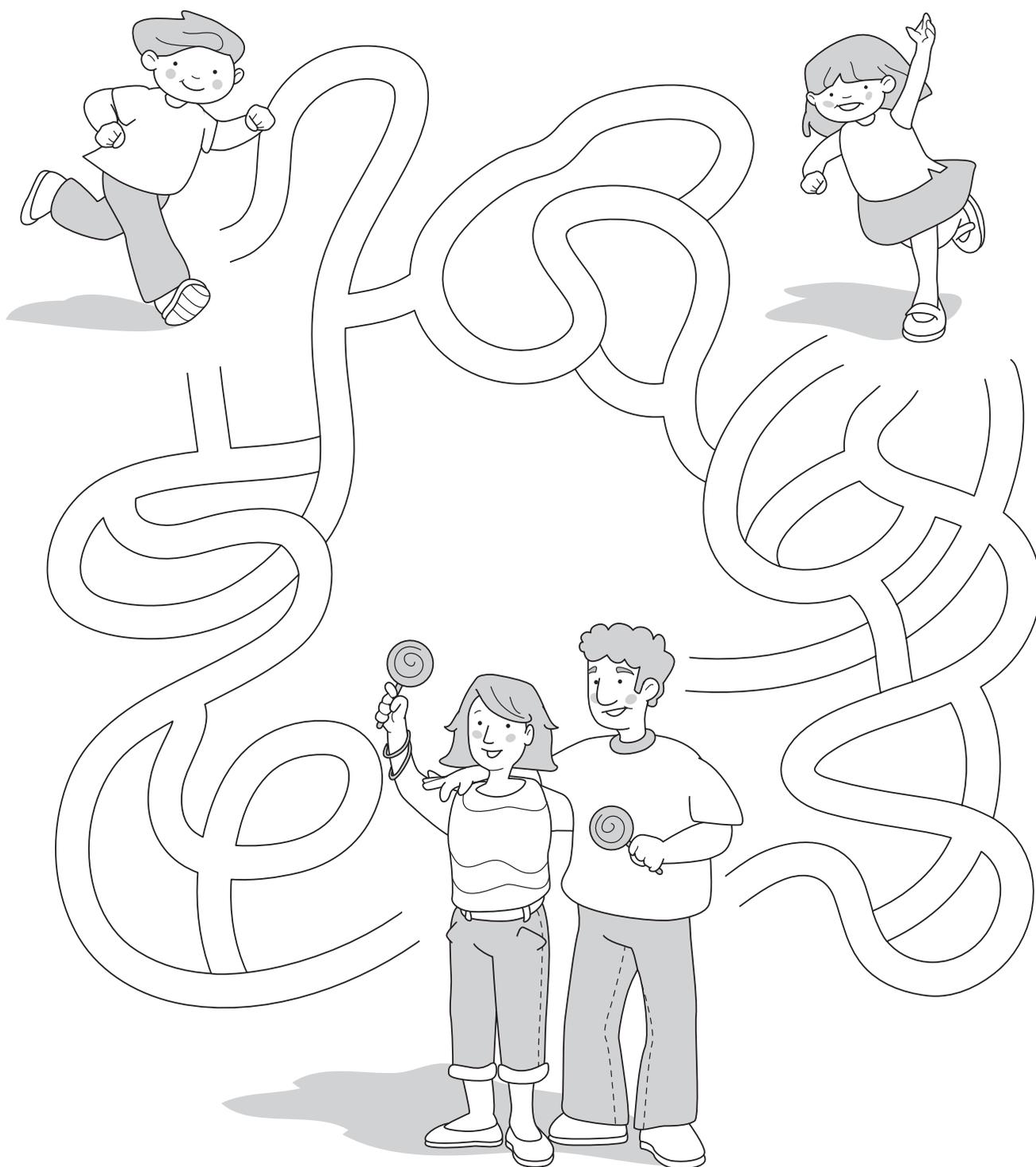
CLASSE DATA

Prerequisiti



UN DONO DA RAGGIUNGERE

- I DUE BAMBINI VOGLIONO RAGGIUNGERE I GENITORI CHE HANNO UN DONO PER LORO. TRACCIA CON UNA MATITA I LORO PERCORSI.



Verso le competenze: individuare e tracciare percorsi; favorire il coordinamento oculo-manuale.

NOME

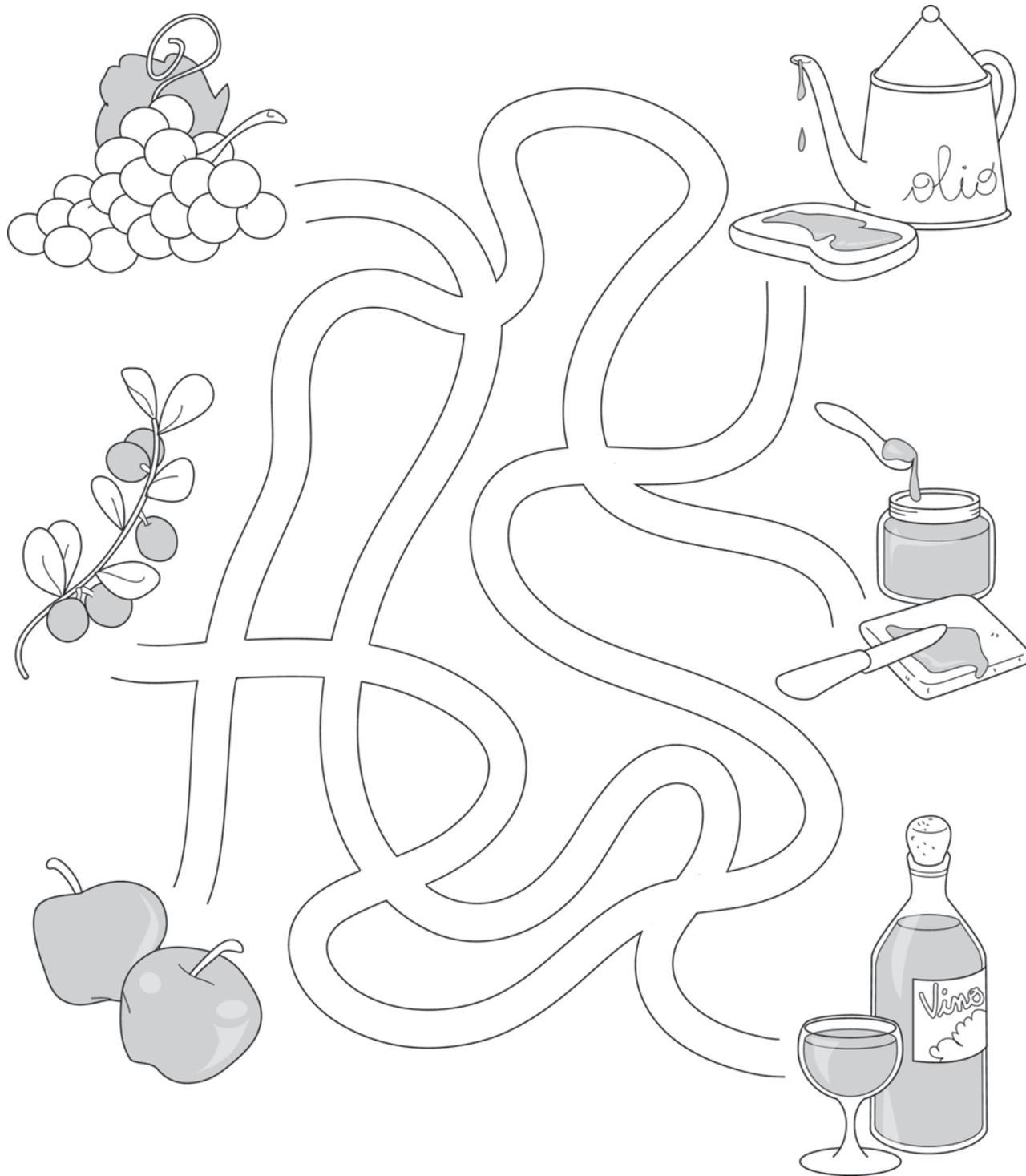
CLASSE DATA

Prerequisiti



TRASFORMAZIONI

- **COLORA CON TRE COLORI DIVERSI I PERCORSI CHE PORTANO DAI FRUTTI AUTUNNALI AI LORO PRODOTTI.**



Verso le competenze: individuare percorsi in base ad associazioni logiche e favorire il coordinamento oculo-manuale.

NOME

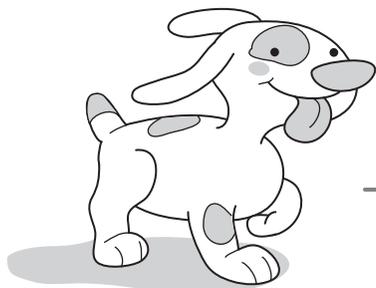
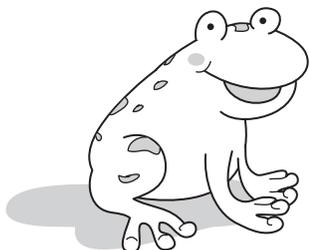
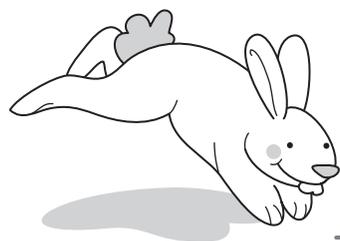
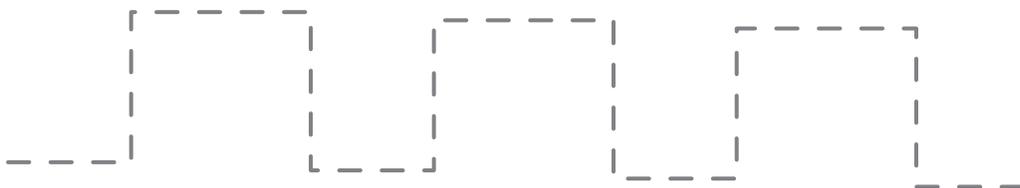
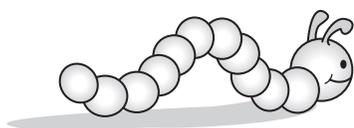
CLASSE DATA

Prerequisiti



IN MOVIMENTO

● RIPASSA I TRATTEGGI.



Verso le competenze: favorire progressivamente un buon coordinamento oculo-manuale.

NOME

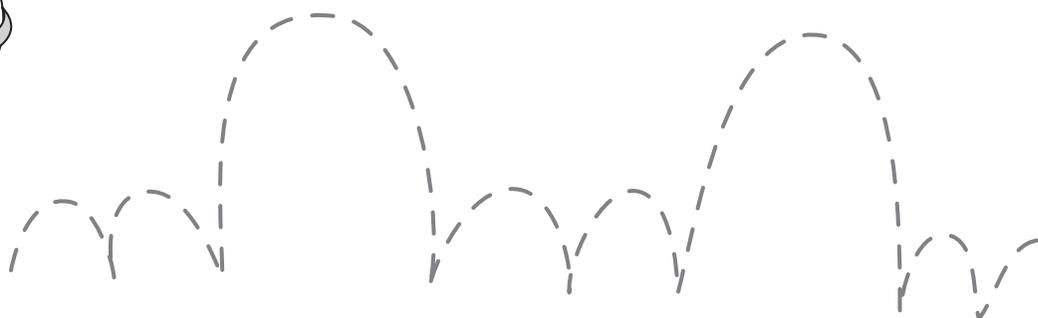
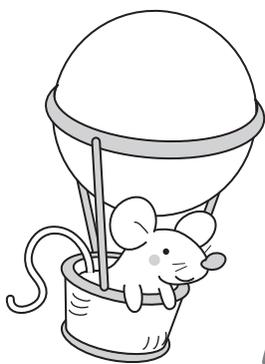
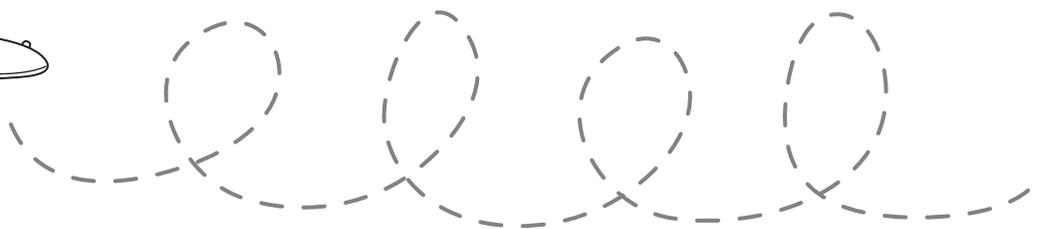
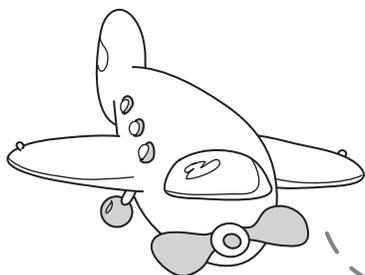
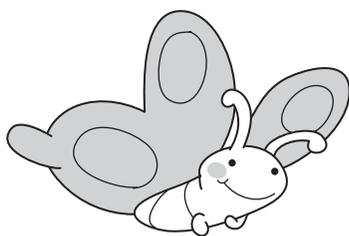
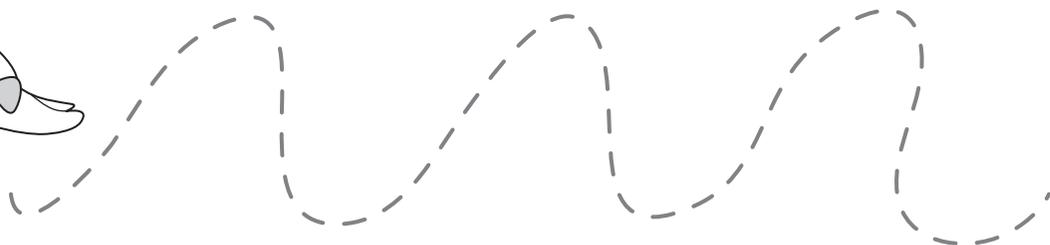
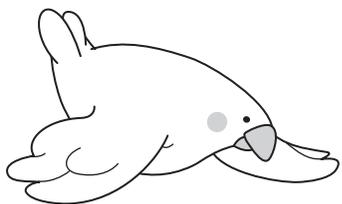
CLASSE DATA

Prerequisiti



IN VOLO

● RIPASSA I TRATTEGGI.



22

Verso le competenze: favorire progressivamente un buon coordinamento oculo-manuale.

NOME

CLASSE DATA

Prerequisiti



FESTA IN CLASSE

- **COLORA I BAMBINI ALLA DESTRA DELLA MAESTRA CON I PENNARELLI E QUELLI ALLA SUA SINISTRA CON LE MATITE.**



Verso le competenze: favorire il riconoscimento della destra e della sinistra.

NOME

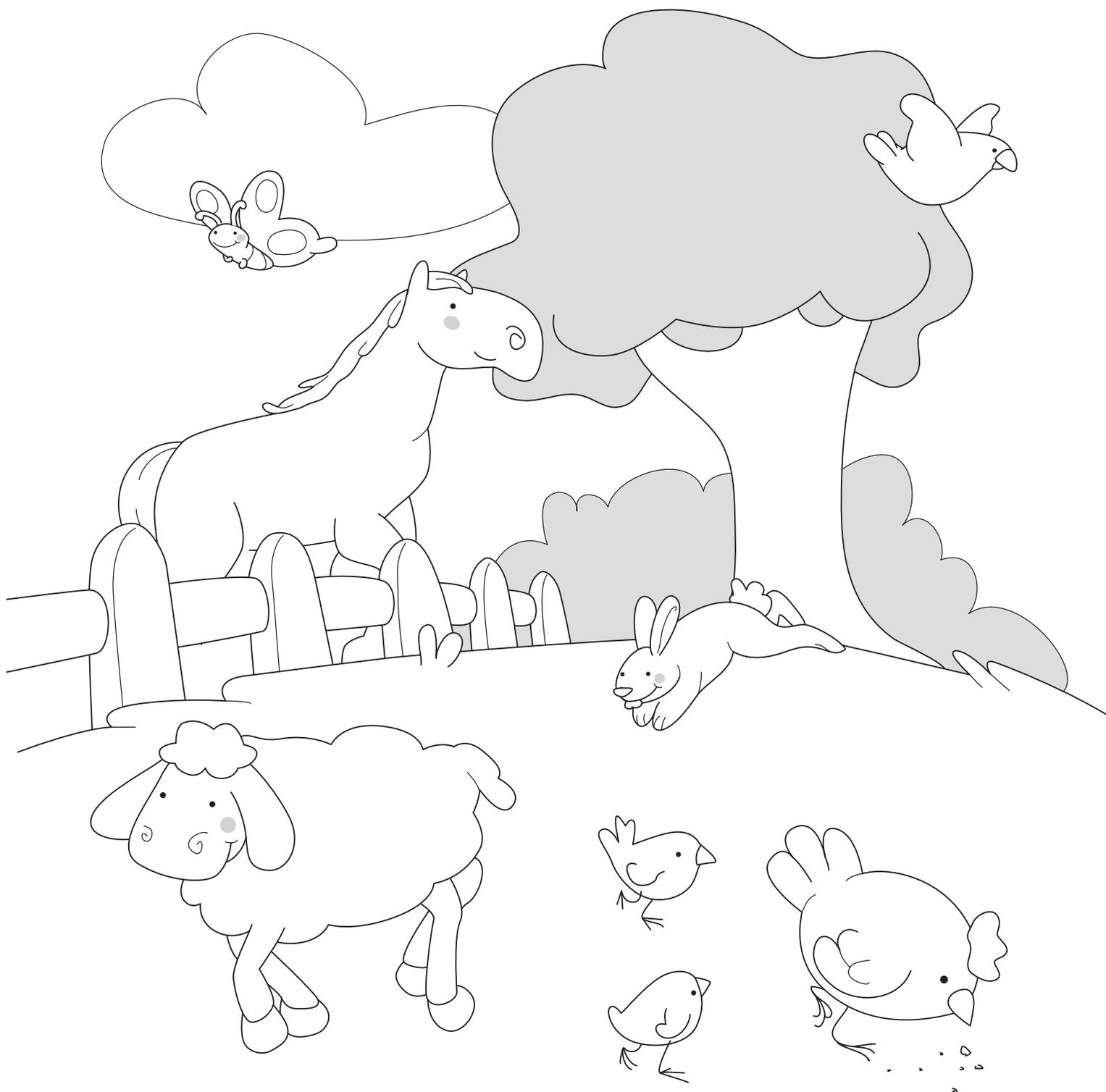
CLASSE DATA

Prerequisiti



IN CAMPAGNA

- COLORA CON I PENNARELLI GLI ANIMALI CHE VANNO VERSO DESTRA E CON LE MATITE QUELLI CHE VANNO VERSO SINISTRA.



Verso le competenze: favorire il riconoscimento della destra e della sinistra.

NOME

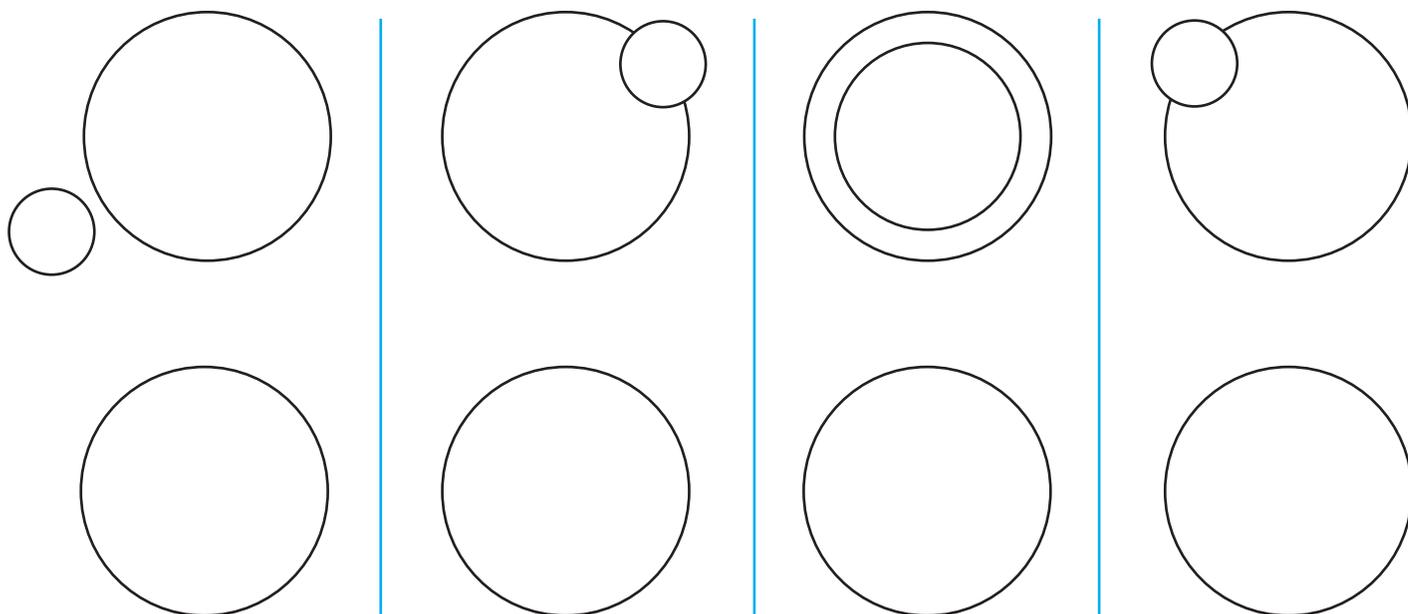
CLASSE DATA

Prerequisiti

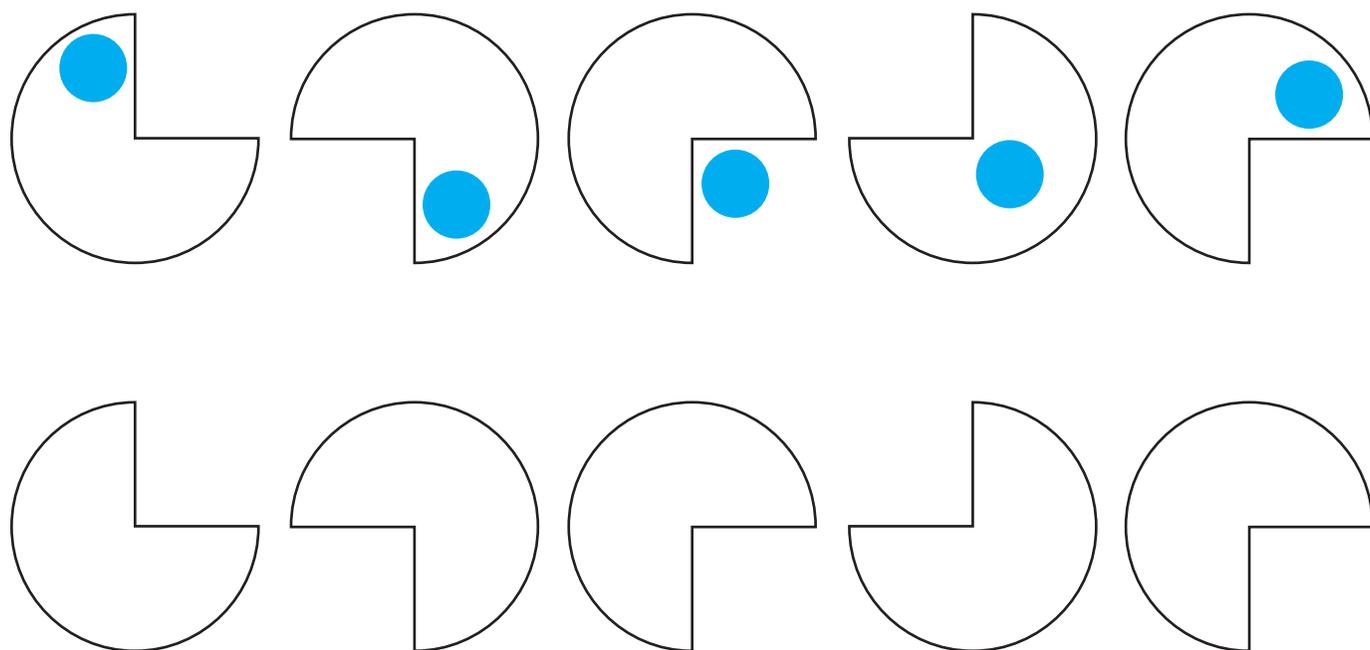


DISEGNO IO

● RIPRODUCI I DISEGNI.



● DISEGNA LA PALLINA AL POSTO GIUSTO.



Verso le competenze: favorire progressivamente una buona discriminazione percettiva delle somiglianze e delle corrispondenze.

NOME

CLASSE DATA

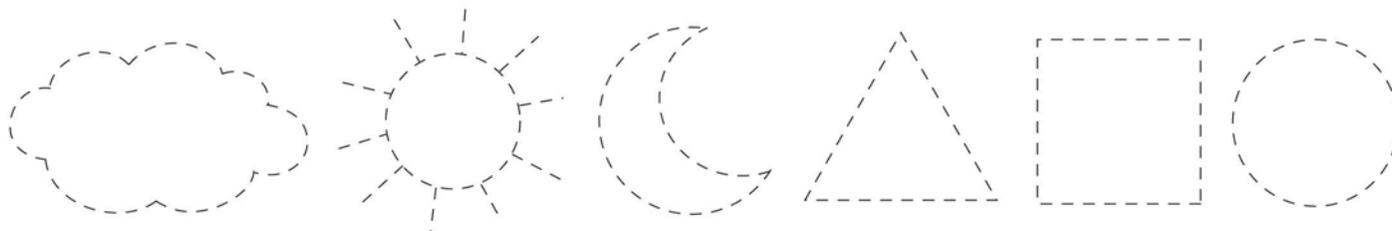
Prerequisiti



OSSERVA BENE!

● IN OGNI RIGA, RIPASSA DI ROSSO LE DUE FIGURE UGUALI.

● RIPASSA LE SAGOME, DA SINISTRA VERSO DESTRA.



26

Verso le competenze: favorire progressivamente una buona discriminazione percettiva delle somiglianze e delle corrispondenze e consolidare l'apprendimento dell'orientamento della lettura.

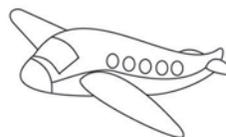
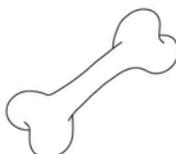
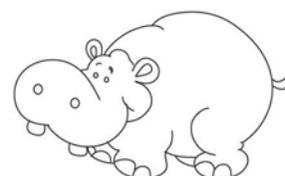
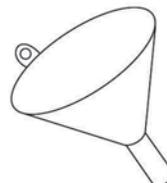
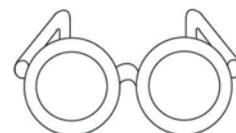
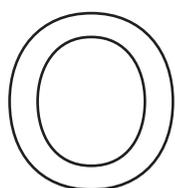
NOME

CLASSE DATA

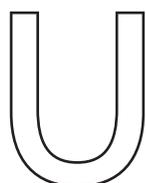
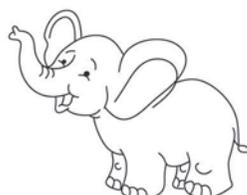
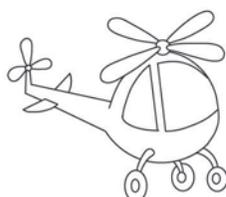
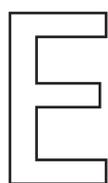


VOCALI

● COLORA LE VOCALI O, I, A. PRONUNCIA IL NOME E CERCHIA L'IMMAGINE SE INIZIA CON LA VOCALE CONSIDERATA.



● COLORA LE VOCALI E, U. PRONUNCIA IL NOME E CANCELLA CON UNA X L'IMMAGINE SE NON INIZIA CON LA VOCALE CONSIDERATA.



Verso le competenze: riconoscere le vocali come fonemi.

NOME

CLASSE DATA

Metodo



DI VOCALE IN VOCALE

● PRONUNCIA IL NOME E COMPLETA CON LE VOCALI O, I, A.



N _ D _



N _ D _



D _ T _



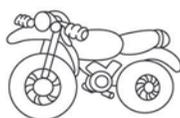
_ ND _



F _ C _



_ S _ L _



M _ T _



C _ S _



F _ _ R _

● PRONUNCIA IL NOME E COMPLETA CON LE VOCALI E, U.



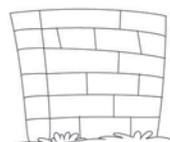
S _ DI _



_ RBA



ST _ LL _



M _ RO



D _ _



T _ T _



_ OVO



A _ TO



L _ NA

28

Verso le competenze: riconoscere le vocali come fonemi e riprodurle come grafemi.

NOME

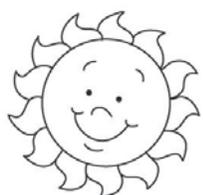
CLASSE DATA



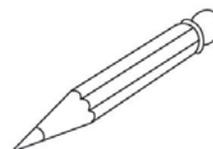
LE CONSONANTI S-M-P-L

● COLORA LA CONSONANTE, PRONUNCIA IL NOME E CERCHIA L'IMMAGINE SE INIZIA CON LA LETTERA COLORATA.

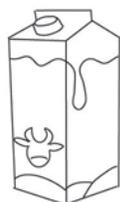
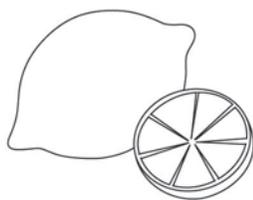
S



M



● COLORA LE CONSONANTI. OSSERVA IL DISEGNO, PRONUNCIA IL NOME E COLLEGA L'IMMAGINE ALLA LETTERA INIZIALE.



P



L



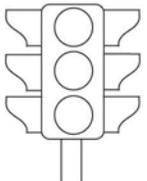
NOME

CLASSE DATA

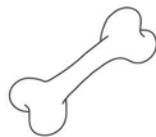
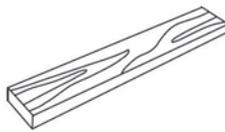
LA CONSONANTE S

● COMPLETA CON SA, SE, SI, SO, SU.

 CA ___  OR ___  ___ GO

 VA ___  ___ MAFORO

● COMPLETA CON AS, ES, OS.

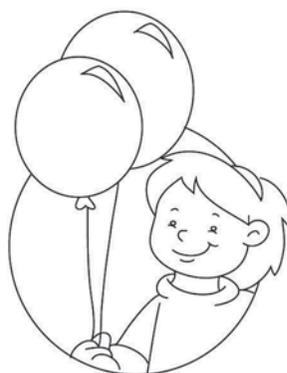
 ___ SO  ___ SE  ___ SE

● LEGGI E COLLEGA ALL'IMMAGINE GIUSTA. POI COLORA.

SUSI E I  .

ASIA E I  .

ISA E I  .

NOME

CLASSE DATA

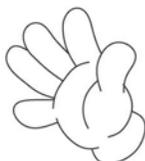


LA CONSONANTE M

● COMPLETA CON MA, ME, MI, MO, MU.



___ DUSA



___ NO



___ RE

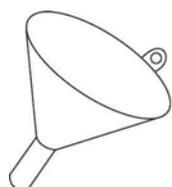


___ LINO



CA ___ NO

● COMPLETA CON IM, OM, UM.



___ BUTO



___ BRA



M ___ MIA

● LEGGI, INDIVIDUA E SOTTOLINEA LA PAROLA GIUSTA. POI RISCRIVI.

MANO

SOLE



MELA



SALE

MARE

SEME

Verso le competenze: riconoscere, leggere e produrre come grafemi sillabe dirette e inverse (M).

NOME

CLASSE DATA

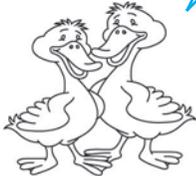
Metodo



LA CONSONANTE P

● COMPLETA CON LE SILLABE DATE E LEGGI.

PE



PA RI

PO

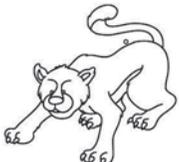


SA NE

● COMPLETA CON PA, PE, PI, PO, PU.



LA



MA



A



SCO

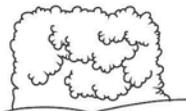


SATE

● INDIVIDUA E RISCRIVI LA PAROLA GIUSTA.



PAESE
PEASE



SEIPE
SIEPE



PUIMA
PIUMA



PIPE
PEPI

NOME

CLASSE DATA



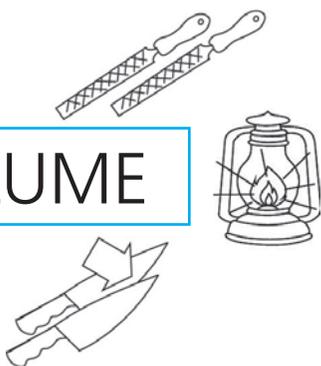
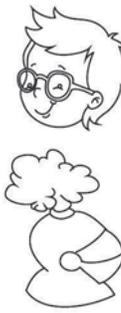
LA CONSONANTE L

● COMPLETA CON LA, LE, LI, LO. LEGGI E RISCRIVI.

ME  _____ ME  _____

ME  _____ ME  _____

● LEGGI E COLLEGA OGNI CARTELLINO AL DISEGNO GIUSTO.

● INDIVIDUA E RISCRIVI LA PAROLA GIUSTA.

	PAIOLO		MELE
	PIOLO		MIELE

	ISOLA		POLIPI
	SOLAI		POLPO

Verso le competenze: riconoscere, leggere e produrre come grafemi sillabe dirette e inverse (L).

NOME

CLASSE DATA

Metodo



TUTTE INSIEME

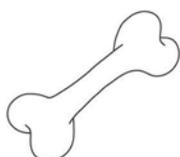
● OSSERVA IL DISEGNO E CERCHIA LA PAROLA GIUSTA.



SALE

OSLE

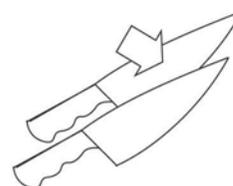
SOLE



SOSO

OSSO

OOSS



LAME

MELA

MALE

● LEGGI E COLLEGA AL DISEGNO CORRISPONDENTE.

APE MAIA È SUL SASSO.

PIA AMA LE MELE.

IO E PIA SIAMO AL SOLE.



● OSSERVA I DISEGNI E SCRIVI DA SOLO.



.....



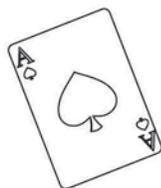
.....



.....



.....



.....



.....

NOME

CLASSE DATA

Metodo



LE CONSONANTI D-N-R-T

- COLORA LA CONSONANTE. PRONUNCIA IL NOME E CERCHIA L'IMMAGINE SE INIZIA CON LA LETTERA COLORATA.

D



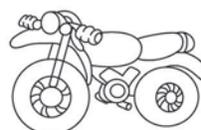
2



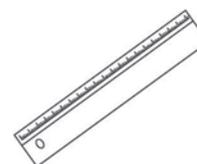
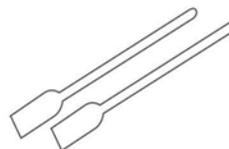
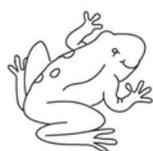
N



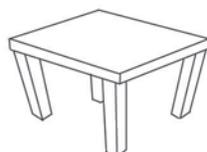
9



R



T



- OSSERVA OGNI DISEGNO E PRONUNCIA IL NOME. POI COLLEGALO ALLA LETTERA CONTENUTA NEL SUO NOME.



D



N

R



T

Verso le competenze: riconoscere, pronunciando parole, i fonemi consonantici D - N - R - T.

NOME

CLASSE DATA

Metodo



LA CONSONANTE D

● COMPLETA CON DA, DE, DI, DO, DU. LEGGI E RISRIVI ACCANTO AL DISEGNO.



___ E



___ TO



NI ___



PIE ___



CO ___

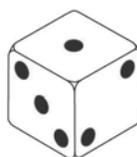
● LEGGI E COLLEGA OGNI CARTELLINO AL DISEGNO GIUSTO.



MEDUSA



MIMOSA



DADO



SEDIA

● INDIVIDUA E RISRIVI LA PAROLA GIUSTA.



DAILA

DALIA



SEDILE

SEDELI



OUMO

UOMO



DAME

DEMA

36

Verso le competenze: riconoscere, leggere e produrre come grafemi sillabe dirette e inverse (D).

NOME

CLASSE DATA

LA CONSONANTE N

● LEGGI E RISCRIVI ACCANTO AL DISEGNO GIUSTO.

LU	NA
	SO

NI	DO
	NO









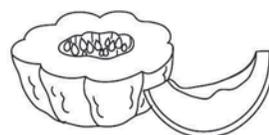
● PRONUNCIA IL NOME, RIORDINA LE SILLABE E SCRIVI.



NI

PA

NO



ME

LO

NE

.....

.....

● LEGGI E COLLEGA AL DISEGNO.

NANO NINO E APE MAIA.

IL NONNO E LA NONNA.



Verso le competenze: riconoscere, leggere e produrre, come grafemi, sillabe dirette e inverse (N).

NOME

CLASSE DATA

Metodo



LA CONSONANTE R

● COMPLETA CON RA, RE, RI, RO, RU, AR. LEGGI E RISCRIVI ACCANTO AL DISEGNO.



___ DIO



AE___ O



___ SPO



___ SPA

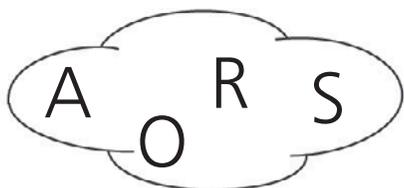


___ SO

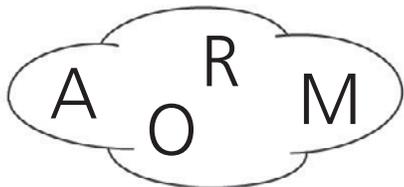


___ PA

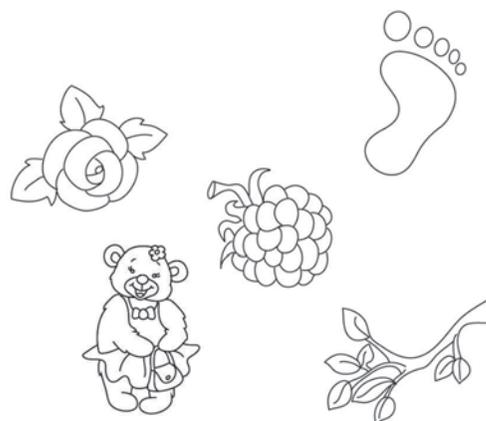
● CON LE LETTERE DENTRO LE NUVOLETTE SI FORMANO CINQUE PAROLE. AIUTATI CON I DISEGNI E SCRIVILE.



.....
.....
.....



.....
.....



● LEGGI LE FRASI.

IO SONO LA RANA ROÈ.

IO SALTO E RIDO: RA - RA - RA.



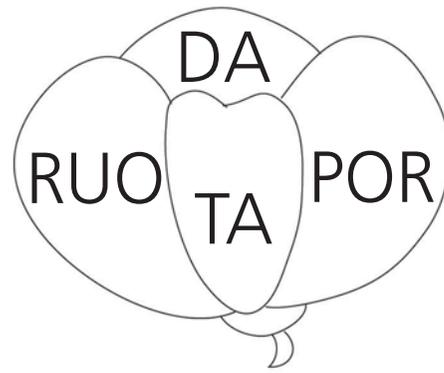
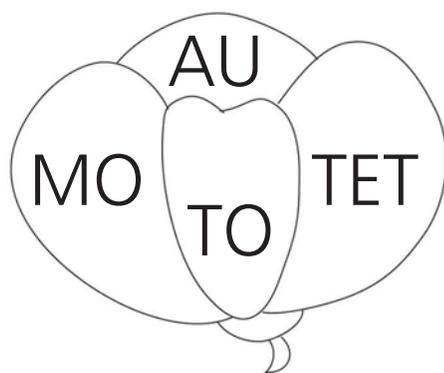
NOME

CLASSE DATA



LA CONSONANTE T

● SCOPRI LE PAROLE NASCOSTE IN OGNI TULIPANO E SCRIVILE.

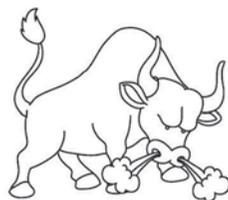


.....
.....
.....

● OSSERVA IL DISEGNO E SOTTOLINEA LA PAROLA GIUSTA.



TUTA
TUBO
TUO

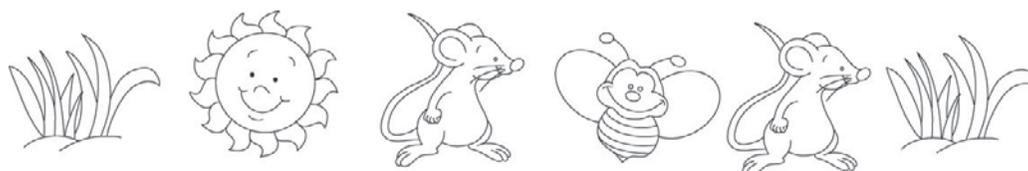


OTTO
ORTO
TORO



SETE
SEME
SEDIA

● SOTTO OGNI DISEGNO SCRIVI SOLO LA LETTERA INIZIALE.
LEGGI: SCOPRIRAI IL NOME DI UNA STAGIONE.



.....

Verso le competenze: riconoscere, leggere e produrre parole con sillabe dirette e inverse (T).

NOME

CLASSE DATA



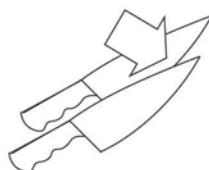
GIOCO CON VOCALI E CONSONANTI

● CAMBIA LA PRIMA VOCALE DI OGNI PAROLA CON LA VOCALE INDICATA DAL SIMBOLO. SCRIVI E LEGGI.

◆ = A ○ = I ● = O ◐ = U ■ = E



◆ SOLE



◐ LAME



● MARE



■ RAMO



○ NODO

● CAMBIA LA CONSONANTE CON LA CONSONANTE INDICATA DAL SIMBOLO. SCRIVI E LEGGI.

▲ = M ★ = T ■ = P ▼ = S ○ = R



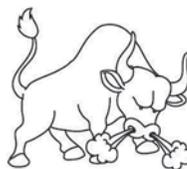
★ MELA



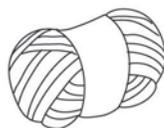
▼ ORTO



○ TANA



■ TORO



▲ LANA

NOME

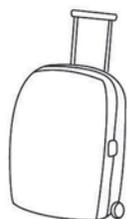
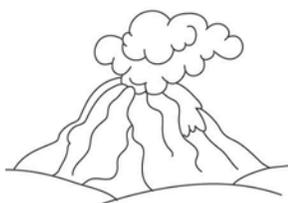
CLASSE DATA



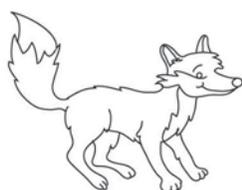
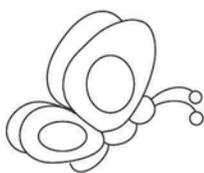
LE CONSONANTI V-F-B-Z

● COLORA LA CONSONANTE. PRONUNCIA IL NOME E CERCHIA L'IMMAGINE SE INIZIA CON LA CONSONANTE COLORATA.

V

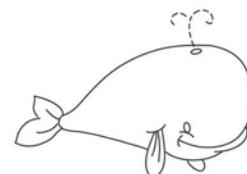
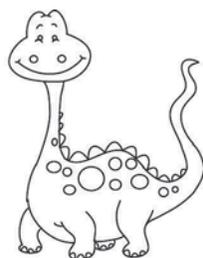
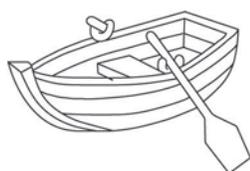


F

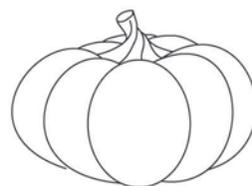


● COLORA LA CONSONANTE. PRONUNCIA IL NOME E CANCELLA L'IMMAGINE CHE NON INIZIA CON LA CONSONANTE COLORATA.

B



Z



Verso le competenze: riconoscere, pronunciando parole, i fonemi consonantici iniziali V - F - B - Z.

NOME

CLASSE DATA

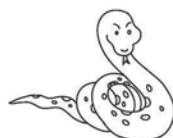


LA CONSONANTE V

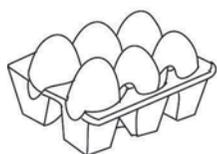
● LEGGI E COMPLETA CON VA, VE, VI, VO, VU.



UNA ___ LA



UNA ___ PERA



SEI UO ___

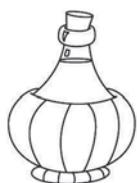


UN PA ___ NE



UN ___ SO ___ OTO

● LEGGI E CAMBIA UNA SOLA LETTERA.



VINO



PALE



VI ___ O



PA ___ E



V ___ SO



___ AVE



___ ASO



N ___ VE

● LEGGI POI SCRIVI LA FRASE CON IL NOME AL POSTO DEL DISEGNO

LE



SONO NEL



SUL TAVOLO.

.....



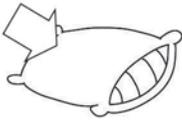
Verso le competenze: riconoscere, leggere e produrre sillabe e parole (V).

NOME

CLASSE DATA

LA CONSONANTE F

● LEGGI E COMPLETA CON FA, FE, FI, FO, FU.

 ___ OCO  ___ DERA  ___ LO

 ___ TO  ___ RINA  ___ OCCO

● RIORDINA LE SILLABE E SCRIVI LE PAROLE.

 TE FO NO LE

 MO PRO FU

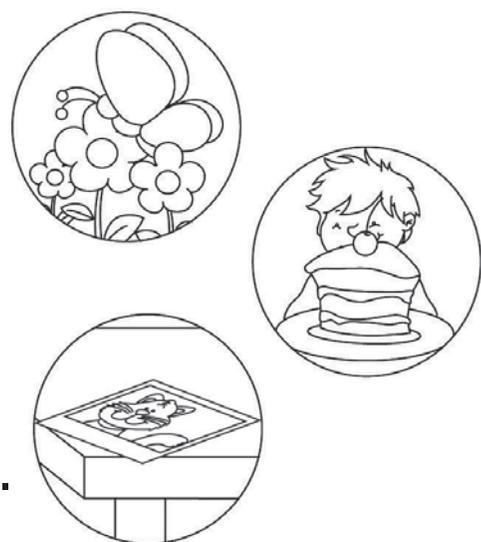
 FO SE MA RO

● LEGGI E COLLEGA ALL'IMMAGINE GIUSTA.

LA FOTO È SUL TAVOLO.

LA FETTA DI TORTA È PER TE.

LA FARFALLA VOLA TRA I FIORI.



Verso le competenze: riconoscere, leggere e produrre sillabe e parole (F).

NOME

CLASSE DATA

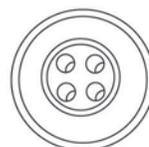
Metodo



LA CONSONANTE B

- NELLE PAROLE CERCHIA BA, BE, BI, BO, BU.
LEGGI E COLLEGA AL DISEGNO.

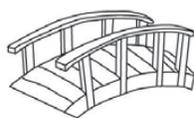
BOTTONE BUSSOLA BANANA BICI BEFANA



- P O B? COMPLETA.



__ AR __ A



__ ONTE



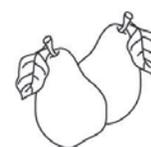
__ I __ ITA



AL __ ERO



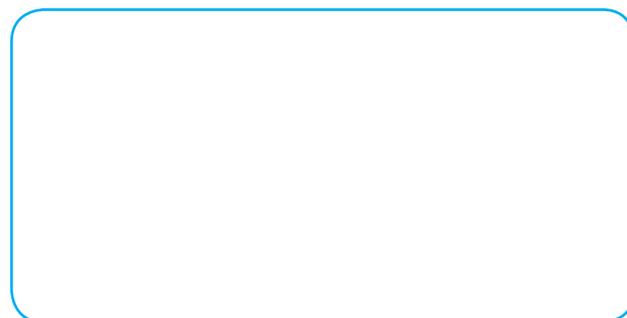
__ ALENA



__ ERE

- LEGGI E DISEGNA.

I BAMBINI BEVONO
UNA BIBITA.



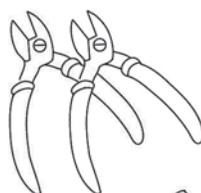
Verso le competenze: riconoscere, leggere e produrre sillabe e parole (B).

NOME

CLASSE DATA

LA CONSONANTE Z

● LEGGI E COMPLETA CON ZA, ZE, ZI, ZO, ZU.



PIN ____



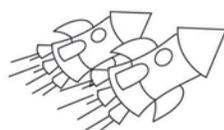
PIZ ____



POZ ____



____ FOLO



RAZ ____

● COMPLETA LE PAROLE CON LE VOCALI DATE NELLA NUVOLETTA. LEGGI E CERCHIA LA PAROLA CHE VEDI ILLUSTRATA.



P _ ZZO

P _ ZZO

P _ ZZO



P _ ZZA

P _ ZZA

P _ ZZA



_ AZZA

_ AZZA

_ AZZA

● Z O S? LEGGI E CERCHIA LA PAROLA GIUSTA



SAPONE

ZAPONE



SAZZO

SASSO



SUPPA

ZUPPA



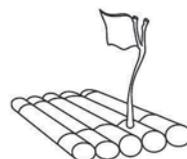
SUZINA

SUSINA



RASSO

RAZZO



ZATTERA

SATTERA

Verso le competenze: riconoscere, leggere e produrre sillabe e parole (Z).

NOME

CLASSE DATA



GIOCO CON LE CONSONANTI

● SCRIVI LA CONSONANTE INIZIALE **F, V, B, Z**.
POI CERCHIA I NOMI DI ANIMALI.



__ ISO



__ ARFALLA



__ ANZARA



__ IOLE



__ ANANA



__ USTA

● LEGGI E SOTTOLINEA LA FRASE RAPPRESENTATA CON IL DISEGNO.

IL FANTASMA FA PAURA.

LO ZIO DI FABIO SUONA IL VIOLINO.

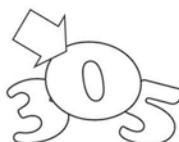
IL VENTO FA BALLARE LE BOLLE.



● SCRIVI LE PAROLE E LEGGI.



.....



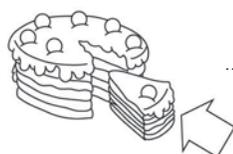
.....



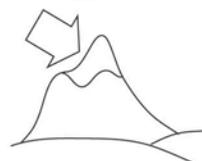
.....



.....



.....



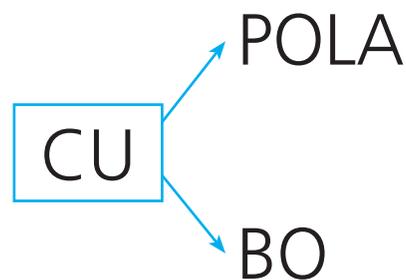
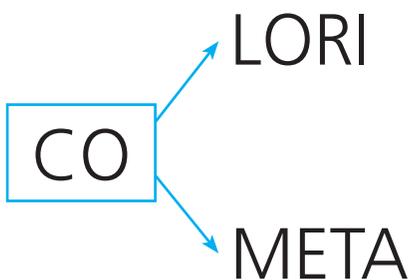
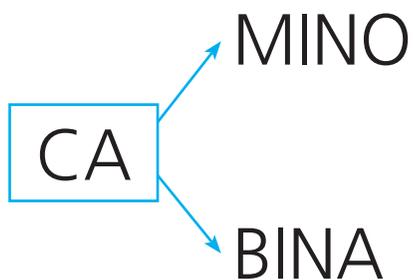
.....

NOME

CLASSE DATA

I SUONI DURI CA-CO-CU

● SEGUI LE FRECCE, FORMA LE PAROLE E SCRIVILE SOTTO. POI LEGGI.



.....

● LEGGI E UNISCI OGNI FRASE AL DISEGNO GIUSTO.

IL CUCULO CANTA CU - CU - CU.

IL FUOCO DEL CAMINO FA CALDO.

LA CORONA DEL RE È BELLA.



● COMPLETA CON SCA, SCO, SCU. POI LEGGI.



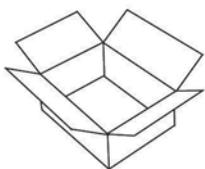
_____ DO



_____ LA



_____ PA



_____ TOLA



_____ IATTOLO

Verso le competenze: riconoscere, leggere e produrre sillabe e parole con i suoni duri CA - CO - CU e SCA - SCO - SCU.

NOME

CLASSE DATA

I SUONI DURI CHE-CHI

● SEGUI LE FRECCE, FORMA LE PAROLE E SCRIVILE. POI LEGGI.

BOC
 MUC → CHE
 PAN →

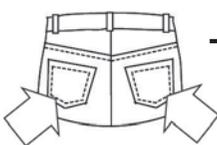
ODO
 CHI → TARRA
 AVE

PE
 MO → SCHE
 LI →

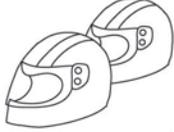
DI
 CA → SCHI
 BO →

● COMPLETA CON CHE, CHI OPPURE CON SCHE, SCHI.

 CA

 TA

 FI

 CA

 LUMA

 MA RE

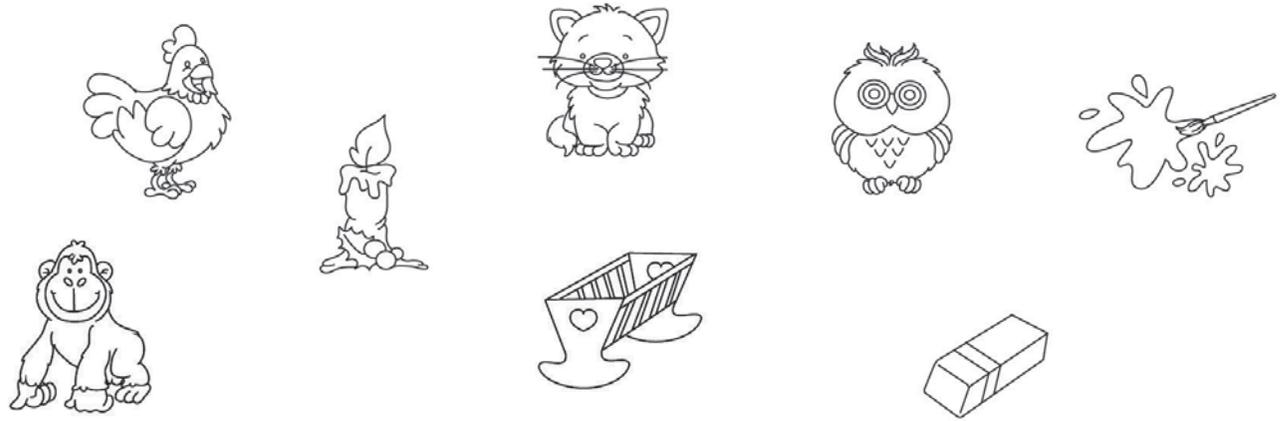
 FI ETTO

NOME

CLASSE DATA

I SUONI DURI GA-GO-GU

● PRONUNCIA IL NOME E CERCHIA L'IMMAGINE SE INIZIA CON GA, GO, GU.



● C O G? COMPLETA.



● RIORDINA LE SILLABE, SCRIVI LE PAROLE E COLLEGA AL DISEGNO.

GO	LO	MI	TO	
GA	RE	LO		
LA	FRA	GO		

Verso le competenze: conoscere, leggere e produrre sillabe e parole con i suoni duri GA - GO - GU.

NOME

CLASSE DATA

Metodo



I SUONI DURI GHE-GHI

● LEGGI E COMPLETA.

UN LAGO → TANTI

UN SUGO → TANTI

UNA PIEGA → TANTE

UNA RIGA → TANTE

UNO SPAGHETTO → TANTI

● CHE COSA MANGIA IL GHIRO GHERARDO?
SOTTOLINEA NEL TESTO.

IL GHIRO GHERARDO
È UN GRAN DORMIGLIONE,
MA QUANDO SI SVEGLIA
DIVENTA GHIOTTONE
DI VERDI LATTUGHE E ROSSI SUGHETTI,
GHERIGLI DI NOCI, ACCIUGHE E SPAGHETTI.
E QUANDO HA FINITO IL GRAN DIVORARE
SI MANGIA LE UNGHIE PER COMPLETARE.



L. Luise, *Nel paese dell'ortografia*, Tredici



Verso le competenze: conoscere, leggere e produrre sillabe e parole con i suoni duri **GHE** e **GHI**.

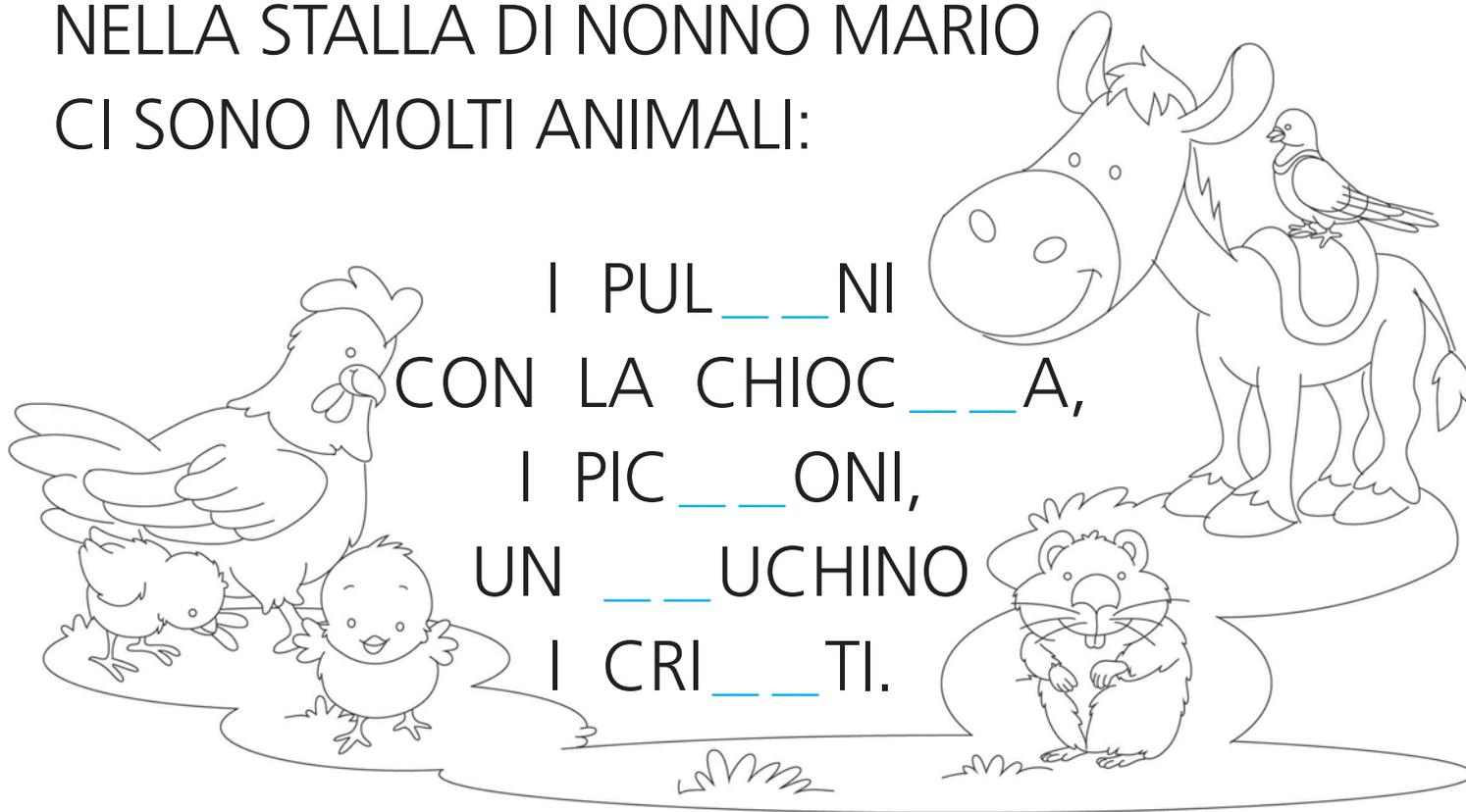
NOME

CLASSE DATA

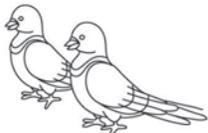
I SUONI CE-CI/CIA-CIO-CIU

● COMPLETA CON I SUONI DOLCI CE E CI.

NELLA STALLA DI NONNO MARIO
CI SONO MOLTI ANIMALI:



● LEGGI LE COPPIE DI PAROLE E CERCHIA LA LETTERA CHE RENDE DIVERSO IL SUONO.

		
CA NE	CO LORI	CU CINA
CUC CIA	PIC CIO NI	CIU CO
		

Verso le competenze: discriminare suoni duri e dolci; leggere e completare parole con CE - CI, CIA - CIO - CIU.

NOME

CLASSE DATA

Metodo

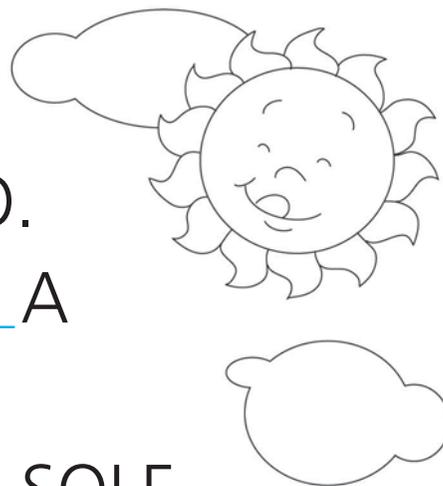


I SUONI GE-GI/GIA-GIO-GIU

● COMPLETA CON I SUONI DOLCI GE E GI.



È POMERIG ____ O.
 ____ ULIO MAN ____ A
 UN ____ LATO
 ____ GANTE SOTTO IL SOLE.
 "BUONO!" PENSA IL SOLE
 E TUFFA I SUOI RAG ____
 NELLA CREMA DI ____ ANDUIA!

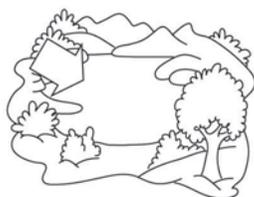


● LEGGI LE COPPIE DI PAROLE E CERCHIA LA LETTERA CHE RENDE DIVERSO IL SUONO.



GA BRIELE 
 GIA RDINO

GU STO
 GIU LIO 



LA GO
 POMERIG GIO

NOME

CLASSE DATA

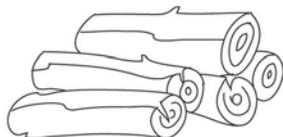


IL SUONO GN

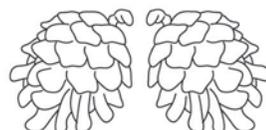
● COMPLETA CON **GNA**, **GNE**, **GNI**, **GNO**.



CI



LE



PI



PU

● SEGUI LE FRECCE E FORMA LE PAROLE. SCRIVILE E LEGGILE.

BA →
 STA → **GNO**
 SO →

LAVA →
 COMPA → **GNA**
 CASTA →

● LEGGI E CERCHIA LE PAROLE CON **GN**.

SUI CASTAGNI I RAGNI TESSONO
LE LORO RAGNATELE CON IMPEGNO.

● LEGGI E RISPONDI.

CHE COSA TESSONO I RAGNI? LE

DOVE SONO I RAGNI? SONO SUI

NOME

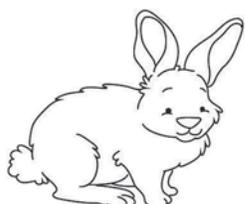
CLASSE DATA

Metodo



IL SUONO GLI

● COMPLETA CON GLI.



CONI _ _ _ O

FO _ _ _ A

A _ _ _ O

● RIORDINA LE SILLABE E SCRIVI.



GLIO CE SPU

TI GLIE BOT



● COMPLETA CON I SUONI DURI GLA, GLE, GLI, GLO, GLU.



SI _ _ _ _



_ _ _ BO



I _ _ _ _



_ _ _ _ DIOLO



_ _ _ _ CINE

● LEGGI E COMPLETA.

GUGLIELMO RACCOGLIE LE 

CADUTE DAL TIGLIO PER FARE

UN GIACIGLIO AL SUO 

NOME

CLASSE DATA

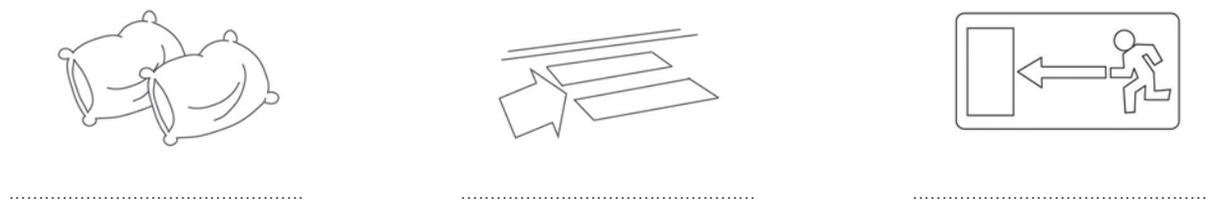
I SUONI SCE-SCI

● CERCHIA I SUONI SCE E SCI E COLLEGA I NOMI AI DISEGNI.



SCIVOLO
COSCE
DISCESA
PISCINA
SCERIFFO

● SCRIVI I NOMI SOTTO LE IMMAGINI.



.....

.....

.....

● COMPLETA LE AZIONI CON SCE O SCI.

NA _ _ _ RE

STRI _ _ _ ARE

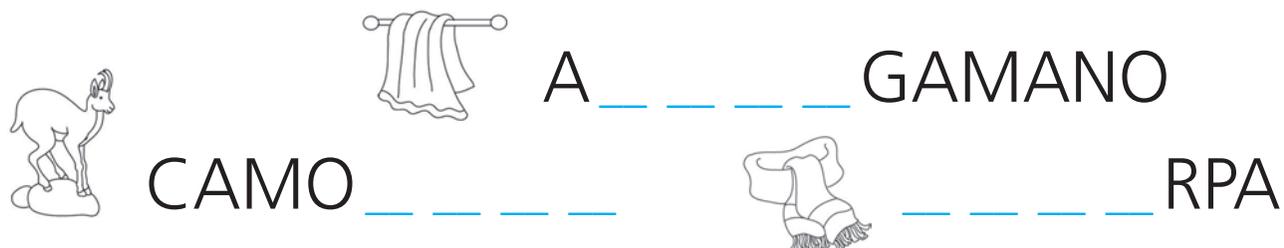
CRE _ _ _ RE

RIU _ _ _ RE

LI _ _ _ ARE

A _ _ _ UGARE

● COMPLETA CON SCIA, SCIO, SCIU.



CAMO _ _ _ _ A _ _ _ _ GAMANO

_ _ _ _ _ RPA

Verso le competenze: conoscere, leggere e produrre i trigrammi SCI, SCE e i gruppi SCIA, SCIO, SCIU.

NOME

CLASSE DATA



IL SUONO Q NON È SOLO

● SEGUI LE FRECCHE, FORMA LE PAROLE E SCRIVILE.

DERNO
 DRIFOGLIO
 DRATO

LI
 IN
 A

RIZIA
 LINO
 LONE

LI
 OBLI

RE

● SCRIVI ACCANTO ALL'IMMAGINE IL NOME.

UN CON **5**

CODE COLORATE VOLA SU VERSO

LE SULLE QUALI VIVE

UNA GRANDE

CON I SUOI PICCOLI

NOME

CLASSE DATA



NONNO TARQUINIO

● Completa con le parole indicate dall'immagine.

Nonno Tarquinio ha un 

Quando la nonna è stanca, l'aiuta:
diventa un  perfetto e prepara il pranzo;
pulisce le scarpe di , accompagna
la nipotina a  e fa la spesa.

Per non dimenticare nulla,
scrive tutto su un piccolo 
e al ritorno porta un osso a Squillo,
il cane del vicino.

● Collega ogni definizione al termine corretto.

1. C'è chi lo usa per gli appunti.
2. Non fa male a nessuno: è...
3. È formata dai giocatori.
4. Il luogo dove la mamma prepara i cibi.
5. Il numero che precede il cinque.

QUATTRO

INNOCUO

CUCINA

SQUADRA

TACCUINO

● Riordina le sillabe e completa.

TI

RE

CUO

BAT

Che paura! Ho il

NOME

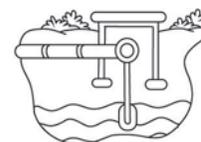
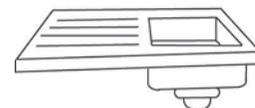
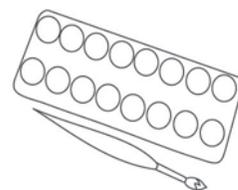
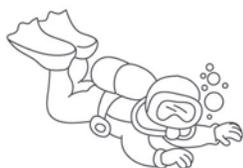
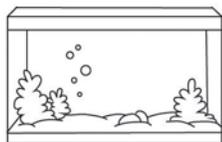
CLASSE DATA



LA FAMIGLIA DI ACQUA

● Risolvi il seguente cruciverba.

1. Può essere naturale o gassata.
2. Si usano per dipingere quadri.
3. Una pioggia violenta estiva con lampi e tuoni.
4. Una vasca per pesci.
5. È un altro nome per il lavandino della cucina.
6. È una pioggerellina sottile, molto sottile.
7. Aumento di saliva quando si desidera un cibo molto gustoso.
8. Zona paludosa, con acqua stagnante.
9. L'insieme delle tubature per distribuire l'acqua.
10. Colui che si immerge sott'acqua.



1	A				A														
2					A	R				L	I								
3	A									Z	O	N	E						
4									R	I	O								
5									I	O									
6	A								R	U					O	L	A		
7									O	L	I								
8	A								T	R	I				O				
9									E	D	O	T			O				
10	S	U			A										E	O			

NOME

CLASSE DATA



MB-MP

● Leggi e cerchia **MB** e **MP**. Poi ricopia le parole che contengono queste coppie di consonanti.

Raia, una bambina straniera, usa il computer.

Una colomba è sul campanile.

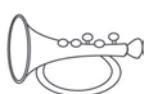
Mi riparo sotto l'ombrello con il mio compagno.

.....
.....

● **M** o **N**? Completa.



TA__BURO



TRO__BA



CIA__BELLA



SA__DALI



RO__DINE



LA__PADINA

Ricorda!
B e P hanno stretto un patto: mai saranno con la N a contatto.

● Scrivi tre parole con **MB** e tre con **MP**.

MB

MP

.....
.....
.....

Verso le competenze: riconoscere e produrre parole con il gruppo consonantico **MB** e **MP**.

NOME

CLASSE DATA



SUONI DIFFICILI

● Completa con **BR, SDR, SP, SG, ST, STR, CR, FR, GR, PR, SPR, SCH.**

_____ ABELLO ZE _____ A CO _____ UME

_____ AIO _____ ICETO _____ AGO

FINE _____ A _____ ILLO _____ AGOLA

_____ UGNA _____ EMUTA _____ ELETRO

● Scopri le parole scritte in orizzontale e scrivile.

● Scopri le parole scritte in verticale e scrivile.

C V E T R O P
 T R E N O T M
 D S T R E G A
 R A C A S C O
 P I E R R A M
 A L S I I D A

S B E S R O A
 T R T P B M R
 O A I A R B U
 F N G Z U R L
 F C R I C A L
 A O E O O D O

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

NOME

CLASSE DATA

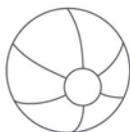


LE DOPPIE

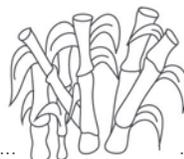
● Attento alle lettere gemelle. Osserva i disegni e completa.



NOTE
NOTTE



PALA



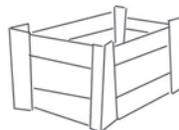
CANE



CAPELLI



SETE



CASA

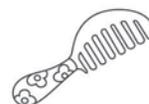
● Metti una crocetta sulla parola sbagliata.



FIOCO
FIOCCO



PALLONE
PALONE



PETINE
PETTINE



PACO
PACCO



GABBIA
GABIA



ANELO
ANELLO

● Forma le parole, poi scrivile.

FI



CAPP



RO

Verso le competenze: discriminare e produrre fonemi consonantici doppi.

NOME

CLASSE DATA

Grammatica



LE SILLABE

- I bambini giocano a parlare come un robot.
Ognuno si presenta così. Leggi scandendo le sillabe.

SA-RA

NI-CO-LA

MAR-CO

- Ora dividi in sillabe i seguenti nomi.

PANE APE ROTOLO

ISOLA CALZE ALBERO

PONTE VERDE PORTONE

- Osserva, poi continua a dividere in sillabe le parole con lettere doppie.

SASSI SAS-SI SPALLA GESSO

TAZZA PANNA STELLA

OTTO LETTO GRILLO

- Ora dividi in sillabe le parole con **MB** - **MP** o **CQU**.
Osserva e continua.

TROM**BA** TROM-**BA** AC**QU**AZZONE AC-**QU**AZ-ZO-NE

LAM**P**O AC**QU**EDOTTO

BAMB**IN**O AC**QU**ERELLO



Verso le competenze: discriminare l'unità fonica della sillaba e dividere parole in sillabe.

NOME

CLASSE DATA



L'APOSTROFO

Se il tempo non è bello
 devi uscire con **l'ombrello**,
 un po' meno indispensabile
 è indossare **l'impermeabile**.
 Se c'è invece il solleone
 cerca **l'ombra** o un ombrellone.
 stai disteso su **un'amaca**
 sorseggiando **un'aranciata**.



● Completa con **LO, LA, UN, UNA**. Metti l'apostrofo quando è necessario.

.....

 APE

.....

 ISOLA

.....

 ARCO

.....

 ALA

Ricorda!
LO, LA, UNA si
 apostrofano davanti
 alle parole che iniziano
 con una vocale.

● Riscrivi sul quaderno e metti l'apostrofo quando è necessario.

- Una ape vola intorno a una aiuola fiorita, attirata dallo odore dei fiori.
- Un uccellino ha una ala ferita e, stanco, si posa fra la erba.



Verso le competenze: superare gradualmente difficoltà ortografiche: intuire la funzione dell'apostrofo e saperlo usare.

NOME

CLASSE DATA



L'ACCENTO

Se tu metterai l'accento sulla A
invece di **Sara** ti chiamerai **sarà**.

Se tu metterai l'accento sulla O
invece di **pero** pianterai un **però**.

Se tu metterai l'accento sulla I
tutti questi **cosi** saran **così così**.

Ma se tu non metterai l'accento sulla E
non potrai più dir: **perché**... perché... perché?

Se metti o non metti l'accento sulla U
voi sarete sempre una bella **tribù**.



● Osserva: l'accento indica la vocale finale su cui la voce si ferma con più forza. Confronta le parole evidenziate che stanno sulla stessa riga. La prima non ha l' mentre la seconda ce l'ha.

● Quale delle due parole devi inserire nella frase?

CASCO/CASCÒ

Il motociclista deve indossare il

SALTO/SALTÒ

Luigi giù da un muretto senza farsi male.

CONTO/CONTÒ

Il cameriere ha portato il su un piattino.



NOME

CLASSE DATA



E OPPURE È?

● È spiega: chi è? Com'è? Dov'è? Completa con "È".

Popi un'ochetta.
..... simpatica e ambiziosa.
..... nel laghetto e nuota.
Fufi il mio gatto.
..... affettuoso e giocherellone.
..... spesso in giardino a giocare.



● E unisce. Completa con "E".

La neve imbianca copre tutto.
Pippo Pino sono due paperi.
La pera la mela sono frutti.
Il cane abbaia salta.



● Completa con "È" che spiega oppure con "E" che unisce.

La viola la margherita sono fiori.
La viola di un colore intenso; la margherita bianca.
L'arancia dolce il limone aspro.
Tobi il mio cane. un amico sincero e affettuoso.
Emma gentile simpatica.
Luca vivace irrequieto.

Verso le competenze: superare gradualmente difficoltà ortografiche: intuire la funzione di "È" e di "E".

NOME

CLASSE DATA

Grammatica



C'È-CI SONO-C'ERA

● Completa con "C'È" osservando le immagini.



Nella gabbia
un uccellino.



Sulla tavola
un vaso di fiori.



Dentro la cesta
..... un cagnolino.



In mezzo al prato
..... una palla.

● Completa con "C'È" o con "CI SONO".

Stanotte, in cielo la luna e le stelle.

Nel prato l'erba e tante margheritine.

Sull'albero un nido e dentro tre uccellini.

Al circo il domatore e i pagliacci.

Nella mia aula una lavagna e tanti banchi.

● Completa con "C'ERA" e con "C'È".

Ieri il temporale; oggi il sole.

Prima una gemma; ora una foglia.

Ora sulla rosa un'ape; prima una farfalla.

Adesso un pulcino, prima un uovo.

Prima un vento violento ma adesso

leggera brezza.



Verso le competenze: superare gradualmente difficoltà ortografiche: C'È, CI SONO, C'ERA.

NOME

CLASSE DATA



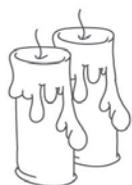
C'ERA-C'ERANO, CERA

- Completa con "C'ERA" e "C'ERANO".

..... un gregge e tante pecorelle;
..... un frutteto e pere e mele belle;
..... un forte temporale e gocce grosse e fitte;
..... un canneto e tante canne lunghe e dritte;
di giorno il sole e di notte tante stelle
e la luna, che accarezzava con pallidi raggi le montagne
e le valli, una ad una.



- Completa con "CERA".



Candele di

Favo di



- Attento! Completa con la parola "CERA" oppure con "C'ERA".

Le candeline della torta di Lia sono di rosa.

Sul muretto una lucertola.

Sul tavolo un piccolo abete di

Ieri un bel sole e siamo andati al parco.

La mamma lucida i pavimenti con la

Verso le competenze: superare gradualmente difficoltà ortografiche: C'ERA, C'ERANO, CERA.

NOME

CLASSE DATA



I NOMI PROPRI E NOMI COMUNI

Il cane Ulisse
mangia a ore fisse.

Ulisse il cane
abbaia alle rane.



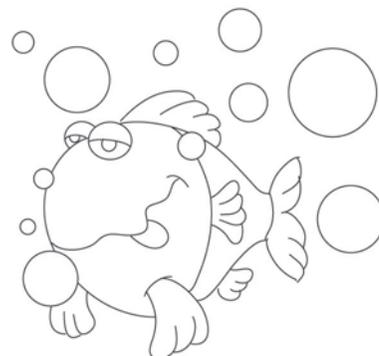
Il coniglio Richi
rosicchia pane e fichi.

Richi il coniglio
ha un bel cipiglio.



Il pesce Simone
non è un salmone.

Simone il pesce
mangia e cresce.



- Completa le tabelle come viene indicato.
Ricorda di scrivere i nomi propri con la lettera maiuscola.

Nomi comuni	Nomi propri	Qual è il tuo nome proprio?
Coniglio	Richi	E quello dei tuoi familiari? Mamma
Cane	Ulisse	Papà
Pesce	Simone	Fratello
Cavallo	Sorella
Gatto	

NOME

CLASSE DATA



I NOMI

● Scrivi nella tabella, nella casella giusta, tutti i **nomi comuni**, di persona, animale e cosa, che riesci a individuare osservando l'immagine.



Nome di persona	Nome di animale	Nome di cosa
.....
.....
.....
.....

Verso le competenze: riconoscere e usare i nomi di persona, di animali e di cose in base a relazioni logiche.

NOME

CLASSE DATA



ARTICOLI E NOMI

● Il pesciolino Simone, con un guizzo, ha schizzato d'acqua il messaggio di Ugo, che ora è macchiato.

Sai completare il testo scrivendo le parole sulle macchie?

Caro Omar,

per  merenda sul prato porta

 pane e  grissini, Ettore porterà 

ciliegie, Irene  formaggio e  salame,

Alice  torta e io  bibite.

Ugo

Articolo e nome:
una coppia
molto unita.

● In ogni tabella collega gli articoli ai nomi corrispondenti.

ARTICOLI

IL

LA

LO

I

LE

GLI

L'

NOMI

MELA

ZAINO

TRENO

PERE

GNOMI

BAMBINI

APE

ARTICOLI

UN

UNA

UNO

UN'

NOMI

MATITA

SCIATORE

ARANCIA

GATTO



Verso le competenze: riconoscere gli articoli e usarli correttamente.

NOME

CLASSE DATA

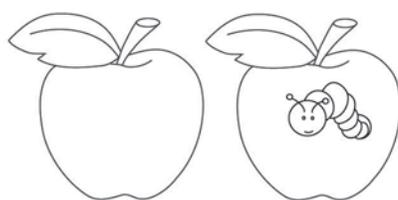


GLI ARTICOLI

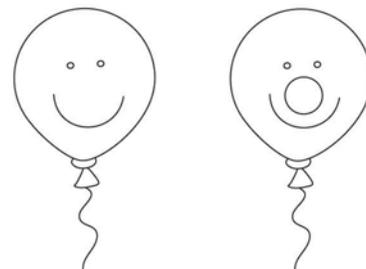
- Leggi le frasi e colora il disegno.
Attenzione all'articolo determinativo.



Colora **IL** vaso più panciuto.



Colora **LA** mela con il bruco.

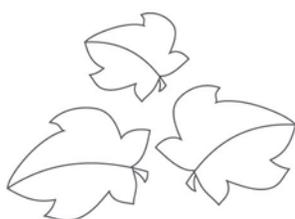


Colora il palloncino con **IL** naso.

- Leggi le frasi e colora il disegno.
Attenzione all'articolo indeterminativo.



Colora **UN** fiore.



Colora **UNA** foglia.



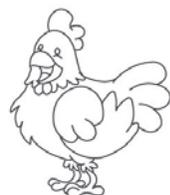
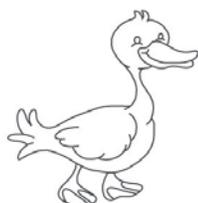
Colora **UNO** scarpone.

- Unisci con una freccia disegno e articolo indeterminativo corretto.



UN
UN'

UNO
UNA



Verso le competenze: riconoscere e discriminare articoli determinativi e indeterminativi.

NOME

CLASSE DATA



GLI AGGETTIVI



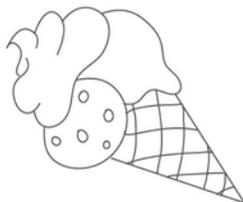
I bambini trovano che:
i panini sono
il salame è
le ciliegie sono

Le parole che indicano una qualità sono **aggettivi qualificativi**.

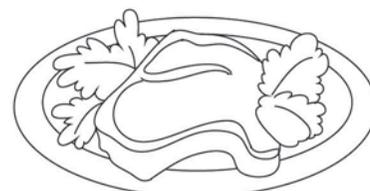
● Che qualità possono avere questi altri cibi?



Una pizza



Un gelato



Una bistecca

NOME

CLASSE DATA



I VERBI

Le parole che indicano un'azione si chiamano **verbi**.

Per il picnic la piccola Alina prepara una torta sopraffina: **sbatte** lo zucchero con uova e farina, **versa** il burro e la vanillina, **aggiunge** lievito quanto basta e infine **mescola** bene la pasta. Con molta cura **riempie** uno stampo e poi la torta **cuoce** in un lampo.



- Nelle prime due righe non è stata evidenziata un'azione. Individuala e cerchiala.
- Le parole evidenziate indicano le **azioni** che fa Alina per preparare la torta. Qui sotto sono scritte tutte in disordine. Numerale correttamente.

versa

cuoce

riempie

mescola

aggiunge

sbatte

- Collega i nomi ai verbi adatti.

cavallo
pecora
topo
passero
scolaro

bela
galoppa
cinguetta
studia
rosicchia

- Per ogni nome scrivi un verbo adatto.

mamma
gatto
bidello
serpente
ciclista

NOME

CLASSE DATA



FRASI E IMMAGINI

● Osserva le immagini e collegale alla frase giusta.



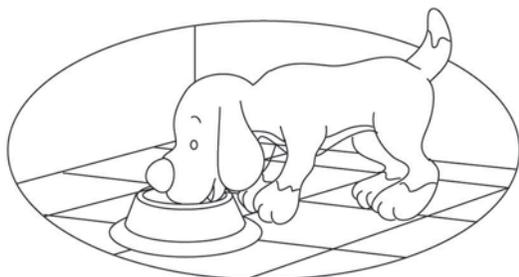
Il nonno mangia
una mela.



Il cane rincorre
il gatto.



Il nonno legge
il giornale.



Il cane beve
l'acqua.



Il cane rincorre
il bambino.

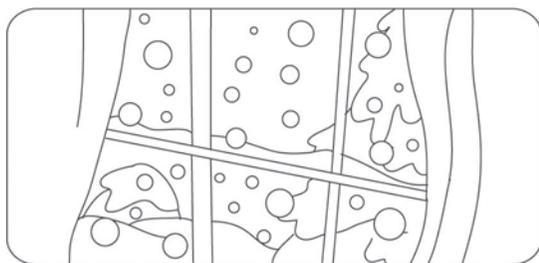
NOME

CLASSE DATA



FRASI IN DISORDINE

- Metti in ordine le parole vicino a ogni vignetta e riscrivile. Alla fine potrai leggere la storia illustrata.



caduta È molta neve

.....

.....



dalla Alina vede finestra i passeri

.....

.....



sbriciola per i passeri Alina il pane

.....

.....

- Utilizza queste parole e forma più frasi che puoi.

IL CON CANE LA GATTO RINCORRE GIOCA IL PALLA

.....

.....

.....

.....

.....

NOME

CLASSE DATA



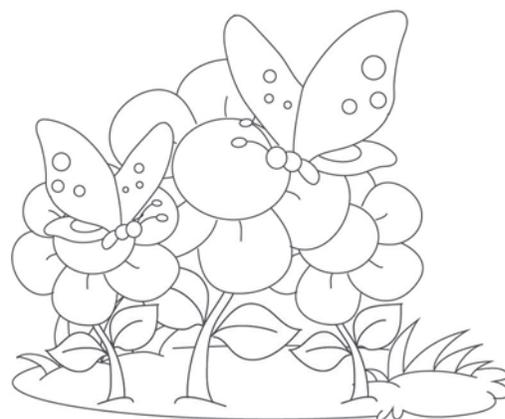
LE FRASI

● Scopri la parola che manca in ogni frase e scrivila sui puntini.



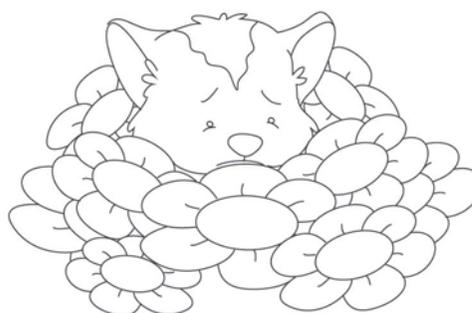
Il di Irene
va a caccia di farfalle.

..... farfalle volano
da un fiore all'altro.



Il gatto spicca un

Il gatto sfortunato
tra i fiori.



● Che cosa farà ora il gatto di Irene?
Rispondi con una frase.

.....
.....
.....

PRESENTAZIONE DELLE LETTURE

Il libro delle Letture, oltre a tener conto delle Indicazioni Nazionali, tiene conto di alcune finalità educative e formative:

- stimolare e promuovere, nei bambini, curiosità, interesse e piacere della lettura come momento gratificante e occasione di scoperta delle potenzialità espressive e comunicative della lingua italiana;
- far riflettere il bambino su temi ancorati alla sua esperienza, ai suoi vissuti favorendo una prima consapevolezza e accettazione delle proprie sfere emozionali, affettive, esperienziali, relazionali e fantastiche.

La lettura deve essere, non solo esercitata a livello strumentale per diventare fluida ed espressiva, ma anche eseguita a livello di comprensione e di analisi per stimolare la socializzazione, il dialogo, il racconto orale, la risposta a richieste ben definite, capaci di favorire il discorso con se stessi e la presa di coscienza del proprio mondo interiore.

Tutto questo ha portato le autrici a operare una **scelta**, particolarmente curata e graduata, **di brani significativi** e **motivanti**, adatti a catturare l'interesse dei piccoli lettori.

Le letture sono raccolte in **sezioni tematiche** molto vicine ai vissuti dei bambini.

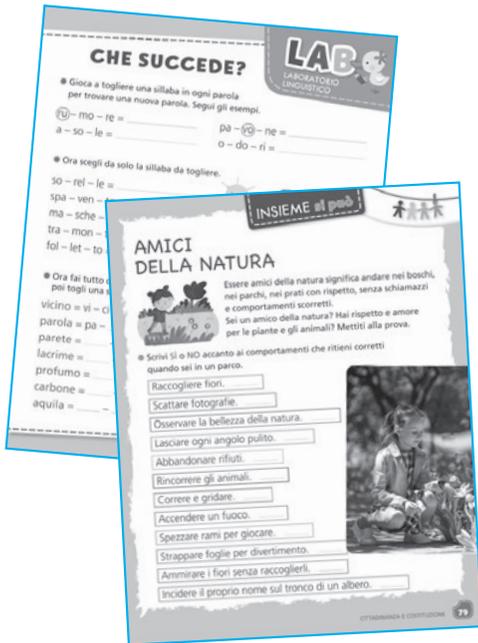
Dopo la prima sezione intitolata **"Per cominciare"** che ha ancora un certo legame con la storia dei paperi, si susseguono **"lo, paure, sogni, desideri..."**, **"lo, a scuola, a casa"**, **"lo, gli animali, la natura"**, **"lo e le emozioni"**.



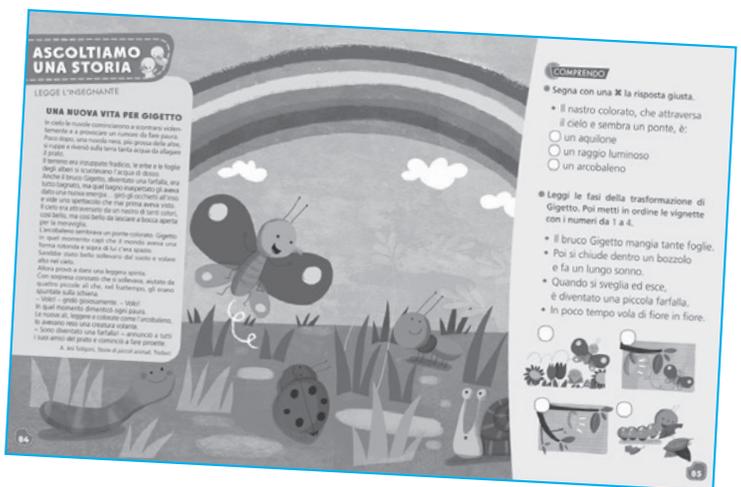
Nel volume sono inoltre presenti pagine relative:

- alle **stagioni**: che offrono immagini, testi e una doppia pagina di arte e immagine in cui l'alunno è invitato a disegnare la "stagione" e a una prima lettura di un quadro d'autore;

- alle **festività**: “**Feste insieme**” che, con il susseguirsi delle stagioni, scandiscono il divenire del tempo nella dinamica della quotidianità e propongono racconti o filastrocche e attività di laboratorio “saper fare”.



Nelle Letture di classe prima si propongono **laboratori linguistici** con divertenti giochi di parole, pagine di “**Ascoltiamo una storia**” in cui l’alunno è chiamato a esercitare la capacità di ascolto e di comprensione e pagine o box in cui emergono spunti di riflessione per promuovere atteggiamenti e comportamenti responsabili nell’ambito di una **convivenza attiva**.



Infine una diversificata gamma di **proposte operative** stimola curiosità, comprensione, arricchimento lessicale e promuove una prima produzione orale o scritta. L’ultima sezione è dedicata a un piacevole approccio alla **grammatica**.

- In **Guida** l’insegnante trova altro materiale per ampliare e supportare il lavoro di classe:
- **schede sull’ascolto**, per allenare il bambino a prestare attenzione alla parola detta o letta per cogliere informazioni, consegne e la successione cronologica di un racconto;
 - **schede sul leggere e comprendere**, per guidare il bambino in un percorso molto graduale di comprensione attiva considerata in tutti i suoi aspetti;
 - **schede sul leggere e scrivere**, per guidare ogni alunno alla capacità di una produzione chiara, logica e completa.



PERCORSO DI ASCOLTO

Ascoltare è un'abilità che richiede un'intensa attività intellettuale in quanto implica sia la comprensione di un "contenuto" non più percorribile perché non si può rileggere, sia la capacità di promuovere l'interazione fra ciò che già si sa, "il noto", con il "nuovo" che si ascolta. L'abilità di ascolto, inoltre, è trasversale a tutte le discipline e riguarda la capacità di comprendere il senso di molteplici comunicazioni, quindi di interagire con efficacia e adeguatezza.

Per il piccolo alunno è difficile sperimentare questa attività, essendo egli stesso movimento, curiosità, vivacità, e vivendo quotidianamente più esperienze dinamiche che statiche. Ecco la necessità di avviare un **percorso graduale educativo, nell'ottica della didattica inclusiva**, per rendere ogni alunno capace di ascoltare con interesse e attenzione attraverso modalità di coinvolgimento, di attivazione dell'attenzione e avviandolo a formulare elementari anticipazioni e presupposizioni, a scoprire contenuto, mittente e destinatario, scopo...

Le attività proposte, differenziate nei contenuti, hanno lo scopo di promuovere un ascolto sempre più attento e attivo, verificandone la comprensione.

L'insegnante chiede ai bambini di mettere sul banco i colori che devono essere usati e la matita. Poi legge lentamente una sola consegna per volta e aspetta qualche minuto prima di continuare. Si consiglia di leggere le consegne e i testi due volte per permettere all'alunno di cogliere tutte le informazioni.

GIOCHI ALL'APERTO

Scheda di verifica dell'ascolto a pagina 82

Disegna il sole che fa capolino da dietro una nuvoletta e un aquilone impigliato sull'albero. /// Colora di rosso i fiori del prato. /// Disegna una palla ferma a terra, a destra della bambina. /// Colora con l'azzurro i fiori vicino al cespuglio e la maglietta del bimbo che lascia cadere la palla.

PINGUINI DISTRATTI

Scheda di verifica dell'ascolto a pagina 83

Aiuta i pinguini a ritrovare il loro uovo. Partendo dalla forma disegnata sul pancino di ciascun pinguino, colora tutti i quadrati con il verde; /// tutti i triangoli di giallo, /// tutti i tondi di rosso./// Ora partendo da ogni pinguino segna con la matita i percorsi colorati. Poi leggi le domande e cerchi la risposta corretta.

CHE BEL CASTELLO!

Scheda di verifica dell'ascolto a pagina 84

Disegna un'ochetta con tre paperi dentro il fossato con acqua che circonda il castello. /// Disegna, a sinistra del castello, un albero sul quale c'è un nido. /// Colora di azzurro la torre più alta e di giallo la più bassa. /// Colora di arancione le bandiere sulle torri. /// Disegna tre uccellini sotto le nuvole. Disegna il sole sopra le nuvole.

FRUTTA E VERDURA

Scheda di verifica dell'ascolto a pagina 85

Colora di rosso i frutti e gli ortaggi preferiti da Leo. Sono le fragole, le ciliegie, l'uva, le melanzane e i pomodori. ///

Colora di verde i frutti e gli ortaggi preferiti da Lia. Sono pere, mele, cocomero, banana, zucchini e insalata. ///

Di questi frutti e ortaggi, tu quali mangi volentieri? Cerchiali di giallo.

ATTENTO ALLE CARATTERISTICHE!

Scheda di verifica dell'ascolto a pagina 86

L'ombrello di Roberta non è chiuso, non è a fiori e ha il manico girato a sinistra.

Brina, il coniglietto di Pietro, ha un orecchio che non sta più dritto, un collarino con il numero di telefono del suo padroncino, il codino tutto bianco mentre il pelo è grigio ma sul dorso ha una macchia bianca.

Baffino, il gattino di Alice, ha coda dritta, non ha il nastrino al collo e ha due macchie nere, una sulla coda, l'altra sul dorso.

INDOVINA, INDOVINELLO

Scheda di verifica dell'ascolto a pagina 87

1 In mancanza di topini,
mangio anche i croccantini.
Sono il ...

2 Sono la casa dell'uccellino,
sto fra i rami, sono piccino.
Sono il ...

3 Sono limpida e trasparente.
Se mi stringi, stringi niente.
Sono l'...

4 Sono azzurro, d'acqua salata...
vieni a farci una nuotata!
Sono il ...

5 Soffio soffio a più non posso,
spettino, asciugo, mi senti addosso.
Sono il ...

6 In una notte serena si accendono
a cento a cento in un momento.
Sono le ...

PICCOLE STORIE

Scheda di verifica dell'ascolto a pagina 88

1) Fufi, il gattino, dorme sul suo cuscino, ma improvvisamente si sveglia: ha sentito un rumore. Vede un topolino grigio. Svelto svelto, salta via dal cuscino per afferrare il topolino ma questi è già entrato in piccolo buco.

2) Un bel fiore rosso aveva tanta sete perché non pioveva da parecchi giorni. Le sue foglie indebolite si piegarono verso terra. Il sole era forte, la sete aumentava e il fiore sfinito piegò il suo capo. Una nuvola dal cielo lo vide e, impietosita, lasciò cadere tutta l'acqua che portava con sé. Il fiore finalmente alzò il capo verso il cielo.

3) Luca gioca in cortile con la palla. Fa un lancio più forte, la palla finisce fra i rami di un albero e lì rimane. Come fare? Arriva la mamma che con la scopa scuote i rami e fa cadere la palla.

I TRE PALLONCINI

Scheda di verifica dell'ascolto a pagina 89

Oggi pomeriggio, al parco, c'è la festa dei frutti autunnali e ci sono molti bambini. All'ingresso ogni bambino riceve un palloncino. A un tratto si vedono tre palloncini volare via: sono scappati dalle mani dei loro padroncini.

Il palloncino con il naso lungo, di colore rosso, sale su su, in alto sopra le nuvole.

Il palloncino con gli occhiali dipinti di blu, di colore azzurro, un po' timido e un po' spaventato, rimane più in basso, sotto le nuvole.

Il palloncino con la testa lunga lunga, di colore giallo, si ferma a giocare con le nuvole, ridendo con loro a crepapelle.

IL TOPO NEL GRANAIO

Scheda di verifica dell'ascolto a pagina 90

Un topo viveva in un granaio. Nel pavimento del granaio c'era un piccolo buco che lasciava passare il grano, chicco a chicco.

Il topo viveva bene, ma voleva vantarsi con gli altri della sua vita facile. Rosicchiò il legno per ingrandire il buco, poi invitò come ospiti altri topi.

- Venite a trovarmi! Vi tratterò bene e ci sarà cibo per tutti.

Quando giunsero gli invitati, il topo si accorse che il buco non c'era più. Il contadino l'aveva tappato.

LA FORMICA E LA COLOMBA

Scheda di verifica dell'ascolto a pagina 91

Un giorno una formica, mentre cammina su un ramo di un albero che si allunga sopra un allegro ruscello, cade nell'acqua. Sta per affogare e si dimena per restare a galla. Una colomba vede la scena e lascia cadere nell'acqua un rametto. La formica vi sale sopra e si salva.

Dopo un po' di tempo, un cacciatore prende di mira la colomba. La formica vede la scena e si affretta a mordere con tutta la sua forza un dito del piede del cacciatore. Il colpo va a vuoto. La colomba è salva e se ne vola lontano.

L'ARCOBALENA

Scheda di verifica dell'ascolto a pagina 92

C'era una volta Iride, una balena molto particolare, anzi un'arcobalena perché aveva sulla schiena sette striatura, una per ogni colore dell'arcobaleno.

Era gentile e generosa, ma la sua voce era sgradevole e qualche volta veniva derisa. Così se ne andò dal branco per conoscere nuovi amici. Nel suo lungo viaggio attraverso i mari, regalò a un pesciolino bianco il suo colore rosso, così nessuno poteva accorgersi quando era in imbarazzo. Regalò l'arancione al sole che tramontava, il giallo a una stella marina triste, il verde a un drago marino molto simpatico, l'azzurro a un delfino. A uno squalo e a una piovra regalò l'indaco e il violetto.

Iride si trovò senza colori, ma era felice ugualmente perché, in cambio della sua generosità, la sua voce era diventata melodiosa.

M. Sardi, *L'arcobalena*, Giunti

NOME

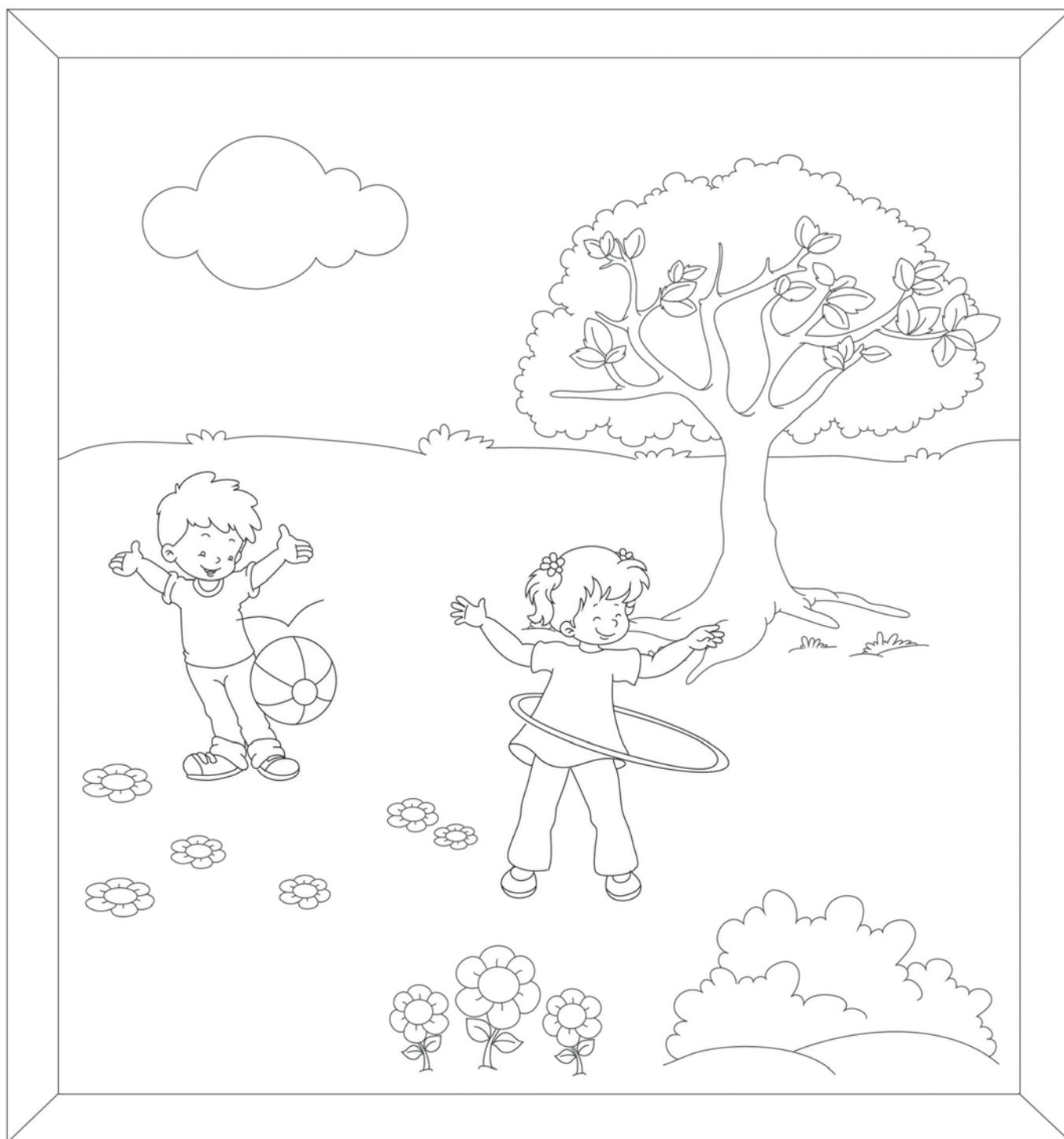
CLASSE DATA

Ascolto
scheda 1



GIOCHI ALL'APERTO

- ASCOLTA ATTENTAMENTE, DISEGNA E COLORA COME TI VIENE INDICATO.



82

Verso le competenze: ascoltare, comprendere ed eseguire le consegne.

NOME

CLASSE DATA



PINGUINI DISTRATTI

● ASCOLTA CON ATTENZIONE, COLORA E SEGNA IL PERCORSO DI CIASCUN PINGUINO.



● CERCHIA LA RISPOSTA CORRETTA.

IL PINGUINO CON IL TROVA L'UOVO A SINISTRA DI

IL PINGUINO CON IL TROVA L'UOVO A DESTRA DI

IL PINGUINO CON IL TROVA L'UOVO A DESTRA DI

Verso le competenze: ascoltare, comprendere ed eseguire le consegne.

NOME

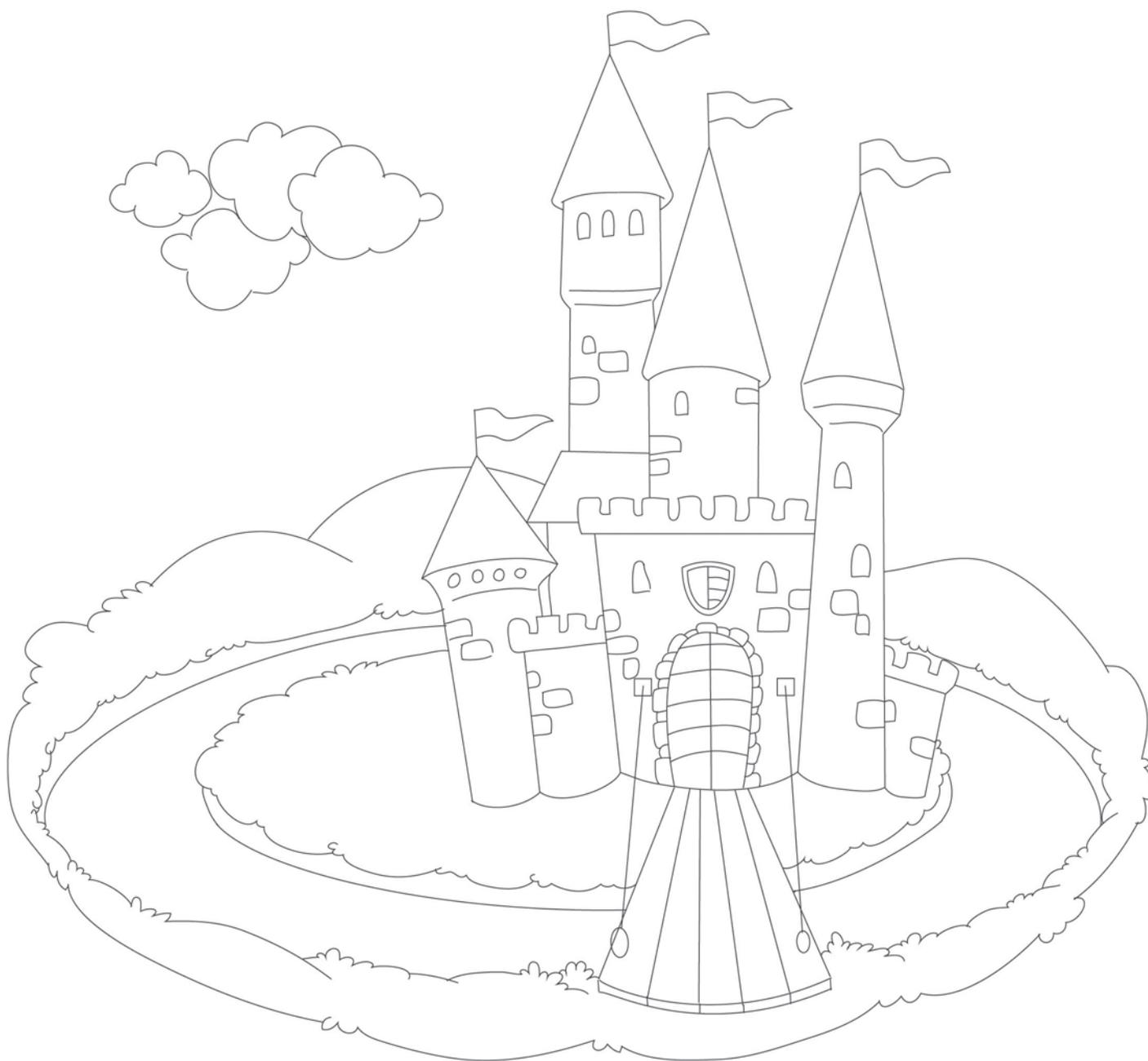
CLASSE DATA

Ascolto
scheda 3



CHE BEL CASTELLO!

- ASCOLTA ATTENTAMENTE, DISEGNA E COLORA
COME TI VIENE INDICATO.



NOME

CLASSE DATA

Ascolto
scheda 4



FRUTTA E VERDURA

- ASCOLTA ATTENTAMENTE E COLORA I FRUTTI E GLI ORTAGGI COME TI VIENE INDICATO.



Verso le competenze: ascoltare e ricordare ciò che è stato nominato.

85

NOME

CLASSE DATA

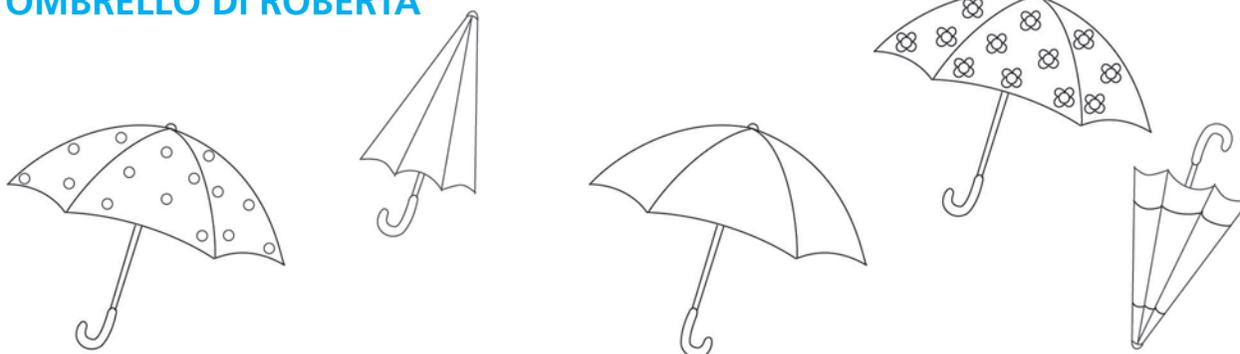
Ascolto
scheda 5



ATTENTO ALLE CARATTERISTICHE!

- STAI ATTENTO ALLE CARATTERISTICHE CHE TI PERMETTONO DI INDIVIDUARE DI CHE COSA SI PARLA, POI CERCHIA IL DISEGNO GIUSTO.

L'OMBRELLO DI ROBERTA



IL CONIGLIETTO BRINA



IL GATTINO BAFFINO



86

Verso le competenze: ascoltare con attenzione delle caratteristiche per individuare di chi e di che cosa si parla.

NOME

CLASSE DATA

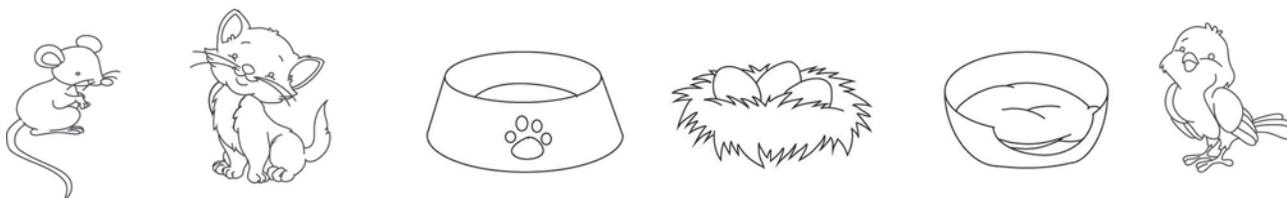
Ascolto
scheda 6



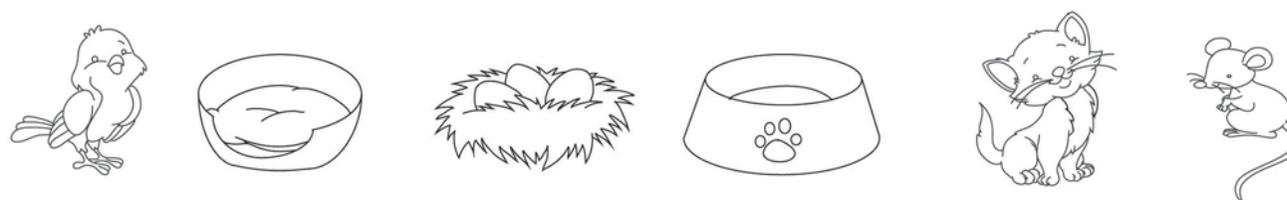
INDOVINA, INDOVINELLO

● CHE COS'È? CERCHIA IL DISEGNO GIUSTO.

1



2



3



4



5



6



Verso le competenze: ascoltare, prestando attenzione alle informazioni date, per fare anticipazioni e deduzioni.

NOME

CLASSE DATA



PICCOLE STORIE

● RIORDINA I DISEGNI COLORANDO UNO, DUE, TRE CERCHIETTI.



NOME

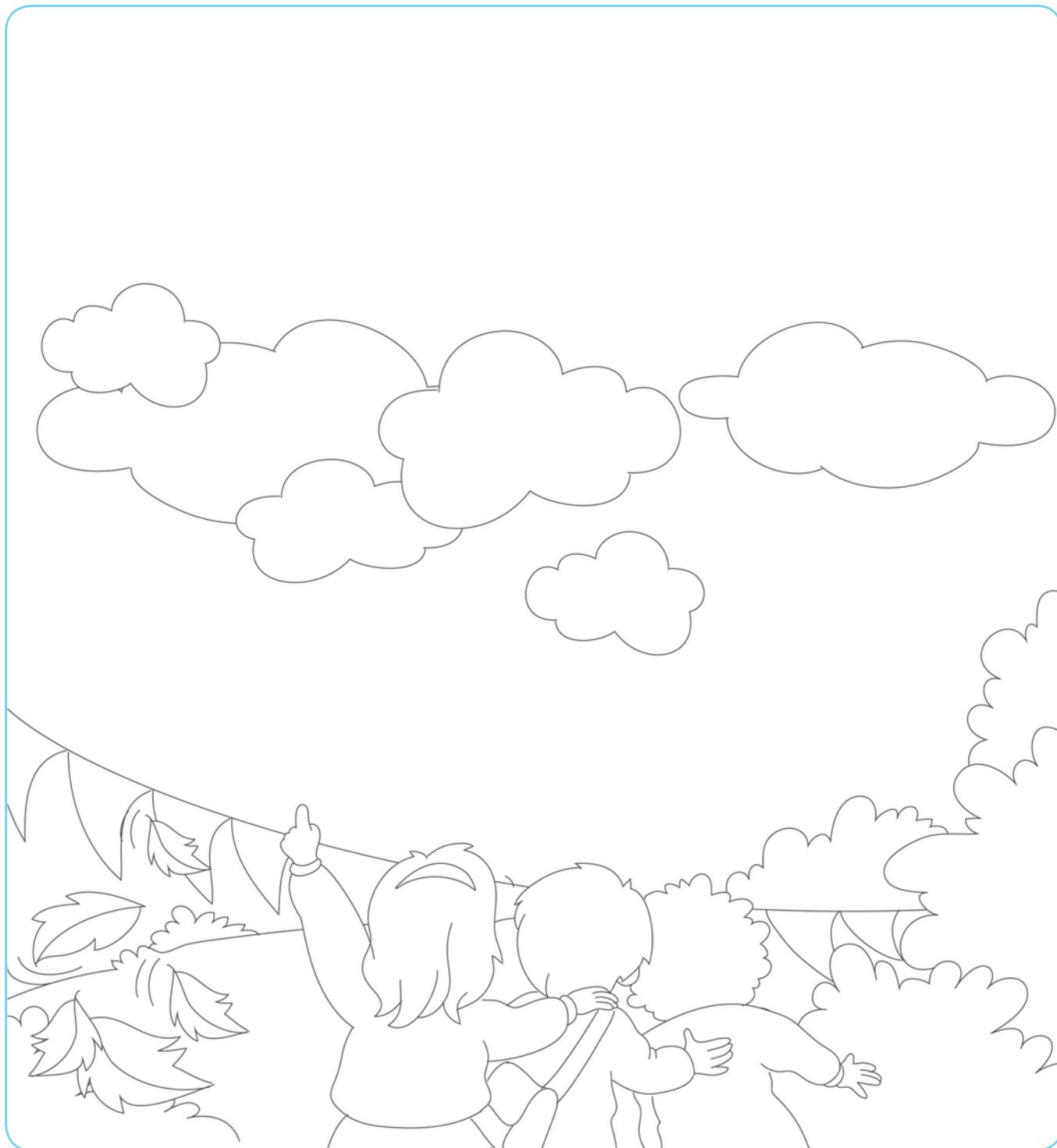
CLASSE DATA

Ascolto
scheda 8



I TRE PALLONCINI

- ASCOLTA, POI DISEGNA E COLORA I TRE PALLONCINI NELLE CORRETTE POSIZIONI E CON LE CARATTERISTICHE INDICATE.



Verso le competenze: ascoltare e comprendere una storia e rappresentare la situazione conclusiva.

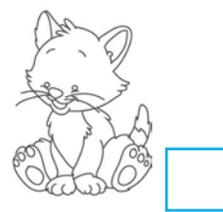
NOME

CLASSE DATA

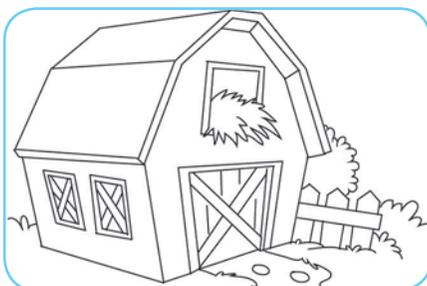
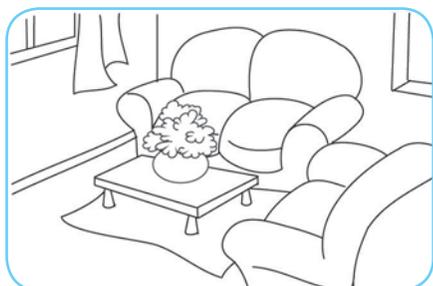


IL TOPO NEL GRANAIO

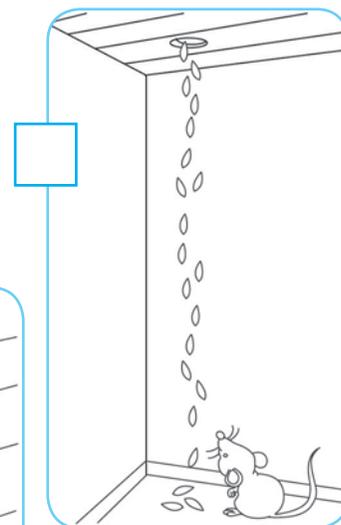
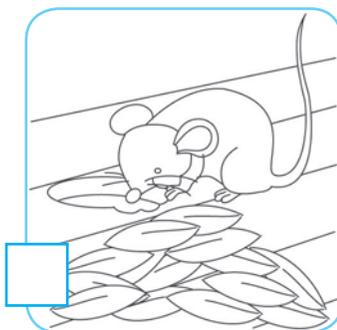
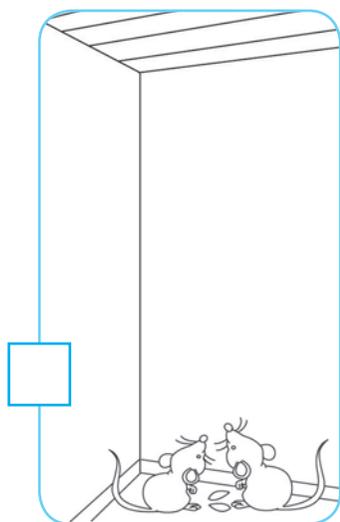
● QUAL È IL PERSONAGGIO PRINCIPALE? INDICALO CON UNA X.



● DOVE AVVIENE IL FATTO?



● RIORDINA LE IMMAGINI DELLA STORIA. NUMERALE DA 1 A 4.



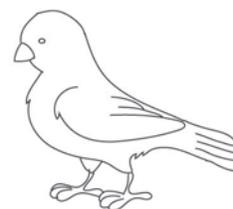
NOME

CLASSE DATA

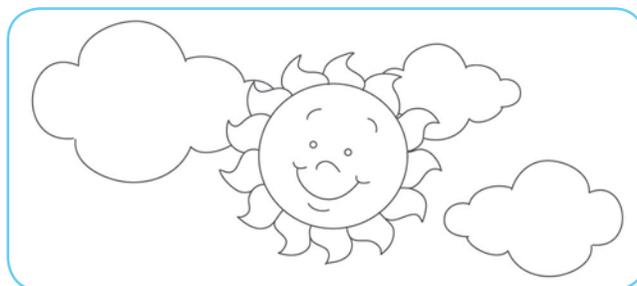


LA FORMICA E LA COLOMBA

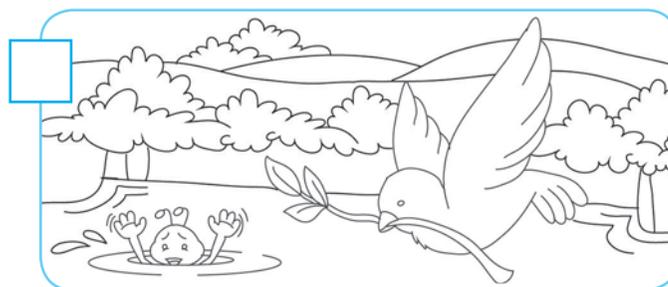
● QUAL È IL PERSONAGGIO PRINCIPALE? INDICALO CON UNA X.



● QUANDO AVVENGONO I FATTI?



● RIORDINA LE IMMAGINI DELLA STORIA. NUMERALE DA 1 A 4.



Verso le competenze: Ascoltare e individuare chi e che cosa; ricostruire la successione temporale dei fatti di una storia.

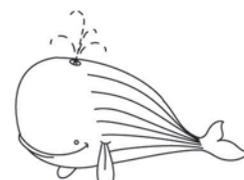
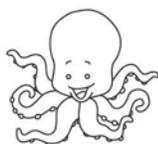
NOME

CLASSE DATA

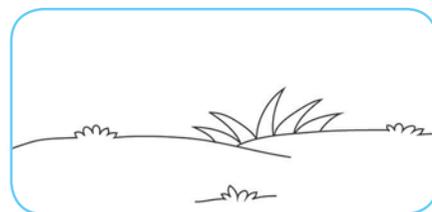
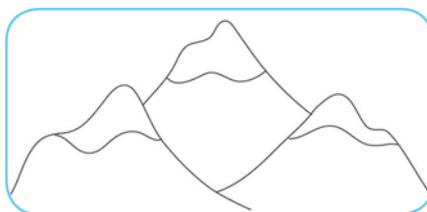
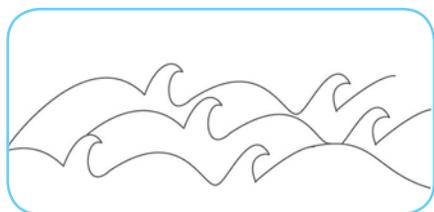


L'ARCOBALENA

● QUAL È IL PERSONAGGIO PRINCIPALE? INDICALO CON UNA X.



● DOVE AVVENGONO I FATTI?



● L'ARCOBALENA SI CHIAMA?

 IRIDE RINA ELIDE

● L'ARCOBALENA REGALA L'ARANCIONE AL SOLE CHE TRAMONTA E DONA GLI ALTRI COLORI AGLI ABITANTI DEL MARE. METTI IN RELAZIONE IL COLORE CON CHI LO RICEVE. OSSERVA L'ESEMPIO.

PESCIOLINO BIANCO
STELLA MARINA
DRAGO MARINO
PIOVRA
DELFINO
SQUALO

AZZURRO
VERDE
ROSSO
INDACO
GIALLO
VIOLETTO



NOME

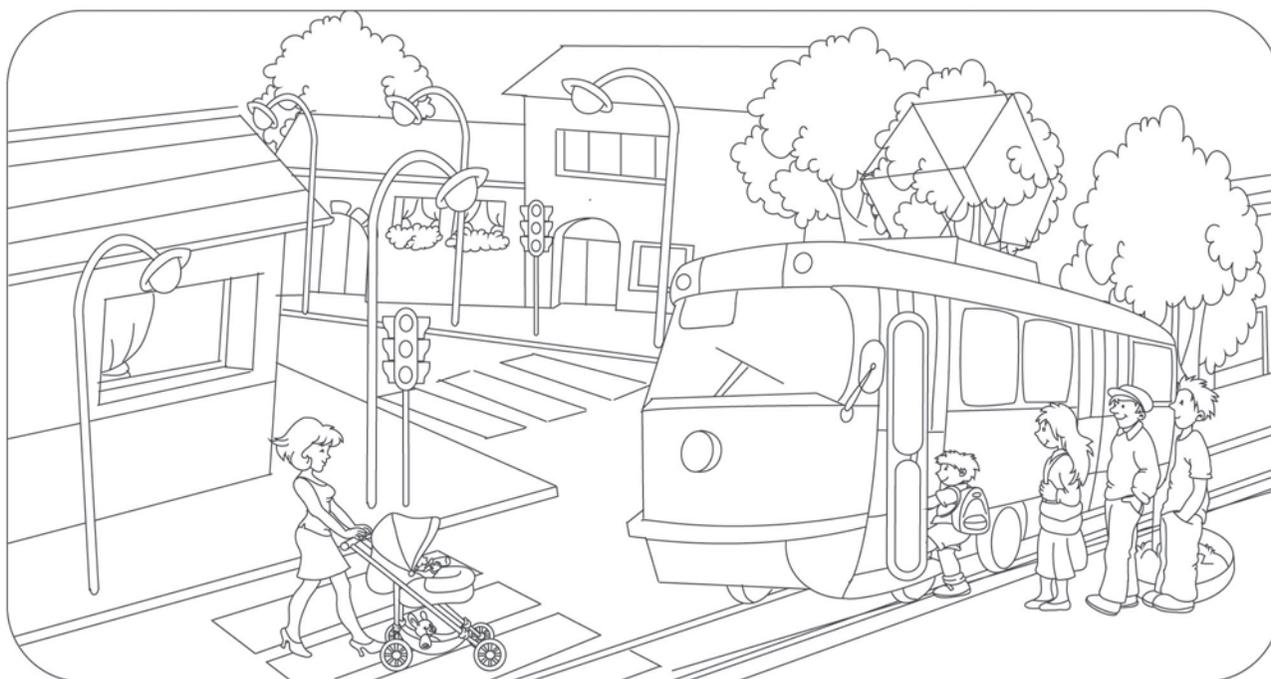
CLASSE DATA

Leggere

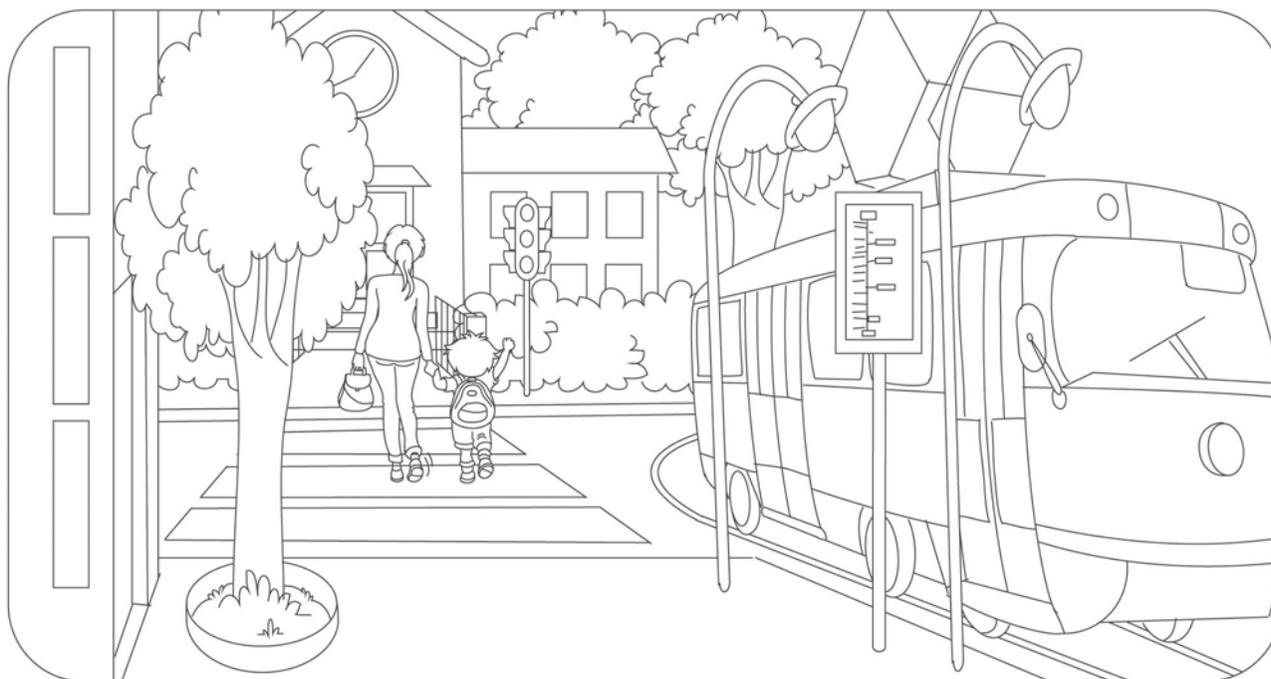


IN CITTÀ

● OSSERVA E RACCONTA QUELLO CHE VEDI.



● OSSERVA: DOVE VA PAOLO? CON CHI? CHE COSA SI DIRANNO SUL CANCELLO I DUE PERSONAGGI?



Verso le competenze: leggere immagini, riconoscere i diversi elementi presenti e interpretare una situazione.

NOME

CLASSE DATA

Leggere



LETTERE E PAROLE

● CERCHIA LE LETTERE UGUALI CON LO STESSO COLORE.

N V A B D N

R D P N B V

Q P R B D A

D A V P Q R

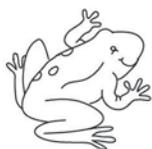
p q d p v r

u b p v d q

v b r u b d

d p v b r b

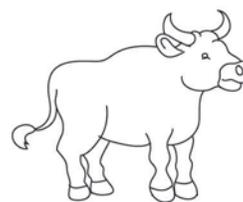
● OSSERVA IL DISEGNO E CERCHIA LA PAROLA GIUSTA.



RAMA
RANA
RAUA



MIDO
NIBO
NIDO



DUE
PUE
BUE



SALE
SOLO
SOLE



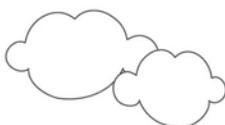
LUUA
LUMA
LUNA



TENDE
DENTE
DENDE



MARE
NORE
MORE



NUDI
NUBI
NUPI



BEBE
DEDE
PEPE

NOME

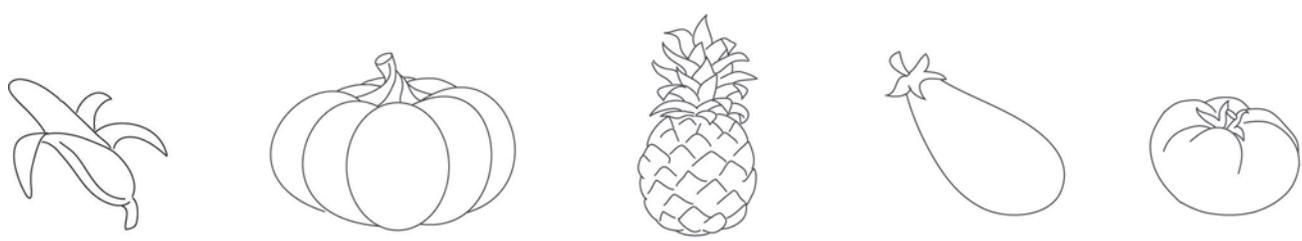
CLASSE DATA

DI PAROLA IN PAROLA

● LEGGI LE COPPIE DI PAROLE ED ELIMINA LA LETTERA IN PIÙ CON UNA X.

	BANCO BIANCO		CANE CARNE		UOMO DUOMO
	MELE MIELE		NOTE NOTTE		APE ARPE

● LEGGI LE PAROLE E COLLEGA ALL'IMMAGINE CORRISPONDENTE.



POMODORO • ANANAS • MELANZANA • BANANA • ZUCCA



IMBUTO • ANCORA • ARCO • ELMO • ORSO

Verso le competenze: riconoscere lettere e leggere parole.

NOME

CLASSE DATA

Leggere

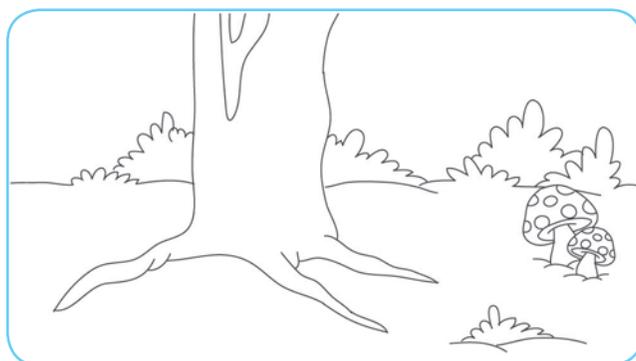


IL DISEGNO ADATTO

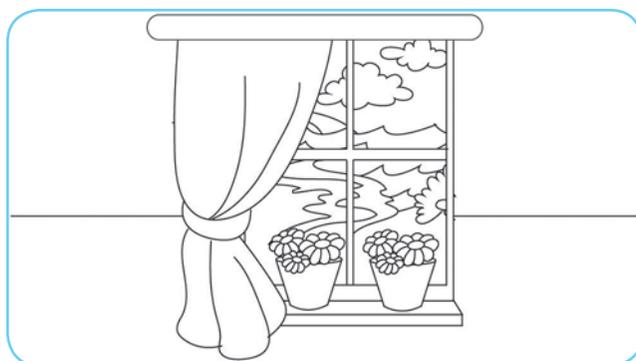
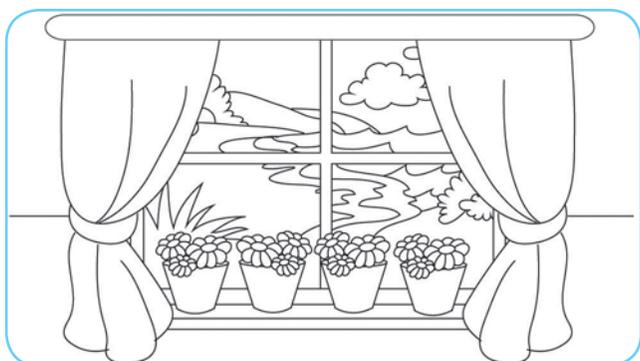
● COLORA IL DISEGNO CHE CORRISPONDE A CIASCUNA FRASE.



UN NIDO È SUL RAMO PIÙ ALTO.



DUE FUNGHI SONO VICINO AL TRONCO.



DALL'AMPIA FINESTRA LUCA VEDE IL MARE.

NOME

CLASSE DATA

Leggere



FRASI E IMMAGINI

● OSSERVA LE IMMAGINI E COLLEGALE ALLA FRASE GIUSTA.



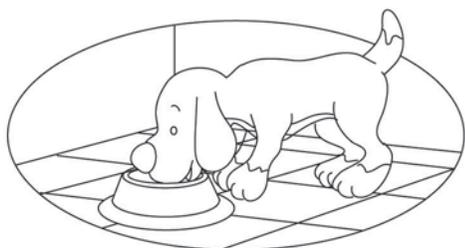
IL CANE RINCORRE
IL GATTO.



IL NONNO LEGGE
IL GIORNALE.



IL CANE BEVE
L'ACQUA.



IL NONNO MANGIA
UNA MELA.



IL CANE RINCORRE
UN BAMBINO.

Verso le competenze: leggere e comprendere brevi frasi e metterle in relazione con l'immagine corretta.

NOME

CLASSE DATA

Leggere



FRASI INCOMPLETE

● PER COMPLETARE, COLLEGA LE FRASI ALL'IMMAGINE GIUSTA.

IN GIARDINO ANNA GIOCA A...



A COLAZIONE BEVO IL LATTE
E MANGIO I...



A MERENDA PAOLO MANGIA UN...



NEL POMERIGGIO PAOLO VA
A CASA DI LIA IN...



ELISA DORME SERENAMENTE
NEL SUO...



IN POLTRONA IL NONNO LEGGE UN...



NOME

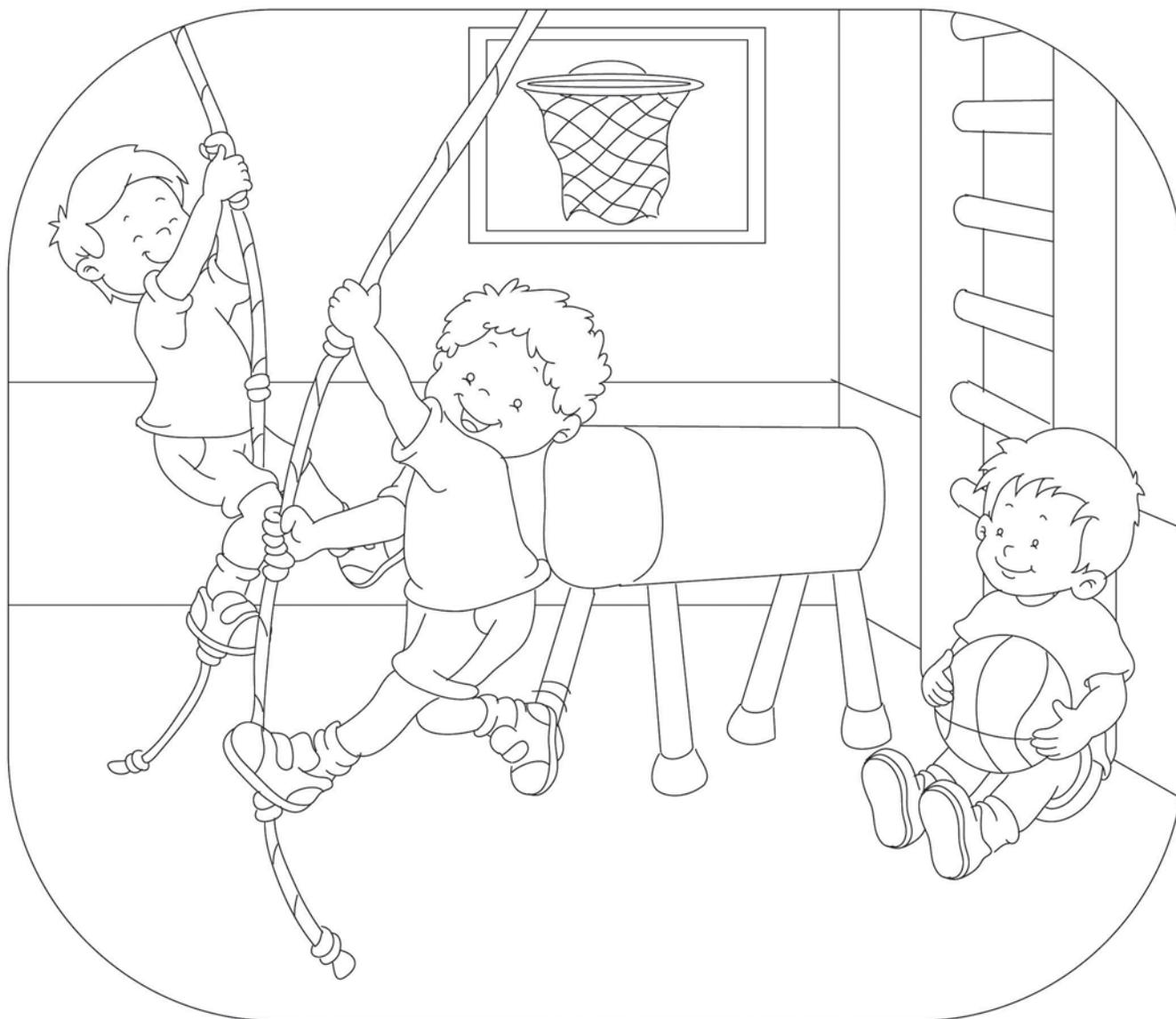
CLASSE DATA

Leggere



LA FRASE GIUSTA

● INDICA CON UNA **x** LA FRASE CHE SPIEGA MEGLIO L'IMMAGINE.



- LUCA È SEDUTO IN PALESTRA INSIEME AI SUOI COMPAGNI.
- LUCA È SEDUTO SUL PAVIMENTO, MENTRE I SUOI COMPAGNI SALGONO SULLA FUNE.
- LUCA E I SUOI COMPAGNI SALGONO SULLA FUNE.

Verso le competenze: leggere, comprendere e scegliere la frase che descrive la situazione rappresentata dall'immagine.

NOME

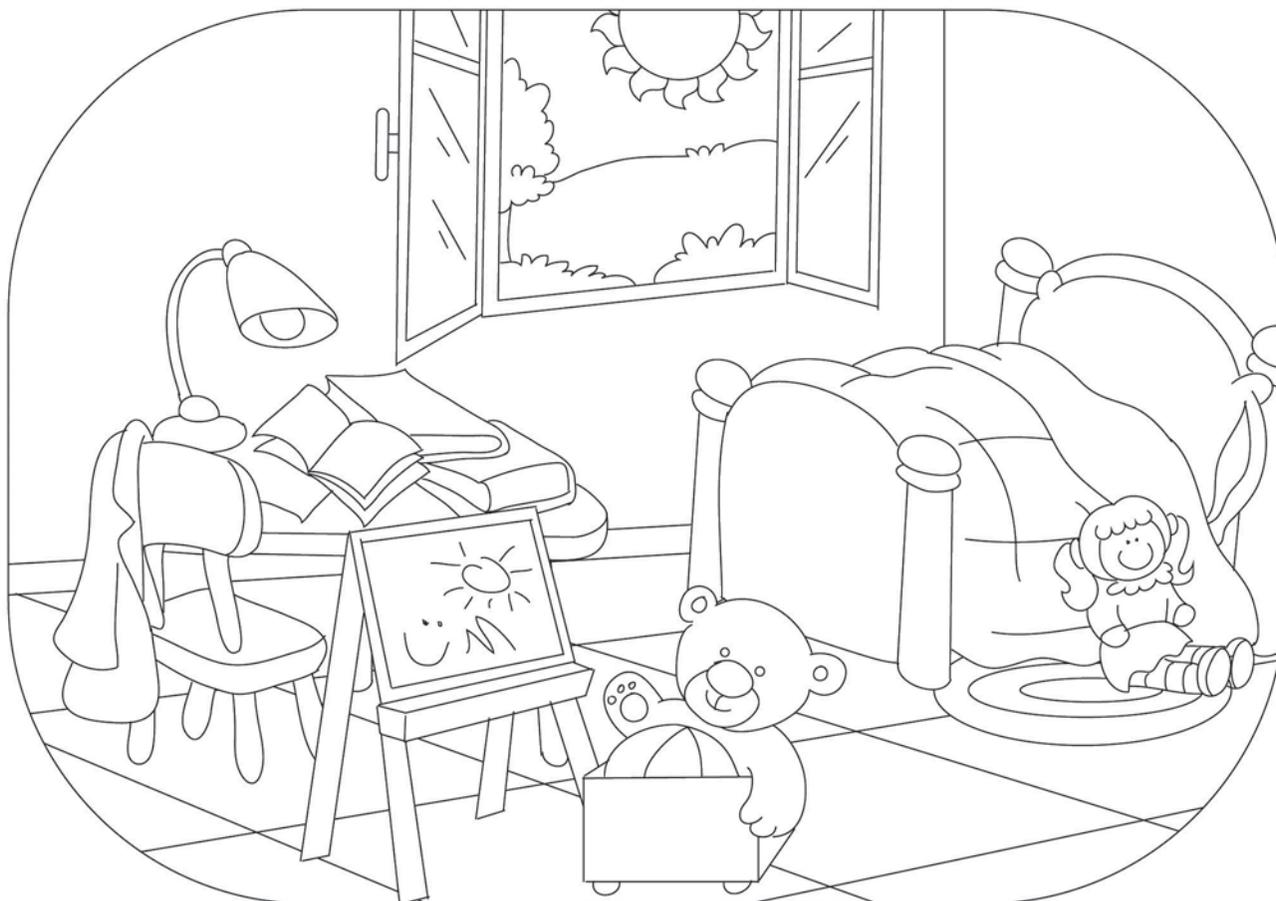
CLASSE DATA

Leggere



LA FRASE PIÙ ADATTA

- SCEGLI LA FRASE PIÙ ADATTA ALLA SITUAZIONE RAPPRESENTATA. INDICALA CON UNA X.



- OGGI È UNA BELLA GIORNATA: IL SOLE È ALTO NEL CIELO MA IO NON POSSO APRIRE LA FINESTRA PERCHÉ HO LA FEBBRE.
- OGGI IL TEMPO È BELLO: USCIRÒ A GIOCARE A PALLA IN CORTILE CON GLI AMICI.
- OGGI IL TEMPO È BELLO: HO APERTO LA FINESTRA PERCHÉ IL SOLE ILLUMINI E RISCALDI TUTTA LA MIA CAMERETTA.



Verso le competenze: leggere, comprendere e scegliere la frase che descrive la situazione rappresentata dall'immagine.

NOME

CLASSE DATA

Leggere



PICCOLE STORIE

● LEGGI LE BREVI STORIE E COLLEGA CON L'IMMAGINE GIUSTA.

In mare va sola una barca a vela.
IN MARE VA SOLA UNA BARCA A VELA.



Veloci volano le rondini in cielo.
VELOCI VOLANO LE RONDINI IN CIELO.



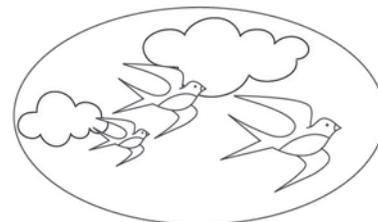
In mare vanno barche a vela.
IN MARE VANNO BARCHE A VELA.



Sara mangia un gelato.
SARA MANGIA UN GELATO.



Veloce vola la rondine al nido.
VELOCE VOLA LA RONDINE AL NIDO.



Sara beve un succo di frutta.
SARA BEVE UN SUCCO DI FRUTTA.



Verso le competenze: leggere e comprendere brevi frasi nei due caratteri stampatello.

NOME

CLASSE DATA

Leggere



LA FRASE INUTILE

● Leggi, osserva il disegno e indica con una ✕ la frase inutile.

- MARTA E SARA GIOCANO CON LE LORO BAMBOLE.
- SONO AI GIARDINI E LUCIA LE OSSERVA DALLA STRADA.
- SARA HA UN FRATELLO.
- SULLA STRADA PASSANO LE AUTOMOBILI.
- MARTA E SARA PRENDONO IN BRACCIO LE BAMBOLE.



Verso le competenze: leggere, comprendere e individuare la frase inutile.

NOME

CLASSE DATA

Leggere



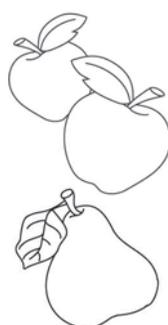
LEGGO PER... FARE

● Leggi e colora le parole con quattro lettere.



FIORE	MORE	OCA	LUNA	STELLE
PANE	FUOCO	MIAO	ERBA	LUME
ISOLE	PARCO	UOMO	BANANA	

● Leggi e colora le parole che indicano cose che si possono mangiare.



MELE	MESE	UOVO	UOMO	MIAO
MIELE	TORTA	PORTA	PARCO	
UVA	PIZZA	POLLO	PALLA	PERA

● Leggi e colora le parole che indicano animali che hanno il corpo ricoperto di pelo.



CORVO	GALLINA	CANE	TOPO	
LUCERTOLA	BRUCO	LEONE	ZEBRA	OCA
RANA	CONIGLIO	POLLO	GATTO	

Verso le competenze: leggere, comprendere e individuare parole.

NOME

CLASSE DATA

Leggere



LEGGO PER... RISPONDERE

● Individua e cerchia la parola ORSO.

FOTORSOPIOORSOPANEORSOORSOLUNAORSOMUSOORSO

● Quante volte hai trovato la parola orso?
Rispondi mettendo una X.

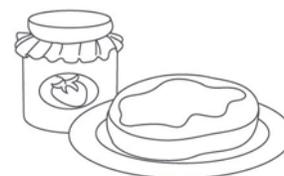
- TRE VOLTE
- QUATTRO VOLTE
- SEI VOLTE



● Che cosa compra la mamma dal fruttivendolo?
Per rispondere cancella con una riga le parole.

PANE • MARMELLATA

Osserva l'esempio.



~~MARMELLATA~~UVA~~PANE~~LIMONI~~PANE~~CAROTE~~MARMELLATA~~
PANE~~PISELLI~~PANE~~MELE~~MARMELLATA~~PERE~~MARMELLATA

Rispondi mettendo una X.

- | | | |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| <input type="checkbox"/> UVA | <input type="checkbox"/> UVA | <input type="checkbox"/> UVA |
| CAROTE | LIMONI | LIMONI |
| LIMONI | CAROTE | CAROTE |
| PISELLI | PISELLI | PISELLI |
| PERE | PERE | MELE |
| MELE | BANANE | PERE |



NOME

CLASSE DATA

Leggere



NEL RUSCELLO

- Leggi il testo. Poi individua e cerchia gli errori commessi nel disegnare la vignetta.

Nell'acqua del ruscello nuotano due paperi mentre su un sasso riposa un ranocchietto. Nel prato vicino alla riva volano sui fiori alcune api. Lia e Luca giocano. Luca corre tenendo il filo di un aquilone, seguito da Lia che grida felice. Il cielo è azzurro, senza una nuvola.



Verso le competenze: leggere, comprendere e individuare le differenze di contenuto nella rappresentazione grafica.

105

NOME

CLASSE DATA



IL COMPLEANNO DI EMMA

● Leggi il testo poi indica con una **x** la risposta corretta.

Emma compie sette anni. Per festeggiare, la mamma prepara una bellissima torta. Il giorno del compleanno, Emma riceve due pacchi: uno grande che contiene un paio di pattini e l'altro molto più piccolo con dentro un grazioso orologio.



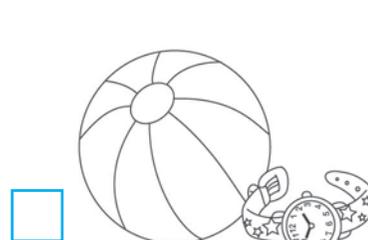
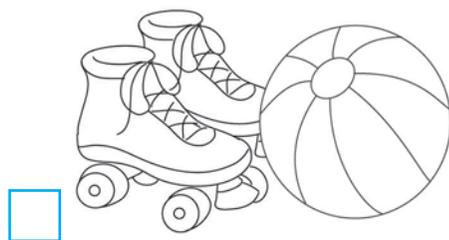
● Qual è la torta di Emma?



● Quali sono i pacchi ricevuti da Emma?



● Quali regali trova Emma?



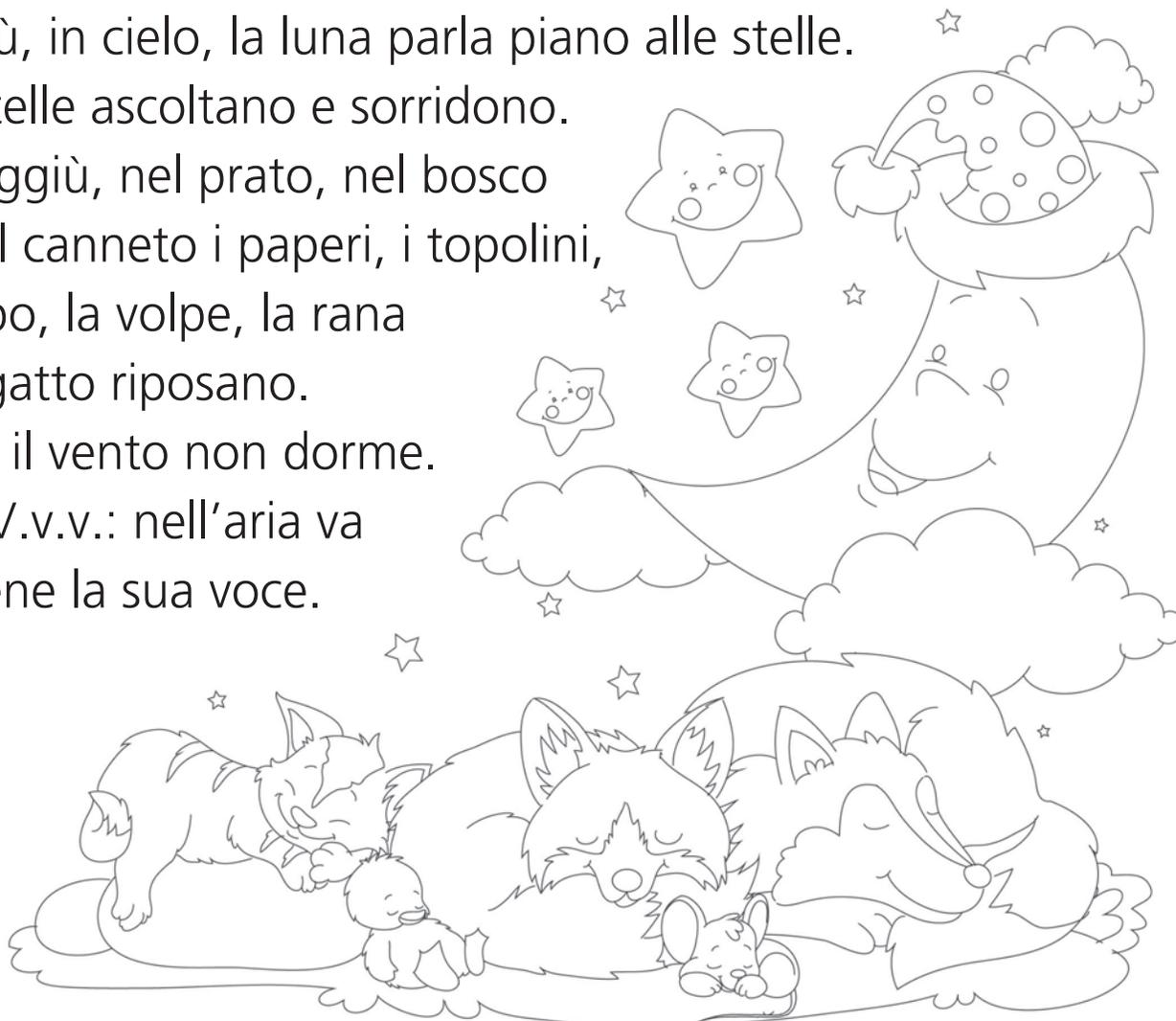
NOME

CLASSE DATA

È NOTTE

● Leggi il testo. Poi indica con una **X** la risposta corretta.

Lassù, in cielo, la luna parla piano alle stelle.
Le stelle ascoltano e sorridono.
Quaggiù, nel prato, nel bosco
e nel canneto i paperi, i topolini,
il lupo, la volpe, la rana
e il gatto riposano.
Solo il vento non dorme.
V.v.V.v.v.v.: nell'aria va
e viene la sua voce.



● Chi parla alle stelle?



● Sottolinea nel testo il nome degli animali che dormono.

Verso le competenze: leggere e comprendere.

NOME

CLASSE DATA

Leggere



NEBBIOLINA

● Leggi il testo con attenzione.

D'autunno e d'inverno in alcuni giorni Nebbiolina corre per le strade e si diverte un mondo a far sparire le cose.

– Dov'è il semaforo? Non lo vedo! – urla furioso Ugo il taxista.

– Dove sta l'edicola di Paolo? – si domanda nonno Pietro che è uscito per comprare il giornale.

– Dov'è la scuola? Vedo solo un mare grigio! – si dice la maestra.

Ma ecco che appare il sole e Nebbiolina non c'è più.

È scappata veloce e non si sa dove si sia nascosta.

● Indica con una **X** la risposta corretta.

Chi è Nebbiolina?

- Una bambina
- La maestra
- La mamma
- La nebbia

Chi è Ugo?

- Il fornaio
- Un bambino
- Il taxista
- Il giornalista

In quali mesi appare?

- Primavera
- Estate
- Autunno
- Inverno

Che cosa cerca nonno Pietro?

- Il semaforo
- Il campanile
- L'edicola
- La scuola



Verso le competenze: leggere e comprendere.

NOME

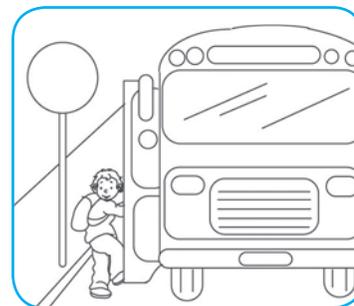
CLASSE DATA

Leggere



CI VUOLE ORDINE!

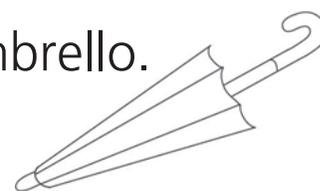
- Osserva le immagini e scrivi i numeri 1, 2, 3 per mettere le frasi in ordine di tempo: prima, dopo, poi.



- Paolo sta per salire sullo scuolabus.
- Paolo cammina su marciapiede.
- Paolo con lo zaino sulle spalle esce di casa per andare a prendere lo scuolabus.

- Leggi, rifletti e metti in ordine le frasi con i numeri 1, 2, 3.

- Allora le persone che escono prendono l'ombrello.
- Comincia a piovere.
- Grossi nuvoloni si avvicinano.
- Nascono i paperi.
- Mamma oca cova le uova.
- I piccoli seguono la mamma.
- Laura va in bicicletta sulla pista ciclabile.
- Si distrae e cade a terra.
- Si gira a salutare un compagno di scuola.



Verso le competenze: leggere e comprendere la successione temporale.

NOME

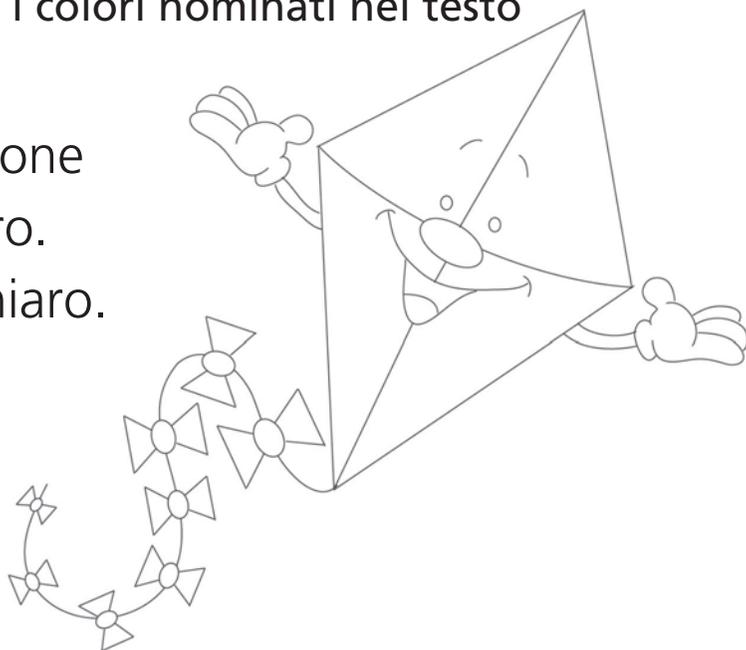
CLASSE DATA



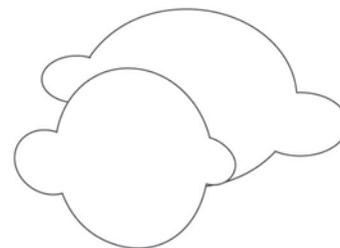
QUINTO L'AQUILONE

- Leggi, poi colora l'aquilone con i colori nominati nel testo e completa.

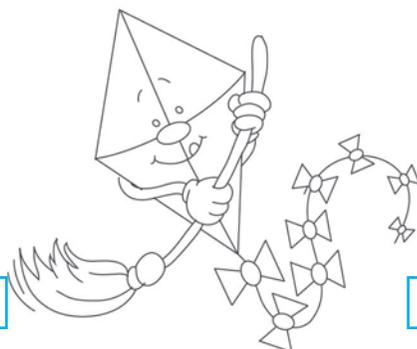
Il Quinto è un bellissimo aquilone di colore rosso, giallo e azzurro. Vive sopra una nuvola rosa chiaro. Ogni mattina fa le pulizie: spazza e spolvera. Poi lava i suoi vestiti e li stende al sole.



- Dove vive aquilone? Indicalo con X.



- Che cosa fa prima, dopo e poi? Scrivi i numeri 1, 2, 3 per mettere in ordine.



NOME

CLASSE DATA

Leggere



LA MAGICA MAIA

● Leggi e collega ogni rettangolo con il testo alla vignetta che lo rappresenta.

Nel prato ci sono molti fiori.
L'ape Maia si posa su un fiore succhia il nettare.

1

Maia vola verso l'alveare dove ci sono le sue sorelle e comincia una strana danza.

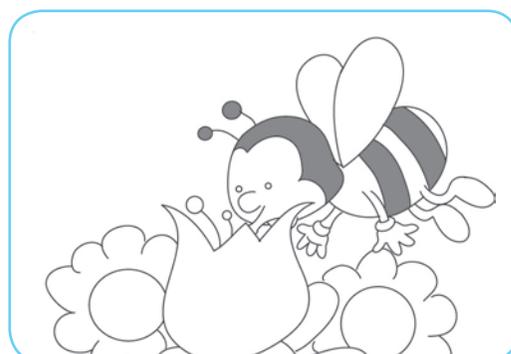
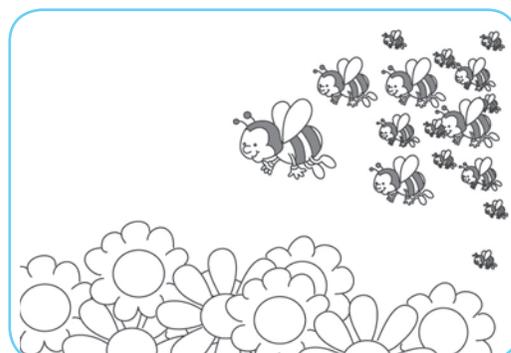
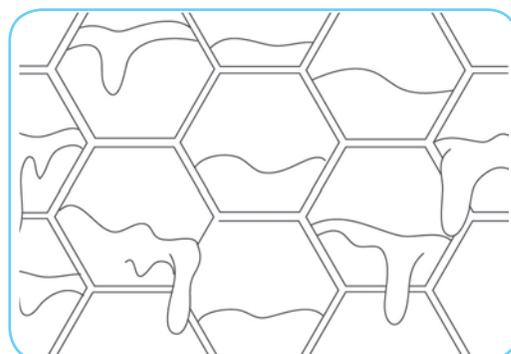
2

Poco dopo uno sciame di api vola con Maia verso i fiori.

3

Torneranno all'alveare per fare il miele con il quale si nutriranno d'inverno.

4



Verso le competenze: leggere, comprendere e mettere in ordine di successione le rappresentazioni grafiche.

NOME

CLASSE DATA

Leggere



UN GATTINO

- Leggi il brano. Scrivi i numeri 1, 2 e 3 per mettere in ordine le frasi che raccontano la storia dei fatti narrata.

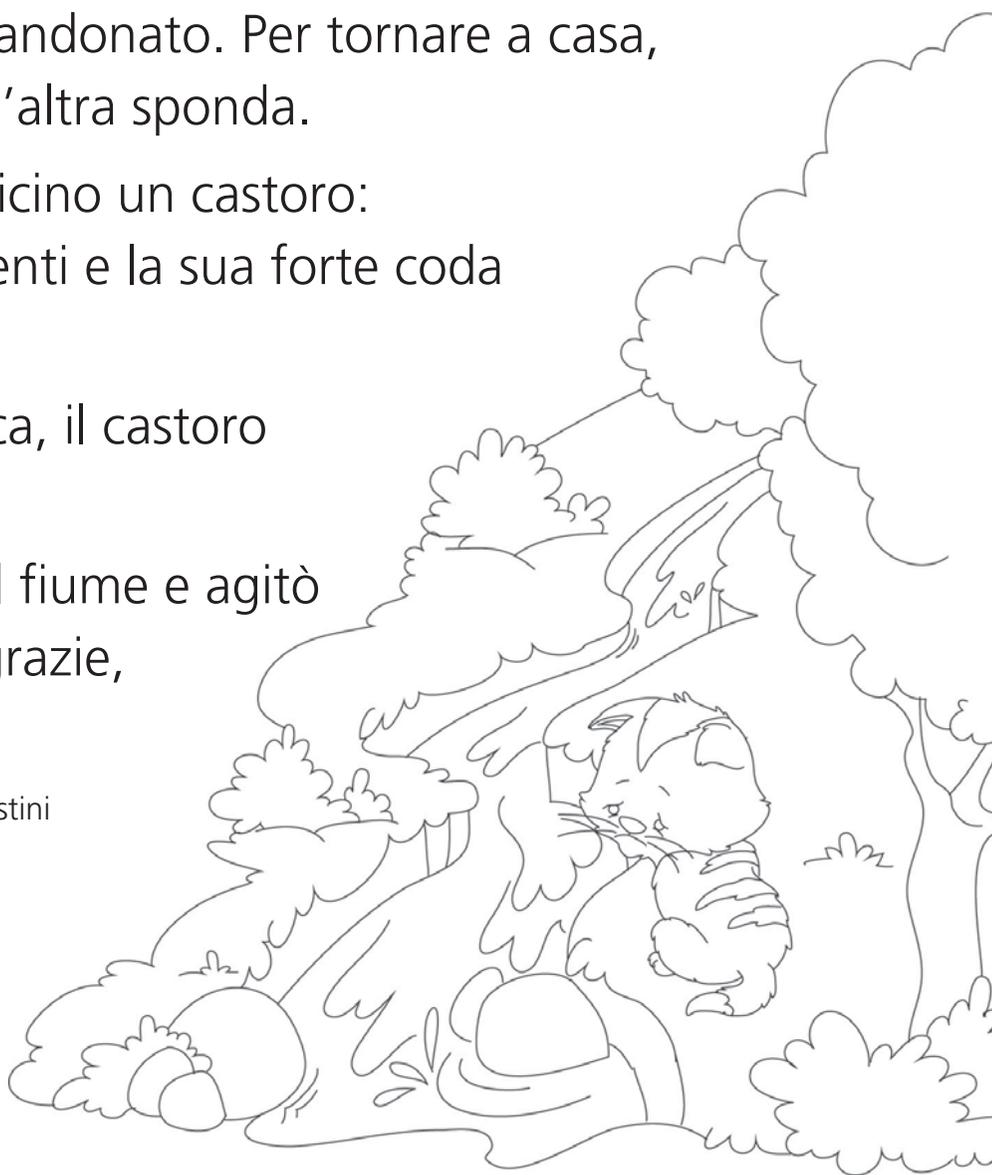
Un povero gattino piangeva sulla riva del fiume perché era stato abbandonato. Per tornare a casa, doveva raggiungere l'altra sponda.

A un tratto passò lì vicino un castoro: con i suoi denti taglienti e la sua forte coda abbatté un albero.

In men che non si dica, il castoro creò un bel ponte!

Il gattino attraversò il fiume e agitò la zampina per dire grazie, poi corse verso casa.

R. C. Paciotti, *Mini letture*, De Agostini



- Il gattino attraversò il fiume e ringraziò il castoro.
- Un gattino piangeva perché doveva attraversare il fiume.
- Un castoro per aiutarlo costruì un ponte.



Verso le competenze: Leggere, comprendere e riordinare i fatti in ordine cronologico.

NOME

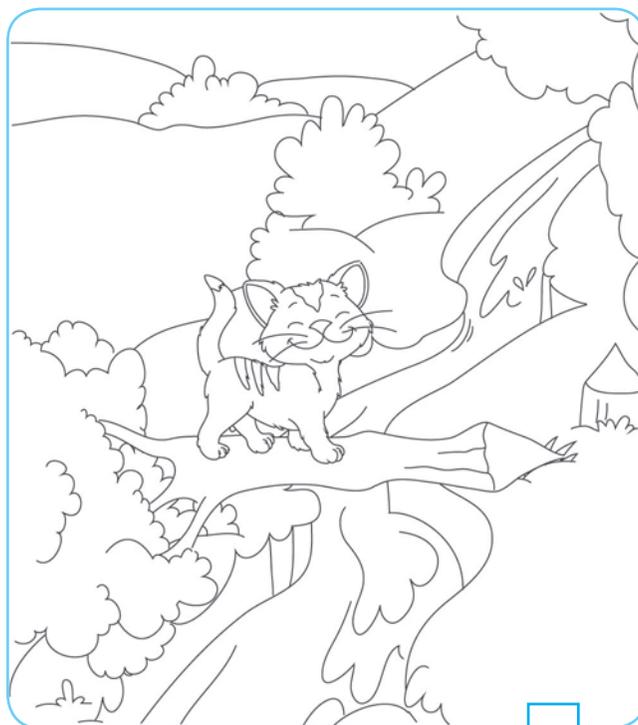
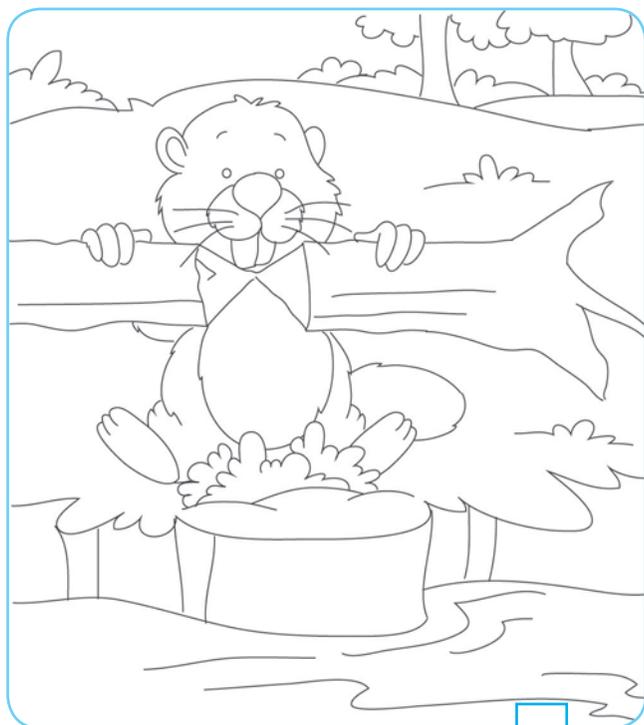
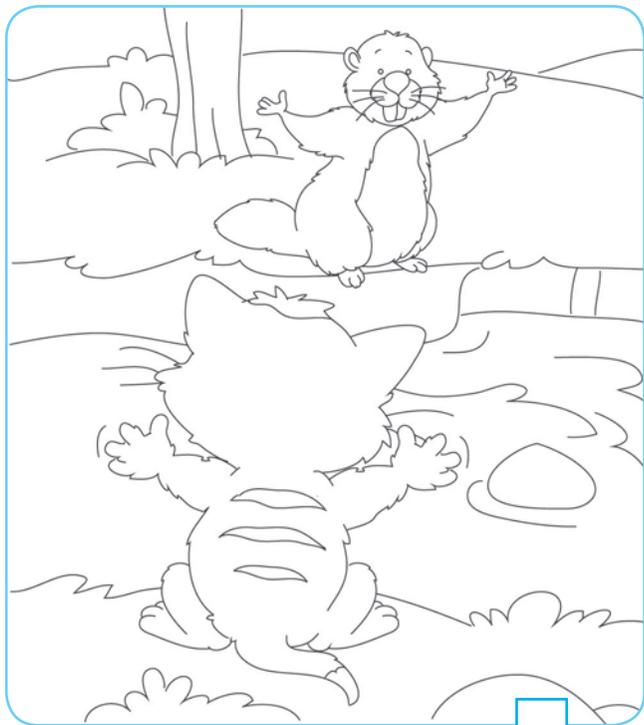
CLASSE DATA

Leggere



UN GATTINO

● Metti le scenette in ordine di tempo. Numerale da 1 a 4.



Verso le competenze: Leggere, comprendere e riordinare i fatti in ordine cronologico.

NOME

CLASSE DATA

Leggere



CHE CONFUSIONE!

- Numera le frasi per metterle in ordine di tempo: prima, dopo, poi, infine e scoprirai il breve racconto.

- 1 Due pulcini passeggiavano nel prato in cerca di cibo.
- Nel frattempo un merlo atterrò e si mangiò il vermicciattolo.
- A un tratto videro un bel verme grassottello.
- 5 I due pulcini rimasero senza cibo e guardarono il merlo che volava verso un grande albero.
- Subito si misero a urlare: "È mio!" - "No è mio!"
Tira e molla, continuarono un bel po'.

- Colora nel disegno gli elementi nominati nel racconto.



NOME

CLASSE DATA

Leggere



IL ROBOT ROBIX

● Leggi, poi completa.

Roberto per il suo compleanno ha ricevuto in regalo un robot che si accende. Che meraviglia!

Lo ha chiamato Robix.

Si accendono i grandi occhi verdi come l'erba di primavera, il casco rosso, le mani grigie come l'acciaio e le scarpe blu.

Si muove lentamente, a scatti e pronuncia un "ciao"

con una voce strana, che a Roberto piace. Dice:

- È una voce metallica, da robot.

● I colori nominati nel racconto sono:

bianco

nero

rosso

verde

grigio

blu

marrone

giallo

● Gli occhi del robot sono:

piccoli

grandi

azzurri

verdi

● Roberto ha chiamato il robot:

Robit

Rubix

Robix

● La voce del robot è:

a scatti

acuta

metallica

lenta

Verso le competenze: leggere e comprendere un testo descrittivo.

NOME

CLASSE DATA

Leggere



L'ALBERO VANITOSO

● Leggi il testo.

C'era una volta un albero molto giovane e felice. Infatti era primavera e ogni giorno gli spuntava una nuova fogliolina.

L'albero voleva che nessuno si avvicinasse perché temeva di rovinarsi le foglie.

In estate le sue foglie erano davvero splendide.

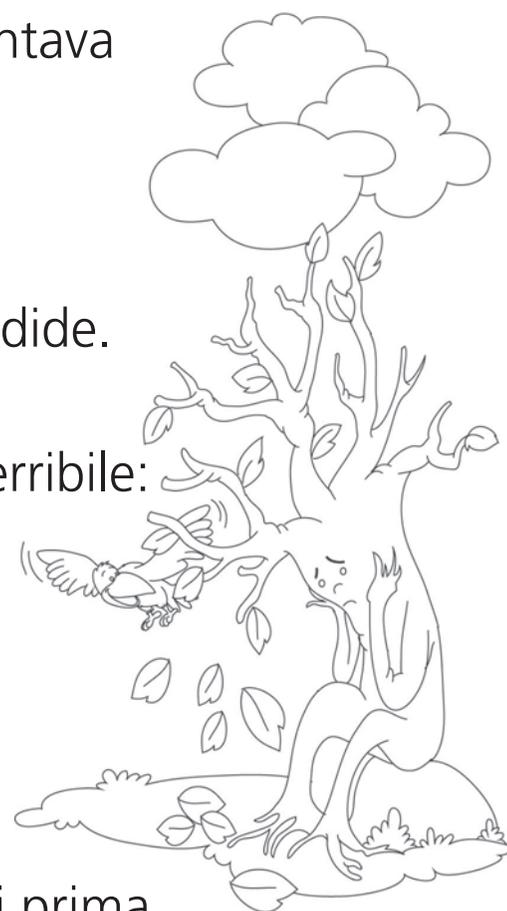
Poi arrivò l'autunno con i suoi nuvoloni

e il piccolo albero si accorse di una cosa terribile: le foglie erano diventate gialle.

Poi si seccarono e cominciarono a cadere.

L'albero era davvero disperato.

Passò di là una vecchia cornacchia, lo vide così triste e gli spiegò che, a primavera, le sue foglie sarebbero tornate più belle di prima.



N. Costa, *L'albero vanitoso*, Emme Edizioni

● Come era l'albero?

- giovane e triste
- felice e vecchio
- giovane e felice

● Collega gli oggetti al loro contrario.

Giovane

Felice

Bello

Piccolo

Brutto

Grande

Vecchio

Triste



Verso le competenze: leggere, comprendere e arricchire il lessico.

NOME

CLASSE DATA

Leggere



L'ALBERO VANITOSO

● Indica con una **X** la risposta corretta.

● Di chi si parla nella storia?

- Delle foglie
- Dei nuvoloni autunnali
- Del giovane albero

● Quando è triste il giovane albero?

- In primavera In estate
- In autunno In inverno

● Quando è felice il giovane albero?

- In primavera In inverno In autunno

● Che cosa di terribile capitò al giovane albero in autunno?

- Le sue foglie caddero
- Le sue foglie diventarono gialle

● Da chi è consolato l'albero triste?

- Da un albero bambino
- Da un uccellino
- Da una vecchia cornacchia

● Che cosa gli dice per consolarlo?

- Che anche senza foglie è bello
- Che la primavera ritornerà
- Che le sue foglie ricresceranno più fitte



NOME

CLASSE DATA

Leggere e scrivere



LETTERE E PAROLE

● Forma le parole, leggi e collega con i disegni.

P + ASTA = PASTA

B + ORSA =

S + POSA =

R + APE =

R + AMO =

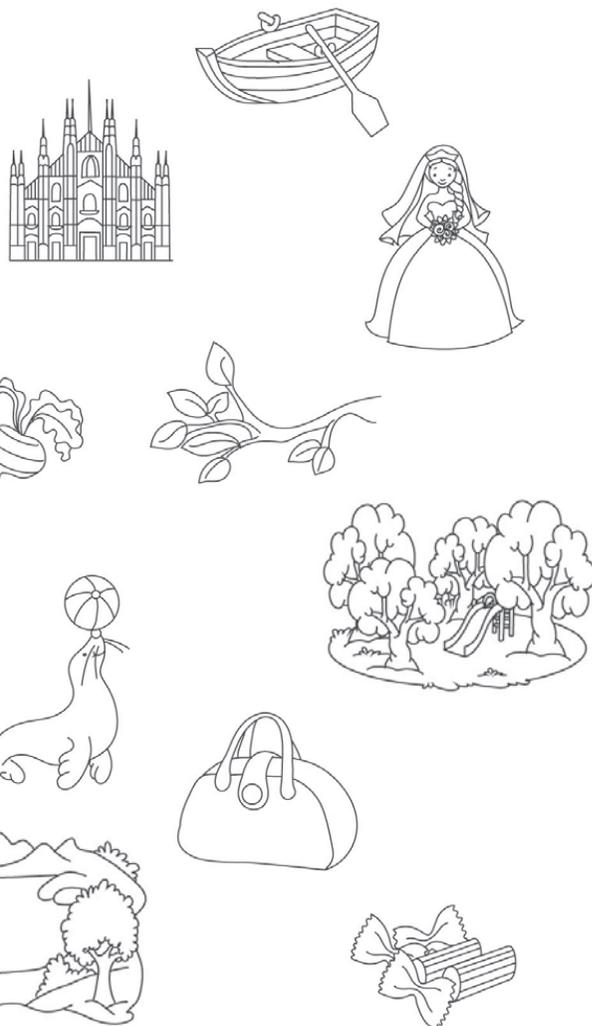
L + AGO =

P + ARCO =

B + ARCA =

F + OCA =

D + UOMO =



● Scrivi le parole che si formano e leggi.

CU +  = CUOCA

 + ARPA =

FI +  =

M +  =

NOME

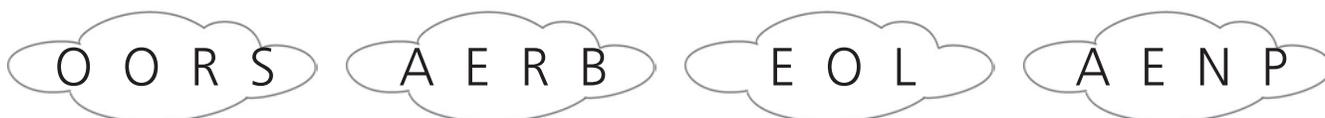
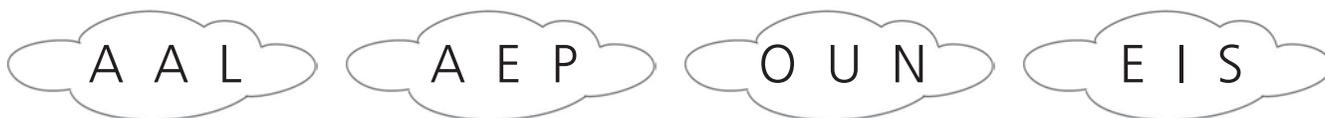
CLASSE DATA

Leggere
e scrivere



LETTERE A SPASSO

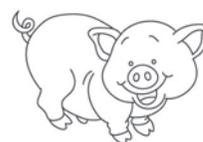
● Usa le lettere date per formare parole e scrivi.



● Con le lettere di ogni nuvoletta scrivi due parole diverse.



● Scrivi la parola che puoi formare con le lettere di ogni riquadro e collegala al disegno.



Verso le competenze: riordinare lettere per scrivere parole.

NOME

CLASSE DATA

Leggere e scrivere



LEGGO E... SCRIVO

- In ogni riquadro, cerca in orizzontale le tre parole nascoste. Poi scrivile.



L	A	R	A	N	A
P	I	F	O	R	N
N	C	A	R	T	A
A	R	U	O	M	O

.....

.....

.....

S	A	L	E	R	I
P	I	F	O	C	A
M	C	R	T	O	P
O	P	I	E	D	I

.....

.....

.....

- Leggi il "serpentone" di lettere e individua tutte le parole che sono nascoste. Attento! Le ultime due lettere di una parola sono le prime lettere della parola che segue. Osserva l'esempio, poi continua da solo.



LUNAVELAMAREMORAMOTOPILANANOVE

LUNA - NAVE - VELA -

.....

.....

NOME

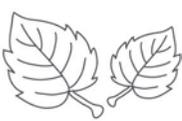
CLASSE DATA

Leggere e scrivere



DAL DISEGNO ALLE PAROLE

● Leggi le frasi e completa.

● GUGLIELMO OSSERVA LE 

DEL TIGLIO: HANNO LA FORMA DI UN 

E LE NERVATURE ASSOMIGLIANO A VENE.

● SULLA 

IL , IL 

E UNA  DI ACQUA.

● LO  SCIVOLA

SUGLI  MA LUNGO LA DISCESA

PERDE 

● Il vento ha unito le parole delle frasi.
Separa una parola dall'altra e scrivi le frasi.

NELCIELOSERENOSIVEDONOTANTESTELLEBRILLARE
.....

PRIMADIDORMIREELIAESONIASILAVANOBENEIDENTI
.....

Verso le competenze: conoscere, leggere e scrivere correttamente parole con i trigrammi.

NOME

CLASSE DATA

Leggere
e scrivere

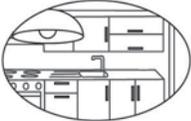


UNA DONNA DISTRATTA

● Leggi e scrivi il nome accanto all'immagine.

UN GIORNO UNA  VOLEVA FARE

IL , CUOCERE LE 

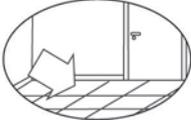
E PULIRE LA  MA PENSAVA AD ALTRO,

COSÌ MISE IL  COL

 SUL 

GETTÒ LE  NELLA

 E VERSÒ IL DETERSIVO

SUL 

POI SI ACCORSE CHE AVEVA SBAGLIATO TUTTO,
ALLORA RICOMINCIÒ DA CAPO.

U. Walfel, *Storie per ridere*, Nuove Edizioni Romane

NOME

CLASSE DATA



DI FRASE IN FRASE

- Osserva l'immagine e scrivi la frase che la "racconta".
Osserva l'esempio.



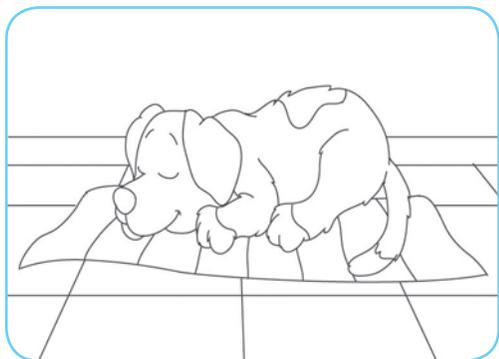
CHI? CHE COSA FA? CHE COSA?

PAOLO SALTA LA CORDA



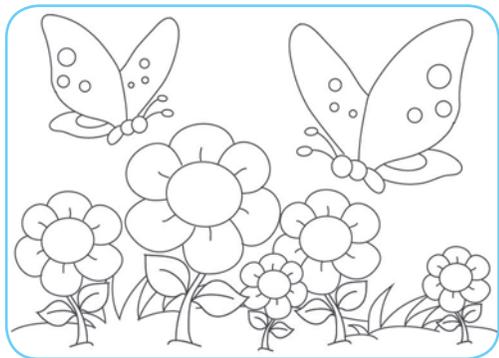
CHI? CHE COSA FA? CHE COSA?

.....



CHI? CHE COSA FA? DOVE?

.....



CHI? CHE COSA FA? DOVE?

.....

Verso le competenze: scrivere frasi logiche e chiare.

NOME

CLASSE DATA



NON TUTTO VA BENE

● Indica con una **X** la frase che ha un significato logico.

Il topo rincorre il gatto. Il gatto rincorre il topo.

Il babbo ha lavato l'auto. L'auto ha lavato il babbo.

● Riordina le parole e scrivi frasi con un significato logico.

LA TORTA PREPARA LA MAMMA DI MELE

.....

D'INSALATA INNAFFIA IL NONNO LE PIANTINE

.....

● In ogni frase c'è qualcosa di sbagliato.

Sottolinea l'errore e scrivi la frase corretta.

È UNA BAMBINA GENTILE E CARINA CHE NON PIACE A TUTTI.

.....

HO COMPRATO UN LIBRO PERCHÉ NON MI PIACE LEGGERE.

.....

NON PIOVE PERCIÒ PRENDO L'OMBRELLO.

.....



Verso le competenze: scrivere frasi logiche e corrette.



NOME

CLASSE DATA

NONNA LISA E LA PIOGGIA

● Scopri le parole che mancano in ogni frase e scrivile sui puntini.



NONNA LISA
VA A FARE LA SPESA.
IMPROVVISAMENTE
SI METTE A



ALLORA NONNA MARIA ENTRA
.....
E COMPRA
.....



ESCE

.....

.....

Verso le competenze: raccontare una successione di eventi con tecniche di facilitazione.

NOME

CLASSE DATA

Leggere
e scrivere



DALL'IMMAGINE ALLA FRASE

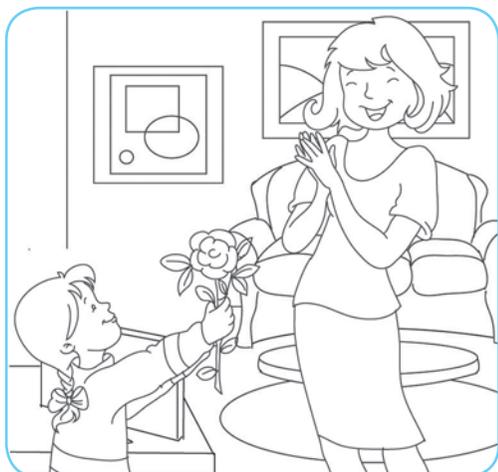
● Osserva i disegni e scrivi una frase per descrivere ogni immagine.



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....

NOME

CLASSE DATA

Leggere
e scrivere



DALL'IMMAGINE AL RACCONTO

● Scopri le parole che mancano in ogni frase e scrivile sui puntini.



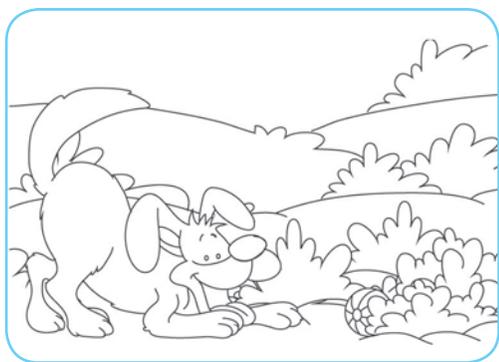
EMMA E GABRIELE GIOCANO

.....
.....



LA PALLA

.....
.....



UN CANE

.....
.....



.....
.....

.....

Verso le competenze: scrivere un breve testo in base a tecniche di facilitazione.

NOME

CLASSE DATA

Leggere
e scrivere



LEGGO E RISPONDO

● Leggi il breve racconto e rispondi alle domande.

La notte era scura,
però non era nera.
Non c'era la luna,
ma nel cielo limpido
splendevano tantissime stelle,
che facevano un po' di luce.
Un uomo camminava veloce
lungo il sentiero.



● Com'era la notte?

LA NOTTE ERA

● Com'era il cielo?

IL

● Che cosa splendeva nel cielo?

NEL CIELO

● Chi camminava lungo il sentiero?

LUNGO



Verso le competenze: leggere, comprendere rielaborare risposte in base a tecniche di facilitazione.

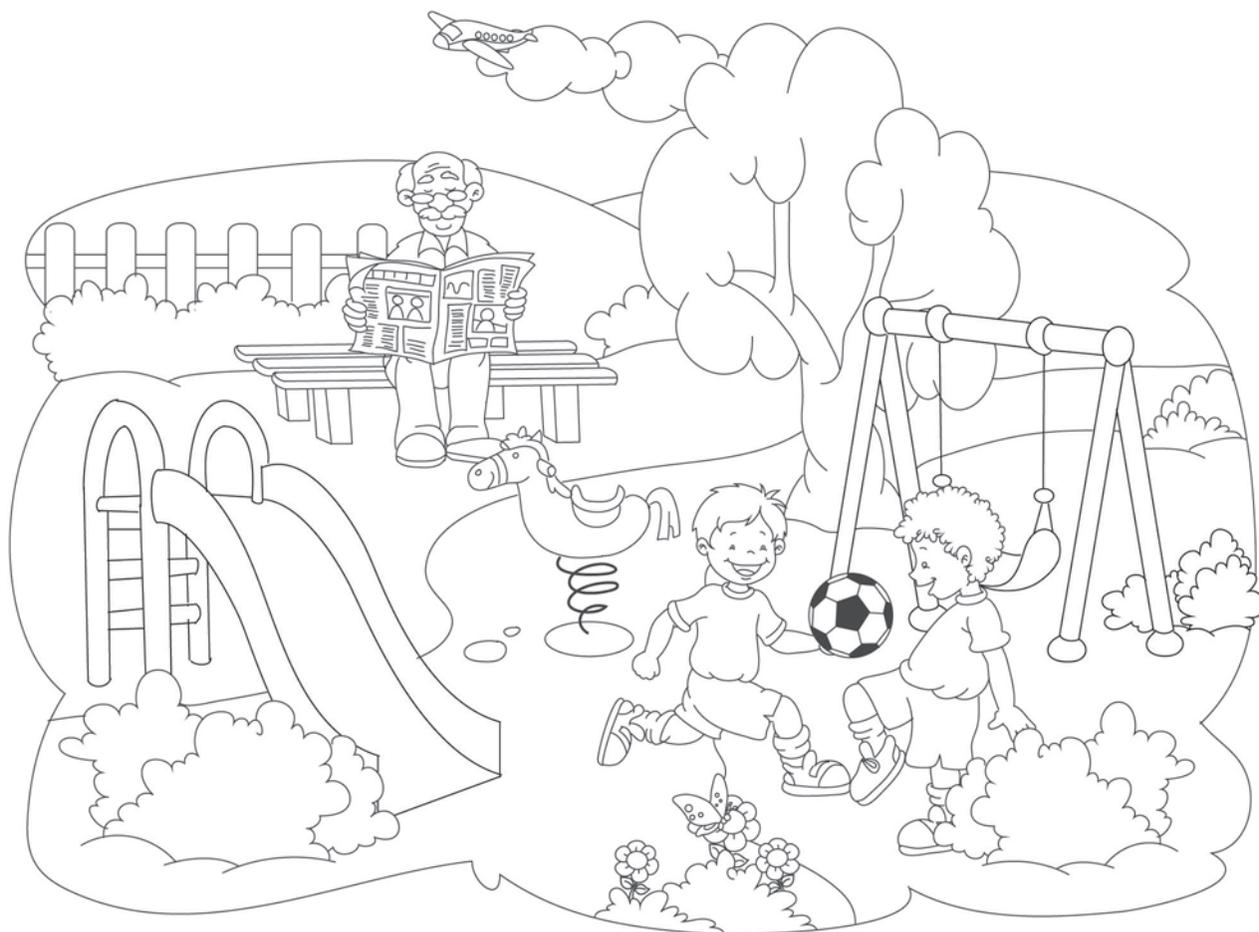
NOME

CLASSE DATA



AI GIARDINI PUBBLICI

● Osserva l'immagine poi descrivi ciò che vedi, guidato dalle domande.



● Quali giochi ci sono ai giardini?

AI GIARDINI

● Che cosa fanno i due bambini?

I DUE

● Che cosa fa il nonno?

IL

Verso le competenze: produrre un testo descrittivo con il supporto di stimoli.

NOME

CLASSE DATA

Leggere
e scrivere



CHE CALDO!

- In questa poesia sono volate via quattro parole.
Riscrivile al posto giusto.

Sole e caldo, caldo e sole:
lo sapete che ci?
Una doccia d'acqua fresca
che ristora e che
Giardiniere, giardiniere,
apri l'acqua per!
Fra gli spruzzi che delizia!
Butto via caldo e

rinfresca

piacere

vuole

pigrizia

J. Colombini Monti, *I quindici*

- Disegna ora un bellissimo sole.

Musica nella classe prima della Scuola Primaria: passi di un percorso.

La capacità di ascoltare e riconoscere un suono nei suoi elementi costitutivi, al di là di uno specifico talento musicale, è una ricchezza che contribuisce alla crescita armoniosa dell'essere umano e si riversa su tutte le attività scolastiche che il bambino compie, dal dettato ortografico, la lettura e la suddivisione in sillabe fino all'apprendimento di una lingua straniera e alla corretta e ordinata acquisizione di sequenze, dati e concetti relativi a ogni materia.

Davanti alle tante cose da fare e da imparare, il tempo dedicato nel corso della Scuola Primaria alla musica è "tempo ben speso": una classe che abbia avuto la possibilità di svolgere un **percorso di educazione all'ascolto**, al canto corale e di acquisire maggiore consapevolezza nei confronti del **suono** e del **ritmo**, risulta generalmente più capace di memorizzare un qualsiasi dato uditivo e di mantenere più a lungo la concentrazione sul lavoro proposto.

La musica inoltre, per sua caratteristica, offre l'opportunità agli studenti di imparare a collaborare all'interno di un gruppo per un risultato finale gratificante, di sentirsi parte integrante di un progetto comune e contribuisce a creare relazioni positive tra i bambini.

Meglio cominciare da subito quindi, fin dalla classe prima, con un percorso costituito da obiettivi e contenuti accessibili e con un metodo adatto all'età dei bambini.

I contenuti migliori sono quelli che la tradizione infantile tramanda da sempre: **filastrocche in rima** da recitare a ritmo e con espressione e **semplici melodie** da intonare e mimare con i gesti del corpo.

Per tutti il **canto corale** potrà costituire un momento di aggregazione e di espressione personale, ciascuno secondo le proprie capacità.

Prima ancora di ascoltare brani di musica classica i bambini devono imparare a riconoscere le caratteristiche di un suono ambientale e a classificarlo.

Il metodo più adatto è quello che coinvolge tutta la corporeità degli alunni: per i più piccoli riconoscere una pulsazione ritmica significherà poter muovere i piedi e le mani a tempo per la realizzazione di semplici coreografie.

Nel volume delle **Lecture** all'insegnante è richiesto di "ritagliare" qualche spazio orario della sua programmazione didattica per mettere in atto la proposta di brevi **ascolti musicali** da tradurre attraverso un'animazione o con il linguaggio pittorico, facili melodie da cantare insieme ed esercitazioni ritmiche in forma di gioco.

L'augurio è che la musica possa davvero sostenere tutti i bambini nel loro apprendimento linguistico e contribuisca allo sviluppo di un pensiero logico e di una personalità creativa.

NOME

CLASSE DATA



LE VOCALI CANTANO COSÌ

● Osserva le immagini e prova a riprodurre le vocali facendo attenzione alla posizione della bocca.



CANTO A



CANTO E



CANTO I



CANTO O



CANTO U

● Ripassa con un colore a tua scelta il percorso delle vocali e prova a riprodurlo con la tua voce.

A

E

I

O

U

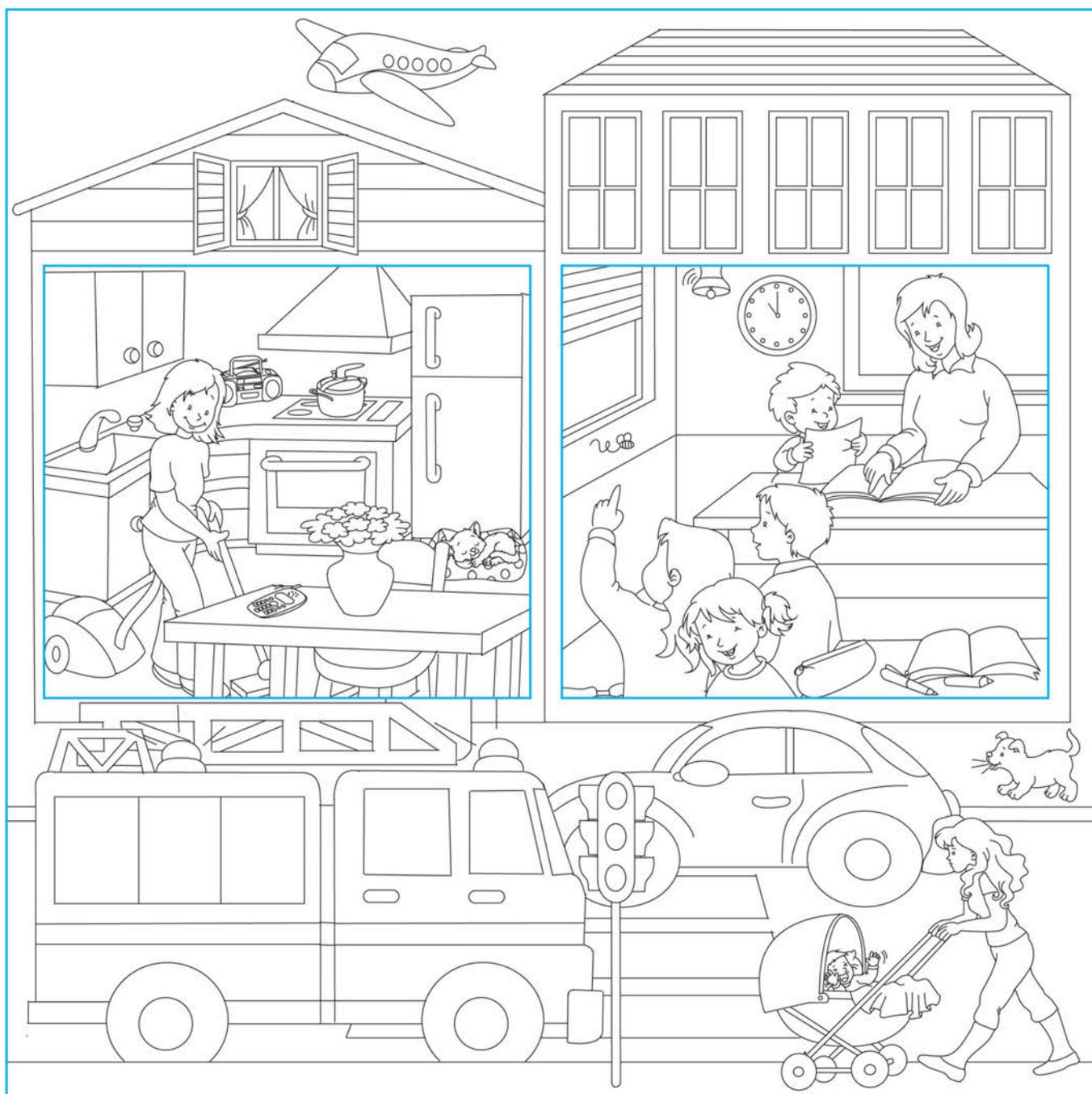
NOME

CLASSE DATA



CON LE MIE ORECCHIE SCOPRO IL MONDO

● Osserva e colora tutti gli elementi che producono suono/rumore/versi.



NOME

CLASSE DATA



SUONO FORTE E SUONO DEBOLE: PASSONI E PASSETTI



Il gigante Tom cammina con passi pesanti.

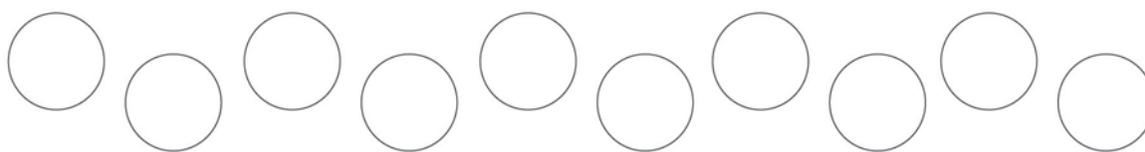


Il folletto Tim cammina con passi leggeri.

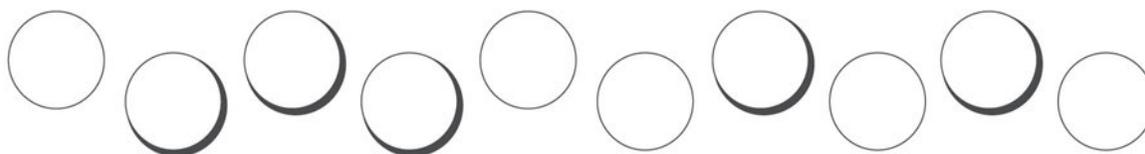
● Ora batti le mani forte seguendo il percorso del gigante Tom.



● Ora batti solo un dito di una mano sul palmo dell'altra seguendo il percorso del folletto Tim.



● Riconosci i passi pesanti del gigante e quelli leggeri del folletto battendo le mani in modo appropriato.



PRESENTAZIONE DELLE DISCIPLINE

Il volume delle Discipline si apre con il percorso di **Matematica** progettato con modalità graduali chiare e attive per verificare e consolidare prerequisiti e promuovere la costruzione di abilità di base.

Nelle prime pagine, con una didattica di scoperta e di intervento, si propone un percorso che parte dalle conoscenze ed esperienze degli alunni per consolidare concetti propedeutici al percorso programmato e che può essere affrontato anche se non sono state ancora acquisite le abilità di lettura e scrittura.

Tali attività enucleano:

- concetti topologici
- posizioni nello spazio
- destra - sinistra
- ritmi
- relazioni
- cogliere somiglianze e differenze
- classificazioni
- seriazioni di elementi
- linee e regioni
- percorsi
- riconoscimento di figure...

Anche la sezione che affronta la cardinalità del numero fino a 20 favorisce un apprendimento attivo, manipolativo e coinvolgente.

Sono privilegiate proposte operative che stimolano funzioni logico-percettive, quali associazioni esperienziali, il ragionamento, l'astrazione e le abilità psicomotorie.

L'alunno è guidato alla formazione di "costruzioni" mentali, di "simbolizzazioni" di percezioni presenti e passate attraverso una dialettica attività di identificazione, di associazione, di confronto, di classificazione, di relazioni fra esperienze e conoscenze.

Le pagine **dell'ambito antropologico e scientifico** conducono alle prime conoscenze di Scienze, Storia e Geografia e guidano l'alunno, a livello predisciplinare, a una nuova lettura, comprensione e rielaborazione della realtà quotidiana, negli aspetti di **natura, tempo, spazio**, realtà vissuta e percepita nella dinamicità del suo essere e divenire senza operare riflessioni per organizzare il proprio sapere vissuto, ma non "ragionato". Il tutto si basa su stimoli di gioco e scoperta per condurre il bambino a impadronirsi dei "saperi" in modo consapevole. Le varie discipline si avvalgono sia di un linguaggio chiaro e via via più specifico e sia di un apparato iconografico esplicativo e coinvolgente allo scopo di catturare l'attenzione verso particolari aspetti di ciò che viene trattato.

In tutto il volume si incontrano pagine "**Mi metto alla prova**", che guidano l'alunno a verificare le conoscenze acquisite, e altre titolate "**Insieme si può**" che favoriscono riflessioni e promuovono atteggiamenti e comportamenti responsabili nell'ambito di una **convivenza attiva e costruttiva**.



PROGRAMMAZIONE DIDATTICA DI MATEMATICA

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ E CONTENUTI
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> denomina le categorie spaziali in base a punti di riferimento dati, partendo dal vissuto corporeo. legge e interpreta la realtà circostante in senso matematico. 	<p>PER COMINCIARE</p> <ul style="list-style-type: none"> Usare correttamente i binomi locativi. Discriminare destra e sinistra in forma diretta. Sapersi orientare nello spazio. Confrontare e associare quantità. 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi e attività di orientamento spaziale sulle relazioni spazio-temporali. Relazioni e loro rappresentazioni (tabelle, frecce). Classificazioni. Attività sulla precardinalità: di più, di meno, tanti quanti.
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> comprende il significato dei numeri, i modi per rappresentarli e il significato della notazione posizionale. opera tra numeri in modo consapevole, per iscritto e mentalmente. legge e comprende situazioni che coinvolgono aspetti logici e matematici. riesce a risolvere facilmente problemi in tutti gli ambiti di contenuto. 	<p>NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> Numerare in senso progressivo e regressivo con riferimento diretto alla quantità. Leggere e scrivere numeri naturali. Cogliere analogie e differenze fra i numeri (es. 2/20: cosa hanno in comune e in cosa si differenziano). Mettere in relazione il valore di una cifra con la sua posizione nel numero. Confrontare e ordinare numeri naturali. Riconoscere l'equivalenza fra rappresentazioni diverse di uno stesso numero. Cogliere le relazioni fra: "aggiungere 1" e il successivo di un numero naturale; "togliere 1" e il precedente di un numero naturale. Eseguire addizioni e sottrazioni intuendo che sono riferibili alla stessa struttura additiva. Completare e costruire uguaglianze numeriche. Intuire e usare strategie per automatizzare i calcoli (aggiungere/togliere a 5; aggiungere/togliere a 10). Riconoscere i numeri ordinali. Esplorare situazioni problematiche partendo da immagini date. Esplorare situazioni problematiche che richiedano addizioni e sottrazioni. Eseguire semplici addizioni e sottrazioni anche con riferimento alle monete. 	<ul style="list-style-type: none"> Numeri naturali nell'ambito del 20. Aspetti di: <ul style="list-style-type: none"> cardinalità, ordinalità, ricorsività, valore posizionale. Relazioni fra numeri naturali. Addizione e sottrazione fra numeri naturali. Strategie di calcolo mentale: <ul style="list-style-type: none"> percepire quantità "a colpo d'occhio" in strutture ordinate (subitizing). Risolvere problemi, anche facendo riferimento a situazioni concrete relative al vissuto dei bambini.

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ E CONTENUTI
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche. • si orienta nello spazio. 	<p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Localizzare oggetti nello spazio, sia rispetto a sé sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati. • Eseguire semplici percorsi partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e viceversa. • Individuare la posizione di oggetti o incroci sul piano quadrettato. • Riconoscere negli oggetti dell'ambiente alcune figure geometriche e denominarle correttamente, indipendentemente dalla loro posizione. • Individuare in immagini le principali forme geometriche del piano e denominarle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare nell'ambiente le principali forme geometriche dello spazio. • Osservazione, analisi e rielaborazione di un'opera d'arte composta da figure geometriche piane. • Discriminare regioni interne, esterne e confini. • Rappresentazione di percorsi. • Caselle e incroci sul piano quadrettato.
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • interpreta il mondo in senso matematico. • utilizza i più comuni strumenti di misura. • acquisisce progressivamente forme tipiche del pensiero matematico. • padroneggia diverse forme di rappresentazione. 	<p>MISURE, RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classificare oggetti fisici e simbolici e realizzare adeguate rappresentazioni delle stesse classificazioni. • Utilizzare simboli adeguati per indicare relazioni fra numeri. • Raccogliere dati e organizzarli con tabelle e grafici. • Individuare informazioni richieste in testi, grafici, tabelle. • Analizzare oggetti individuando in essi le grandezze misurabili. • Eseguire misure dirette di grandezze ed esprimerle secondo unità di misura arbitrarie. • Riconoscere monete e banconote della valuta corrente. • Utilizzare le misure monetarie in semplici contesti. 	<ul style="list-style-type: none"> • La misura: analisi di grandezze misurabili. • Stabilire relazioni tra grandezze misurabili. • Unità di misura arbitrarie e condivise. • Il nostro sistema monetario. • Utilizzare l'euro in contesti di realtà. • Problemi intuitivi sull'euro. • Giochi sulla negazione logica. • Raccogliere e rappresentare dati statistici. • Leggere grafici statistici.

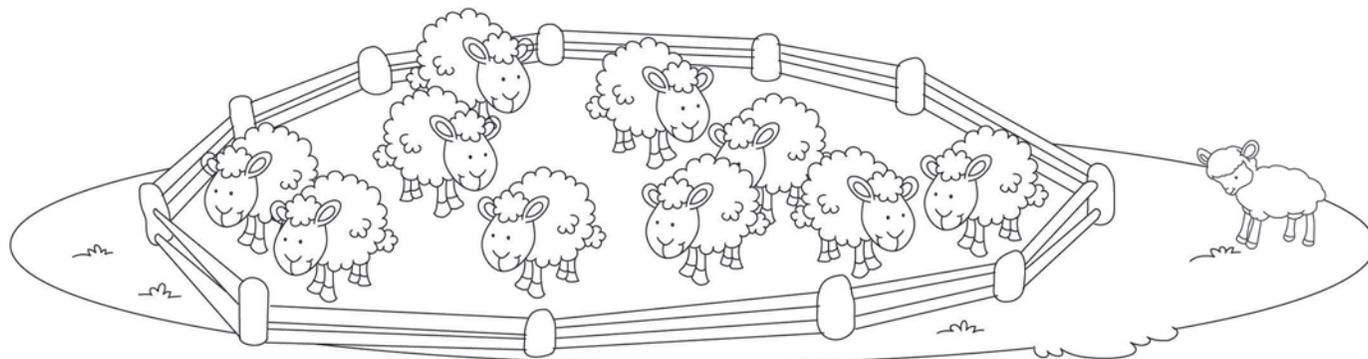
NOME

CLASSE DATA



ALLA FATTORIA

- Alla fattoria è ormai sera e il recinto ora è chiuso. Cerchia di rosso chi è rimasto fuori.

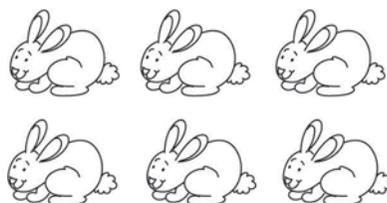
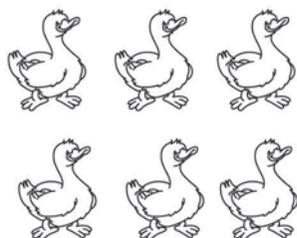


- Arriva il contadino e apre il cancello. Il recinto ora è

- L'agnellino può entrare? **SÌ** **NO**
- Le pecore possono uscire? **SÌ** **NO**



- Disegna una linea chiusa intorno alle oche e una linea aperta intorno ai conigli.



- Rispondi a voce: se venisse il lupo, chi potrebbe mangiare? Perché?

NOME

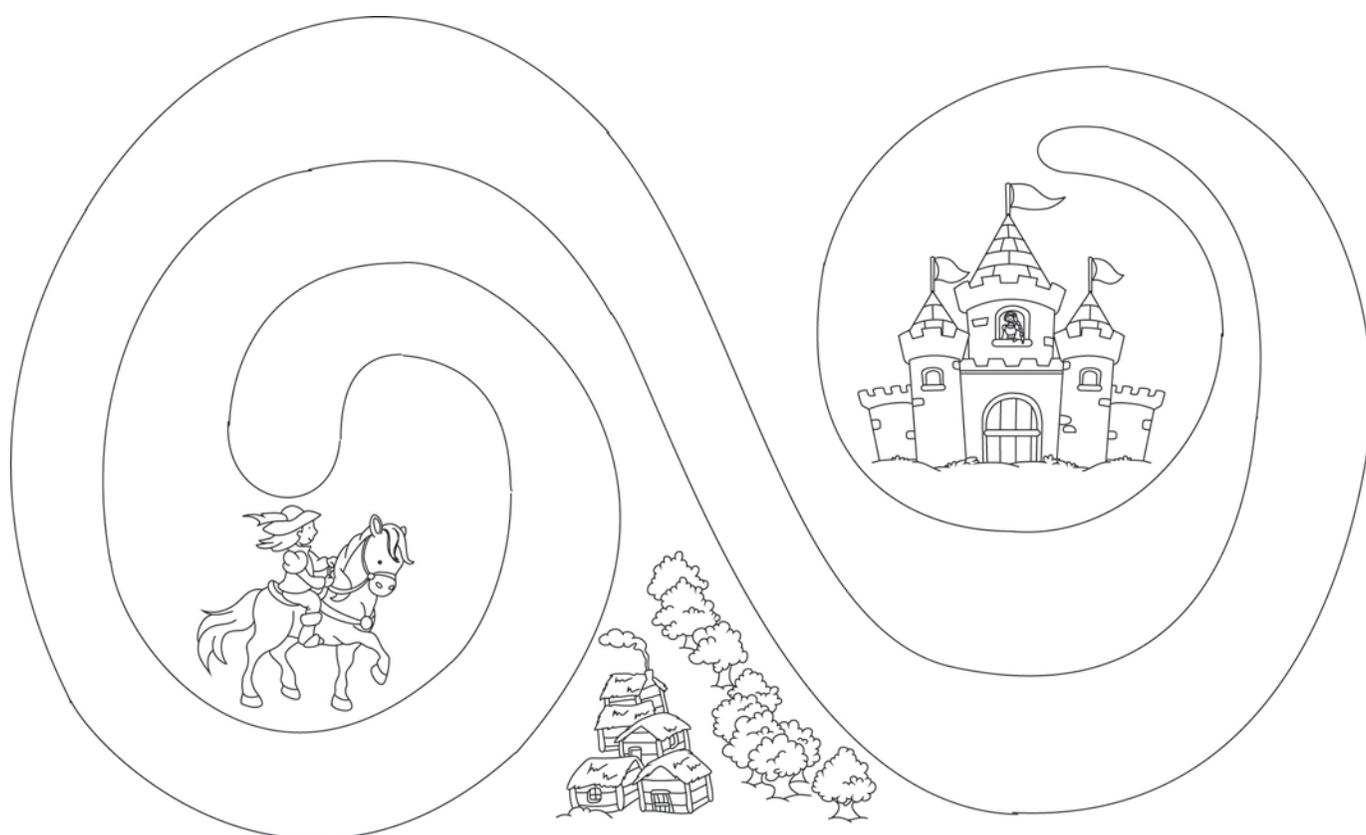
CLASSE DATA

Matematica



IL PRINCIPE SALVATORE

- Il principe vuole liberare la principessa prigioniera, ma il castello è circondato da un altissimo muro invalicabile.



- Colora di giallo il territorio del castello e di rosso il confine del castello. Poi rispondi.

- Può il principe raggiungere il castello?
- Può il principe raggiungere il villaggio?
- Dal villaggio si può raggiungere il bosco?
- Dal bosco si può raggiungere il castello?
- Dal bosco si può raggiungere il principe?

SÌ NO

SÌ NO

SÌ NO

SÌ NO

SÌ NO

Verso le competenze: riconoscere regioni interne o esterne.

139

NOME

CLASSE DATA

Matematica



IL PITTORE DISTRATTO

● Aldo il pittore ha dimenticato di completare il disegno.
Aiutalo tu. Completa il disegno in modo che ci siano:

- tanti camini quante casette
- 2 fiori in più delle farfalle
- 4 scodelle in più rispetto ai cani
- tante palle quante sono i cani



140

Verso le competenze: precardinalità: confrontare la numerosità di due insiemi.

NOME

CLASSE DATA



UNA FAMIGLIA FELICE

- Papà e mamma gatto hanno portato i loro cuccioli nel prato.



- Quanti sono i cuccioli in tutto?
- Quanti sono i cuccioli bianchi?
- Quanti sono i cuccioli neri?
- Quanti sono i gatti neri?
- Quanti sono i gatti bianchi?
- Quanti sono i gatti in tutto?

- Conta i gatti cominciando dai bianchi, poi dai neri, poi dai cuccioli, poi dai genitori, poi da sinistra, infine da destra. Completa la frase.

In qualsiasi modo li conto, i gatti sono sempre

Verso le competenze: consolidare il concetto di conservazione delle quantità e del numero.

NOME

CLASSE DATA

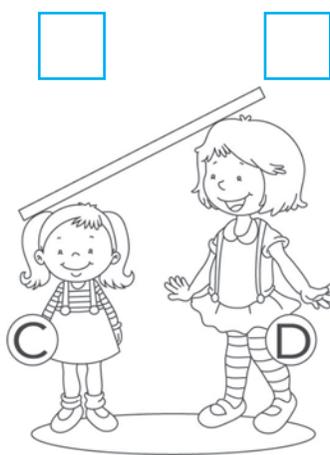
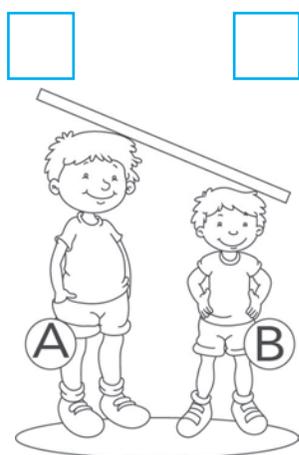


MAGGIORE, MINORE, UGUALE

● Segna con una **X** il fratello maggiore.

● Segna con una **X** la sorella minore.

● Segna con una **X** le gemelle: hanno la stessa età.

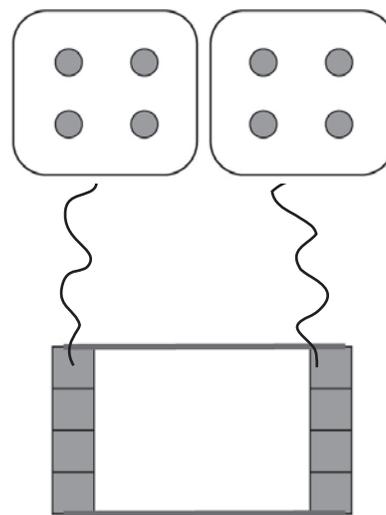
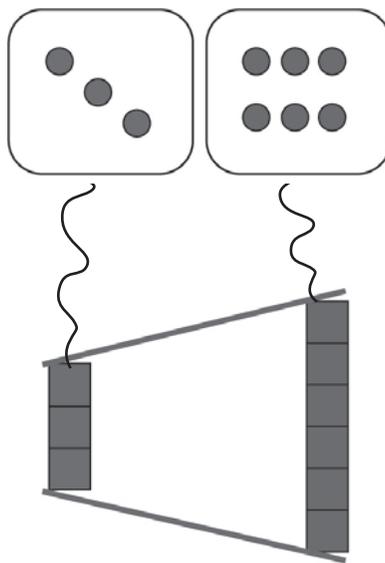
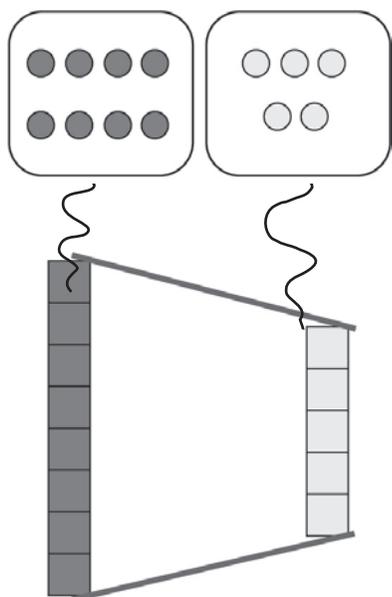


● Completa. Scrivi tra i numeri il segno giusto: **>**, **<**, **=**.

Ⓐ ha 8 anni e Ⓑ ne ha 5.

Ⓒ ha 3 anni e Ⓓ ne ha 6.

Ⓔ ha 4 anni e Ⓕ ne ha 4.



8 è maggiore di 5
8 5

3 è minore di 6
3 6

4 è uguale a 4
4 4

NOME

CLASSE DATA



ANCORA CONFRONTI

● Ecco ancora i segni che hai imparato a conoscere:

maggiore

minore

uguale

● Scrivi tra i numeri i segni > (maggiore), < (minore) o = (uguale).

5 6
0 1
2 0

2 4
3 6
1 1

7 9
9 9
5 2

● Scrivi un numero adatto.

7 >
0 <
..... > 8

7 <
9 >
..... = 6

2 =
4 =
..... < 1

● Scrivi due numeri adatti.

..... <
..... >
..... =

..... >
..... =
..... <

..... =
..... <
..... >

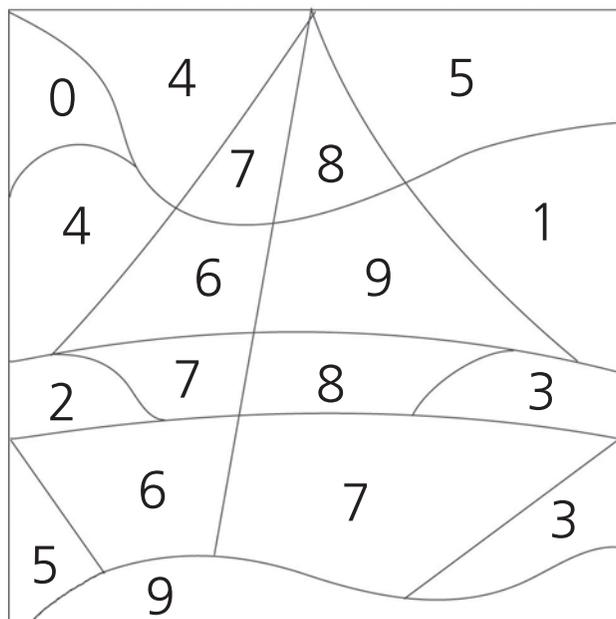
NOME

CLASSE DATA

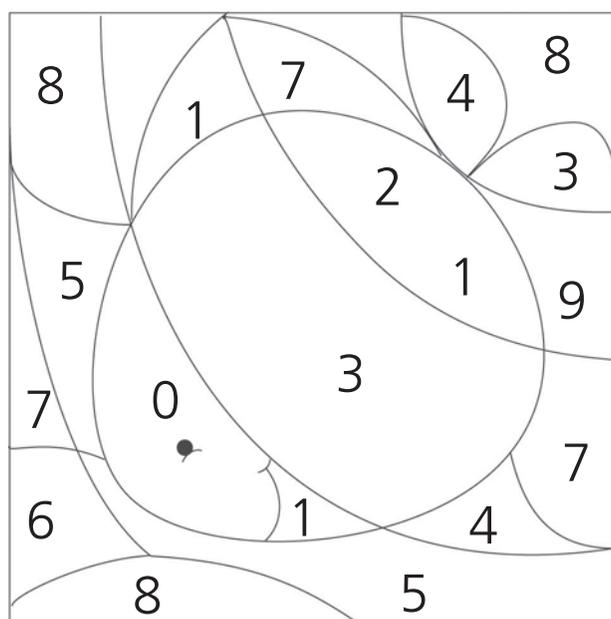


GIOCO-CONFRONTO

● Annerisci gli spazi con i numeri maggiori di 5.



● Annerisci gli spazi con i numeri minori di 5.



● Metti i numeri in ordine crescente e scoprirai la parola nascosta.

8	4	7	3	2	6	1	5
O	C	D	O	I	N	G	A

1							
G							

● Metti i numeri in ordine crescente e scoprirai la parola nascosta.

1	7	2	6	3	5	0	4
R	S	A	I	P	I	A	M

● Leggi le parole che hai trovato. Il proverbio è...

.....



Verso le competenze: confrontare e ordinare i numeri da 0 a 9.

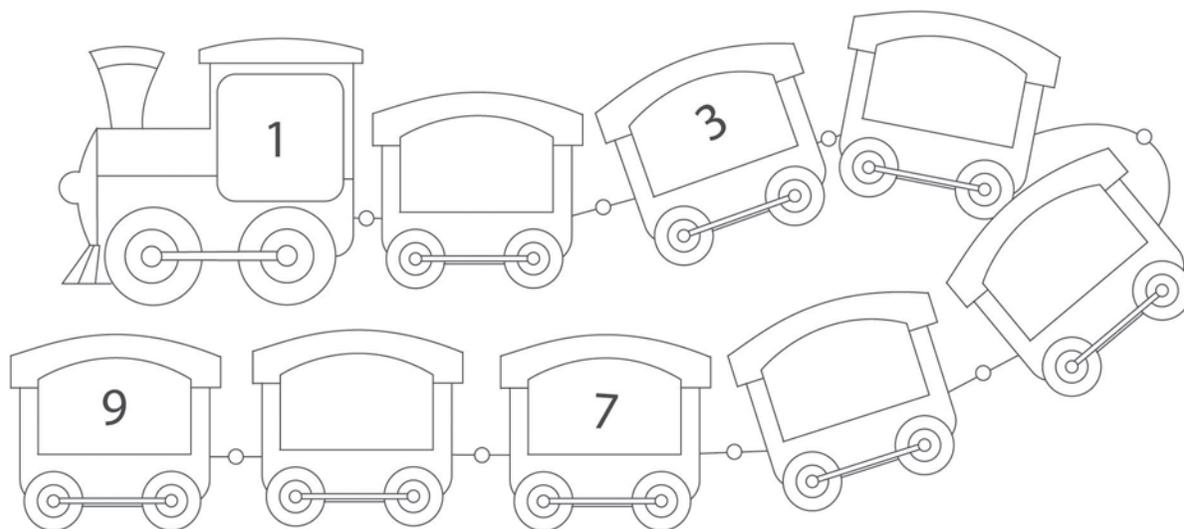
NOME

CLASSE DATA



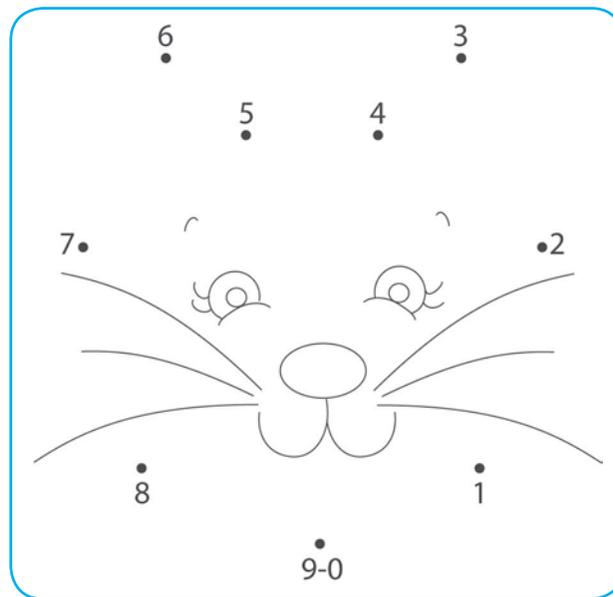
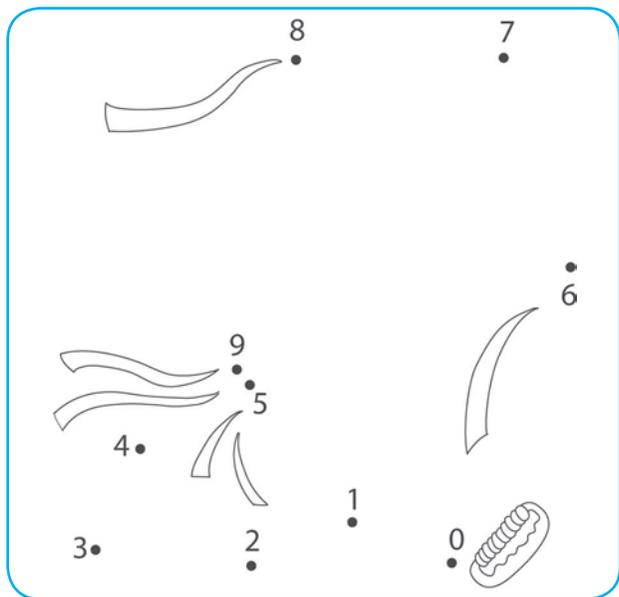
TUTTI IN FILA!

● Scrivi i numeri che mancano.



● Collega i numeri da 0 a 9.

● Collega i numeri da 9 a 0.



● Completa la linea dei numeri. Conta avanti e indietro.



Verso le competenze: ordinare i numeri da 0 a 9.

NOME

CLASSE DATA

Matematica



COLORIAMO LE FRAGOLE

● Leggi e colora.



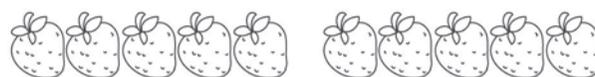
5 fragole



La fragola numero 5



7 fragole



La fragola numero 7



4 fragole



La fragola numero 4



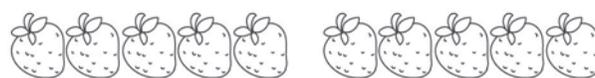
10 fragole



La fragola numero 10



6 fragole



La fragola numero 6



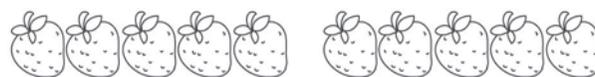
9 fragole



La fragola numero 9



8 fragole



La fragola numero 8

146

Verso le competenze: attribuire significato di cardinalità o ordinalità a numeri dati.

NOME

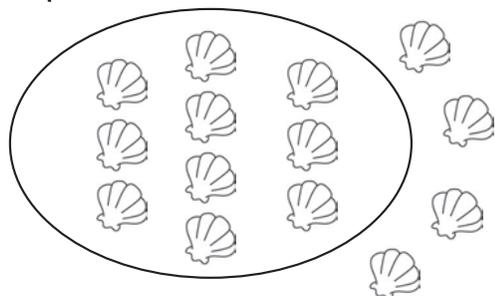
CLASSE DATA



LA DECINA

● Raggruppa per 10 e registra nella casella a lato. Poi scrivi.
Segui l'esempio.

quattordici unità



decine	unità
1	4

quattordici
si scrive
14
1 decina e
4 unità

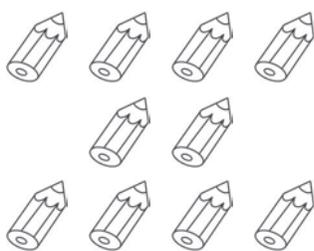
diciotto unità



decine	unità
.....

.....
si scrive
1 decina e
..... unità

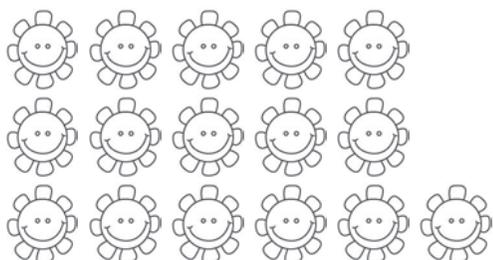
dieci unità



decine	unità
.....	0

.....
si scrive
1 decina e
..... unità

sedici unità



decine	unità
.....

.....
si scrive
1 decina e
..... unità

Verso le competenze: raggruppare elementi in base 10.

NOME

CLASSE DATA

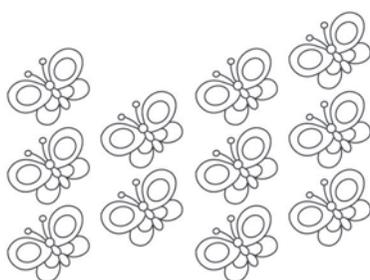


FINO A VENTI

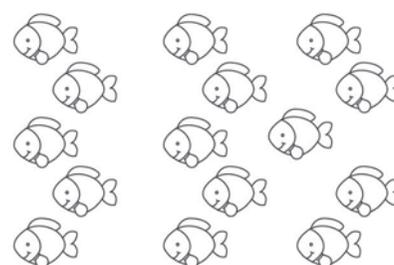
● Conta ogni volta gli elementi, circonda la decina (da) e scrivi il numero. Osserva l'esempio.



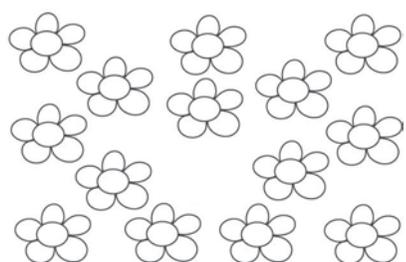
da	u	dodici
1	2	→ 12



da	u
.....	→



da	u
.....	→



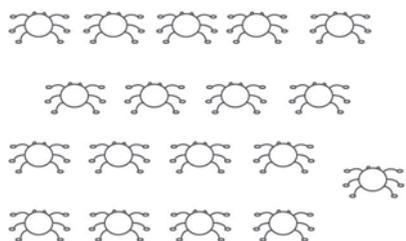
da	u
.....	→



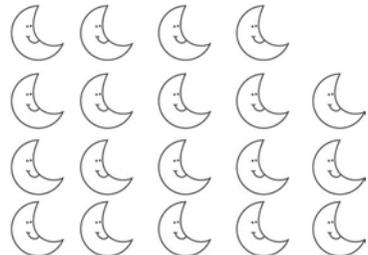
da	u
.....	→



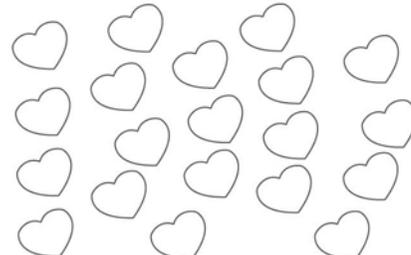
da	u
.....	→



da	u
.....	→



da	u
.....	→



da	u
.....	→

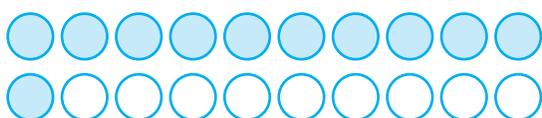
NOME

CLASSE DATA



CONTIAMO GLI EURO

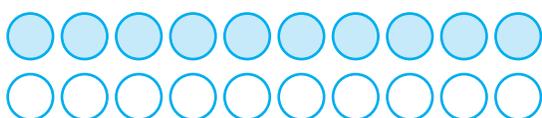
● Osserva gli euro: ogni volta ce n'è uno in più. Osserva l'esempio. Anche tu colora sempre un'unità in più e completa.



1 da + 1 u

10 + 1 = 11

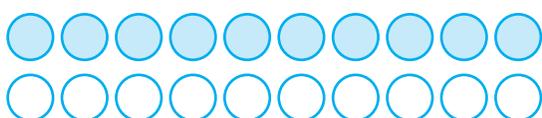
da	u
1	1



1 da + u

..... + =

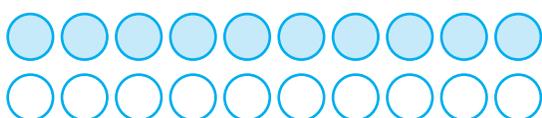
da	u
.....



1 da + u

..... + =

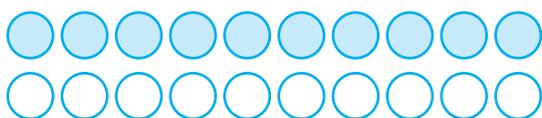
da	u
.....



1 da + u

..... + =

da	u
.....



1 da + u

..... + =

da	u
.....

Verso le competenze: rappresentare e comporre i numeri entro il 20.

NOME

CLASSE DATA



CONTIAMO ANCORA GLI EURO

● Osserva gli euro: ogni volta ce n'è uno in più.
Anche tu colora sempre un'unità in più e completa.



1 da + u

..... + =

da	u
.....



1 da + u

..... + =

da	u
.....



1 da + u

..... + =

da	u
.....



1 da + u

..... + =

da	u
.....



1 da + u

..... + =

da	u
.....



Verso le competenze: rappresentare e comporre i numeri entro il 20.

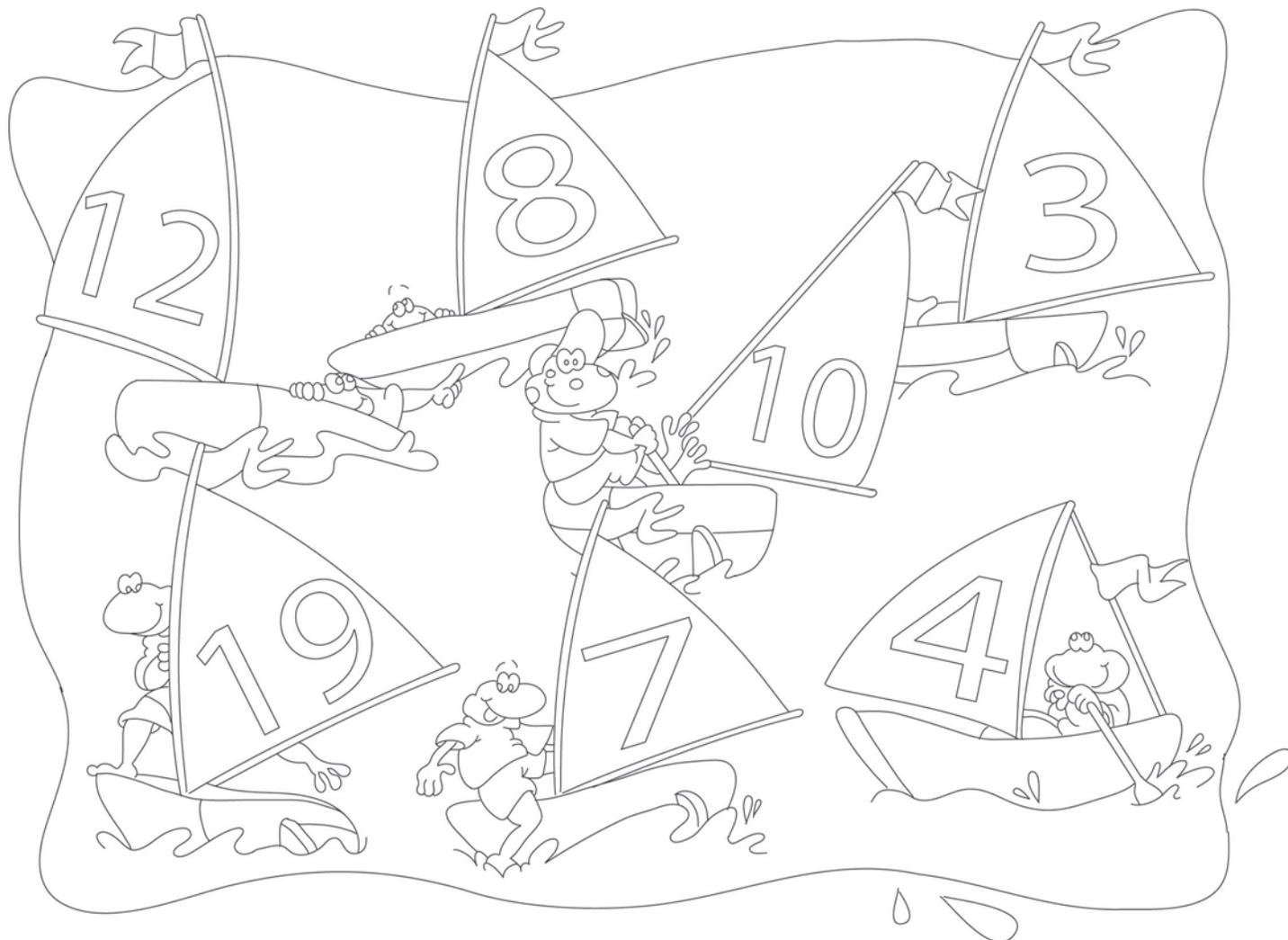
NOME

CLASSE DATA



LA REGATA

- Quante barche a vela alla regata!
Collegale con una freccia, dal numero minore al numero maggiore.



- Per ogni numero dato, scrivi nelle caselle i numeri precedenti e i numeri successivi.

	10	
	4	
	14	
	6	

	16	
	1	
	9	
	18	

	1	
	11	
	15	
	7	

	3	
	20	
	13	
	8	

Verso le competenze: individuare il precedente e il successivo di un numero dato.

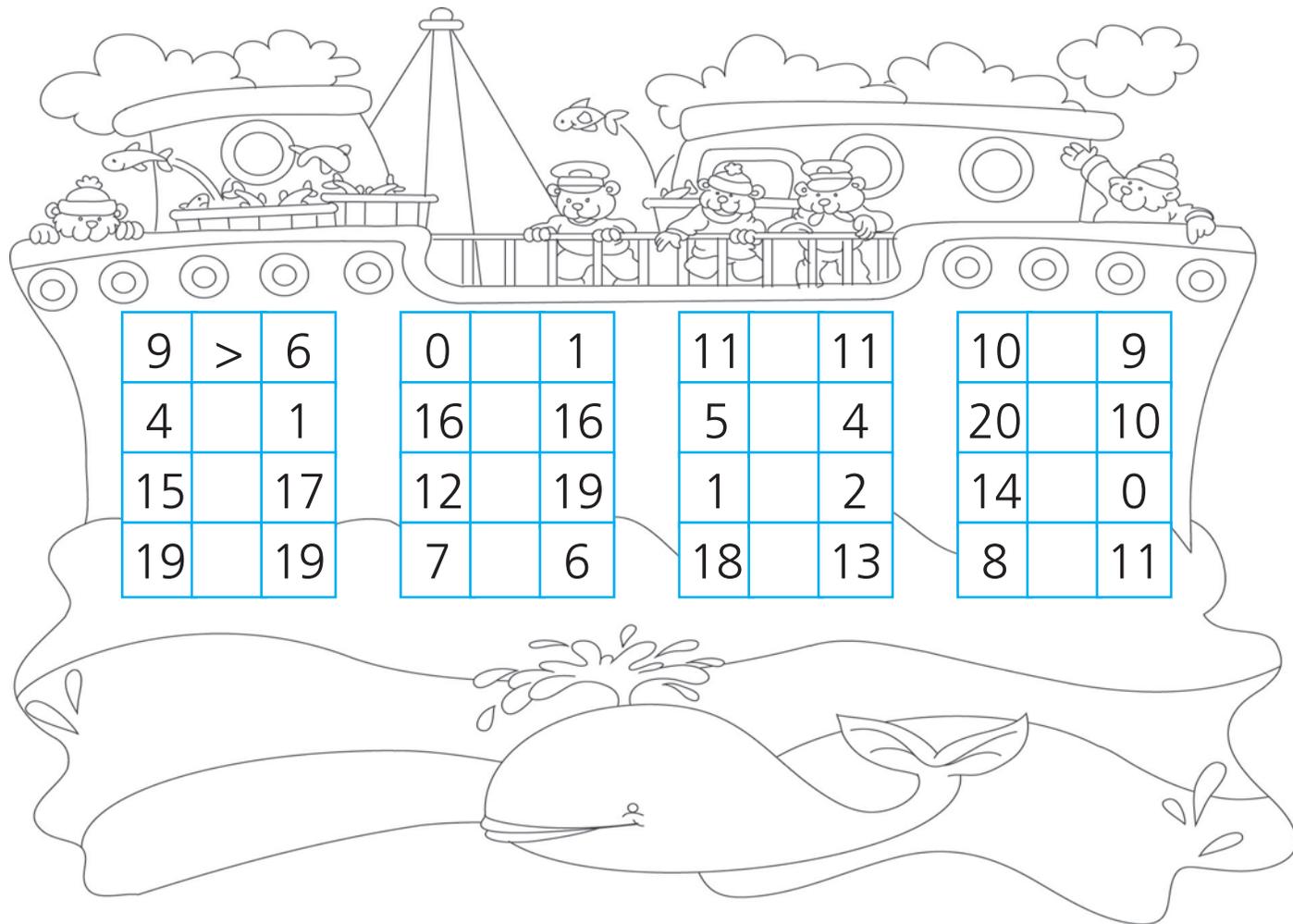
NOME

CLASSE DATA



UN CARICO DI NUMERI

● Confronta i carichi nella stiva del peschereccio, usando i seguenti simboli: $>$, $<$, $=$.



● Ordina i seguenti numeri dal minore al maggiore.

19 11 3 9 1 7 13 17 14 4 5 20
1 $<$ 3 $<$

● Ordina i seguenti numeri dal maggiore al minore.

13 5 17 6 2 7 8 14 16 4 19 18
19 $>$ 18 $>$

NOME

CLASSE DATA



CONTIAMO LE STELLE

● Colora tante stelle quante sono indicate dal numero.



10 dieci



15 quindici



11 undici



14 quattordici



12 dodici



20 venti



19 diciannove



13 tredici



16 sedici



18 diciotto

Verso le competenze: sviluppare la capacità di calcolo mentale.

NOME

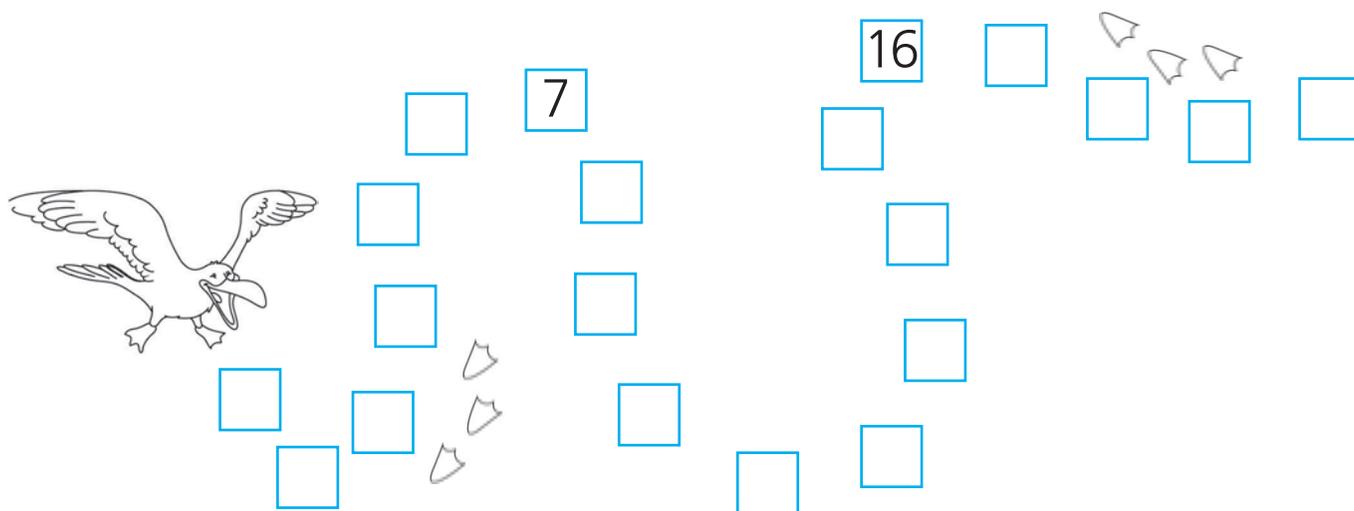
CLASSE DATA

Matematica

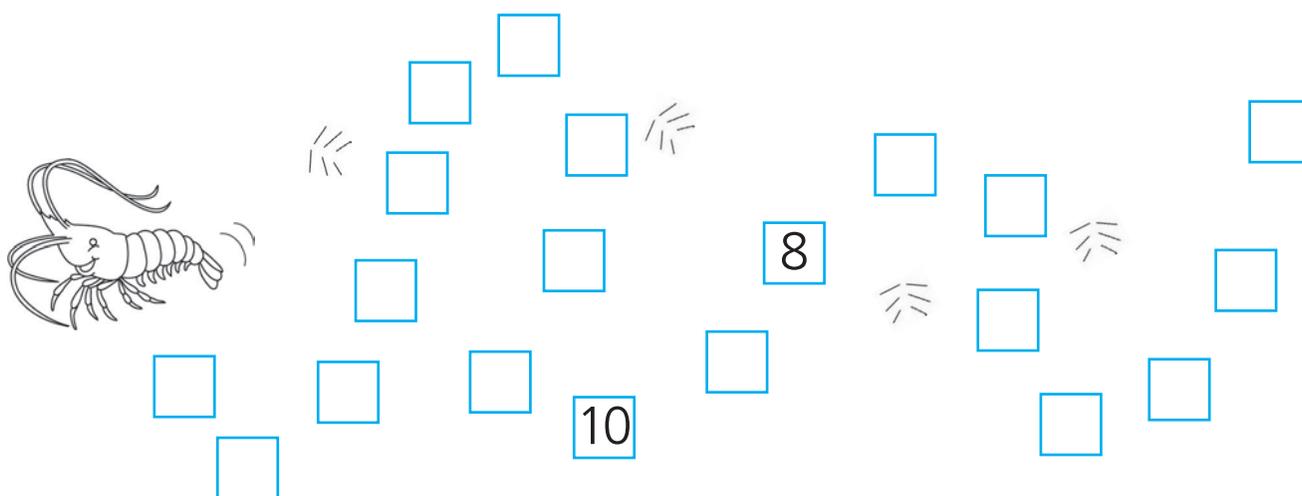


STRADINE

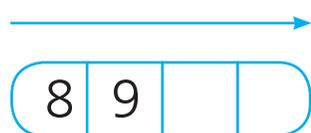
● Completa la stradina del gabbiano con i numeri da 1 a 20.



● Completa la stradina del gambero con i numeri da 20 a 1.



● Adesso completa facendo attenzione alle frecce.



Verso le competenze: ordinare i numeri entro il 20 in senso crescente o decrescente. Individuare il precedente e il successivo di un numero dato.

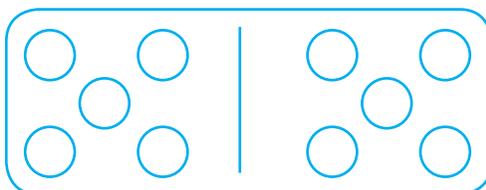
NOME

CLASSE DATA



IL DOMINO

● Leggi e completa.



da	u
.....

Colora una decina e tre unità.

Quante palline hai colorato?



da	u
.....

Colora una decina e sette unità.

Quante palline hai colorato?



da	u
.....

Colora la prima decina.

Quante palline hai colorato?



da	u
.....

Colora tutte le palline.

Quante palline hai colorato?

NOME

CLASSE DATA



GIOCHIAMO AL TRENINO

- In palestra oggi si gioca al trenino. Conta: quanti sono i bambini?
Ora prendi i colori e colora le tute.



Hanno la tuta rossa:
il primo
il quinto
il nono
il tredicesimo
il diciassettesimo

Hanno la tuta azzurra:
il secondo
il sesto
il decimo
il quattordicesimo
il diciottesimo



Hanno la tuta arancione:
il terzo
il settimo
l'undicesimo
il quindicesimo
il diciannovesimo

Gli altri bambini hanno la tuta verde. Quali bambini hanno la tuta verde?
Il quarto,

- Gioca al trenino con i tuoi compagni e le tue compagne,
poi racconta: il primo si chiama..., il secondo si chiama...

NOME

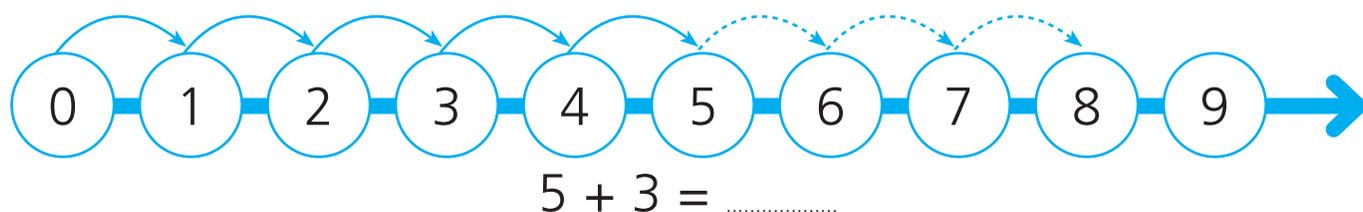
CLASSE DATA



ADDIZIONI SULLA LINEA

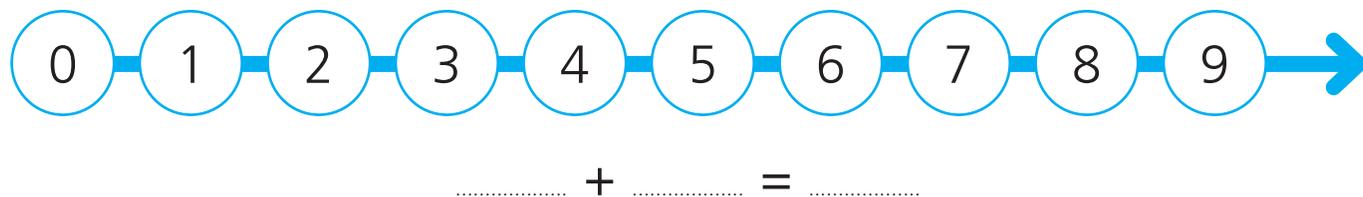
● Risolvi i seguenti problemi operando sulla linea dei numeri.

- Luisa fa 5 passi, poi fa ancora 3 passi e raccoglie il fiore. Quanti passi fa in tutto Luisa per raccogliere il fiore?



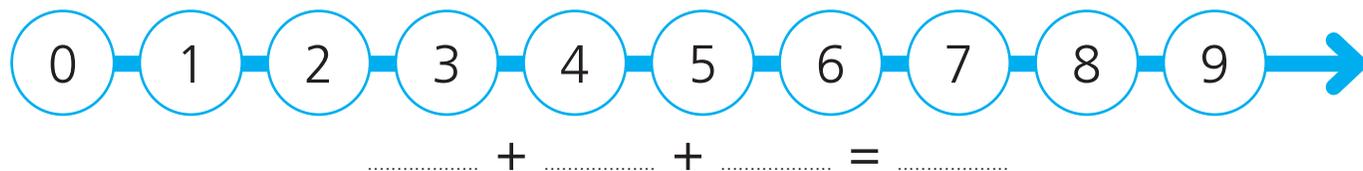
Risposta: In tutto Luisa fa passi per raccogliere il fiore.

- La squadra di calcio di Fabio ha segnato 4 gol nel primo tempo e 2 nel secondo tempo. Quanti gol in tutto?



Risposta:

- Diego gioca a freccette. Fa 2 punti al primo lancio, 4 al secondo e 3 al terzo. Che punteggio totalizza?



Risposta:

NOME

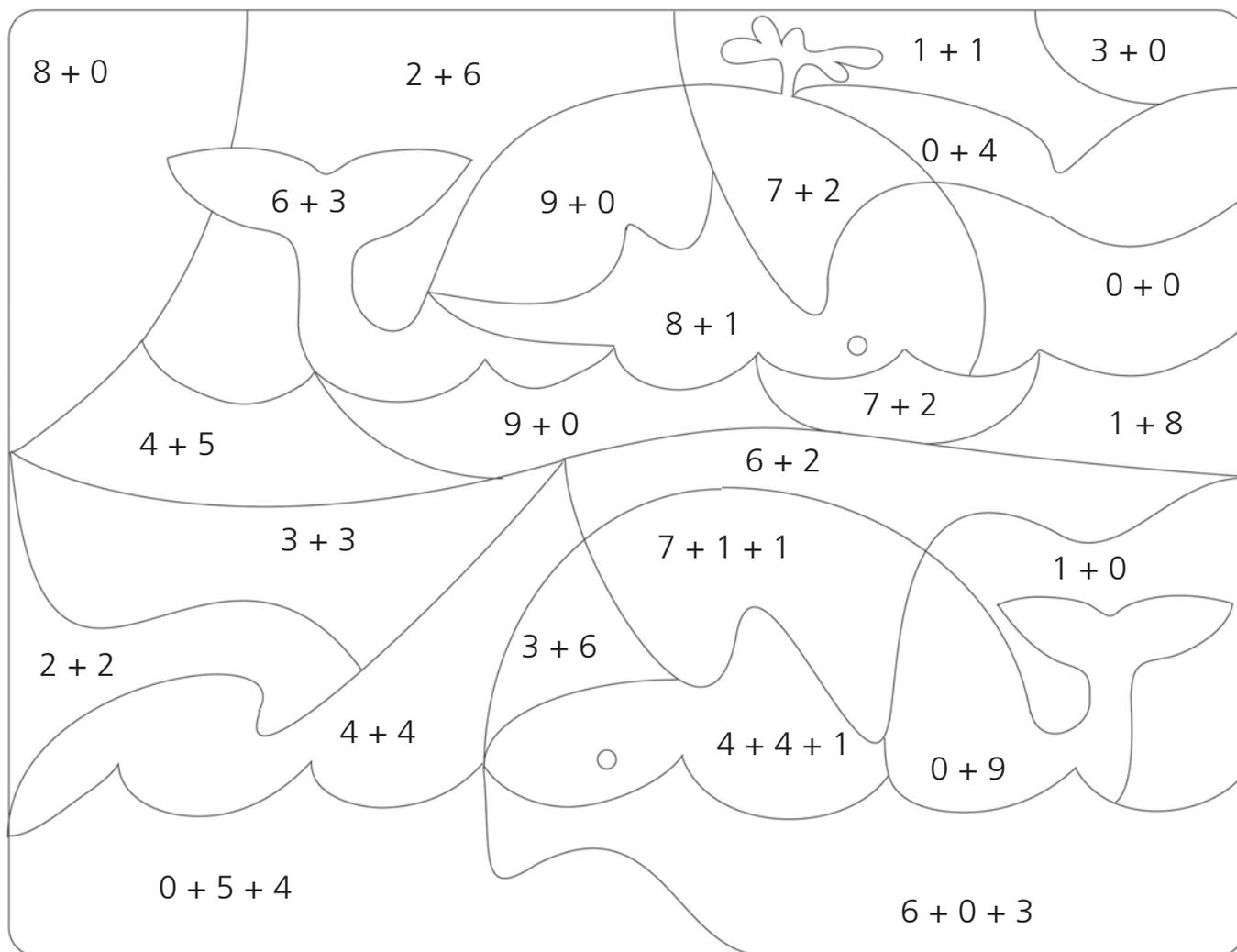
CLASSE DATA

Matematica



TUTTO BALENE

● Colora solo gli spazi in cui la somma fa 9. Otterrai



● Completa con i numeri che mancano.

$$\textcircled{1} + \textcircled{\dots} = \textcircled{9}$$

$$\textcircled{9} - \textcircled{\dots} = \textcircled{8}$$

$$\textcircled{3} + \textcircled{\dots} = \textcircled{9}$$

$$\textcircled{9} - \textcircled{\dots} = \textcircled{7}$$

$$\textcircled{0} + \textcircled{\dots} = \textcircled{9}$$

$$\textcircled{9} - \textcircled{\dots} = \textcircled{3}$$

$$\textcircled{2} + \textcircled{\dots} = \textcircled{9}$$

$$\textcircled{9} - \textcircled{\dots} = \textcircled{6}$$

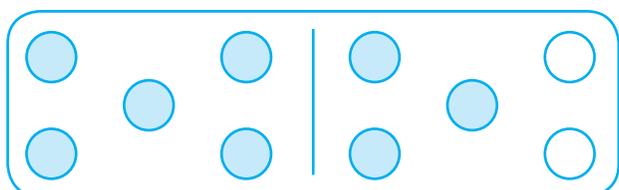
NOME

CLASSE DATA

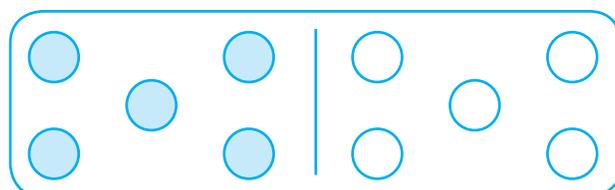


AGGIUNGI A 5

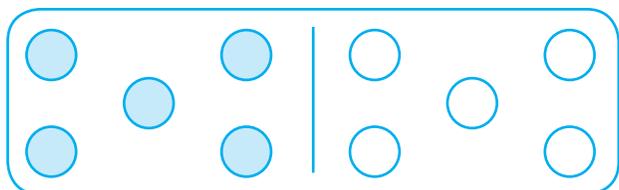
● Aggiungi a 5: colora i pallini che mancano per raggiungere il numero indicato e scrivi le addizioni. Osserva l'esempio.



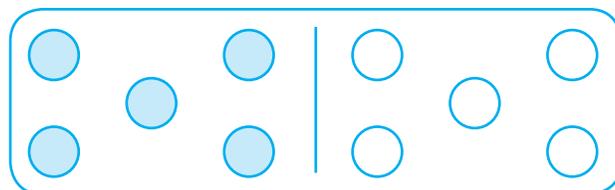
$$5 + 3 = 8$$



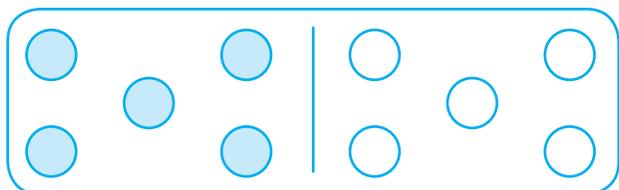
$$5 + \dots = 6$$



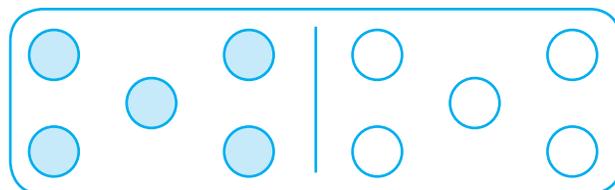
$$5 + \dots = 9$$



$$5 + \dots = 10$$



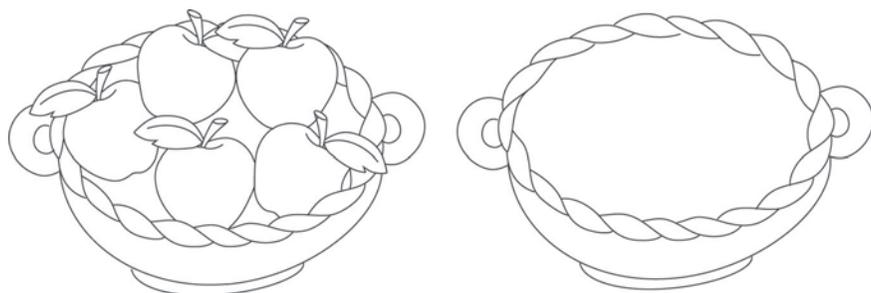
$$5 + \dots = 7$$



$$5 + \dots = 5$$

● Leggi, disegna gli elementi che mancano e completa.

Ci sono 5 mele nel cesto a sinistra e 3 nel cesto a destra.



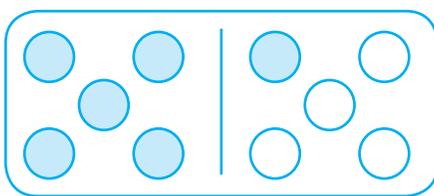
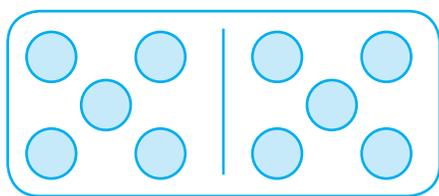
NOME

CLASSE DATA

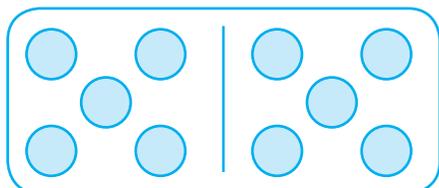


AGGIUNGI AL 10

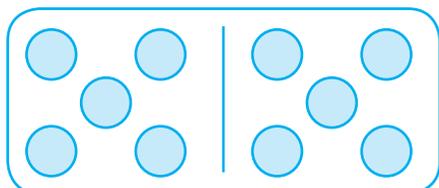
● Aggiungi a 10: colora i pallini che mancano per raggiungere il numero indicato e scrivi le addizioni. Osserva l'esempio.



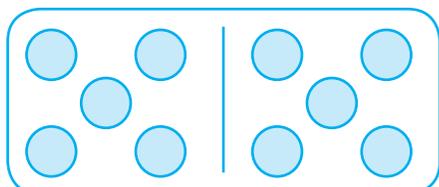
$10 + \dots = 16$



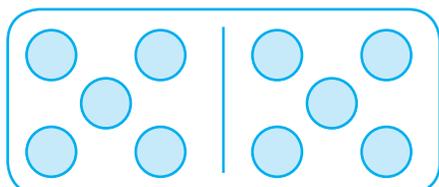
$10 + \dots = 14$



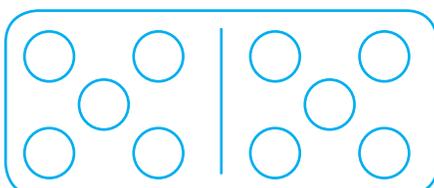
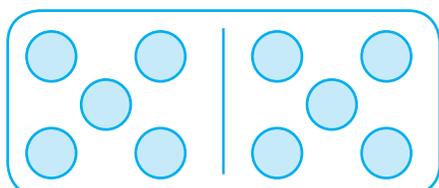
$10 + \dots = 19$



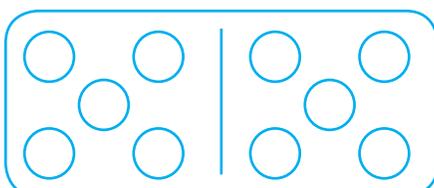
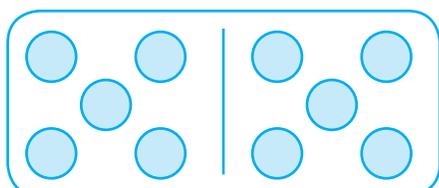
$10 + \dots = 12$



$10 + \dots = 17$



$10 + \dots = 20$



$10 + \dots = 18$



Verso le competenze: sviluppare la capacità di calcolo mentale entro il 20.

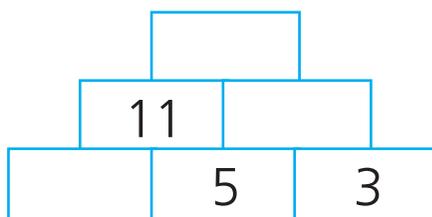
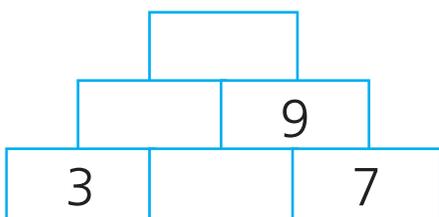
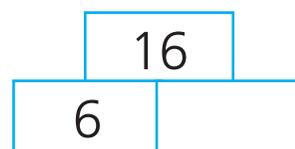
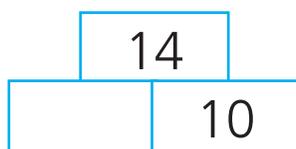
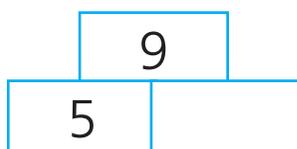
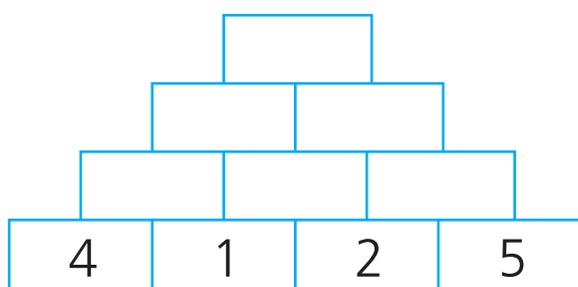
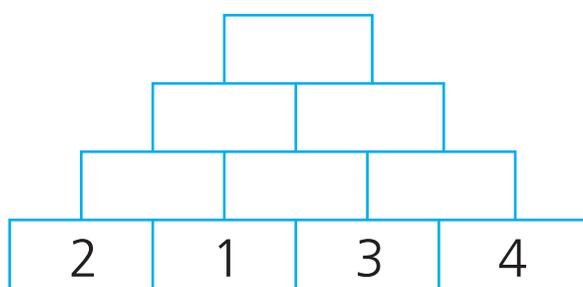
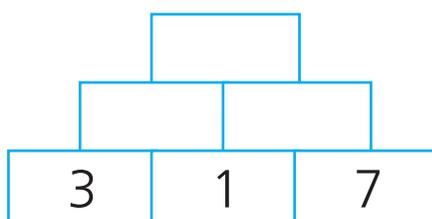
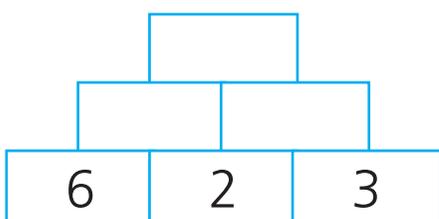
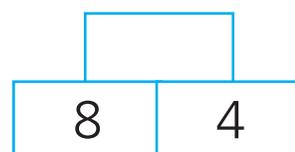
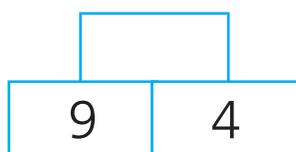
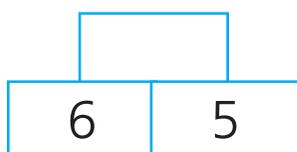
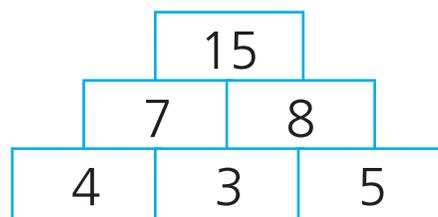
NOME

CLASSE DATA



LE PIRAMIDI DEI NUMERI

- Laura ha costruito una piramide con dei mattoncini, numerati così: sopra due mattoncini ha posato quello che rappresenta la loro somma. Osserva. Poi prova tu.



Verso le competenze: eseguire mentalmente addizioni e sottrazioni.

NOME

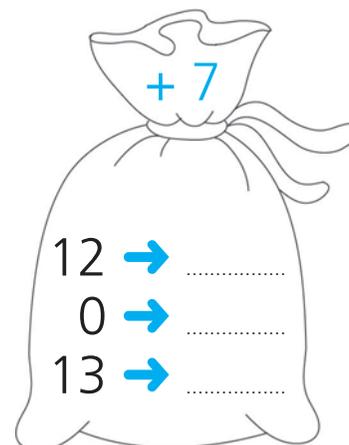
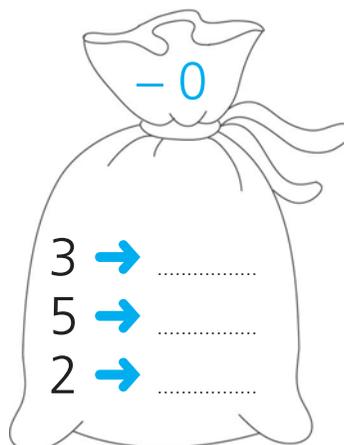
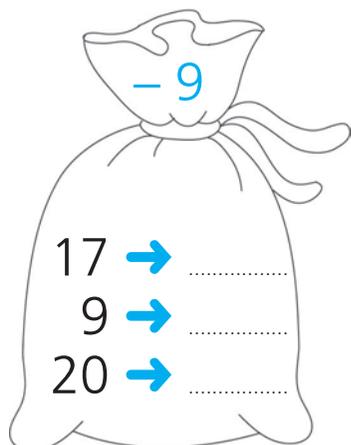
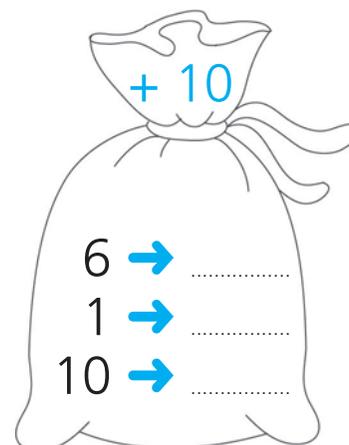
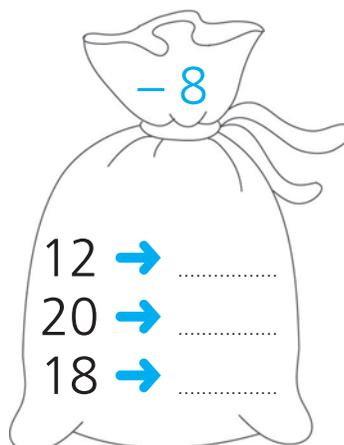
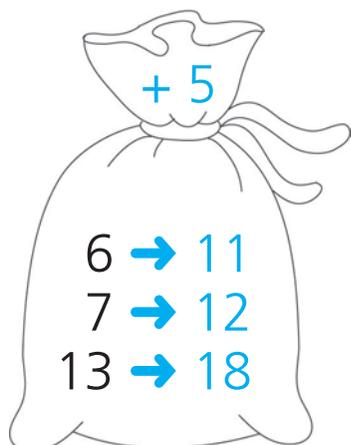
CLASSE DATA

Matematica



TANTI SASSOLINI

- Per calcolare i sassolini nei sacchetti, devi fare attenzione al comando dell'operatore che è indicato su ogni sacchetto. Osserva l'esempio.



- Scopri l'operatore. Osserva l'esempio.

3	→	+ 8	→	11
8	→		→	0
14	→		→	4
17	→		→	19
10	→		→	20

4	→		→	15
9	→		→	12
0	→		→	7
10	→		→	10
13	→		→	16

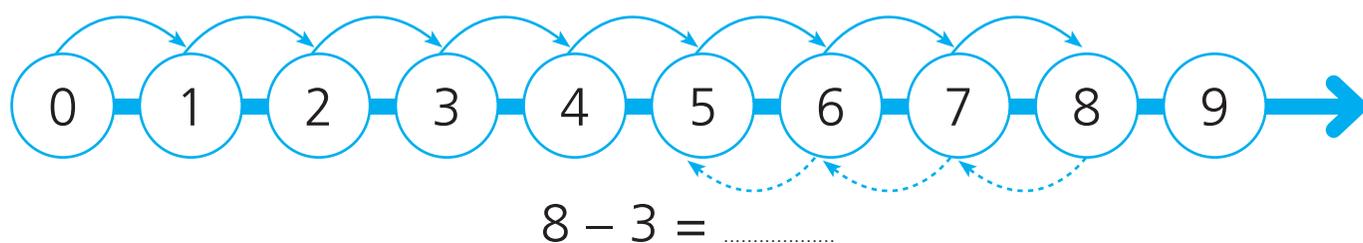
NOME

CLASSE DATA



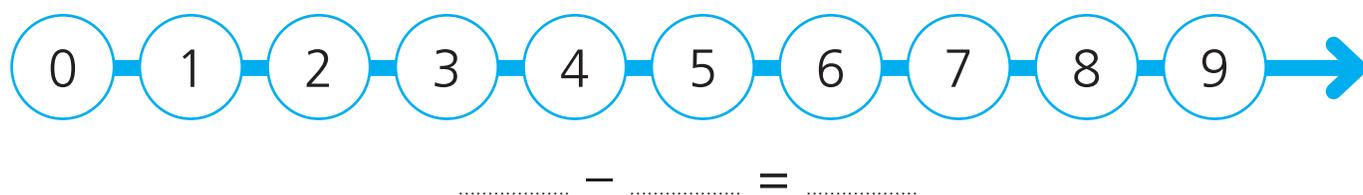
SOTTRAZIONI SULLA LINEA

- Risolvi i seguenti problemi operando sulla linea dei numeri.
- Alice e Giada si sfidano al gioco dell'oca. Alice arriva alla casella 8, ma incontra la strega che la manda indietro di 3 caselle. Su quale casella si ferma Alice?



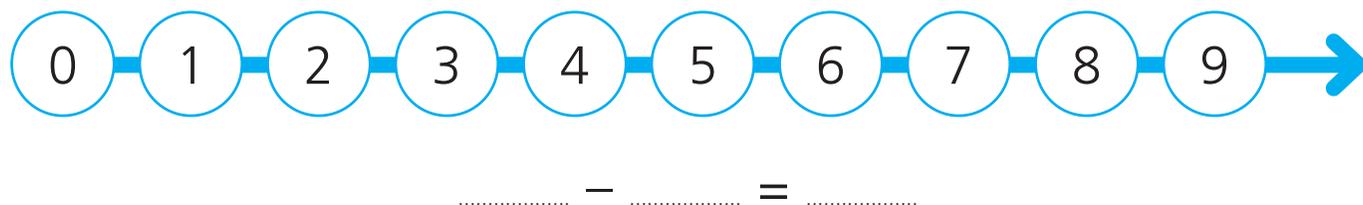
Risposta: Luisa si ferma sulla cassetta numero

- Il gamberetto Pietro fa 5 passi avanti e 2 indietro. Su quale numero si ferma?



Risposta:

- Sergio abita al 9° piano. Scende di 5 piani per andare a trovare il suo amico Ugo. A che piano abita Ugo?



Risposta:

NOME

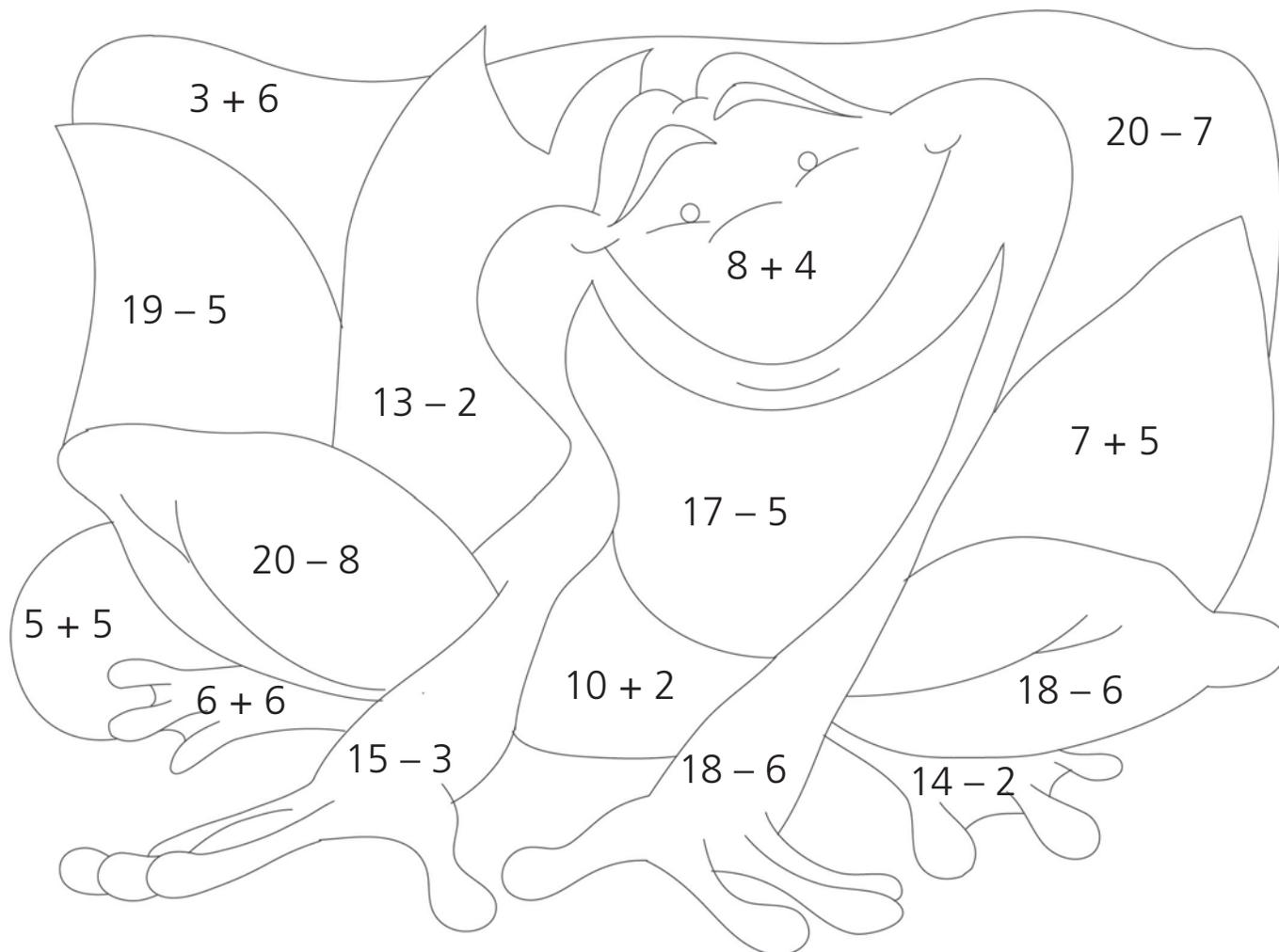
CLASSE DATA

Matematica



RANOCCHI FATATI

- Colora di verde solo gli spazi in cui il risultato è 12. Che cosa succederà secondo te se una bella fanciulla darà un bacio al ranocchietto?

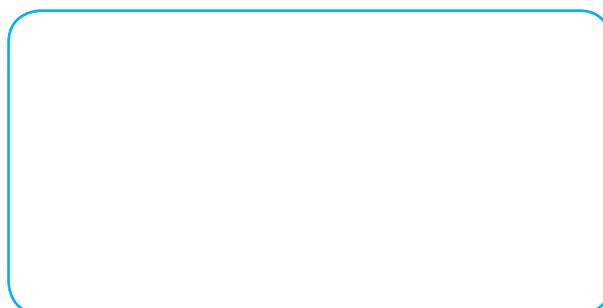


- Disegna e risolvi il problema.

Nello stagno ci sono 3 mamme ranocchie e 11 ranocchietti. Quanti sono in tutto i ranocchi dello stagno?

Operazione:

Risposta:



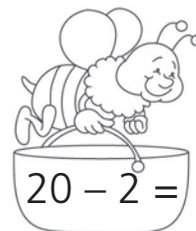
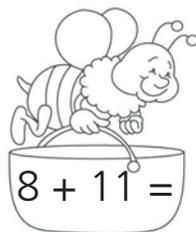
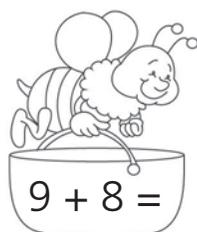
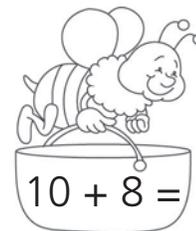
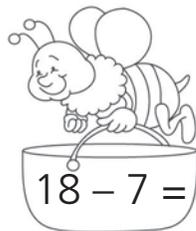
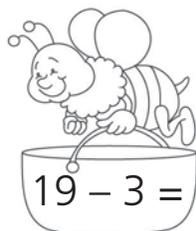
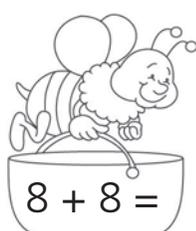
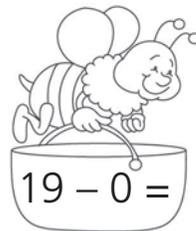
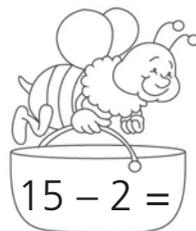
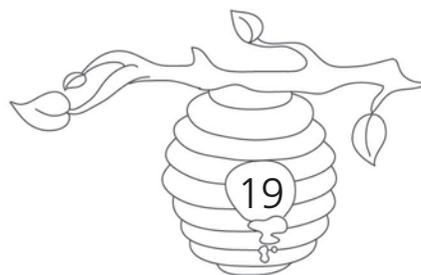
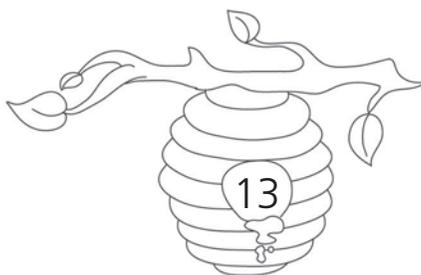
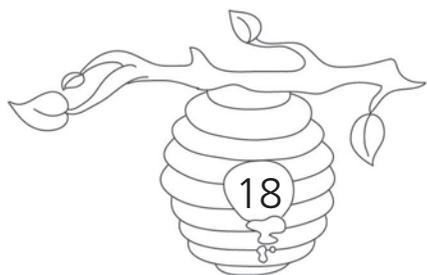
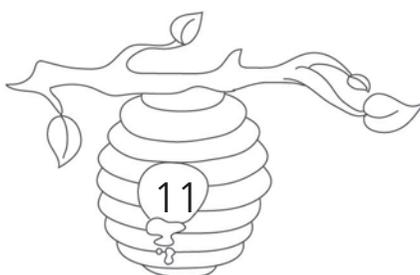
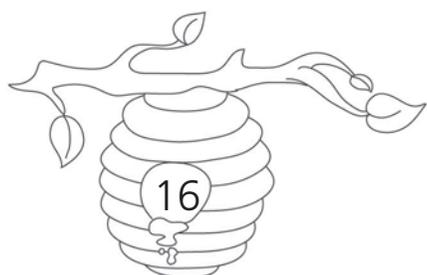
NOME

CLASSE DATA



LE API

● Collega ogni ape al suo alveare.



Verso le competenze: eseguire addizioni e sottrazioni fino al 20.

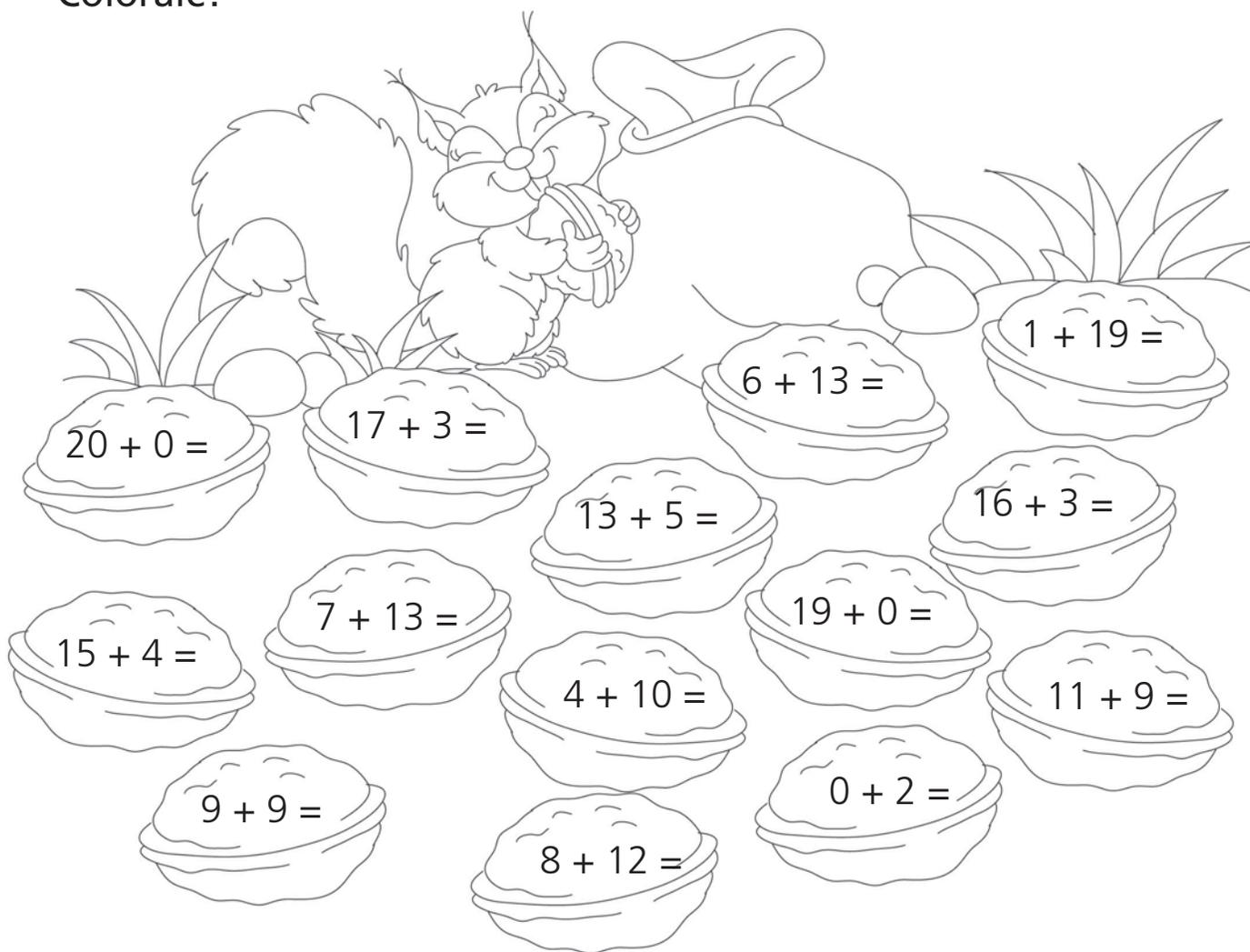
NOME

CLASSE DATA



LE NOCI

- Lo scoiattolo prende solo le noci che danno come risultato 20. Colorale!



- Completa con i numeri che mancano.

$$\textcircled{17} + \textcircled{\dots} = \textcircled{20}$$

$$\textcircled{20} - \textcircled{\dots} = \textcircled{10}$$

$$\textcircled{7} + \textcircled{\dots} = \textcircled{20}$$

$$\textcircled{20} - \textcircled{\dots} = \textcircled{18}$$

$$\textcircled{15} + \textcircled{\dots} = \textcircled{20}$$

$$\textcircled{20} - \textcircled{\dots} = \textcircled{8}$$

$$\textcircled{20} + \textcircled{\dots} = \textcircled{20}$$

$$\textcircled{20} - \textcircled{\dots} = \textcircled{14}$$

NOME

CLASSE DATA



STRISCIA IL BRUCO

● Il bruco fa i conti a catena. Prova anche tu e colora il cartellino col risultato giusto.

5 + 3
+ 6
- 5
- 9
+ 20
- 10
+ 6 =

16
12

8 + 2
- 3
+ 5
+ 3
- 9
+ 8
+ 6 =

20
12

20 - 7
- 5
+ 8
- 4
+ 6
- 10
- 7 =

10
1

● E ora, in breve...

- | | | |
|---------------------|---------------------|---------------------|
| $2 + 3 + 1 =$ | $7 + 5 + 1 =$ | $2 + 5 + 1 =$ |
| $2 + 3 + 4 =$ | $2 + 6 + 5 =$ | $9 + 4 + 7 =$ |
| $2 + 1 + 5 =$ | $6 + 2 + 3 =$ | $3 + 6 + 3 =$ |
| $3 + 3 + 3 =$ | $0 + 5 + 6 =$ | $6 + 6 + 6 =$ |
| $7 + 2 + 2 =$ | $5 + 5 + 5 =$ | $5 + 2 + 7 =$ |
| $2 + 4 + 4 =$ | $8 + 4 + 0 =$ | $2 + 5 + 5 =$ |

Verso le competenze: completare catene numeriche di addizioni e sottrazioni fino al 20.

NOME

CLASSE DATA



DOLCI TABELLE

● Completa le tabelle.

+	14	9	1	13	12	7	8	15	3	10	11
4											
5											
0											
6											
2											

-	10	0	7	6	2	4	1	8	5	3	9
15											
17											
12											
20											
19											

NOME

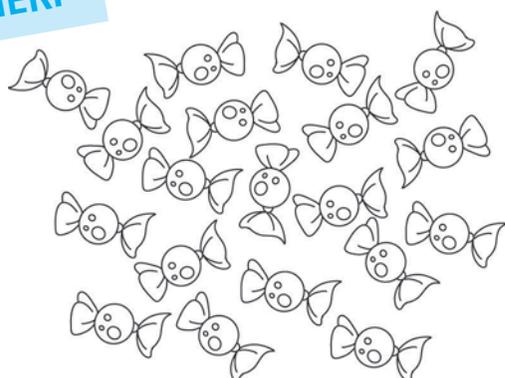
CLASSE DATA



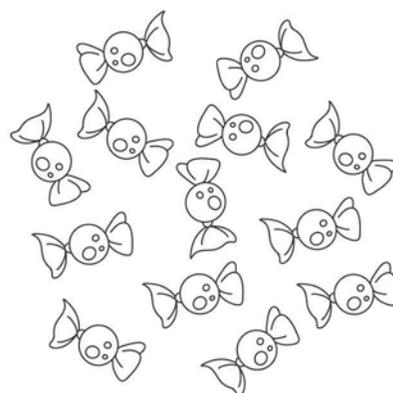
PROBLEMI

- Osserva i disegni, completa il testo dei problemi e risolvi.
- Ieri Antonio aveva caramelle. Oggi ne ha solo
Quante caramelle ha mangiato Antonio?

IERI



OGGI

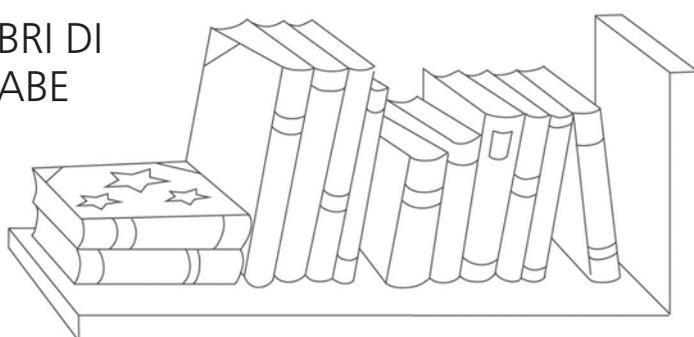


Operazione

Risposta

- La maestra conta i libri sullo scaffale della classe.
Ci sono libri di fiabe e libri di avventure.
Quanti libri ci sono in tutto sullo scaffale?

LIBRI DI
FIABE



LIBRI DI
AVVENTURE



Operazione

Risposta

NOME

CLASSE DATA

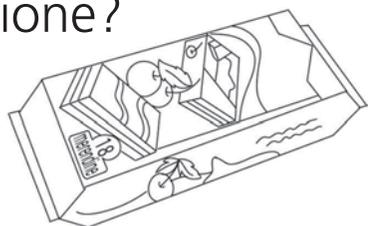
Matematica



ANCORA PROBLEMI

- Collega con una freccia ciascun problema all'operazione che lo risolve. Poi, scrivi la risposta.

Una confezione contiene 18 merendine. Paolo ne ha mangiate 5. Quante merendine rimangono nella confezione?

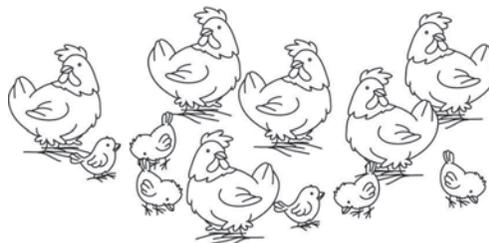


Risposta

$6 + 7$

$12 - 5$

Nel pollaio di Maria ci sono 6 galline e 6 pulcini. Quanti animali ci sono nel pollaio?



Risposta

$18 - 5$

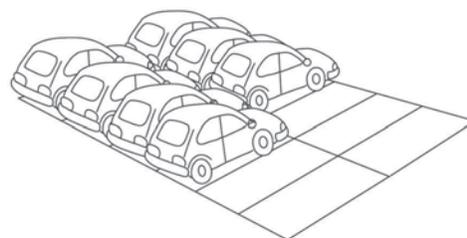
$6 + 6$

Il fioraio ha esposto in vetrina 6 piantine verdi e 7 piantine fiorite. Quante piante ha esposto in tutto in vetrina?



Risposta

Nel cortile della scuola ci sono 12 posti auto. Se 5 posti sono liberi, quante automobili sono parcheggiate?



Risposta



Verso le competenze: risolvere situazioni problematiche con supporti iconici.

NOME

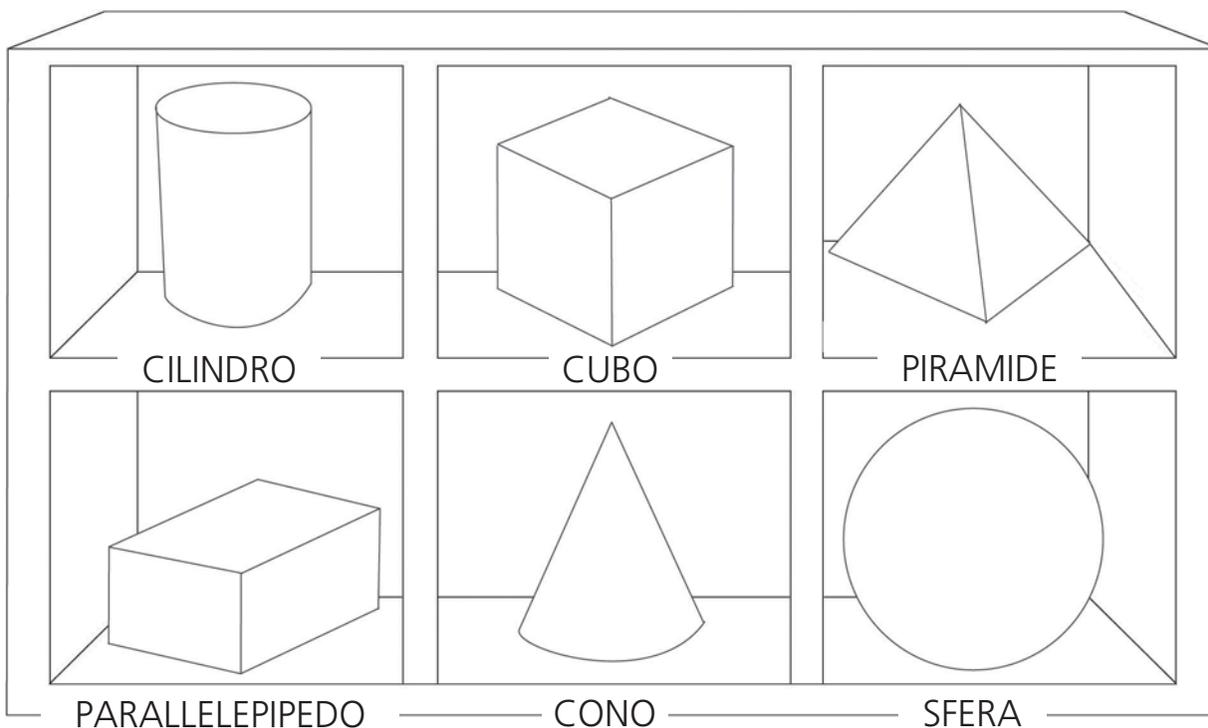
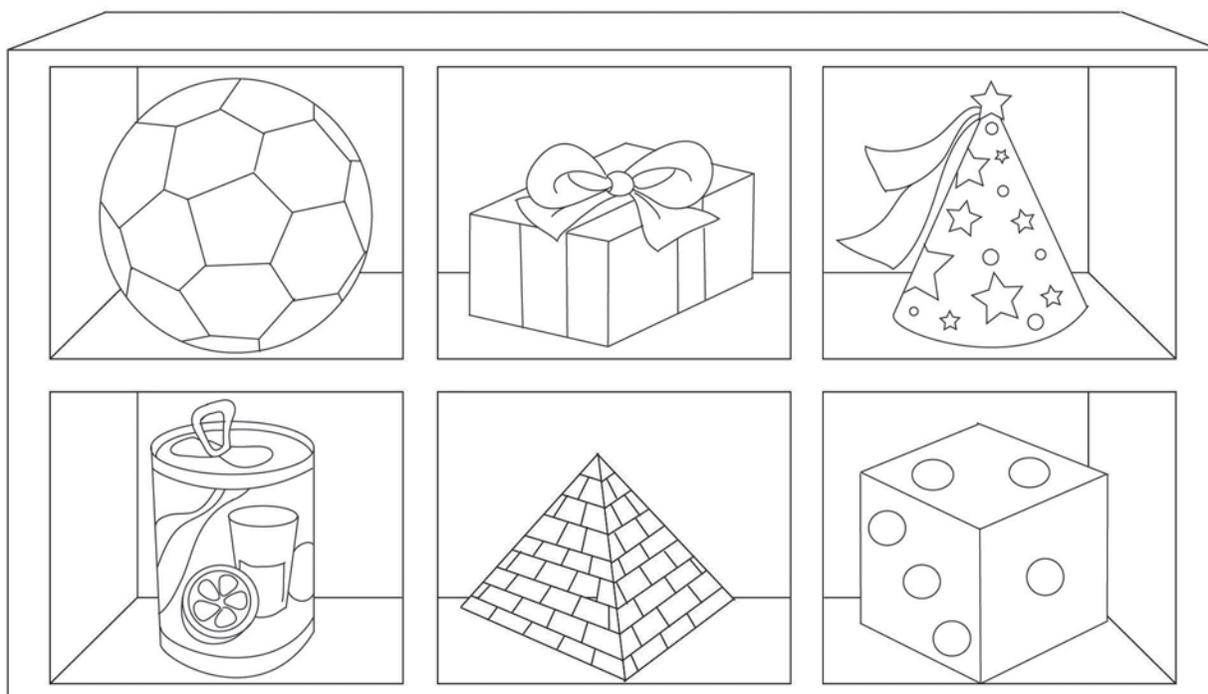
CLASSE DATA



ASSOMIGLIA A...

- Ogni oggetto del primo scaffale corrisponde a una figura geometrica del secondo scaffale.

Colora nello stesso modo le forme che si assomigliano.



Verso le competenze: riconoscere le principali figure geometriche dello spazio.

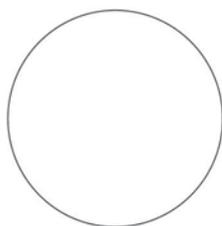
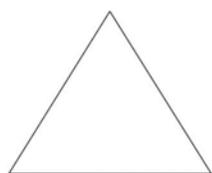
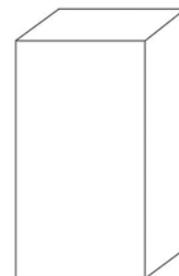
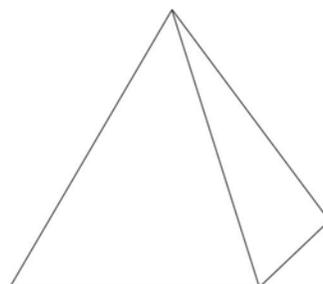
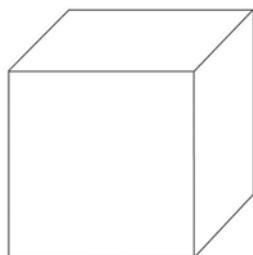
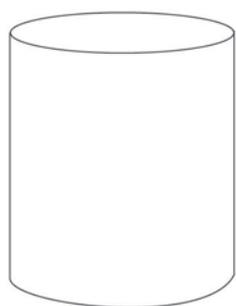
NOME

CLASSE DATA



LE IMPRONTE

● Colora nello stesso modo ogni figura solida e la sua impronta.



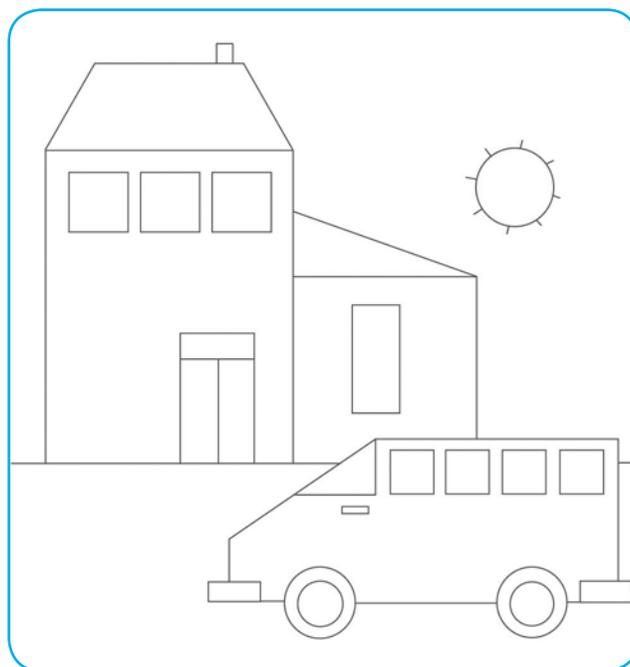
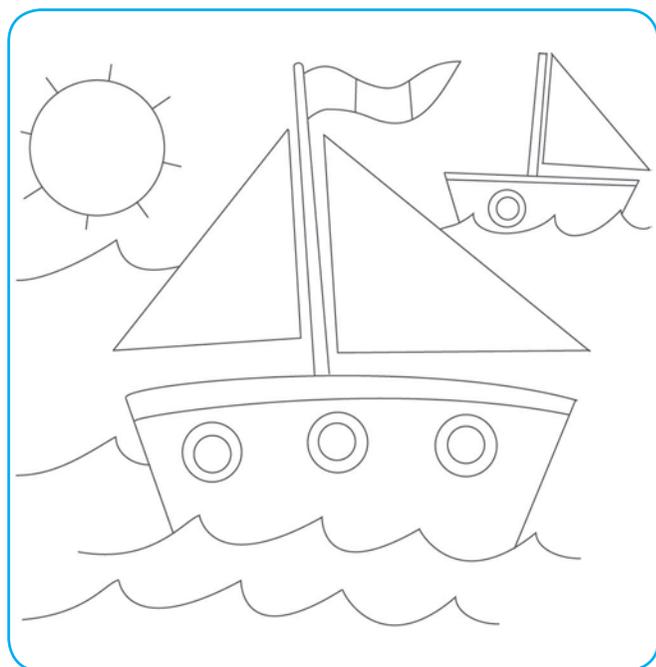
TRIANGOLO

CERCHIO

RETTANGOLO

QUADRATO

● Segui le indicazioni e colora: di giallo i cerchi; di rosso i quadrati; di verde i rettangoli; di blu i triangoli.



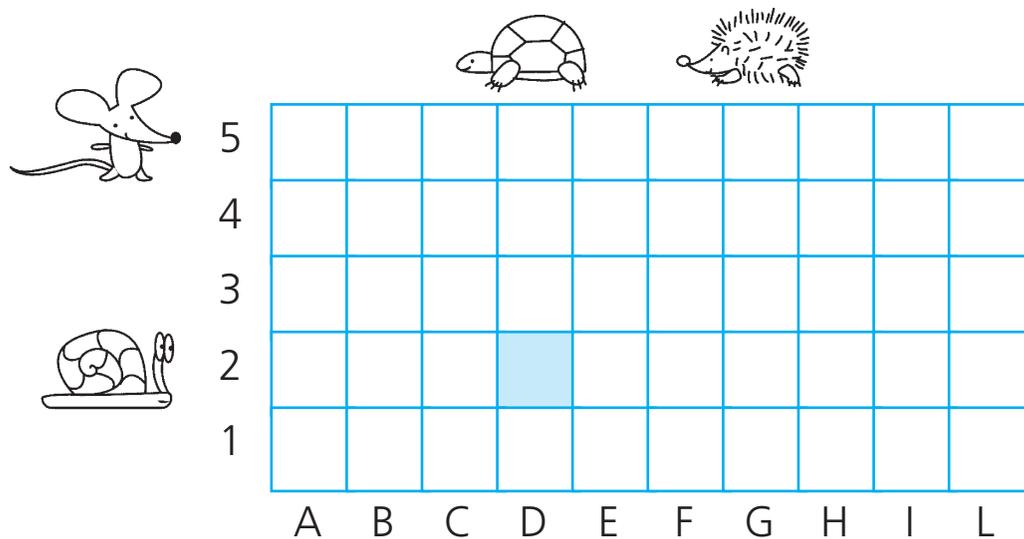
NOME

CLASSE DATA



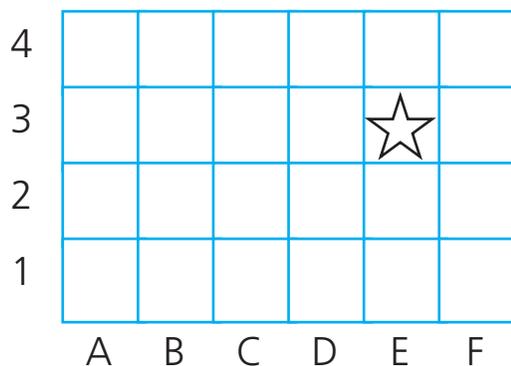
INCROCI E CASELLE

● Colora i percorsi degli animali e completa. Osserva l'esempio.



- La e la si incontreranno nella casella D, 2
- Il e il si incontreranno nella casella,
- Il e la si incontreranno nella casella,
- La e il si incontreranno nella casella,

● Disegna le seguenti figure nelle caselle indicate. Osserva l'esempio.



Verso le competenze: individuare caselle sul piano reticolato.

NOME

CLASSE DATA

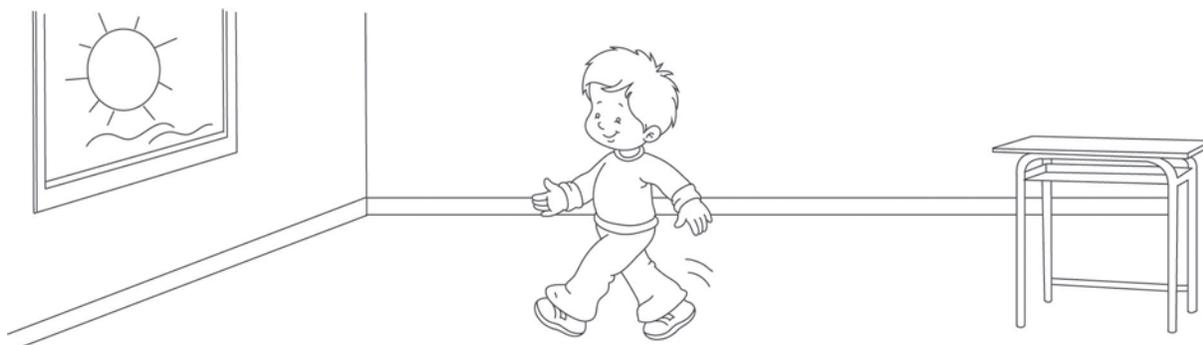
Matematica



CON I PASSI E CON LE SPANNE

- Piero misura con i passi la distanza tra il suo banco e la lavagna. Prova anche tu, poi completa.

Dal mio banco alla lavagna ci sono circa passi.



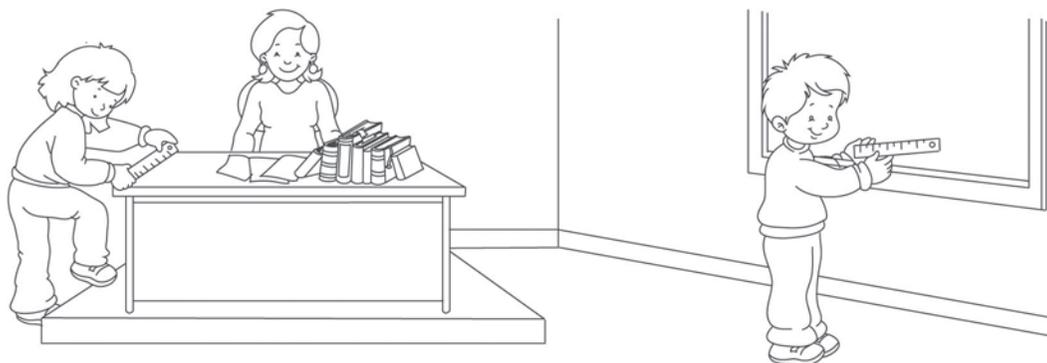
- Rosa misura la lunghezza e la larghezza del suo banco con le spanne. Prova anche tu, poi completa.

Il mio banco è lungo circa spanne ed è largo spanne.



- I bambini misurano la cattedra e la lavagna con il righello. Prova anche tu, poi completa.

La lavagna è lunga circa volte il mio righello e la cattedra è lunga circa volte il mio righello.



NOME

CLASSE DATA



BEL MISTERO!

- Marco e Lilli fanno giardinaggio. Riempiono di terra 2 vasi uguali. Marco usa una tazzina e Lilli un bicchiere.



Risolvi tu il mistero.

Perché, se i vasi sono uguali, Marco e Lilli hanno ottenuto risultati diversi?

- I bambini vogliono sapere quanti bicchieri piccoli e quanti bicchieri grandi si possono riempire con l'acqua di una bottiglia. Hanno un secchio, una bottiglia piena, un bicchiere di plastica piccolo e uno grande.



Come finirà l'esperimento? Prova a rispondere.

Si possono riempire bicchieri piccoli.

Si possono riempire bicchieri grandi.

Verso le competenze: misurare capacità utilizzando unità di misura arbitrarie.

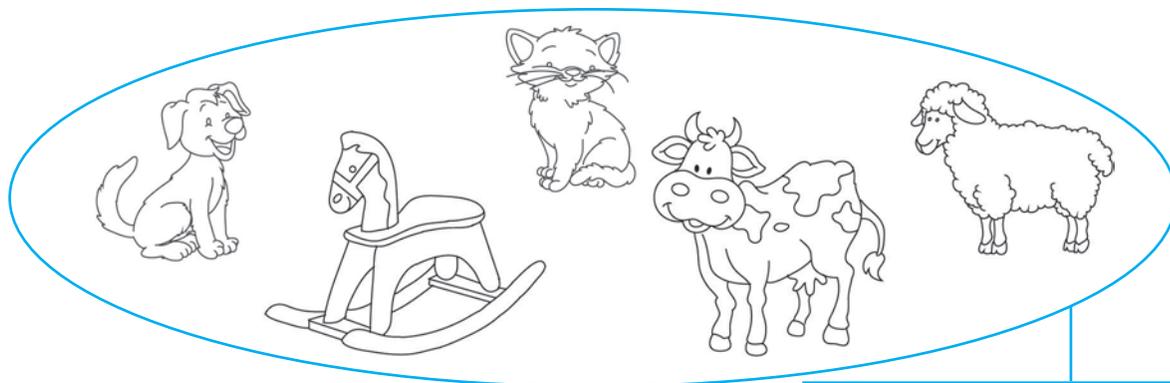
NOME

CLASSE DATA



SCOPRI L'INTRUSO

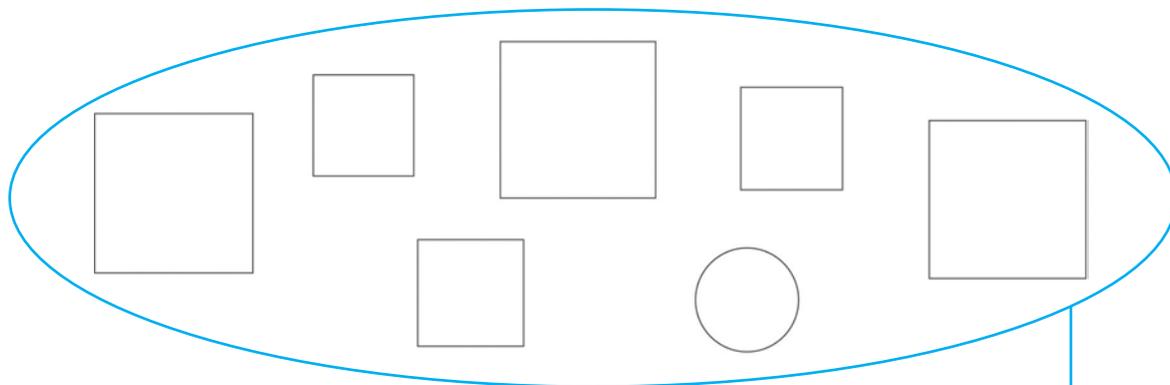
- In ogni insieme c'è un elemento che non vi appartiene. Scoprilo e cancellalo con una **X**, poi scrivi nel cartellino di quale insieme si tratta.



.....



.....



.....

NOME

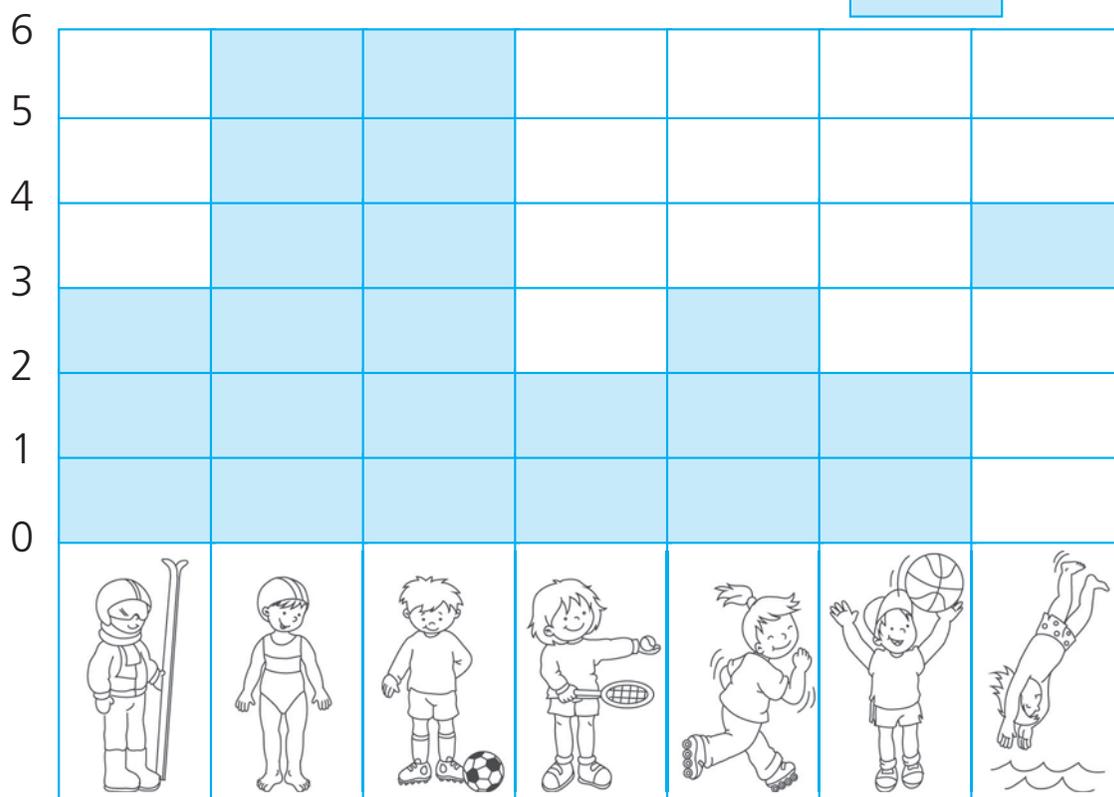
CLASSE DATA



GLI SPORT PREFERITI

Pietro ha chiesto ai suoi compagni quale sport preferiscono. Osserva il grafico con attenzione.

 = 1 bambino



Ora racconta che cosa dice il grafico. Nella classe di Pietro:

- bambini preferiscono

Verso le competenze: leggere dati ricavati da semplici indagini statistiche.

NOME

CLASSE DATA



ANIMALI E ZAMPE

● Indica la relazione tra ogni animale e il numero delle sue zampe disegnando una **X** negli incroci della tabella, come nell'esempio.

	nessuna	● ●	●● ●●	●●● ●●●	●●●● ●●●●
				X	
					
					
					
					
					
					
					
					
					

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA DI SCIENZE

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ E CONTENUTI
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e ha consapevolezza della possibilità di usare i propri sensi per conoscere e scoprire il mondo che lo circonda. • Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. 	<p>ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso. • Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. 	<p>I CINQUE SENSI</p> <ul style="list-style-type: none"> • I cinque sensi per scoprire il mondo. • Gli occhi vedono... • Le orecchie ascoltano... • Il naso annusa... • Le mani toccano... • La lingua gusta... • Io e la realtà.
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno individua nei fenomeni somiglianze e differenze. 	<p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. • Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali. 	<p>TECNOLOGIA</p> <p>I MATERIALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • I materiali e le loro caratteristiche. • La funzione degli oggetti.
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. 	<p>L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare e prestare attenzione al funzionamento dei cinque sensi. • Conoscere il ciclo di vita. 	<p>I VIVENTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • La natura intorno a me. • Gli esseri viventi. • Osservazione delle piante. • L'albero. • Osservazione degli animali. • Gli animali si nutrono, si muovono...

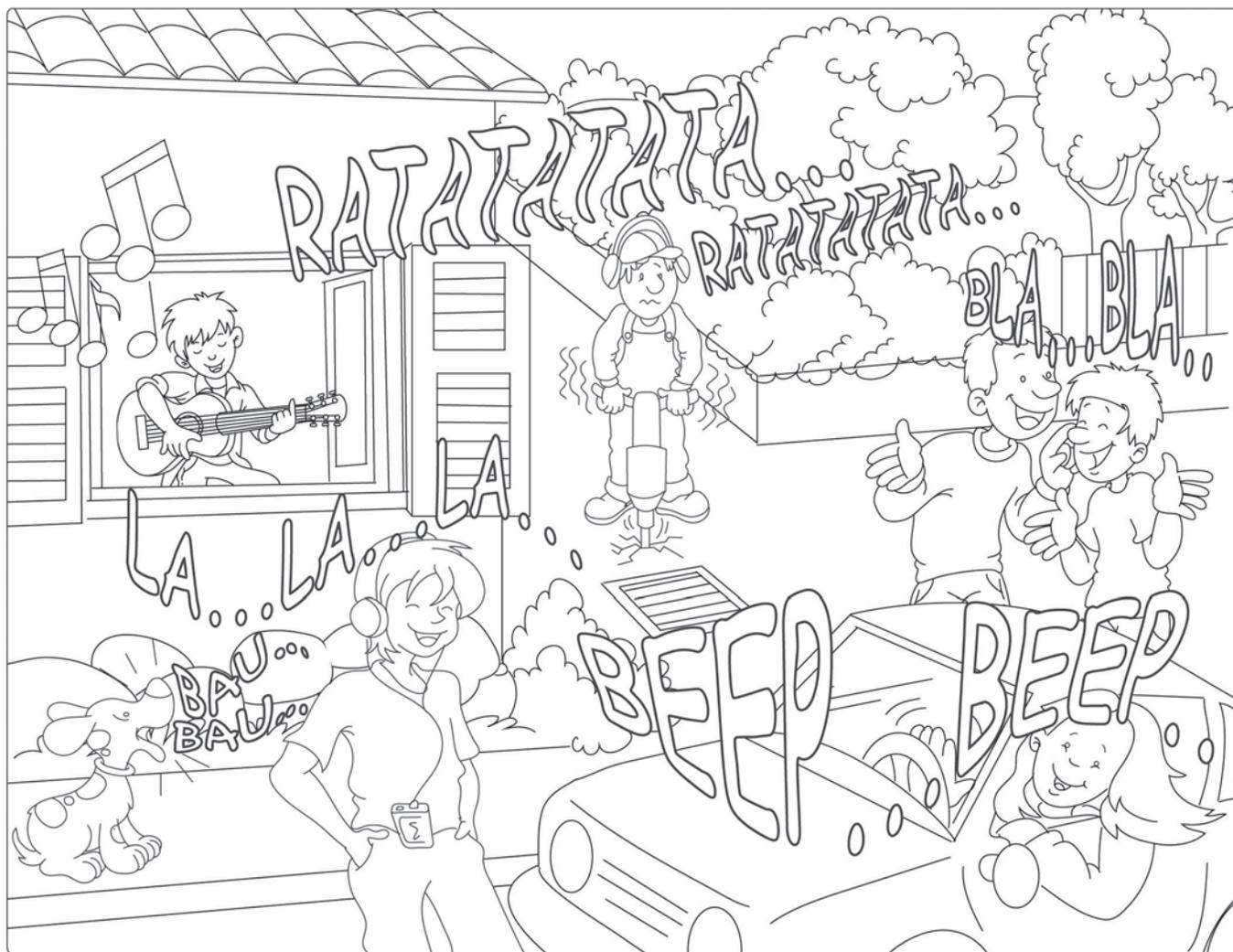
NOME

CLASSE DATA



L'UDITO

● Osserva il disegno e distingui i suoni dai rumori.



Suoni

Rumori

Che rumori senti dalla tua classe mentre sei a scuola?

.....
.....

NOME

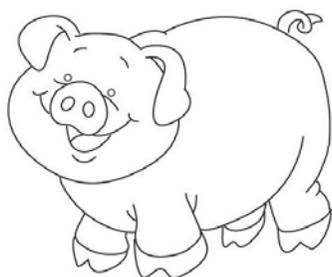
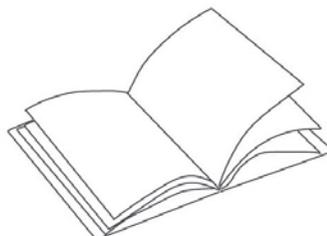
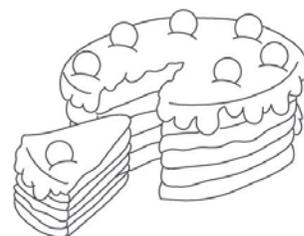
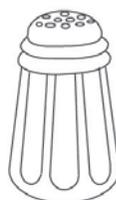
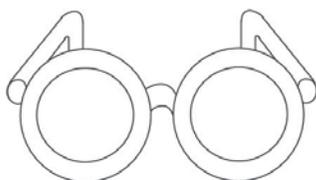
CLASSE DATA



L'OLFATTO

● Osserva i disegni e colora di verde quelli da cui potrebbe provenire un buon profumo.

Colora poi di rosso quelli che emanano un odore sgradevole e lascia in bianco quelli da cui non proviene nessun odore.



Verso le competenze: osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo: l'olfatto.

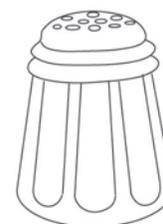
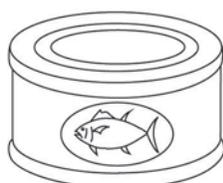
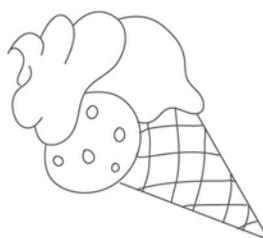
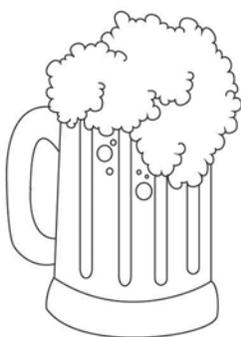
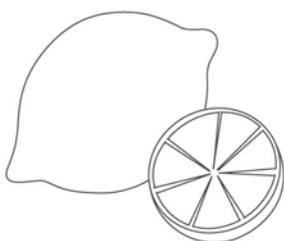
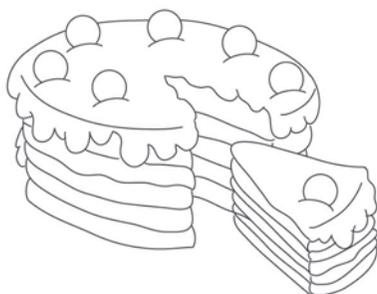
NOME

CLASSE DATA



IL GUSTO

● Individua e cerchia con colori diversi gli alimenti dolci, salati, aspri, amari.



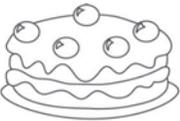
NOME

CLASSE DATA



TUTTI I SENSI

● Osserva i disegni e fai una **X** sui sensi che puoi utilizzare per capire di che cosa si tratta. Osserva l'esempio.

	vista	udito	tatto	olfatto	gusto
	X			X	X
					
					
					
					
					
					
					
					
					

Verso le competenze: osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo: i sensi

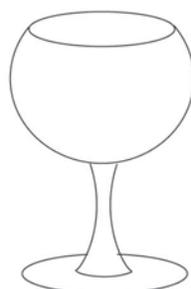
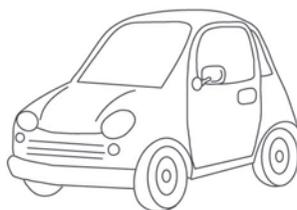
NOME

CLASSE DATA



VIVENTI E NON VIVENTI

Osserva le immagini e cerchia gli esseri viventi in rosso e i non viventi in blu.



● Elimina con una ✕ l'espressione sbagliata. Poi rispondi.

Il cane è un **vivente** / **non vivente**? Perché?

.....

Il quaderno è un **vivente** / **non vivente**? Perché?

.....

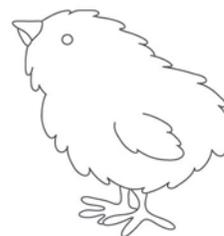
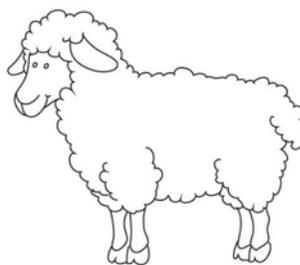
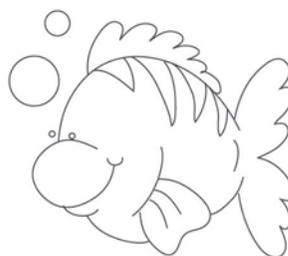
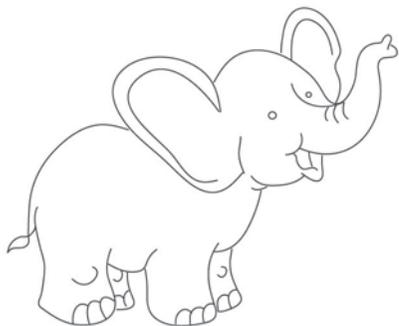
NOME

CLASSE DATA



COME NASCE?

● Cerchia di rosso gli animali che nascono dalle uova e di verde gli animali che nascono dalla loro mamma e succhiano il latte.



● Conosci altri animali che nascono direttamente dalla loro mamma?

Quali?

E dalle uova?

.....

NOME

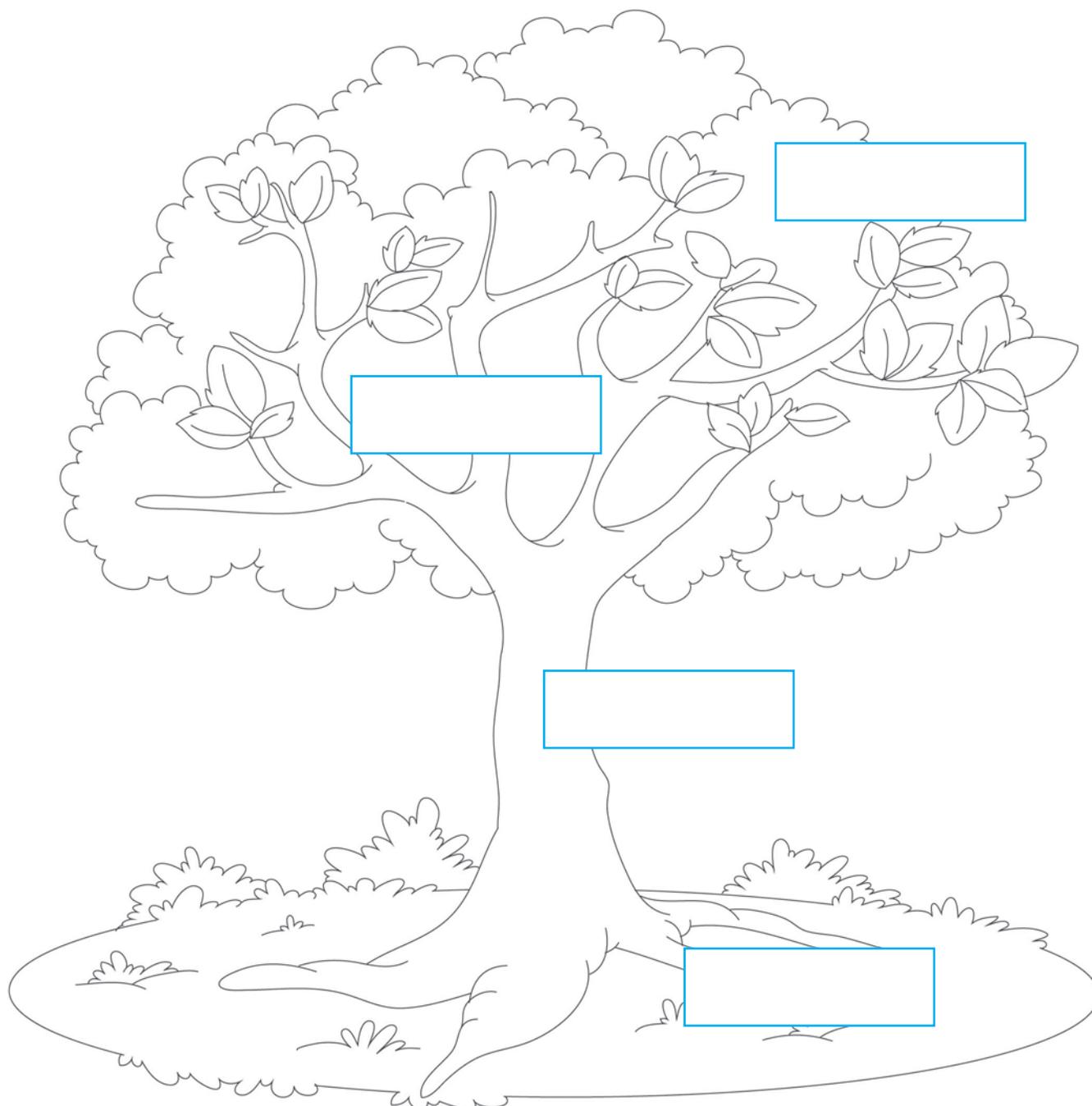
CLASSE DATA

Scienze



LE PARTI DELL'ALBERO

● Leggi i cartellini e scrivi le parti dell'albero al posto giusto.



RADICI

TRONCO

RAMI

FOGLIE

186

Verso le competenze: le parti della pianta.

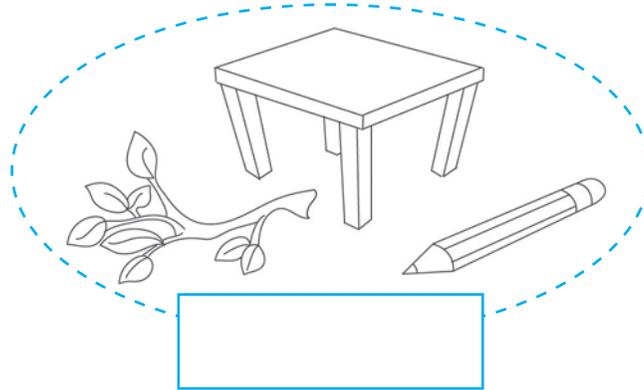
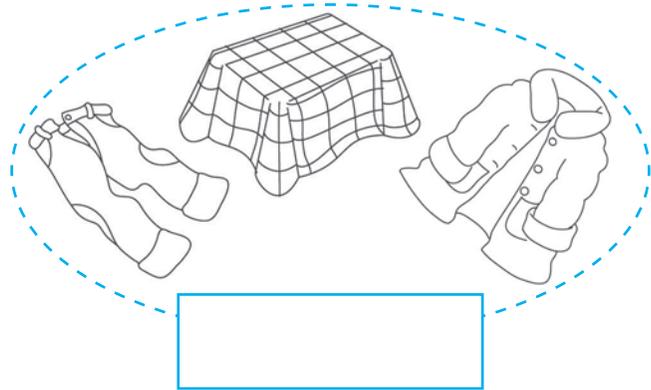
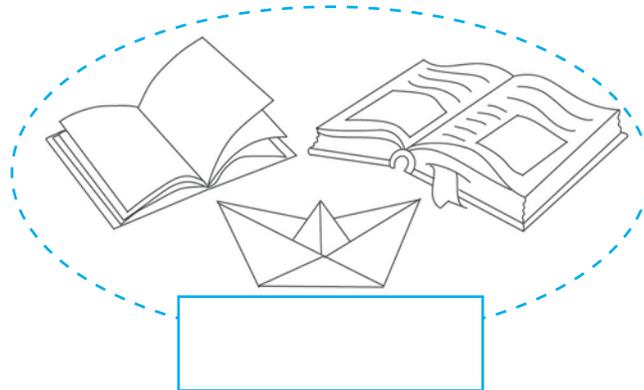
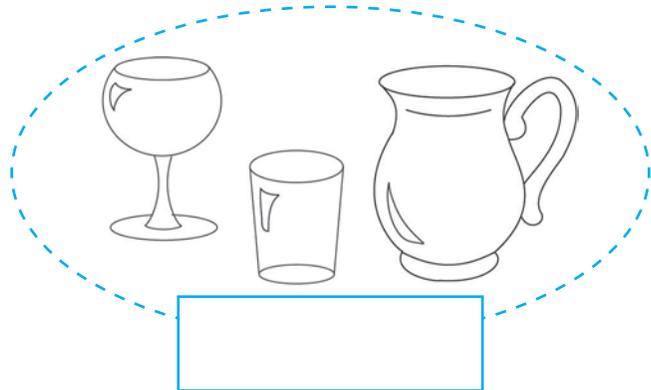
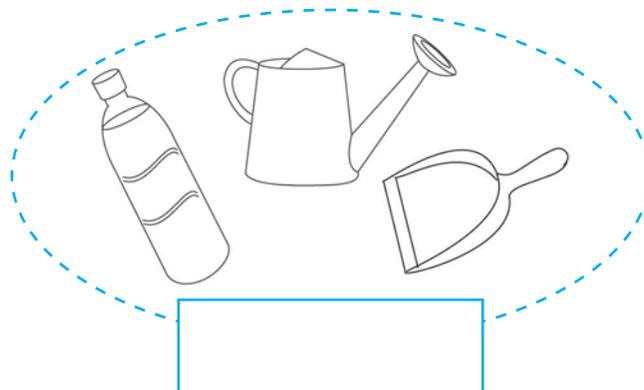
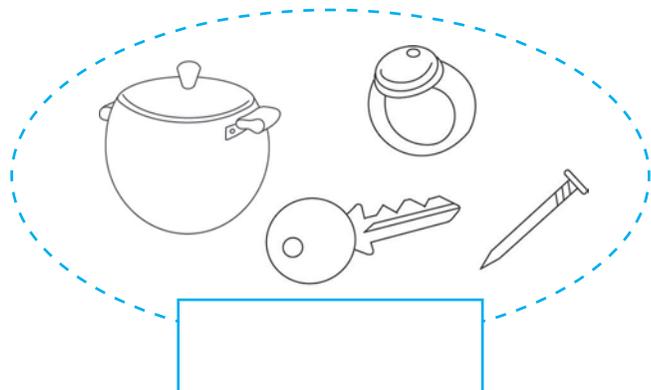
NOME

CLASSE DATA



TANTI MATERIALI INSIEME

● Leggi i cartellini e scrivi sotto ogni insieme il materiale di cui sono fatti gli oggetti.



VETRO

METALLO

LEGNO

STOFFA

CARTA

PLASTICA

Verso le competenze: classificare i materiali.

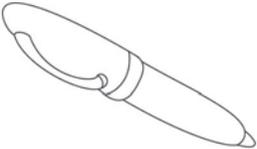
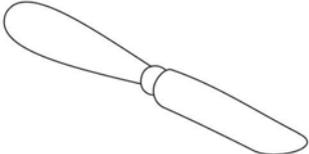
NOME

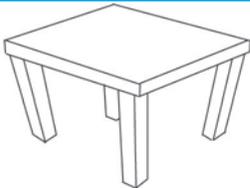
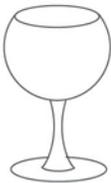
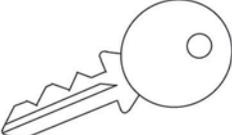
CLASSE DATA



OGGETTI E MATERIALI

● Osserva i disegni e scrivi di che cosa è fatto e a cosa serve l'oggetto rappresentato. Osserva l'esempio.

Oggetto	è fatto di...	serve per...
	plastica	scrivere


PROGRAMMAZIONE DIDATTICA DI STORIA

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ E CONTENUTI
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durata, periodizzazioni. • comprende aspetti fondamentali, avvenimenti, fatti e fenomeni del passato. • riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. • organizza e verbalizza le esperienze vissute organizzando le informazioni per temi. • organizza e verbalizza le conoscenze acquisite usando alcuni indicatori temporali e spaziali. 	<p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collocare nel tempo esperienze vissute riconoscendo i rapporti di successione e contemporaneità. • Ordinare cronologicamente sequenze. • Conoscere e rappresentare la successione ciclica dei giorni, dei mesi e delle stagioni. • Confrontare azioni e individuare la diversa durata. • Misurare le durate con metodi e strumenti convenzionali e non. 	<p>IL TEMPO CRONOLOGICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raccontiamo il tempo. • Il tempo passa e si trasforma... <p>LE PAROLE DEL TEMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le parole del tempo. • Successione ordinata dei fatti. • La contemporaneità. • La linea del tempo. • La durata. <p>TEMPI E RITMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il giorno: dì e notte. • La settimana. • La successione dei giorni della settimana. • I mesi dell'anno. • La successione dei mesi. • Le stagioni e la successione delle stagioni.

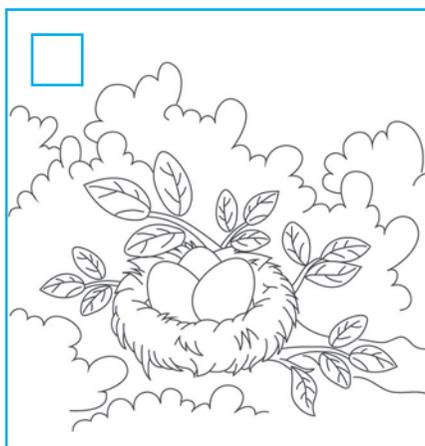
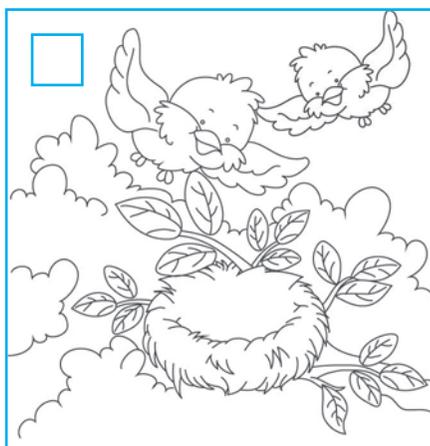
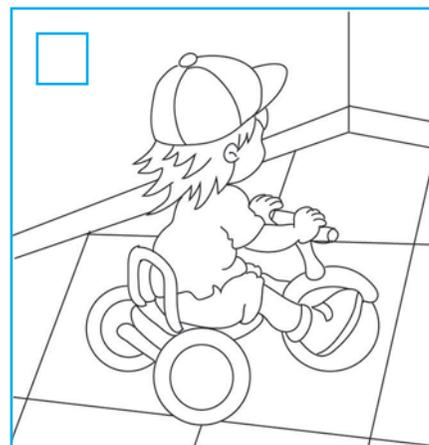
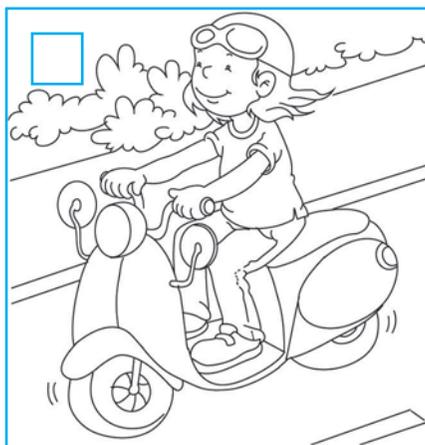
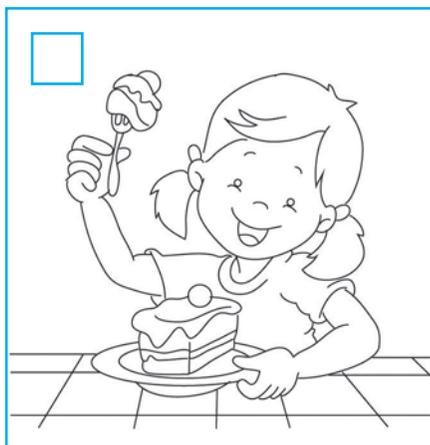
NOME

CLASSE DATA



TRE PICCOLE STORIE

- Colora di rosso il quadratino della scena che è avvenuta PRIMA, di verde il quadratino della scena che avviene ADESSO, di blu il quadratino della scena che avverrà DOPO.



NOME

CLASSE DATA



PIERO E LUCIA

● Quale fatto avverrà DOPO?
Colora la vignetta per completare la storia.

PRIMA

ADESSO

DOPO

PRIMA

ADESSO

DOPO

● Quale fatto avverrà PRIMA?
Colora la vignetta per completare la storia.

Verso le competenze: riconoscere relazioni di successione: PRIMA, ADESSO, DOPO.

NOME

CLASSE DATA

Storia



UN CASTELLO

● Sai costruire un castello di sabbia? Riordina le vignette da 1 a 4.



● Segna con una **X** ciò che avviene prima in ogni coppia di azioni.

La gallina depone le uova.

Nascono i pulcini.

Lella parla con Felicetta.

Lella compone un numero.

Serena si tuffa in acqua.

Serena si infila i braccioli.

Passa un gatto.

Fido abbaia furiosamente.

NOME

CLASSE DATA

Storia



CONTEMPORANEITÀ

● Completa con **MENTRE**, **NELLO STESSO MOMENTO** o **INTANTO**.

I bambini ascoltano
la maestra,

.....
Marco gioca.



Carlo spegne le candeline

.....
gli amici cantano
"tanti auguri".

I bambini giocano
nel cortile della scuola,

.....
le maestre li osservano.



Verso le competenze: la contemporaneità.

NOME

CLASSE DATA



LA SETTIMANA

● Metti in ordine i giorni della settimana. Scrivili nel posto giusto.

LUNEDÌ	→
.....	←
.....	→
.....	←
.....	→
.....	←



● Completa la linea del tempo partendo da oggi.

due	ieri	oggi	domani	tra due
giorni	era	è	sarà	giorni
fa era				sarà

NOME

CLASSE DATA

Storia



I MESI

● Leggi la poesia, poi ripeti i nomi dei mesi senza leggerli.

 **Gennaio** giganti enormi e puzzolenti.
Febbraio bestie verdi con aguzzi denti.
Marzo mostri che non stanno fermi.
Aprile creature che mangiano vermi.
Maggio insetti che pizzicano naso e talloni.
Giugno diavoletti che rubano i pantaloni.
Luglio vampiri vicino al tuo guanciale.
Agosto fantasmi di un bianco spettrale.
Settembre scheletri che stanno nascosti.
Ottobre streghe che friggono rospi.
Novembre gnomi brutti e meschini.
Dicembre orchi che mangiano bambini.

Durante tutto l'anno cerca di non scordare...
che uno di questi mostri ti potrebbe
acciuffare!

G. Adams, *Un anno pieno di storie*, Mondadori

● Leggi la poesia, poi ripeti i nomi dei mesi senza leggerli.

Adesso siamo nel mese di

Prima eravamo nel mese di

Dopo inizierà il mese di

Verso le competenze: riconoscere la ciclicità dei mesi dell'anno.

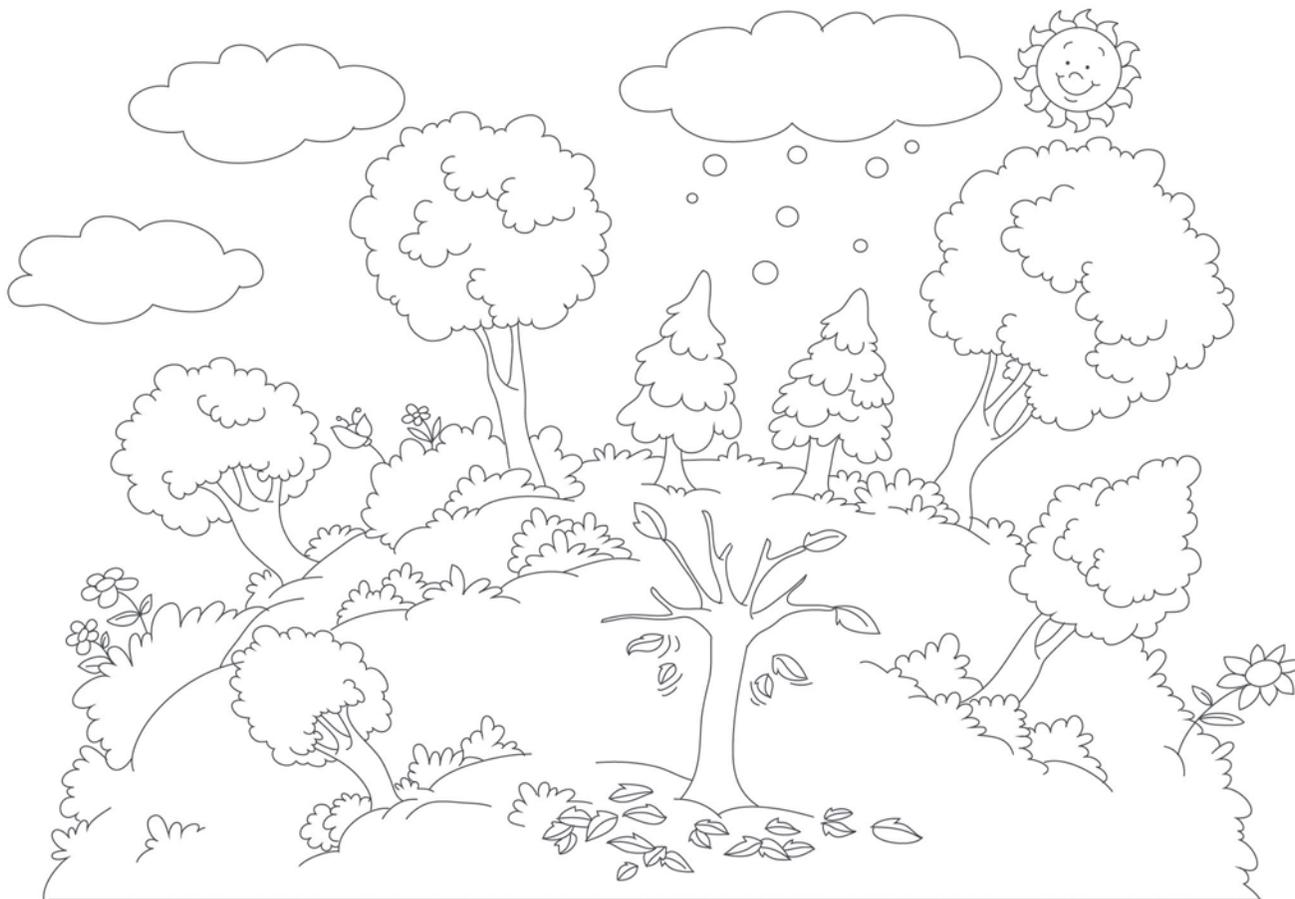
NOME

CLASSE DATA



LE STAGIONI

● Quest'estate è davvero strana! Cerchia i particolari... insoliti, poi scrivi a quale stagione si riferiscono.



..... perché succede in

..... perché succede in

● Scrivi la stagione che viene prima e quella che viene dopo.

	← PRIMAVERA →	
	← AUTUNNO →	
	← INVERNO →	
	← ESTATE →	

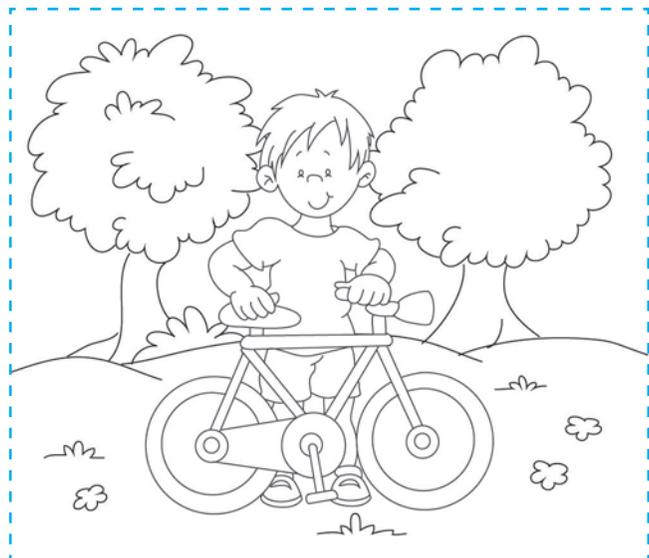
NOME

CLASSE DATA



LE QUATTRO STAGIONI

● Osserva le attività svolte dal bambino. In quale stagione si svolgono? Collega le immagini al cartellino corretto.



INVERNO

PRIMAVERA

AUTUNNO

ESTATE



Verso le competenze: riconoscere gli elementi caratteristici delle stagioni.

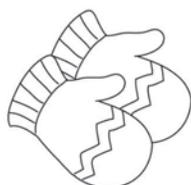
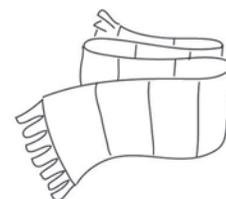
NOME

CLASSE DATA



COME MI VESTO?

● Collega ogni abito alla stagione adatta.



PROGRAMMAZIONE DIDATTICA DI GEOGRAFIA

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ E CONTENUTI
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno si orienta nello spazio e usa indicatori topologici per segnalare posizioni proprie, di altri o di oggetti. • Si muove con sicurezza negli spazi della scuola, in base all'acquisizione di un'immagine mentale dei percorsi. • Usa alcuni simboli per indicare sulle rappresentazioni cartografiche elementi dell'ambiente rappresentato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la posizione di elementi nello spazio rispetto a punti di vista diversi. • Utilizzare correttamente gli indicatori spaziali. • Eseguire e descrivere correttamente percorsi rappresentati graficamente. • Osservare e descrivere uno spazio e gli elementi che lo compongono. • Individuare la funzione di spazi e arredi. 	<p>LE PAROLE DELLO SPAZIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alla scoperta dello spazio. • Binomi locativi. • Destra e sinistra. • Direzioni. • Posizioni e relazioni. <p>SPAZI E FUNZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lo spazio vissuto (a scuola e a casa). • Le mappe. • Spazi e funzioni. • Attività diversificate sulle funzioni e gli spazi. • Comportamenti corretti in base agli spazi vissuti.

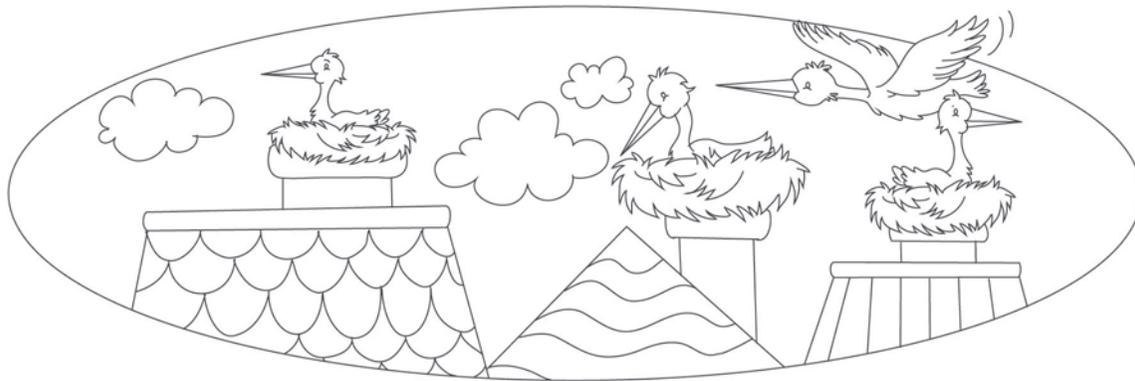
NOME

CLASSE DATA



SOPRA - SOTTO

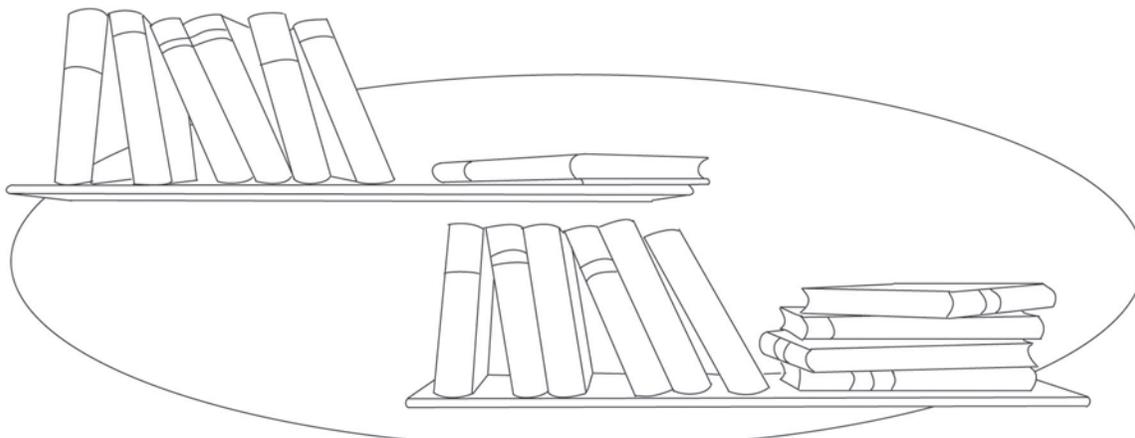
● Scrivi SOPRA o SOTTO al posto giusto.



Le cicogne fanno i nidi i tetti.



Nel suo orto il contadino pianta i semi terra.



I libri sono le mensole.

NOME

CLASSE DATA



DOVE SARÀ?

● Curiosa nella dispensa ed elimina con una **X** le parole sbagliate.



Il miele è **in alto** / **in basso**.

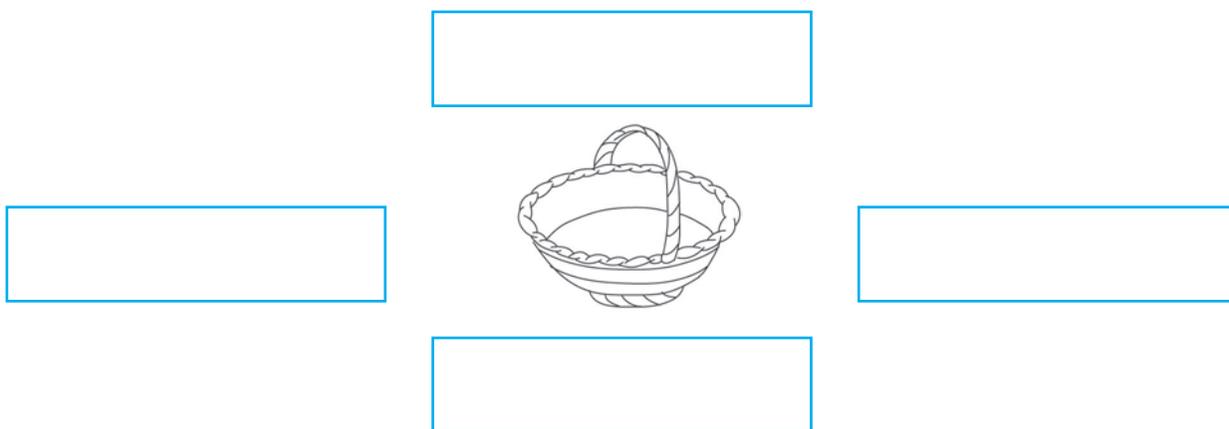
Le castagne sono **dentro** il / **fuori** dal cesto.

La marmellata di more è **davanti** / **dietro** al barattolo di miele.

Le fragole sono **a sinistra** / **a destra** della cassetta.

Le mele sono **sopra** / **sotto** la cassetta.

● Scrivi al posto giusto le parole SOPRA, SOTTO, A DESTRA, A SINISTRA rispetto al cestino.



Verso le competenze: riconoscere gli indicatori topologici: IN ALTO, IN BASSO / DENTRO, FUORI / DAVANTI, DIETRO / A DESTRA, A SINISTRA / SOPRA, SOTTO.

NOME

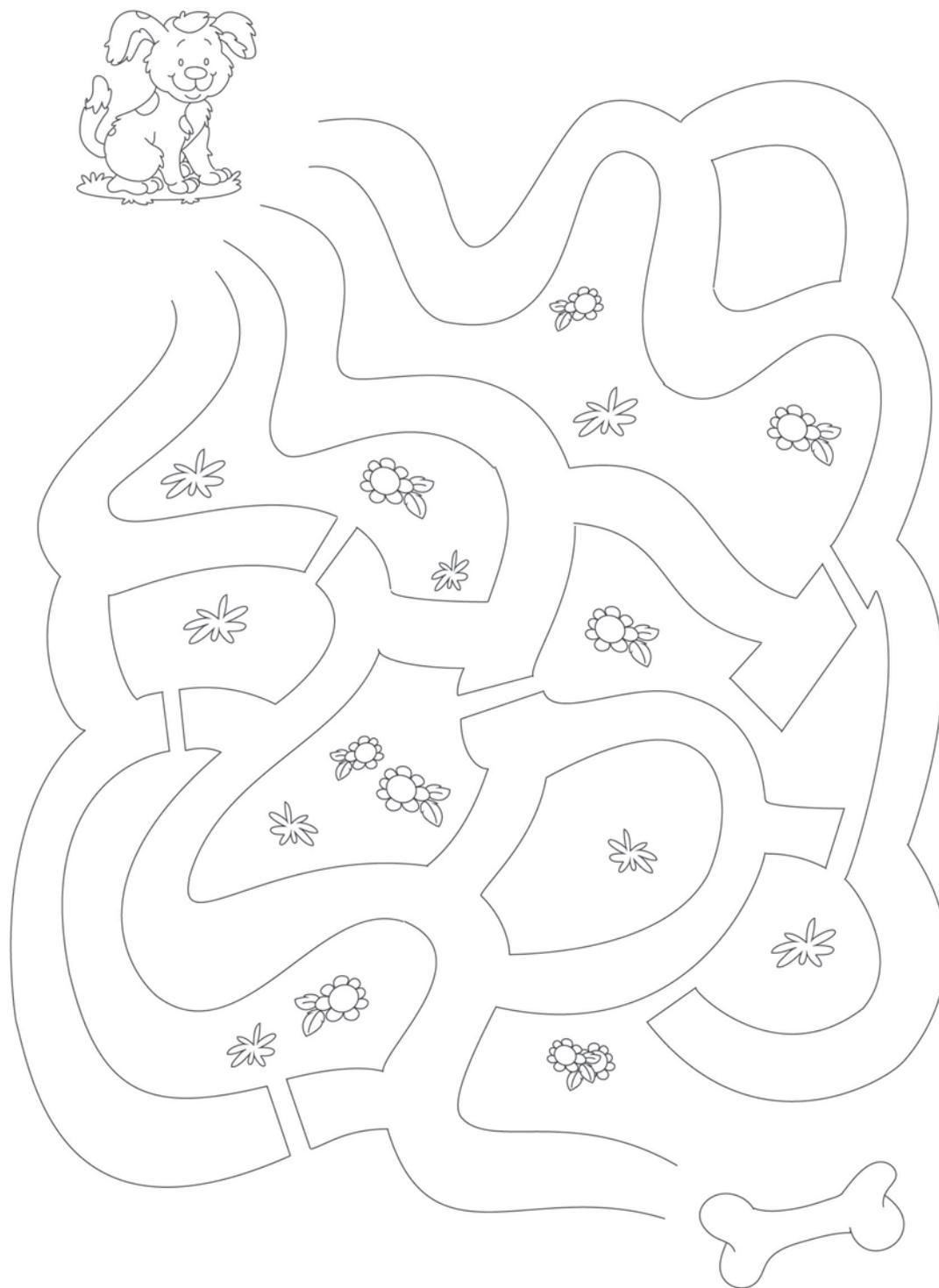
CLASSE DATA

Geografia



PERCORSO

● Aiuta il cane Tobia a trovare la strada per raggiungere l'osso.



Verso le competenze: individuare percorsi.

NOME

CLASSE DATA

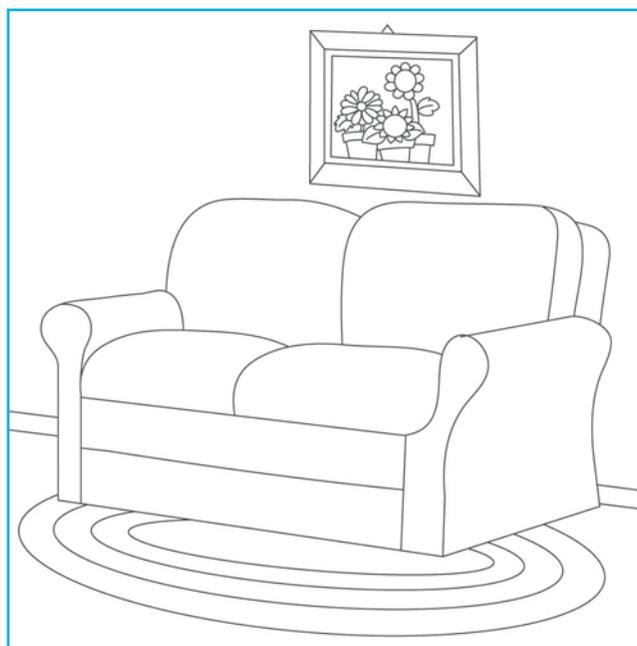


SOPRA, SOTTO, IN ALTO, IN BASSO

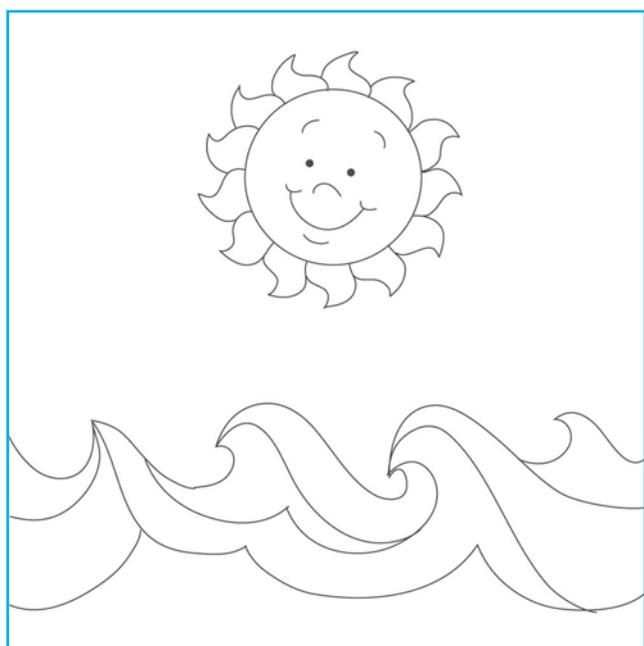
● Colora ciò che sta SOPRA.



● Colora ciò che sta SOTTO.



● Colora ciò che sta IN BASSO.



● Colora ciò che sta IN ALTO.



Verso le competenze: riconoscere gli indicatori topologici: SOPRA, SOTTO / IN ALTO, IN BASSO.

NOME

CLASSE DATA



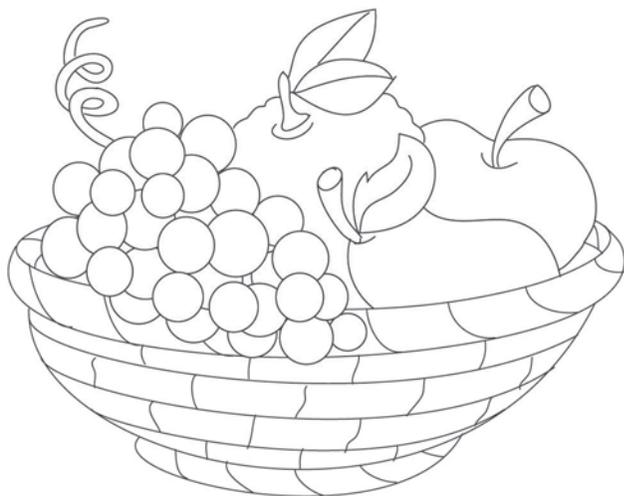
DENTRO O FUORI?

- Completa le frasi con DENTRO o FUORI.
Colora ciò che sta DENTRO.

Le uova sono il nido.
L'uccellino è dal nido.



La frutta è il cesto.
Le noci sono il sacchetto.



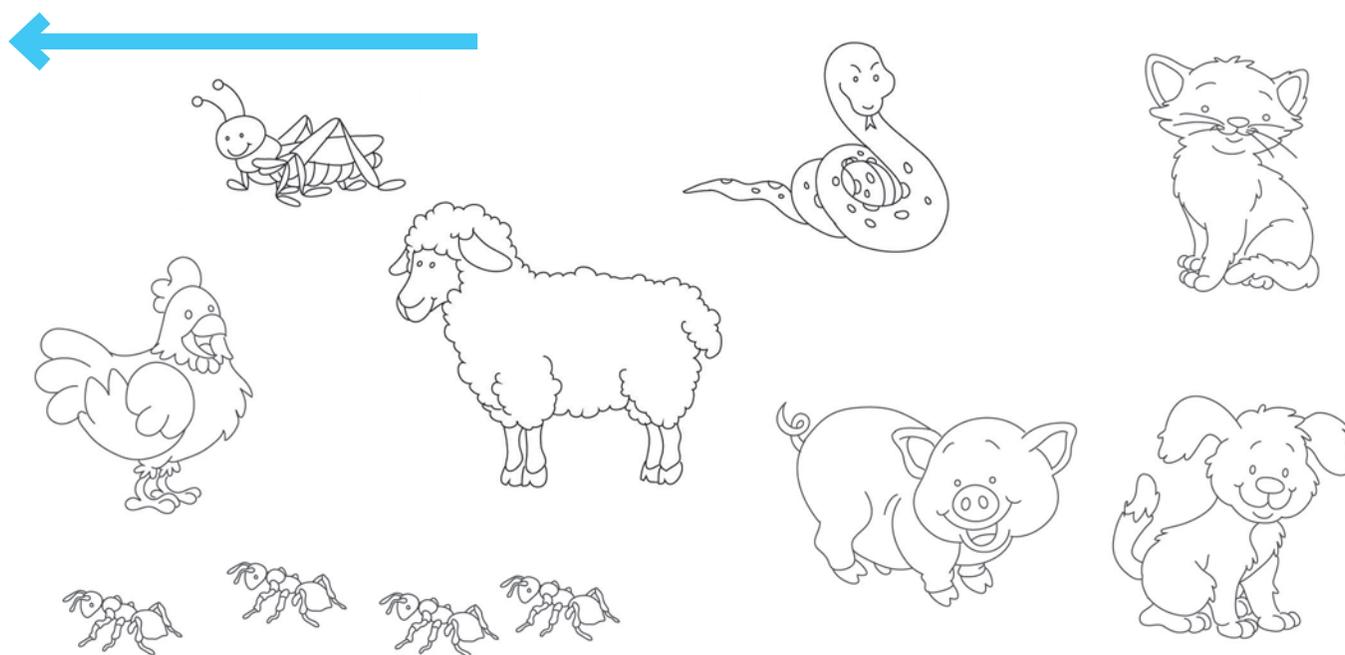
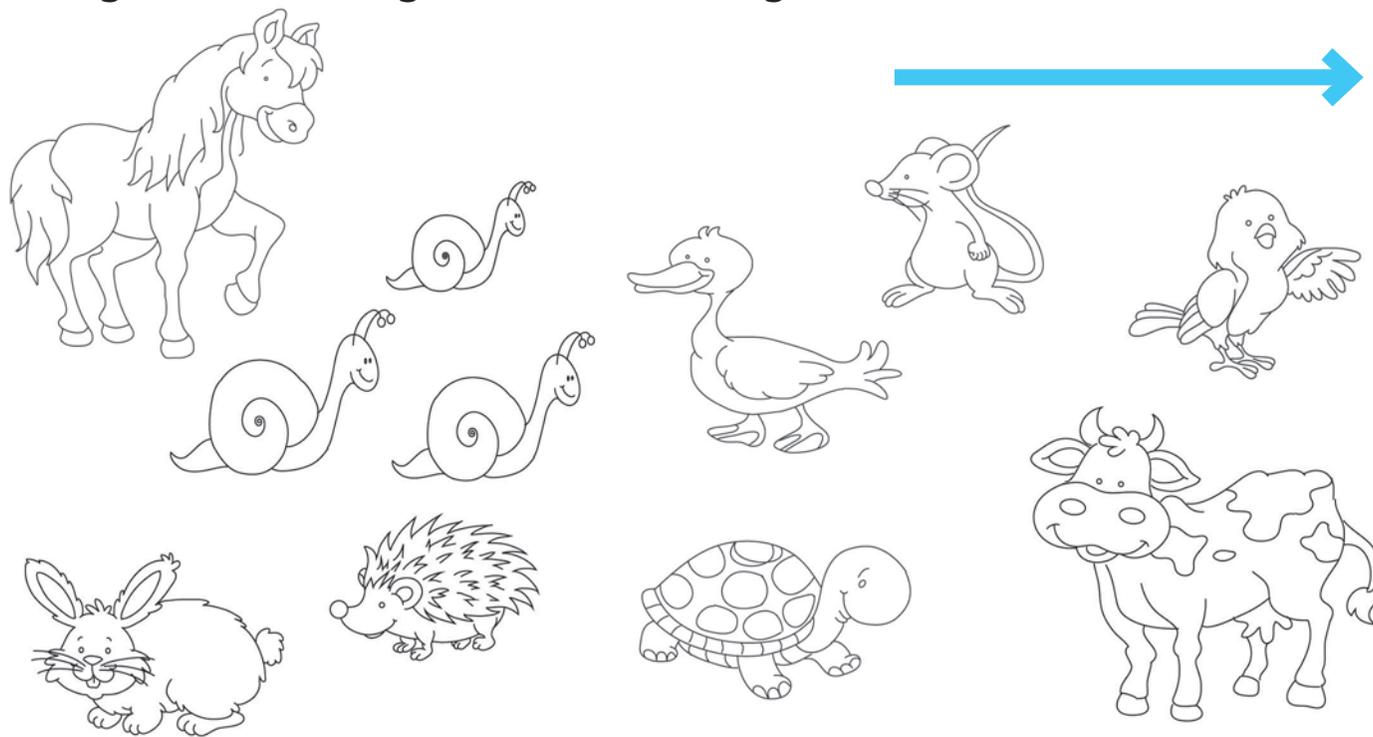
NOME

CLASSE DATA



LA PASSEGGIATA

- La freccia indica in quale direzione devono andare gli animali. Segna con una **X** gli animali che sbagliano.



Verso le competenze: riconoscere la posizione degli oggetti rispetto al punto di osservazione.

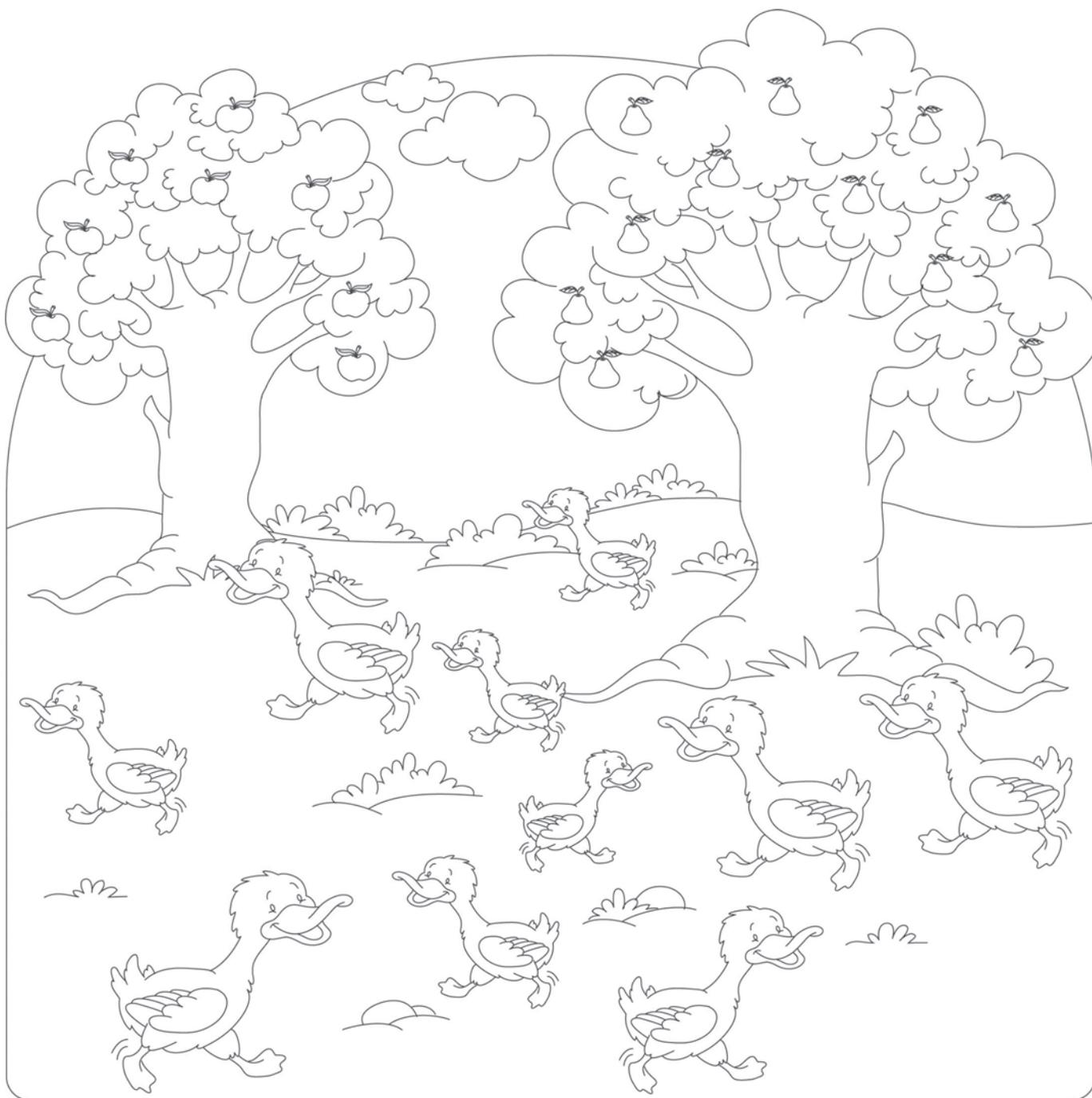
NOME

CLASSE DATA



MAMMA OCA E LE SUE OCHETTE

- Colora di giallo le ochette che si dirigono verso destra e di rosa quelle che vanno verso sinistra.



NOME

CLASSE DATA



I LOCALI DELLA CASA

● Scrivi nelle targhette il nome di ogni locale. Colora la casa.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ANTICAMERA	SOGGIORNO	CUCINA
CAMERA LETTO	BAGNO	CAMERETTA

Verso le competenze: riconoscere i diversi locali della casa.

NOME

CLASSE DATA



DOVE SI SVOLGE L'AZIONE?

- Collega ogni azione al locale della casa in cui si svolge.
Poi colora le vignette.

