

Traguardi

Curricolo

Obiettivi di apprendimento



con materiale  
digitale scaricabile

PAOLA MANIOTTI • ELENA FIORITO

# NAVIGAZIONI

Percorsi e strumenti per orientarsi  
nella scuola che cambia

1

STORIA  
GEOGRAFIA

GUIDA DIDATTICA PER LA PROMOZIONE DELLE COMPETENZE

Competenze

Cittadinanza e Costituzione

Didattica inclusiva

Indicazioni

JUVENILIA SCUOLA

Valutazione



Questo ebook contiene materiale protetto da copyright e non può essere copiato, riprodotto, trasferito, distribuito, noleggiato, licenziato o trasmesso in pubblico, o utilizzato in alcun altro modo ad eccezione di quanto è stato specificamente autorizzato dall'editore, ai termini e alle condizioni alle quali è stato acquistato o da quanto esplicitamente previsto dalla legge applicabile.

Qualsiasi distribuzione o fruizione non autorizzata di questo testo così come l'alterazione delle informazioni elettroniche sul regime dei diritti costituisce una violazione dei diritti dell'editore e dell'autore e sarà sanzionata civilmente e penalmente secondo quanto previsto dalla Legge 633/1941 e successive modifiche.

Questo ebook non potrà in alcun modo essere oggetto di scambio, commercio, prestito, rivendita, acquisto rateale o altrimenti diffuso senza il preventivo consenso scritto dell'editore. In caso di consenso, tale ebook non potrà avere alcuna forma diversa da quella in cui l'opera è stata pubblicata e le condizioni incluse alla presente dovranno essere imposte anche al fruitore successivo.

---

<i>Coordinamento</i>	<b>Fabiana Polese</b>
<i>Redazione</i>	<b>Alessia Vecchio</b>
<i>Progetto Grafico</i>	<b>Tiziana Barigelletti</b>
<i>Impaginazione</i>	<b>Sara Achille per Compos 90</b>
<i>Copertina</i>	<b>Tiziana Barigelletti</b>
<i>Disegni</i>	<b>Silvia Mazzucchelli, Valentina Magnaschi</b>

---

#### Contenuti Digitali

---

<i>Progettazione</i>	<b>Fabio Ferri, Rachele Massei</b>
<i>Redazione</i>	<b>Daria Brambilla Pisoni</b>
<i>Realizzazione</i>	<b>Design&amp;Concept</b>

---

Il *Laboratorio di didattica digitale* è a cura di Paola Limone.

Per ragioni didattiche i testi sono stati ridotti e adattati.

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

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

Mondadori Education ringrazia fin da ora chi vorrà segnalarli a:

Servizio Clienti Mondadori Education  
e-mail [servizioclienti.edu@mondadorieducation.it](mailto:servizioclienti.edu@mondadorieducation.it)  
numero verde 800 123 931

# INDICE

- 3 **NavigAzioni e la nuova scuola** ●
- 9 **I materiali della guida**
- 12 **Competenze di riferimento per la costruzione dei percorsi di Storia**
- 13 **Obiettivi di apprendimento – Storia** ●
- 16 **Competenze di riferimento per la costruzione dei percorsi di Geografia**
- 17 **Obiettivi di apprendimento – Geografia** ●

## STORIA

### Percorso 1 • La mia storia

- 20 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 22 Prima → dopo ●
- 23 E prima? ●
- 24 Che cosa cambia? ●
- 25 Mattia è cambiato ●
- 26 Passa il tempo e io cambio ●
- 27 I miei giochi ●
- 28 Un oggetto della mia storia ●
- 29 La striscia della mia storia
- 30 Faccio da solo/a
- 31 Verifica • Lettura dell'insegnante ●
- 32 Verifica livello 1 • ●  
SONO DIVENTATO GRANDE! • 1 ●
- 33 Verifica livello 2 • ●  
SONO DIVENTATO GRANDE! • 2 ●

### Percorso 2 • La giornata

- 34 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 36 Che cosa succederà? ●
- 37 Giorno e notte ●
- 38 Giorno e notte: che cosa faccio? ●
- 39 Il gatto di notte ●
- 40 Animali della notte
- 41 Lavori nella notte
- 42 Prima di venire a scuola • A ●
- 43 Prima di venire a scuola • B ●
- 44 La mia giornata ●
- 45 La giornata di Mattia ●
- 46 A tavola! ●
- 47 A scuola ●
- 48 Quanto dura? ●

- 49 Cartoni animati ●
- 50 Sicuri per strada ●
- 51 Verifica • Lettura dell'insegnante ●
- 52 Verifica livello 1 • ●  
NON VOGLIO ANDARE A SCUOLA • 1 ●
- 53 Verifica livello 2 • ●  
NON VOGLIO ANDARE A SCUOLA • 2 ●

### Percorso 3 • La settimana

- 54 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 56 La mia settimana ●
- 57 Il girotondo della settimana ●
- 58 Giro d'Italia • A ●
- 59 Giro d'Italia • B ●
- 60 Un giorno dietro l'altro ●
- 61 Domino della settimana ●
- 62 Che giorno è? ●
- 63 Ieri • Oggi • Domani ●
- 64 L'agenda di Monica • A ●
- 65 L'agenda di Monica • B ●
- 66 Incarichi a scuola: perché? ●
- 67 Verifica livello 1A • ●  
L'AGENDA DELLA FAMIGLIA DE LUPIS ●
- 68 Verifica livello 1B • ●  
LA FAMIGLIA DE LUPIS • 1 ●
- 69 Verifica livello 2 • ●  
LA FAMIGLIA DE LUPIS • 2 ●

### Percorso 4 • Il calendario

- 70 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 72 Il mio compleanno ●
- 73 Buon compleanno a tutti! ●
- 74 Girotondo • A ●
- 75 Girotondo • B ●
- 76 I colori delle stagioni ●
- 77 Abbigliamento e stagioni ●
- 78 Passano le stagioni... tutto cambia! • A ●
- 79 Passano le stagioni... tutto cambia! • B ●
- 80 Stagioni a tavola! ●
- 81 Verifica livello 1 • ●  
CALENDARIO E STAGIONI • 1 ●
- 82 Verifica livello 2 • ●  
CALENDARIO E STAGIONI • 2 ●

## PROVE DI COMPETENZA

- 83 La scuola sta per finire...
- 84 Il mio orario
- 85 In vacanza
- 86 Gita al mare

## GEOGRAFIA

### Percorso 1 • Lo spazio intorno a me

- 87 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 89 Sopra • Sotto / Davanti • Dietro ●
- 90 Dentro e fuori ●
- 91 Vicino e lontano ●
- 92 Destra e sinistra ●
- 93 Ancora destra e sinistra ●
- 94 Tanti guanti ●
- 95 Sul tetto ●
- 96 Girotondo ●
- 97 Farfalle ●
- 98 Tutti al parco! • A ●
- 99 Tutti al parco! • B ●
- 100 A scuola di segnali stradali ●
- 101 Verifica livello 1 •  
PUZZLE ●
- 102 Verifica livello 2 •  
FACCIAMO ORDINE ●

### Percorso 2 • A scuola

- 103 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 105 In classe ●
- 106 Nell'aula ●
- 107 La scuola ●
- 108 Non solo aule ●
- 109 Ambiente e azioni ●
- 110 Chi ha lasciato queste impronte? ●
- 111 Di fronte e dall'alto ●
- 112 La pianta del giardino ●
- 113 Dall'alto ●
- 114 La pianta dell'aula ●
- 115 Ogni ambiente ha le sue regole ●
- 116 Verifica livello 1 •  
L'AULA DI INFORMATICA • 1 ●
- 117 Verifica livello 2 •  
L'AULA DI INFORMATICA • 2 ●

### Percorso 3 • Muoversi nello spazio

- 118 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 120 Sulle tracce del gatto ●
- 121 Pirata in partenza ●
- 122 La casa dei sette nani • A ●
- 123 La casa dei sette nani • B ●
- 124 Camilla e la nocciola ●
- 125 Da scuola a casa ●
- 126 Da casa a scuola ●
- 127 Caccia al tesoro ●
- 128 Gli abitanti del palazzo ●
- 129 Dove sono? ●
- 130 Giochi sulla scacchiera ●
- 131 Scacchi • A ●
- 132 Scacchi • B ●
- 133 Chi li ha fatti? ●
- 134 Il paesaggio cambia ●
- 135 Il piano di evacuazione ●
- 136 Verifica livello 1 •  
IN MONTAGNA • 1 ●
- 137 Verifica livello 2 •  
IN MONTAGNA • 2 ●

## PROVE DI COMPETENZA

- 138 Chi è stato?
- 139 A spasso per la città • 1
- 140 A spasso per la città • 2

## PROVE INVALSI

### Storia

- 141 In biblioteca • 1 ●
- 142 In biblioteca • 2 ●

### Geografia

- 143 Dov'è la mia amica? ●

## DIARIO DI BORDO

- 145 Suggerimenti per la didattica digitale

## LEGENDA DELLE ABBREVIAZIONI

- OdA** Obiettivo di apprendimento
- CC** Competenze-chiave
- RD** Riferimenti disciplinari

# NAVIGAZIONI E LA NUOVA SCUOLA

Oggi la scuola è immersa in un paesaggio educativo assai più ricco di stimoli che nel passato e l'apprendimento scolastico è solo una delle tante esperienze che consentono a un bambino di acquisire competenze.

Contemporaneamente la realtà sociale non ha più la stabilità di un tempo, le famiglie sono spesso allargate e gli adulti di riferimento, sempre più numerosi, hanno in parte perso la loro capacità di trasmettere regole e limiti.

Per queste ragioni alla scuola è assegnato un duplice e importante mandato:

- **ricomporre** i diversi **saperi** per ridurre la frammentazione promuovendo negli studenti la capacità di dare senso alla varietà delle loro esperienze;
- guidare i ragazzi al **rispetto dei diritti** di ognuno, alla creazione e condivisione di regole, al confronto e all'integrazione con culture diverse, al fine di sviluppare un'identità aperta e consapevole.

A seguito della diffusione delle tecnologie di comunicazione, la scuola non detiene più il monopolio delle informazioni e dei modi di apprendere ma ha acquisito un fondamentale ruolo di "guida" in un mondo tanto variegato e complesso: è sua inderogabile responsabilità condurre gli alunni ad acquisire e consolidare le conoscenze e le competenze di base che sono indispensabili per l'uso consapevole del sapere diffuso e che, contemporaneamente, favoriscono l'autonomia nell'imparare lungo l'intero arco della vita.

La scuola è tenuta a definire le proprie finalità sempre a partire dalla persona che apprende; lo **studente** deve essere posto **al centro dell'azione educativa** in tutti i suoi aspetti: cognitivi, affettivi, relazionali, corporei, estetici, etici, spirituali, religiosi.

In quest'ottica i docenti sono chiamati a realizzare percorsi formativi sempre più rispondenti alle inclinazioni personali degli studenti, nella prospettiva di valorizzare gli aspetti peculiari della personalità di ognuno. Parallelamente devono dedicare particolare attenzione alla formazione della classe come gruppo, alla promozione dei legami cooperativi fra i suoi componenti, alla gestione dei conflitti che inevitabilmente scaturiscono dalla socializzazione. La scuola si deve costruire come luogo accogliente dove si impara insieme agli altri e si impara meglio nella relazione con gli altri. La nuova collana *NavigAzioni* vuole proprio intercettare i bisogni degli insegnanti e degli alunni offrendo percorsi e strumenti per orientarsi nella scuola che cambia.

## IL NUOVO CURRICOLO: LE PAROLE-CHIAVE

La **scuola** si colloca **come veicolo per l'acquisizione di conoscenze e lo sviluppo di abilità** che, da una parte, integrano quelle che gli allievi acquisiscono nell'extra-scuola e, dall'altra, vengono promosse in funzione dello sviluppo di competenze, cioè della capacità di usare conoscenze e abilità possedute allo scopo di adeguarsi al contesto sociale, culturale, lavorativo in cui ci si muove.

Le *Nuove Indicazioni* delineano quali sono queste competenze: il documento ministeriale precisa infatti che esso intende "promuovere e consolidare le competenze culturali basilari e irrinunciabili tese a sviluppare progressivamente, nel corso della vita, le competenze-chiave europee" (p. 15<sup>1</sup>).

<sup>1</sup> Tutte le citazioni sono tratte dalle *Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*, pubblicate con Decreto Ministeriale n. 254 del 16 novembre 2012. I numeri di pagina riportati fra parentesi fanno riferimento al numero speciale 2012 *degli Annali della Pubblica Istruzione*, consegnato a tutti gli insegnanti di ruolo.

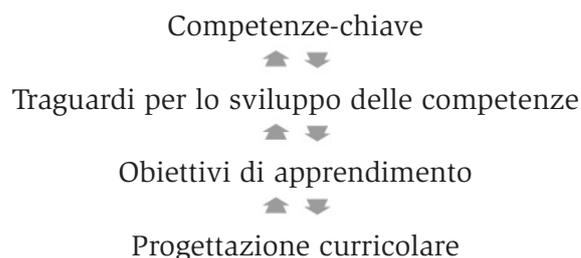
## Competenze-chiave europee

L'orizzonte è quindi quello delle competenze definite dalla Comunità europea: si tratta di **otto macro-competenze**, combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto, che si possono così sintetizzare:

1. comunicazione nella madrelingua;
2. comunicazione nelle lingue straniere;
3. competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico;
4. competenza digitale;
5. imparare a imparare;
6. competenze sociali e civiche;
7. senso di iniziativa e imprenditorialità;
8. consapevolezza ed espressione culturali.

## Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Le competenze-chiave vengono progressivamente costruite negli allievi attraverso il raggiungimento dei “traguardi per lo sviluppo delle competenze” descritti e prescritti dalle *Indicazioni*. Tali traguardi e la loro relativa declinazione in obiettivi di apprendimento “costituiscono il quadro di riferimento per la progettazione curricolare affidata alle scuole” (p. 17). L'iter per la costruzione del curricolo da parte delle scuole autonome risulta quindi essere:



in cui la logica progettuale va dall'alto verso il basso (▼) e quella didattica dal basso verso l'alto (▲).

Nella nostra proposta, questa logica progettuale viene esplicitata attraverso l'individuazione delle competenze-chiave e dei traguardi cui mirano i singoli percorsi presenti in questa guida (p. 12).

Pur considerando che tutto il processo di apprendimento porta alla costruzione di queste competenze, alcune attività vi fanno più esplicitamente riferimento. Per questo motivo a piè di pagina di alcune schede viene segnalata la competenza-chiave di riferimento.

## Cittadinanza e Costituzione

Nei traguardi di competenza si inseriscono anche le competenze di Cittadinanza e Costituzione, dal momento che la scuola “affianca al compito «dell'insegnare ad apprendere» quello «dell'insegnare ad essere»”, promuovendo la “condivisione di quei valori che fanno sentire i membri della società come parte di una comunità vera e propria” (p. 10).

I percorsi di storia e geografia di classe prima consentono di perseguire alcune di queste competenze, che vengono illustrate negli schemi di sintesi e rispetto ai quali sono presenti in ogni percorso delle schede operative.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 1 <sup>A</sup>	PAG.	SCHEDE
Curare in maniera autonoma la propria persona.	30	<b>STORIA • Percorso 1</b> <b>Scheda 9 – Cittadinanza e Costituzione</b> Faccio da solo/a
Conoscere e rispettare alcune fondamentali regole della strada, riferite alla propria esperienza di passeggero e pedone.	50	<b>STORIA • Percorso 2</b> <b>Scheda 14 – Cittadinanza e Costituzione</b> Sicuri per strada
Capire l'importanza di assumersi delle responsabilità.	66	<b>STORIA • Percorso 3</b> <b>Scheda 9 – Cittadinanza e Costituzione</b> Incarichi a scuola: perché?
Acquisire abitudini alimentari e consumare in modo corretto ed ecosostenibile.	80	<b>STORIA • Percorso 4</b> <b>Scheda 7 – Cittadinanza e Costituzione</b> Stagioni a tavola!
Muoversi correttamente sulla strada, riconoscendo il significato di alcuni segnali stradali.	100	<b>GEOGRAFIA • Percorso 1</b> <b>Scheda 11 – Cittadinanza e Costituzione</b> A scuola di segnali
Individuare la necessità di assumere comportamenti diversi a seconda dello spazio in cui ci si trova.	115	<b>GEOGRAFIA • Percorso 2</b> <b>Scheda 11 – Cittadinanza e Costituzione</b> Ogni ambiente ha le sue regole
Assumere comportamenti adeguati e consapevoli in caso di emergenza.	135	<b>GEOGRAFIA • Percorso 3</b> <b>Scheda 14 – Cittadinanza e Costituzione</b> Il piano di evacuazione

Gli **obiettivi di apprendimento** che, per quel che riguarda storia e geografia, sono da raggiungere entro la fine delle classi terza e quinta, hanno carattere prescrittivo ma, nell'ottica dell'autonomia scolastica, la loro declinazione in **obiettivi specifici** compete alle singole scuole.

Alla luce di quanto sopra, i **percorsi** proposti nella guida **hanno carattere molto flessibile**: non tracciano un'unica ipotesi, ma forniscono del materiale di lavoro che può concorrere a concretizzare il curricolo specifico del proprio Istituto, integrando e completando gli strumenti adozionali in uso nella scuola, nella logica della componibilità degli strumenti.

Per ogni percorso è infatti indicata una serie di **suggerimenti di attività**, le quali possono essere realizzate nell'ambito dell'argomento trattato, senza che questi elementi abbiano carattere vincolante. Per ogni scheda sono poi segnalati gli obiettivi perseguiti, i materiali digitali utilizzabili congiuntamente alla stessa e i suoi possibili usi differenziati per la personalizzazione richiesta dalla presenza di allievi con Bisogni Educativi Speciali (BES) o con livelli di competenza diversi.

Senza dilungarci sulle diverse forme e funzioni che la valutazione può avere, ci soffermeremo qui solo sulla **valutazione in uscita**, che rappresenta il momento finale dei singoli percorsi da noi proposti.

In primo luogo va sottolineato che la valutazione dello sviluppo di competenze deve realizzarsi con modalità non settoriali, che mettano appunto in campo le varie acquisizioni dell'allievo nei percorsi scolastici attuati. Non è tuttavia agevole creare continuamente delle situazioni autentiche, che consentano all'allievo, in situazione reale, di dimostrare il raggiungimento di una determinata competenza. Si possono però strutturare delle prove che presentano **situazioni-problema complesse**, anche a carattere di fantasia, ma che mobilitano i saperi dell'allievo.

Un altro aspetto da tenere in considerazione nella somministrazione di prove di verifica finali è che, in un'ottica di personalizzazione dei percorsi, l'adeguatezza degli interventi in rapporto alle diversità deve riguardare non solo la fase di apprendimen-

to, ma anche quella di verifica degli stessi. Se diversi sono i percorsi, anche gli esiti non possono essere valutati con un unico strumento. Questo non significa che non si debba prevedere per tutti il raggiungimento degli obiettivi prescritti dalle *Indicazioni*, ma che i livelli in uscita saranno diversi.

Al fine di consentire una **diversificazione della verifica**, nella parte finale di ciascuno dei percorsi sono state previste delle schede che possono essere proposte con diverse combinazioni, a seconda della situazione della classe o dei singoli allievi:

SCHEDE DI VERIFICA DA UTILIZZARE	USO SOLO PER ALCUNI ALLIEVI	USO PER TUTTA LA CLASSE
Solo la verifica di livello 1	Allievi con maggiori difficoltà.	Se il livello generale della classe non consente ancora approfondimenti adeguati dell'argomento.
Solo la verifica di livello 2	Allievi più competenti, nel caso in cui il livello 1 risulti troppo facile.	Se il livello della classe rende troppo facile il livello 1.
Sia il livello 1 sia il livello 2	Per allievi che non presentano difficoltà di apprendimento.	Se il livello della classe fa pensare che tutti gli obiettivi previsti siano stati raggiunti.

## L'APPRENDIMENTO NELLA SCUOLA PRIMARIA

Le tracce metodologiche

Le *Indicazioni nazionali* per il curricolo, entrate in vigore a settembre 2012, nel fissare “gli obiettivi generali, gli obiettivi di apprendimento e i relativi traguardi per lo sviluppo delle competenze”, che hanno valore prescrittivo, forniscono anche una traccia per consentire agli insegnanti di individuare le caratteristiche che un ambiente di apprendimento deve avere, al fine di risultare adeguato al raggiungimento di tali obiettivi e traguardi. Non si tratta di imporre una metodologia piuttosto che un'altra – cosa che risulterebbe in contrasto con il diritto costituzionale della libertà di insegnamento – ma di fornire dei principi utili per creare un **ambiente di apprendimento** coerente con gli obiettivi perseguiti e rispondente alle più recenti e validate riflessioni pedagogiche.

Si ritiene quindi opportuno ripercorrere questi principi, elencati nel testo delle *Nuove Indicazioni* (pp. 34-35), evidenziando per ognuno di essi come sia stato concretizzato nelle proposte didattiche contenute in questa guida, con riferimento all'insegnamento della storia e della geografia in classe prima.

Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni

La **valorizzazione delle conoscenze e delle esperienze pregresse** degli allievi è fondamentale per agganciare il nuovo al già posseduto e dargli significatività. A questa consapevolezza didattica se ne accompagna un'altra: un sapere nuovo che non si integri in un quadro unitario con quello posseduto, magari anche problematizzandolo e mandandolo in crisi, è destinato a essere rapidamente dimenticato. Ne derivano due attenzioni sicuramente non nuove nella didattica: l'attenzione ai prerequisiti e il vissuto dei bambini come base di partenza per ogni nuovo apprendimento.

Per quel che riguarda l'**attenzione ai prerequisiti**, essa consente di attivare, sul versante allievi, la loro enciclopedia, mettendo in campo e rinforzando quanto possiedono, segnalando loro al tempo stesso che quanto si va affrontando è a essa correlato. Sul versante insegnanti, invece, questa attenzione permette di individuare quegli allievi che non possiedono ancora i saperi necessari per affrontare i nuovi percorsi e per i quali, al fine di evitare il fallimento, è necessario prevedere attività di consolidamento. Per rispondere a questa esigenza, le schede relative ai prerequisiti

non sono collocate tutte all'inizio della guida, ma, in relazione al contenuto che trattano, precedono le schede di ogni singolo percorso. Come già indicato in altri punti, tuttavia, qualora l'insegnante ravvisi la necessità di verificare tutti i prerequisiti a inizio anno, le schede, nella logica della componibilità dei materiali, possono essere estrapolate dai singoli percorsi, in quanto sono 'autoportanti' (grazie all'archivio digitale disponibile su , tali schede sono facilmente reperibili usando come parola-chiave "prerequisiti").

Con riferimento al **vissuto degli allievi**, ovviamente la presente guida non può fornire elementi di lavoro, vista la varietà delle esperienze che gli alunni portano a scuola, in rapporto al contesto di vita in cui sono inseriti. Vale comunque ricordare la necessità, nell'avviare un nuovo percorso, di esplicitare le conoscenze possedute, attraverso *brainstorming* e discussioni mirate.

Non riteniamo qui opportuno dilungarci sulle differenze fra individualizzazione e personalizzazione dei percorsi. Le varie linee guida su disabilità, disturbi specifici di apprendimento e allievi stranieri e le recenti disposizioni normative sui BES (riportate nei materiali digitali di  nei documenti ministeriali) hanno ormai consolidato negli insegnanti la consapevolezza che non possono esistere percorsi standard adatti a tutti. La traduzione in prassi di questa certezza, però, non sempre è agevole. Essa passa attraverso l'uso di diversi strumenti non necessariamente alternativi, ma più spesso complementari:

1. la presenza di momenti di lavoro per gruppi di livello, i già dimenticati LARSA, operativamente poco praticabili, in ragione della mancanza di compresenze in classe;
2. la diversificazione del lavoro nelle esercitazioni individuali in classe, operata proponendo attività diverse;
3. la diversificazione proponendo l'uso dello stesso materiale, ma con richieste di utilizzo diverso;
4. l'utilizzo di materiali multimediali, che vadano incontro a diversi stili cognitivi;
5. la realizzazione di attività in apprendimento cooperativo, consentendo a ognuno di lavorare in gruppi eterogenei, mettendo però in campo le proprie competenze.

Le proposte contenute nei nostri percorsi mettono in campo soprattutto i punti 3, 4 e 5. Alcuni esempi:

- **diversificazione con l'uso dello stesso materiale:** la stessa scheda può essere usata con consegne diverse: per esempio, sia ordinare le immagini ritagliandole e incollandole sul quaderno (livello più facile) sia numerandole (livello di maggior difficoltà);
- **multimedialità:** la presentazione dello stesso contenuto attraverso altri canali comunicativi favorisce l'apprendimento di bambini con Bisogni Educativi Speciali (dislessici o stranieri di recente immigrazione) o con stili di apprendimento che privilegiano il canale uditivo o visivo (l'uso di questi due strumenti è favorito dai materiali digitali forniti su );
- **apprendimento cooperativo:** si veda p. 8.

La molla principale dell'apprendimento risiede nella curiosità e nel desiderio di scoprire cose nuove e di capire il funzionamento di altre. In questo senso la creazione di situazioni che stimolino l'**esplorazione** e la **scoperta**, che creino **curiosità cognitiva**, rappresenta un percorso obbligato per motivare all'apprendimento e al tempo stesso per dargli senso. Riuscire a fare in modo che gli allievi imparino per imparare e non per avere un bel voto è una scommessa che può ancora essere fatta se si ha questa attenzione nei primi anni di scolarizzazione. Si tratta di un approccio che analizzeremo nel paragrafo in cui parliamo del **rapporto fra didattica laboratoriale e apprendimento per scoperta** (p. 9).

Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità

Favorire l'esplorazione e la scoperta

Già i documenti della riforma Moratti contenevano diverse “tracce” dell’opportunità di utilizzare approcci e tecniche mutuati dalla metodologia del *cooperative learning*. Questa esigenza è stata ripresa dalle *Indicazioni Fioroni* e inserita anche nelle *Indicazioni 2012*.

I **vantaggi dell’apprendimento cooperativo** sono vari:

- consentono contemporaneamente l’acquisizione di contenuti disciplinari e lo sviluppo di abilità sociali;
- permettono a ciascun allievo di lavorare al proprio livello di competenza (attraverso, per esempio, la divisione dei compiti o dei materiali);
- valorizzano le competenze già acquisite;
- moltiplicano le occasioni di partecipazione attiva dei singoli.

Rimandando a trattazioni specifiche per l’approfondimento dell’argomento, evidenziamo qui che l’uso delle modalità di *cooperative learning* in classe prima deve andare di pari passo con la proposta di attività che sviluppino alcune competenze relazionali di base, necessarie per lavorare produttivamente con i compagni. In considerazione di questo fatto si è ritenuto di privilegiare l’**attività di coppia**: infatti, meno sono sviluppate le competenze sociali, più è necessario che il gruppo sia numericamente contenuto; è più semplice gestire il lavoro in due che in tre o quattro.

Per la stessa ragione si è scelta un’impostazione che consenta un uso frequente delle **metodologie collaborative**, ma **senza obbligare l’insegnante alle stesse**. In sostanza diverse schede sono strutturate in modo che possano essere utilizzate sia in maniera individuale sia in lavori di gruppo. I suggerimenti per l’uso delle schede in lavori in *cooperative learning* sono indicati nelle tabelle che precedono ogni percorso. In questo modo sta all’insegnante decidere la modalità di lavoro più rispondente alle caratteristiche della classe e alla maturazione delle competenze sociali degli allievi, che possono suggerire l’uso esclusivo del lavoro individuale, la graduale introduzione di lavoro in coppia, fino all’organizzazione del lavoro per gruppi.

La riflessione sul processo di apprendimento si basa in parte sulle **competenze metacognitive** di colui che apprende. Saper riflettere sul modo in cui si è pensato e saperlo esplicitare, saper pianificare il proprio processo di apprendimento, facendo uso consapevole di strategie di lavoro, sono alcune delle competenze che la scuola deve promuovere per consentire all’allievo di migliorare il proprio processo di apprendimento, lavorando in maniera efficace (usare la strategia migliore per risolvere un problema, acquisire in maniera duratura...) ed efficiente (risolvere un problema nel più breve tempo possibile, ottimizzare i tempi di memorizzazione...).

Domande del tipo *Come hai fatto a trovare la soluzione?* oppure *Qual è il modo migliore per ricordare questo concetto?*, accanto alla proposta di **strategie risolutive e di memorizzazione**, sono elementi che devono entrare nella routine dell’attività didattica e che comportano, oltre a una maggior efficienza ed efficacia dell’apprendimento nell’immediato, anche lo sviluppo di modalità di pensiero che rientrano in una delle competenze chiave-europee strategiche in una società in continua evoluzione: quella dell’**imparare a imparare**.

Fermo restando che questa riflessione metacognitiva dovrebbe accompagnare ogni momento dell’attività didattica, nelle schede presenti nella guida vengono proposte domande in linea con quanto sopra esposto. Sono presenti inoltre alcune schede più esplicitamente orientate allo sviluppo di strategie di memorizzazione o di soluzione di problemi.

Già nei documenti della Riforma Moratti, il concetto di **laboratorio** si configurava sia come luogo fisico sia come modalità di apprendere, che passa attraverso la **spesimentazione di situazioni**. Tanto più in considerazione della fase di sviluppo cognitivo propria degli allievi dei primi anni di scuola primaria, è evidente che questa modalità di apprendimento che prende le mosse dall'**esperienza concreta** risulta strategica per i percorsi di storia e soprattutto di geografia.

La struttura a schede della presente guida non deve pertanto essere intesa come modalità di esercitazione esclusivamente cartacea: le schede sono in alcuni casi lo spunto per lavorare sull'esperienza (sia essa pregressa o da realizzare in quel momento), in altri casi sono la formalizzazione di un'esperienza conducibile in classe oppure il supporto all'astrazione di concetti affrontati prima per via operativa.

Realizzare  
attività didattiche  
in forma  
di laboratorio

## STORIA E GEOGRAFIA OGGI

La concezione di fondo del documento contenente le *Nuove Indicazioni*, così come dei due precedenti (Moratti e Fioroni), è quella della **trasversalità** e dell'**intreccio dei saperi**, che è implicita nell'idea stessa di apprendimento per competenze.

Le conoscenze e le abilità messe in campo da un soggetto per affrontare in maniera competente una situazione derivano infatti, nella maggior parte dei casi, da più ambiti disciplinari. È quindi necessario riconquistare una **visione olistica**, per cui l'apprendimento non può avvenire per compartimenti stagni, ma deve partire da **compiti di realtà**, da **situazioni autentiche**. La competenza non diventa quindi in questo modo un "dopo" rispetto a un "prima" costituito da conoscenze e abilità, ma queste ultime si acquisiscono in un contesto significativo e si utilizzano in maniera competente. Per riferirci al contenuto di questa guida, per esempio, le attività relative al calendario richiedono l'utilizzo contemporaneo di numeri, di concetti temporali (prima/dopo), di abilità linguistiche...

In apparente contrasto con quanto appena enunciato, la presente guida si struttura in due gruppi di percorsi separati: uno di storia e uno di geografia. La ragione di questa scelta risiede in quanto detto sopra: il materiale contenuto nelle pagine che seguono è proposto non come un puzzle a incastro unico, ma come una scatola ricca di contenuti che consente all'insegnante di **selezionare il materiale in maniera originale**, per costruire i percorsi ritenuti più adeguati alla realtà della propria classe. Nei suggerimenti di percorso che precedono ogni gruppo di schede e in calce sono però richiamati i principali elementi di **trasversalità** e gli **intrecci disciplinari** possibili.

I percorsi proposti

## I MATERIALI DELLA GUIDA

Ogni percorso è preceduto da due pagine destinate al docente in cui vengono sinteticamente illustrati ed esplicitati **contenuti, metodi, strategie e proposte** per la realizzazione delle attività in classe. Di volta in volta, e in relazione alle peculiarità degli argomenti trattati, vengono focalizzati gli interventi utili, i suggerimenti per alunni con **Bisogni Educativi Speciali (BES)**, le modalità di **gestione del gruppo** o quant'altro possa contribuire all'ottimizzazione del lavoro e al perfezionamento del rapporto educativo/didattico.

Diverse schede possono essere presentate agli alunni sia come **attività individuali** (esercitazioni, approfondimenti, verifiche...) sia come **attività di gruppo** svolte in collaborazione e/o in cooperazione. Molte delle proposte operative offrono un valido supporto al lavoro che dovrebbe essere svolto collettivamente, con l'intera classe, al fine di intraprendere e affrontare al meglio quei percorsi che richiedono la partecipazione attiva di ogni alunno nell'intento di promuovere l'interazione delle diverse capacità e attitudini presenti nel grande gruppo.

Tutti i materiali didattici possono naturalmente essere rielaborati e semplificati dai docenti per gli alunni con BES. Alcune schede possono inoltre essere utilizzate dall'insegnante quali **prove di competenza** se inserite in un percorso programmato e se adattate secondo i criteri di scansione temporale e le modalità organizzative e metodologiche richieste dal tipo di prova. In calce a diverse schede sono proposti alcuni possibili collegamenti con le **competenze-chiave europee** (CC) e con le relative **discipline di riferimento** (RD). Questa scelta offre al docente la possibilità di ampliare l'utilizzo della scheda sfruttandone sia il contenuto sia l'argomento intrinseco per introdurre ulteriori attività fondamentali per l'acquisizione delle competenze trasversali e personali.

Fin dai primi giorni, e in ogni tipo di attività scritta e/o orale, è utile che il docente legga ed espliciti ogni "consegna" agli alunni verificandone immediatamente la corretta comprensione da parte di tutta la classe. Talvolta accade ad esempio che la consegna scritta di un'attività possa essere molto sintetica e "sottenda" alcuni particolari che potrebbero non essere subito colti da tutti i bambini. È quindi importante esplicitare sempre, o far esplicitare dagli alunni stessi, il metodo di lavoro più conveniente ed efficace da adottare per svolgere l'esercizio. Parole come "inserisci, aggiungi, completa, distingui, cancella" non sempre infatti suggeriscono subito a tutti i bambini le differenti modalità di esecuzione e qualcuno potrebbe incontrare un ostacolo ancor prima di trovarsi ad affrontare la prova vera e propria.

Le **schede iniziali** consentono al docente di intraprendere il percorso di insegnamento/apprendimento in modo rassicurante per tutti gli alunni che solitamente si ritrovano ad affrontare attività simili a quelle a cui erano già abituati nella Scuola dell'Infanzia. È fondamentale che il docente fornisca all'alunno corrette strategie metodologiche di lavoro fin da queste prime attività e lo conduca ad acquisire le abilità essenziali: saper indicare le immagini con il dito, orientare l'attenzione visiva dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra, nominare gli elementi seguendo un ordine dato, cogliere il contesto visivo, agire una "corretta prensione" della matita...

Le schede possono essere utilizzate a prescindere dalle scelte metodologiche e didattiche dell'insegnante, facendo però sempre riferimento alle *Linee Guida per il diritto allo studio degli alunni e degli studenti con disturbi specifici di apprendimento* (Allegato al DM 12 luglio 2011) attraverso le quali si suggeriscono le più moderne e accreditate strategie di insegnamento/apprendimento in relazione al preoccupante aumento di alunni con BES.

La guida propone due **prove di competenza** (una di storia e una di geografia). Le prove di competenza consentono di indagare, documentare e valutare le competenze disciplinari e trasversali fin dal primo anno in riferimento ai *Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria* e al *Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione*. Prima di ogni prova i docenti devono stabilire un'adeguata unità di tempo che tenga conto del rapporto tempo/azione di lavoro.

In una classe prima è possibile proporre agli alunni piccoli **compiti di realtà** ogni qualvolta il docente riesca a realizzare un contesto di "laboratorio attivo" in relazione a quegli aspetti particolarmente significativi del percorso di apprendimento capaci di agire quali forti spinte motivazionali. In realtà, molte delle schede presenti in questo volume possono essere utilizzate come accattivanti occasioni, piacevoli punti di partenza e di avvio di un compito di realtà tenendo conto delle modalità operative sopra

Prove  
di competenza

Storia:  
pp. 83-86  
Geografia:  
pp. 138-140

indicate, della sinergica competenza creativa del docente e della specificità del risultato da conseguire con gli alunni.

La guida propone inoltre due prove (una di storia e una di geografia) con domande strutturate in maniera simile a una **prova INVALSI** di comprensione di un testo narrativo/informativo, in riferimento agli obiettivi di apprendimento inseriti nel curriculum della classe prima. È importante che si stabiliscano a priori le scansioni temporali delle prove e le modalità oggettive della somministrazione tenendo conto dei criteri adottati finora dal sistema di valutazione nazionale. La simulazione, che non vuol certo essere un mero addestramento alla prova, può e deve essere infatti proposta in classe sia come **integrazione ai percorsi** sia come **attività operativa impegnativa** in termini di complessità, di contenuto e di vincoli temporali, da svolgersi in totale autonomia.

Nella parte finale, la guida propone alcune pagine con le istruzioni per accedere alle tantissime **risorse digitali e personalizzabili** disponibili in , che permettono non solo di sfruttare al meglio tutti gli strumenti offerti dalla guida cartacea, ma anche di personalizzarli, trasformarli e integrarli a piacimento in modo da adattarli alle esigenze della classe. Si tratta non solo di una guida pratica dei materiali allegati a *NavigAzioni*, ma offre anche suggerimenti per la didattica digitale in classe, sia per il lavoro individuale sia per l'attività di classe e la didattica inclusiva.

L'insegnante potrà trovare online su  numerosi materiali aggiuntivi:

- archivio del volume: tutte le pagine della guida sono inserite in un database di documenti che consente di effettuare delle ricerche secondo parole-chiave date, permettendo così la ricerca per argomenti e temi;
- schede modificabili: alcune schede sono presentate in Word, per permettere all'insegnante di personalizzare il percorso a seconda delle esigenze della classe;
- schede aggiuntive in formato PDF (didattica personalizzata): da stampare e distribuire agli alunni per ulteriori esercitazioni, oppure da proiettare alla LIM per svolgerle insieme alla classe. In alcuni casi si tratta di prove semplificate rispetto alla versione cartacea, che possono essere somministrate ad alunni con BES o con difficoltà; in altri si tratta di schede per il potenziamento, adatte alle eccellenze;
- verifiche interattive al termine di ogni percorso;
- esercizi interattivi: esercizi giocosi dalla grafica piacevole da proporre sia per attività individuali sia di gruppo classe;
- flashcard: carte interattive che presentano una domanda sul dorso. Allo studente è richiesto di provare a rispondere e di verificare immediatamente la soluzione controllando la risposta posta sul retro della carta stessa;
- strumenti compensativi per BES;
- documenti ministeriali;
- audio di alcuni testi;
- archivio immagini: alcuni disegni presenti nelle schede vengono proposti nel digitale per ulteriori attività.

Sul Canale primaria Mondadori vengono periodicamente riportati tutti gli aggiornamenti dei documenti ministeriali.

## Prove INVALSI

Storia:  
pp. 141-142  
Geografia:  
pp. 143-144

## Laboratorio digitale

pp. 145-168

## I materiali digitali

# COMPETENZE DI RIFERIMENTO PER LA COSTRUZIONE DEI PERCORSI DI STORIA

	PERCORSO 1	PERCORSO 2	PERCORSO 3	PERCORSO 4
<b>Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria</b> (dalle Indicazioni 2012)				
Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.	X			
Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.	X	X	X	X
Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.		X		
Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.	X	X	X	X
<b>Situazioni di compito per la certificazione delle competenze personali alla fine della scuola primaria</b> (Documento di indirizzo - Cittadinanza e Costituzione)				
Documentare come, nel tempo, si è presa maggiore consapevolezza di sé, delle proprie capacità, dei propri interessi e del proprio ruolo nelle «formazioni sociali» studiate.	X			
Curare la propria persona.	X	X		X
Riconoscere ruoli e funzioni diverse nella scuola.			X	
Testimoniare la funzione e il valore delle regole e delle leggi nei diversi ambienti di vita quotidiana (vita familiare, gioco, sport ecc.).		X		
Contribuire all'elaborazione e alla sperimentazione di regole più adeguate per sé e per gli altri nella vita della famiglia, della classe, della scuola e dei gruppi a cui si partecipa.			X	X
Rispettare la segnaletica stradale, con particolare attenzione a quella relativa al pedone e al ciclista.		X		
<b>Competenze-chiave europee</b> (Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio, del 18.12.2006)				
Comunicazione nella madrelingua.	X	X		X
Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico.		X		X
Competenza digitale.		X		
Imparare a imparare.			X	X
Competenze sociali e civiche.	X	X	X	X
Senso di iniziativa e imprenditorialità.			X	
Consapevolezza ed espressione culturali.				X

## Obiettivi di apprendimento – Storia

### PERCORSO 1 - La mia storia

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE 3 <sup>A</sup> DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE INDICAZIONI 2012)		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.</li> <li>• Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.</li> <li>• Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale...).</li> </ul>		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 1 <sup>A</sup>	PAG.	SCHEDA
Collocare in sequenza temporale due avvenimenti.	22	<b>Scheda 1 – Prerequisiti</b> – Prima → dopo
Data una situazione, formulare ipotesi su che cosa è accaduto prima.	23	<b>Scheda 2 – Prerequisiti</b> – E prima?
Fare ipotesi circa il proprio futuro, a partire dall'osservazione di cambiamenti altrui nel tempo.	24	<b>Scheda 3</b> – Che cosa cambia?
Rilevare i cambiamenti fisici in relazione alla propria crescita, attraverso l'osservazione di oggetti del passato.	25	<b>Scheda 4</b> – Mattia è cambiato
Ricostruire una sequenza temporale riferita al proprio passato.	26	<b>Scheda 5</b> – Passa il tempo e io cambio
Rilevare i cambiamenti di comportamento in relazione alla propria crescita.	27	<b>Scheda 6</b> – I miei giochi
Utilizzare oggetti del proprio passato come fonti di informazione.	28	<b>Scheda 7</b> – Un oggetto della mia storia
Rappresentare in forma simbolica il trascorrere della propria vita.	29	<b>Scheda 8</b> – La striscia della mia storia
Curare in maniera autonoma la propria persona.	30	<b>Scheda 9 – Cittadinanza e Costituzione</b> – Faccio da solo/a

# Obiettivi di apprendimento – Storia

## PERCORSO 2 - La giornata

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE 3 <sup>A</sup> DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE INDICAZIONI 2012)		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.</li><li>• Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.</li><li>• Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale...).</li><li>• Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.</li><li>• Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali.</li><li>• Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.</li></ul>		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 1 <sup>A</sup>	PAG.	SCHEDE
Data una situazione, individuare quello che accadrà dopo.	36	<b>Scheda 1 – Prerequisiti</b> – Che cosa succederà?
Riconoscere elementi che contraddistinguono giorno e notte.	37	<b>Scheda 2 – Prerequisiti</b> – Giorno e notte
Orientarsi correttamente rispetto alla ciclicità giorno-notte.	38	<b>Scheda 3</b> – Giorno e notte: che cosa faccio?
Conoscere il comportamento di determinati animali durante la giornata.	39	<b>Scheda 4</b> – Il gatto di notte
Conoscere il comportamento di animali notturni.	40	<b>Scheda 5</b> – Animali della notte
Individuare relazioni causali fra attività dell'uomo e suoi bisogni all'interno della nostra società.	41	<b>Scheda 6</b> – Lavori nella notte
Descrivere e confrontare routine giornaliere.	42-43	<b>Scheda 7A-7B</b> – Prima di venire a scuola
Riconoscere relazioni di cicli temporali nella propria giornata.	44	<b>Scheda 8</b> – La mia giornata
Riconoscere relazioni di cicli temporali nella giornata e denominarne correttamente le parti.	45	<b>Scheda 9</b> – La giornata di Mattia
Riconoscere cicli temporali nella propria giornata e descriverli usando la terminologia corretta.	46	<b>Scheda 10</b> – A tavola!
Rilevare situazioni di contemporaneità e descriverle usando la terminologia corretta.	47	<b>Scheda 11</b> – A scuola
Acquisire il concetto di durata a partire dal confronto fra azioni familiari.	48	<b>Scheda 12</b> – Quanto dura?
Formulare ipotesi sulla durata di un evento.	49	<b>Scheda 13</b> – Cartoni animati
Conoscere e rispettare alcune fondamentali regole della strada, riferite alla propria esperienza di passeggero e pedone.	50	<b>Scheda 14 – Cittadinanza e Costituzione</b> – Sicuri per strada

## Obiettivi di apprendimento – Storia

### PERCORSO 3 - La settimana

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DALLA CLASSE 3 <sup>A</sup> DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE INDICAZIONI 2012)		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.</li><li>• Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.</li><li>• Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale ...).</li><li>• Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.</li><li>• Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali.</li></ul>		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 1 <sup>A</sup>	PAG.	SCHEDE
Saper individuare l'alternanza fra giorni feriali e festivi.	56	<b>Scheda 1 – Prerequisiti</b> – La mia settimana
Riconoscere la ciclicità dei giorni della settimana.	57	<b>Scheda 2 – Prerequisiti</b> – Il girotondo della settimana
Conoscere i nomi dei giorni.	58-59	<b>Scheda 3A-3B</b> – Giro d'Italia
Leggere e interpretare le informazioni del calendario.	60	<b>Scheda 4</b> – Un giorno dietro l'altro
Collocare i giorni della settimana sulla linea del tempo.	61	<b>Scheda 5</b> – Domino della settimana
Orientarsi correttamente nella ciclicità della settimana.	62	<b>Scheda 6</b> – Che giorno è?
Padroneggiare i concetti di ieri, oggi e domani e muoversi con facilità sul calendario.	63	<b>Scheda 7</b> – Ieri • oggi • domani
Consultare un'agenda per ricavarne informazioni.	64-65	<b>Scheda 8A-8B</b> – L'agenda di Monica
Capire l'importanza di assumersi delle responsabilità.	66	<b>Scheda 9 – Cittadinanza e Costituzione</b> – Incarichi a scuola: perché?

### PERCORSO 4 - Il calendario

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DALLA CLASSE 3 <sup>A</sup> DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE INDICAZIONI 2012)		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.</li><li>• Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.</li><li>• Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale...).</li><li>• Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali.</li><li>• Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.</li></ul>		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 1 <sup>A</sup>	PAG.	SCHEDE
Saper fornire e chiedere informazioni circa la data di nascita.	72	<b>Scheda 1 – Prerequisiti</b> – Il mio compleanno
Collocare degli eventi sul calendario.	73	<b>Scheda 2</b> – Buon compleanno a tutti!
Conoscere i nomi dei mesi ed elencarli nella giusta sequenza.	74-75	<b>Scheda 3A-3B</b> – Girotondo
Saper rilevare i cambiamenti nel tempo del paesaggio in relazione al ciclo stagionale.	76	<b>Scheda 4</b> – I colori delle stagioni
Conoscere i nomi delle stagioni e collegarli con eventi atmosferici e naturali.	77	<b>Scheda 5</b> – Abbigliamento e stagioni
Conoscere elementi salienti delle quattro stagioni e collegarli a propri comportamenti e abitudini.	78-79	<b>Scheda 6A-6B</b> – Passano le stagioni... tutto cambia!
Acquisire abitudini alimentari e consumare in modo corretto ed ecosostenibile.	80	<b>Scheda 7 – Cittadinanza e Costituzione</b> – Stagioni a tavola!

# COMPETENZE DI RIFERIMENTO PER LA COSTRUZIONE DEI PERCORSI DI GEOGRAFIA

	PERCORSO 1	PERCORSO 2	PERCORSO 3
<b>Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria</b> (dalle Indicazioni 2012)			
L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.	X	X	X
Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.		X	X
Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).		X	X
Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.			X
<b>Situazioni di compito per la certificazione delle competenze personali alla fine della scuola primaria</b> (Documento di indirizzo - Cittadinanza e Costituzione)			
Riconoscere ruoli e funzioni diverse nella scuola.	X		
Testimoniare la funzione e il valore delle regole e delle leggi nei diversi ambienti di vita quotidiana (vita familiare, gioco, sport ecc.).	X		X
Contribuire all'elaborazione e alla sperimentazione di regole più adeguate per sé e per gli altri nella vita della famiglia, della classe, della scuola e dei gruppi a cui si partecipa.	X		
Rispettare la segnaletica stradale, con particolare attenzione a quella relativa al pedone e al ciclista.		X	
<b>Competenze-chiave europee</b> (Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio, del 18.12.2006)			
Comunicazione nella madrelingua.	X		X
Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico.		X	
Imparare a imparare.	X		
Competenze sociali e civiche.	X	X	X

## Obiettivi di apprendimento – Geografia

### PERCORSO 1 - Lo spazio intorno a me

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE 3 <sup>A</sup> DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE INDICAZIONI 2012)		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).</li> </ul>		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 1 <sup>A</sup>	PAG.	SCHEDE
Indicare la posizione nello spazio degli oggetti, utilizzando i termini davanti/dietro, sopra/sotto.	89	<b>Scheda 1 – Prerequisiti</b> – Sopra • Sotto / Davanti • Dietro
Indicare la posizione nello spazio degli oggetti, utilizzando correttamente i termini dentro/fuori.	90	<b>Scheda 2 – Prerequisiti</b> – Dentro e fuori
Individuare la posizione di oggetti nello spazio rispetto a un punto di riferimento.	91	<b>Scheda 3 – Prerequisiti</b> – Vicino e lontano
Utilizzare correttamente i termini destra/sinistra, con riferimento al proprio schema corporeo.	92	<b>Scheda 4 – Prerequisiti</b> – Destra e sinistra
Utilizzare correttamente i termini destra/sinistra, con riferimento al proprio schema corporeo.	93	<b>Scheda 5</b> – Ancora destra e sinistra
Individuare la differenza fra destra e sinistra, con riferimento a oggetti simmetrici.	94	<b>Scheda 6</b> – Tanti guanti
Collocare degli elementi nello spazio, a partire da indicazioni verbali (destra/sinistra).	95	<b>Scheda 7</b> – Sul tetto
Saper cambiare il punto di vista nella descrizione dello spazio, con riferimento ai termini destra/sinistra.	96	<b>Scheda 8</b> – Girotondo
Collocare elementi nello spazio, utilizzando contemporaneamente due criteri.	97	<b>Scheda 9</b> – Farfalle
Descrivere la posizione degli oggetti nello spazio, utilizzando gli indicatori spaziali.	98-99	<b>Scheda 10A-10B</b> – Tutti al parco!
Muoversi correttamente sulla strada, riconoscendo il significato di alcuni segnali stradali.	100	<b>Scheda 11 – Cittadinanza e Costituzione</b> – A scuola di segnali

# Obiettivi di apprendimento – Geografia

## PERCORSO 2 - A scuola

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE 3 <sup>A</sup> DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE INDICAZIONI 2012)		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).</li><li>• Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.</li><li>• Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.</li><li>• Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.</li></ul>		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 1 <sup>A</sup>	PAG.	SCHEDE
Descrivere un luogo familiare, utilizzando gli indicatori spaziali.	105	<b>Scheda 1 – Prerequisiti</b> – In classe
Distinguere fra elementi fissi ed elementi mobili dello spazio.	106	<b>Scheda 2</b> – Nell'aula
Riconoscere e denominare correttamente gli spazi dell'edificio scolastico.	107	<b>Scheda 3</b> – La scuola
Conoscere la funzione degli spazi scolastici.	108	<b>Scheda 4</b> – Non solo aule
Conoscere la funzione degli spazi scolastici.	109	<b>Scheda 5</b> – Ambiente e azioni
Associare a un oggetto la relativa impronta.	110	<b>Scheda 6</b> – Chi ha lasciato queste impronte?
Individuare la corrispondenza fra oggetto visto di fronte e oggetto visto dall'alto.	111	<b>Scheda 7</b> – Di fronte e dall'alto
Conoscere il concetto di legenda.	112	<b>Scheda 8</b> – La pianta del giardino
Individuare la corrispondenza fra ambiente visto di fronte e visto dall'alto.	113	<b>Scheda 9</b> – Dall'alto
Disegnare una semplice pianta dell'aula, a partire da un disegno visto di fronte.	114	<b>Scheda 10</b> – La pianta dell'aula
Individuare la necessità di assumere comportamenti diversi a seconda dello spazio in cui ci si trova.	115	<b>Scheda 11 – Cittadinanza e Costituzione</b> – Ogni ambiente ha le sue regole

## Obiettivi di apprendimento – Geografia

### PERCORSO 3 - Muoversi nello spazio

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE 3 <sup>A</sup> DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE INDICAZIONI 2012)		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).</li> <li>• Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.</li> <li>• Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.</li> <li>• Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione.</li> <li>• Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane.</li> </ul>		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 1 <sup>A</sup>	PAG.	SCHEDA
Disegnare un semplice percorso descritto verbalmente e descrivere oralmente un semplice percorso.	120	<b>Scheda 1 – Prerequisiti</b> – Sulle tracce del gatto
Individuare tra più alternative quella possibile per raggiungere un punto.	121	<b>Scheda 2 – Prerequisiti</b> – Pirata in partenza
Individuare linee aperte e linee chiuse; trovare un percorso.	122-123	<b>Scheda 3A-3B – Prerequisiti</b> – La casa dei sette nani
Sulla base di indicazioni verbali, tracciare un percorso su una rappresentazione realistica dello spazio.	124	<b>Scheda 4</b> – Camilla e la nocciola
Individuare più alternative possibili per raggiungere un punto.	125	<b>Scheda 5</b> – Da scuola a casa
Utilizzare i punti di riferimento per descrivere un percorso su una rappresentazione tridimensionale dello spazio.	126	<b>Scheda 6</b> – Da casa a scuola
Sulla base di indicazioni verbali, tracciare un percorso su una rappresentazione in pianta dello spazio.	127	<b>Scheda 7</b> – Caccia al tesoro
Collocare oggetti su una tabella a doppia entrata, sulla base dell'indicazione delle coordinate.	128	<b>Scheda 8</b> – Gli abitanti del palazzo
Su una tabella indicare le coordinate delle caselle.	129	<b>Scheda 9</b> – Dove sono?
Dato un oggetto su una tabella a doppia entrata, indicarne la posizione, utilizzando le coordinate.	130	<b>Scheda 10</b> – Giochi sulla scacchiera
Individuare una casella di una tabella a doppia entrata, sulla base delle sue coordinate.	131	<b>Scheda 11A</b> – Scacchi
Date le coordinate, collocare degli elementi su una tabella a doppia entrata.	132	<b>Scheda 11B</b> – Scacchi
Individuare gli elementi antropici del paesaggio.	133	<b>Scheda 12</b> – Chi li ha fatti?
Individuare i cambiamenti nel tempo dello stesso paesaggio, indicando quelli determinati dall'uomo e quelli conseguenti a fenomeni naturali.	134	<b>Scheda 13</b> – Il paesaggio cambia
Assumere comportamenti adeguati e consapevoli in caso di emergenza.	135	<b>Scheda 14 – Cittadinanza e Costituzione</b> – Il piano di evacuazione

# PERCORSO 1 – LA MIA STORIA

## Attività di avvio

Il percorso di storia della classe prima prende avvio dalla riflessione sulla propria storia personale e sui cambiamenti sia fisici sia comportamentali che il bambino può osservare.

Come indicato nella premessa (p. 9), ogni percorso viene preceduto da attività sulle competenze in ingresso, che in questo caso riguardano i concetti temporali di **prima** e **dopo** (schede 1 e 2 – prerequisiti).

Trattandosi del primo periodo della classe prima, le attività su questi prerequisiti saranno particolarmente importanti in rapporto alla riduzione di quelle differenze di competenze in ingresso dei bambini, derivanti dalla diversità di percorsi di apprendimento che essi hanno avuto negli anni precedenti: per alcuni costituiranno infatti un richiamo a quanto già appreso; per altri un rinforzo e un consolidamento; per altri ancora, infine, una fase di vera e propria acquisizione.

## Tracce di un percorso

Punto di partenza per il primo percorso potrà essere l'**osservazione concreta di cambiamenti**, ottenuta sia comparando il presente con il passato sia rilevando nel corso dell'anno eventuali cambiamenti fisici e di competenze acquisite da parte del bambino.

In particolare sarà opportuno creare occasioni per consentire una valutazione concreta dei cambiamenti. A titolo di esempio:

- la misurazione del proprio corpo (piede, altezza, lunghezza dei capelli...) a distanza di mesi, utilizzando strumenti informali di misura, come lo stampo del piede, una cordicella lunga come la propria altezza...;
- l'uso di fotografie a inizio, a metà e a fine anno;
- l'osservazione, anche in connessione con altre discipline, di alcuni cambiamenti specifici (per esempio, in scienze, la rilevazione del cambio della dentizione o della deambulazione, schede 3 e 5);
- la creazione di un museo temporaneo dei propri oggetti della prima infanzia, su cui sarà possibile proporre attività specifiche (schede 4, 6 e 7);
- la comparazione di storie personali di altri, per vedere differenze e somiglianze (schede 6 e 8).

Alcune di queste attività consentiranno, oltre allo sviluppo di una consapevolezza della propria crescita, anche:

- un primo accostamento intuitivo al concetto di fonte storica;
- una prima forma di rappresentazione simbolica del tempo;
- lo sviluppo di competenze linguistiche, legate all'uso dei connettivi temporali.

## Il lavoro in gruppo

In questa prima fase, date le competenze sociali e comunicative di questa fascia di età, sarà opportuno proporre **lavori in coppia**, anziché in gruppi più numerosi. Una parte delle schede che seguono possono essere utilizzate per attività organizzate in coppia (schede 2 – prerequisiti, 6 e 8), in altri casi si possono creare facilmente occasioni adeguate (per esempio, far correggere reciprocamente il lavoro della scheda 1 – prerequisiti prima di incollarlo, mimare a coppie i cambiamenti individuati nella scheda 3...).

## La riflessione metacognitiva

In questo percorso non sono previste schede specifiche di metacognizione, ma molte attività consentono una **promozione dei processi metacognitivi** di controllo, permettono cioè agli allievi di riflettere sul modo in cui hanno pensato e sul processo che hanno utilizzato per fornire una risposta (*Perché hai risposto così? Che cosa te lo fa capire?*).

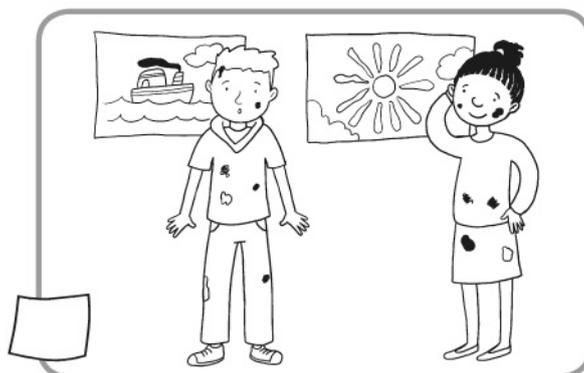
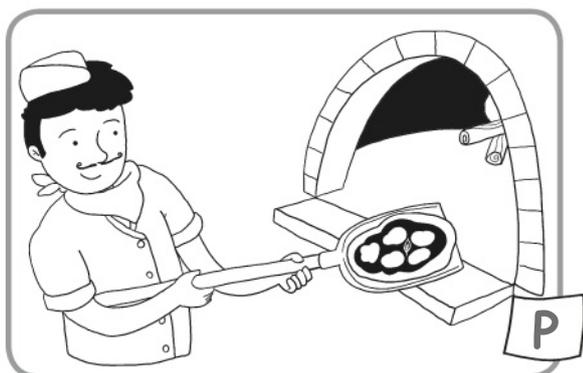
L'argomento del percorso fornisce diversi spunti per riflettere sull'**autonomia personale**, sia nella vita quotidiana a casa sia nell'organizzazione scolastica (scheda 9). Può essere quindi occasione per motivare gli allievi a una maggior indipendenza dall'adulto (nel vestirsi, nel controllo del proprio materiale scolastico...).

### Idee per la personalizzazione del percorso 1 • La mia storia

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
22	<b>Scheda 1 – Prerequisiti</b> Prima → dopo	- Flashcard - Archivio immagini	La scheda può essere svolta su due livelli di difficoltà: ritagliando i disegni o ordinandoli con l'uso di frecce.
23	<b>Scheda 2 – Prerequisiti</b> E prima?	- Didattica personalizzata	La scheda si presta per attività di lavoro a coppie. La versione <i>on line</i> offre invece, rispetto agli stessi obiettivi, un'attività più difficile.
24	<b>Scheda 3</b> Che cosa cambia?	- Esercizi interattivi	L'attività con la fotografia (esercizio 2) può essere preceduta da un gioco: si mescolano le foto e a turno un bambino deve indovinare quale compagno rappresenta.
25	<b>Scheda 4</b> Mattia è cambiato	- Didattica personalizzata	La scheda digitale può essere utilizzata in caso di possibilità a svolgere l'attività con oggetti personali di tutti gli allievi. Il confronto fra le immagini proposto dalla scheda può essere fatto come discussione in classe anche con l'uso della LIM.
26	<b>Scheda 5</b> Passa il tempo e io cambio	- Archivio immagini	L'esecuzione della scheda può essere facilitata per gli allievi più in difficoltà, facendo ritagliare e incollare i disegni in ordine sul quaderno.
27	<b>Scheda 6</b> I miei giochi	- Didattica personalizzata	L'attività può essere preceduta dalla creazione di un "museo" dei propri giochi, classificati in ordine temporale (neonato – infanzia – primaria): in questo caso, si può usare la scheda digitale 7 per la classificazione. La scheda digitale 6 rappresenta invece una versione più facile di quella cartacea.
28	<b>Scheda 7</b> Un oggetto della mia storia	- Didattica personalizzata	Le domande-guida per l'analisi dell'oggetto possono costituire un modello per la descrizione e classificazione di oggetti della storia personale (vedi scheda digitale 7).
29	<b>Scheda 8</b> La striscia della mia storia		Una striscia standard può essere costruita in formato gigante per la classe e diventare il primo esempio di linea del tempo.
30	<b>Scheda 9 – Cittadinanza e Costituzione</b> Faccio da solo/a		La scheda si presta a introdurre una riflessione sull'autonomia anche nella gestione del materiale scolastico.
31-33	<b>Verifiche</b>	- Audio - Verifiche interattive	Verifica a due livelli di difficoltà, può essere proposta in modi diversi: in sequenza (prima <b>1</b> e poi <b>2</b> ), solo il livello <b>1</b> o solo il livello <b>2</b> . Il testo può essere letto o ascoltato.

# PRIMA → DOPO

- 1 CHE COSA SUCCEDA PRIMA ●○ E CHE COSA DOPO ○●? COLLEGA I DISEGNI A COPPIE O RITAGLIALI E INCOLLA LE COPPIE SUL QUADERNO.**
- 2 POI SCRIVI NEI RIQUADRI:**
  - ▶ **P** SE VIENE **PRIMA** ●○
  - ▶ **D** SE VIENE **DOPO** ○●.



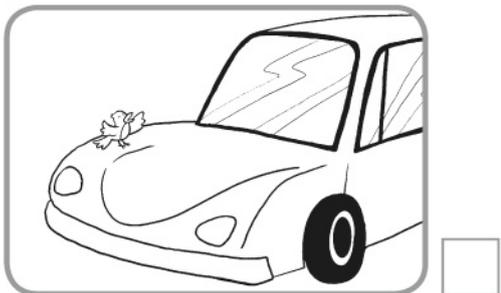
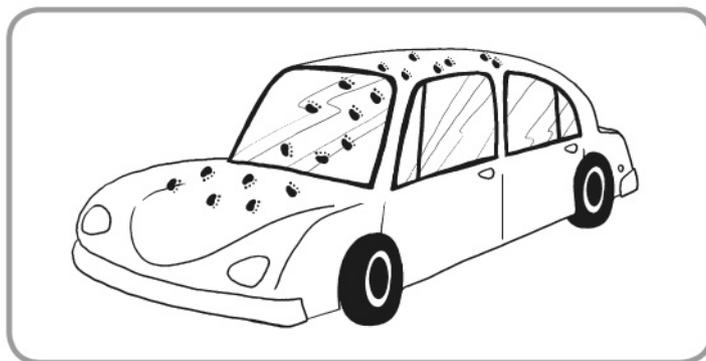
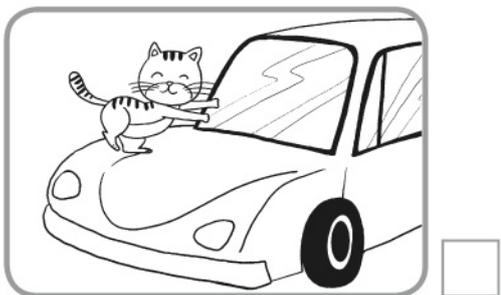
**STORIA • PERCORSO 1** La mia storia • Prove d'ingresso per l'accertamento delle competenze di base.  
**Competenza in uscita scuola dell'infanzia** Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato – presente – futuro. • **OdA** Collocare in sequenza temporale due avvenimenti.

# E PRIMA?

- 1** CHE COSA È ACCADUTO PRIMA ●○?  
SEGNA CON UNA X.

●○ PRIMA

○● DOPO



- 2** PERCHÉ IL BAMBINO RIDE? IMMAGINA DUE FATTI  
DIVERSI CHE POSSONO ESSERE SUCCESSI PRIMA  
E DISEGNALI SUL TUO QUADERNO.

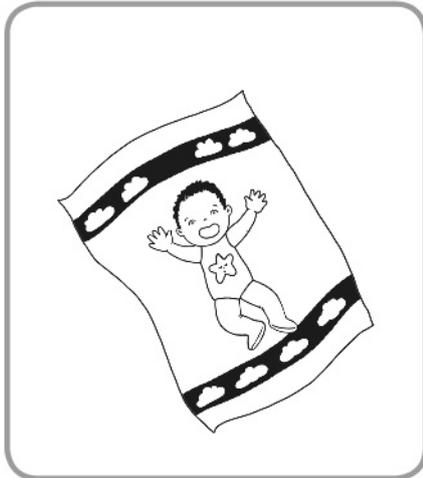


- 3** CONFRONTA I TUOI DISEGNI CON QUELLI DEI TUOI  
COMPAGNI. AVETE DISEGNATO GLI STESSI FATTI?  
RIUSCITE A TROVARNE ALTRI?

# CHE COSA CAMBIA?

OSSERVA QUESTE IMMAGINI DELLA STESSA PERSONA.

LA MIA STORIA



**1** CHE COSA È CAMBIATO CON IL PASSARE DEL TEMPO? INDICA CON UNA X LE RISPOSTE ESATTE.

IL COLORE DEI CAPELLI

IL COLORE DELLA PELLE

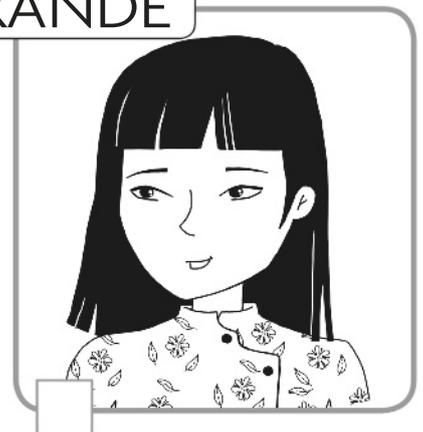
IL COLORE DEGLI OCCHI

L'ALTEZZA

**2** OSSERVA: COME POTRÀ DIVENTARE DA GRANDE LA BAMBINA DELLA FOTOGRAFIA? INDICA CON UNA X.



DA GRANDE



**3** SUL QUADERNO DISEGNA O INCOLLA UNA FOTOGRAFIA DI QUANDO ERI PICCOLO E DI ADESSO. POI DISEGNA COME IMMAGINI DI ESSERE DA GRANDE O DA VECCHIO.

# MATTIA È CAMBIATO

MATTIA HA TROVATO UN VESTITO DI QUANDO ERA NEONATO.

- 1 OSSERVA E RISPONDI.**
- ▶ CHE DIFFERENZE CI SONO CON IL VESTITO CHE MATTIA INDOSSA ORA?
  - ▶ QUALI SOMIGLIANZE VEDI TRA I DUE VESTITI?
  - ▶ COME MAI MATTIA NON INDOSSA PIÙ IL VESTITO DA NEONATO?



- 2 CHE COSA HAI CONCLUSO? INDICA CON UNA X LE RISPOSTE CHE RITIENI ESATTE.**

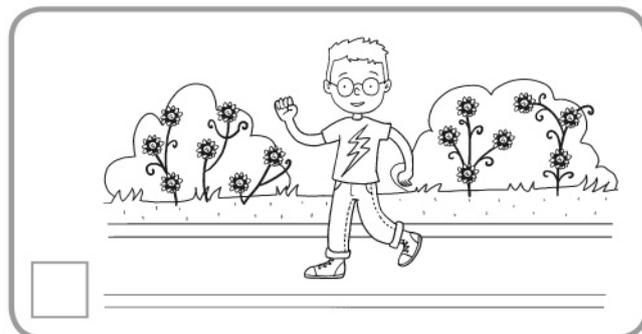
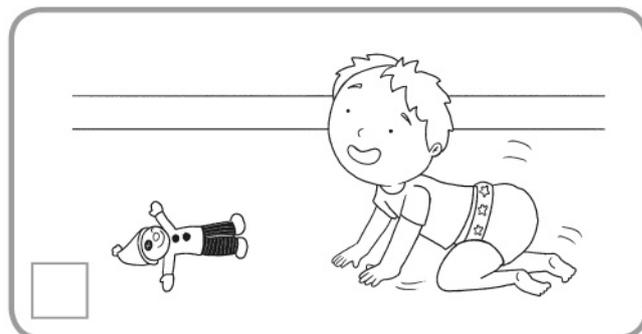
- IL VESTITO È PASSATO DI MODA.
- MATTIA È CRESCIUTO, QUINDI ORA IL VESTITO È TROPPO PICCOLO.
- È PASSATO DEL TEMPO, QUINDI IL VESTITO È TROPPO VECCHIO.
- MATTIA È CRESCIUTO, QUINDI ORA IL VESTITO NON GLI PIACE PIÙ.

# PASSA IL TEMPO E IO CAMBIO

NEL TEMPO HAI CAMBIATO IL MODO DI SPOSTARTI.

LA MIA STORIA

- 1** METTI I DISEGNI IN ORDINE DI TEMPO:  
PARTI DA COME TI MUOVEVI PRIMA E ARRIVA  
A COME TI MUOVI ADESSO. USA I NUMERI DA 1 A 4.



- 2** COMPLETA LE FRASI. USA QUESTE PAROLE:  
**PRIMA • ADESSO • POI.**

È PASSATO DEL TEMPO E SONO CAMBIAT.....

..... STAVO IN BRACCIO,

**DOPO** GATTONAVO,

..... HO IMPARATO

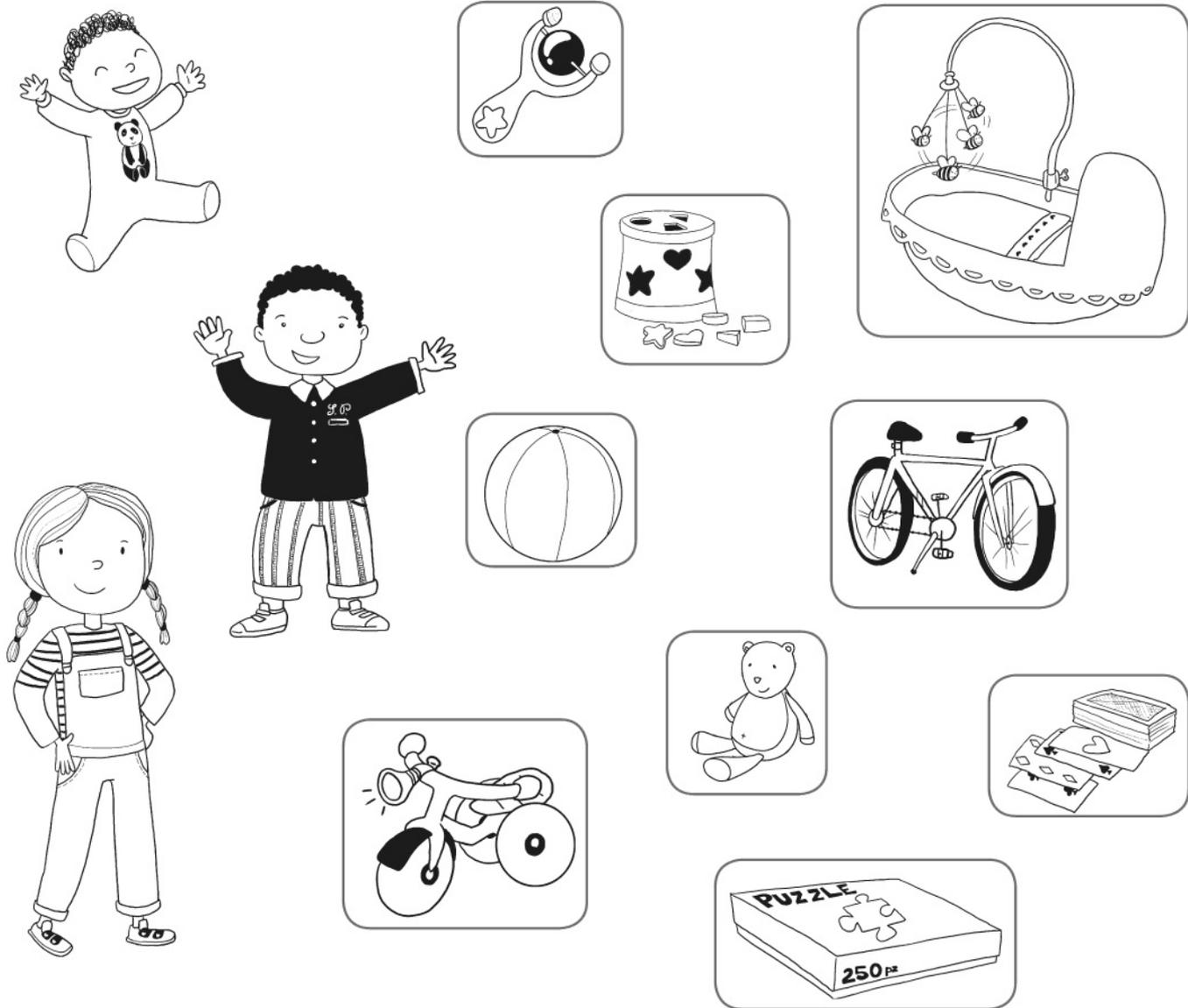
A CAMMINARE DANDO LA MANO,

..... CAMMINO E CORRO

DA SOL.....

# I MIEI GIOCHI

**1** COLLEGA OGNI BAMBINO AI GIOCATTOLI ADATTI ALLA SUA ETÀ.



LA MIA STORIA

**2** E TU CON CHE COSA GIOCAVI PRIMA?  
CON CHE COSA GIOCHI ADESSO? RACCONTA.

**3** CHE COSA È CAMBIATO? DISCUTINE CON I COMPAGNI.



# UN OGGETTO DELLA MIA STORIA

**1** OSSERVA L'IMMAGINE E RISPONDI ALLE DOMANDE.

▶ CHE COS'È?

.....  
.....

▶ A CHE COSA SERVE?



▶ A CHE ETÀ SI USA? ..... ANNI.

▶ TU LO USAVI?  SÌ  NO

▶ SE SÌ, CHI TE LO AVEVA DATO? .....

**2** SCEGLI UN OGGETTO DELLA TUA STORIA, DISEGNALO O INCOLLA UNA FOTOGRAFIA E RISPONDI ALLE DOMANDE.

▶ CHE COS'È?

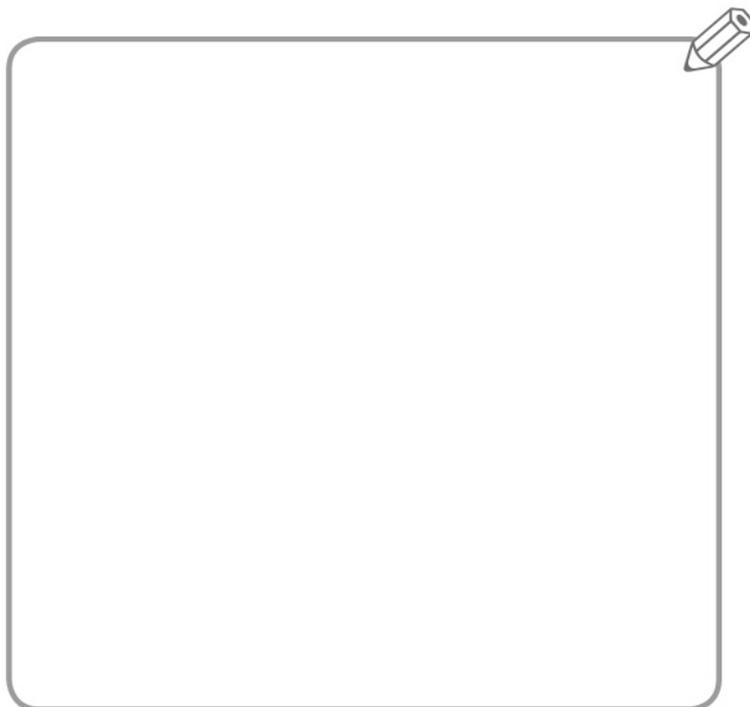
.....  
.....

▶ A CHE COSA SERVE?

.....  
.....

▶ A CHE ETÀ SI USA? ..... ANNI.

▶ CHI TE LO AVEVA DATO? .....



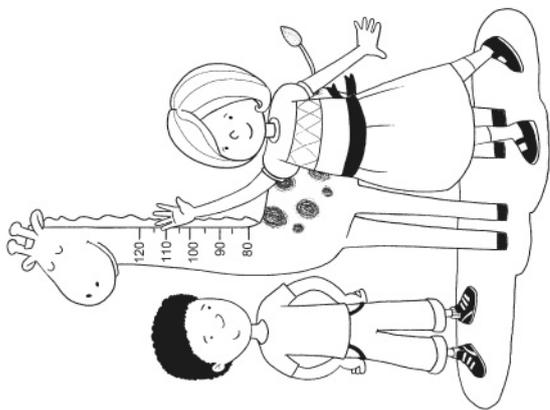
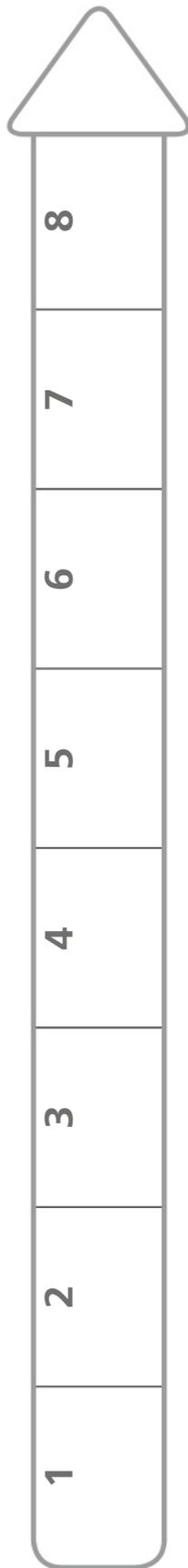
# LA STRISCIA DELLA MIA STORIA

**1** COLORA QUESTI QUADRETTI CON 4 COLORI DIVERSI.

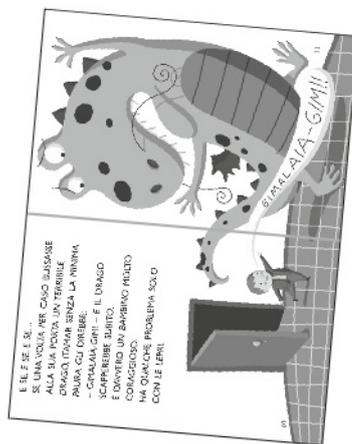
= A CASA       = ALLA SCUOLA DELL'INFANZIA

= ALL'ASILO NIDO       = ALLA SCUOLA PRIMARIA

**2** ORA COLORA QUESTA STRISCIA CON GLI STESSI COLORI: OGNI QUADRETTO È UN ANNO DELLA TUA VITA.



**3** OSSERVA LE IMMAGINI DEI LIBRI. POI COLLEGALI ALLA STRISCIA: A QUANTI ANNI LI LEGGEVI O LI LEGGERAI?

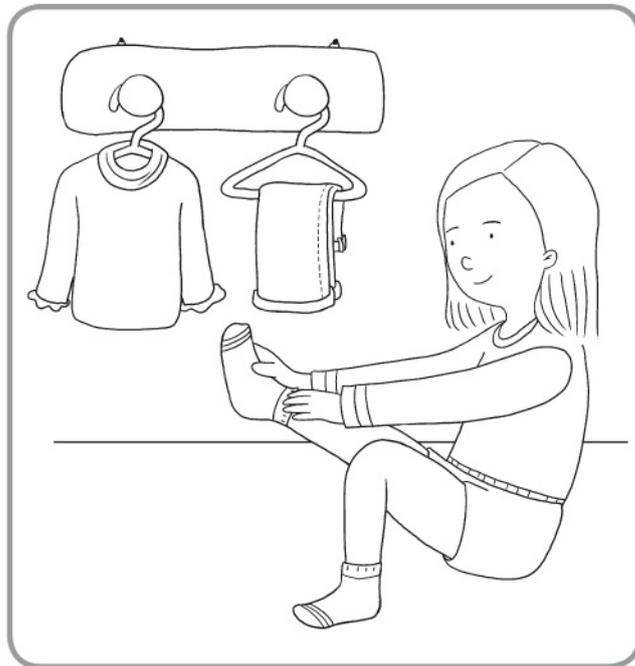


**4** PER COLORARE LA STRISCIA HAI USATO TUTTI I COLORI? QUALE COLORE HAI USATO DI PIÙ? LA TUA STRISCIA È UGUALE A QUELLA DEI TUOI COMPAGNI?

LA MIA STORIA

# FACCIO DA SOL.....

**1** COLORA I DISEGNI DI QUELLO CHE SAI GIÀ FARE SENZA AIUTO.



**2** SECONDO TE, CHE COSA SAPRAI FARE DA SOL.....  
TRA UN ANNO? E DA GRANDE?

**STORIA • PERCORSO 1** La mia storia

**OdA** Curare in maniera autonoma la propria persona. • **CC** Competenze sociali e civiche (partecipare efficacemente e costruttivamente alla vita sociale).

# Lettura dell'insegnante

## Verifica 1 e 2 SONO DIVENTATO GRANDE!

Ogni livello della verifica si svolge in due fasi:

– l'insegnante invita gli allievi a osservare senza commentare i disegni presenti sulla loro scheda di verifica di livello 1, quindi legge due volte la prima parte e gli allievi completano la prima parte della scheda;

– l'insegnante legge due volte la seconda parte e gli allievi completano la scheda.

Successivamente l'insegnante fa la stessa cosa per la scheda di verifica di livello 2.

È opportuno che, finita la verifica, l'insegnante rilegga l'intero racconto, invitando i bambini a controllare.

### PRIMA PARTE

Da quando è arrivata la sorellina, sono diventato grande.

Prima nessuno mi diceva: – Lorenzo, prendi questo, fai quest'altro.

Papà e mamma mi chiamavano “piccoletto” o “topino” e non mi sgridavano quasi mai, quando combinavo qualche pasticcio.

Ma da qualche giorno c'è qualcuno più piccolo di me. Talmente piccolo che non sa né parlare né camminare, così piccolo che papà può tirarlo su con un braccio solo.

Sfido io, è un neonato. Anzi, una neonata che si chiama Caterina. Mia sorella.

### SECONDA PARTE

Secondo me non c'è gusto a essere neonati. Niente tivù, né libri, né pallone. Sempre a piangere perché si ha fame o si ha sete o fa male il pancino. Sempre sdraiati nella culla o nella carrozzina. Sempre a cuccia, con tutti intorno che belano: – Ah, quant'è carina, che occhi, guarda come ride! E che bei capelli! Come somiglia alla nonna! Come somiglia al papà!

Non so proprio come fanno a dire che mia sorella è tanto carina. Quando è arrivata a casa dall'ospedale era uguale a un alieno appena sbarcato dall'astronave: tutta rossa, grinzosa e mezza pelata.

Paola Zannoner, *Cresci, Lorenzo!*, Mondadori

### Comprensione

CHI NARRA LA STORIA?  
SEGNA CON UNA X.



# SONO DIVENTATO GRANDE! • 1

## PRIMA PARTE

1 SCRIVI LORENZO E CATERINA SOTTO AL DISEGNO GIUSTO.



.....



.....

2 PERCHÉ LORENZO È DIVENTATO GRANDE?  
OSSERVA I DISEGNI E COLORA QUELLO GIUSTO.



## SECONDA PARTE

3 A CHI SOMIGLIA CATERINA?  
SEGNA CON UNA X  
LE PERSONE ESATTE.



# SONO DIVENTATO GRANDE! • 2

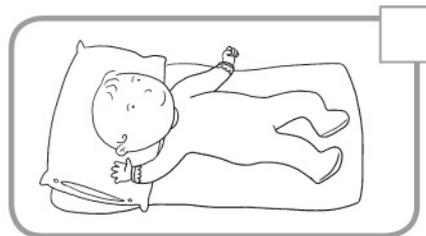
## PRIMA PARTE

- 1** QUESTE AZIONI AVVENGONO PRIMA O DOPO LA NASCITA DELLA SORELLINA? COLLEGA LE AZIONI ALLA LINEA DELLA STORIA DI LORENZO.



## SECONDA PARTE

- 2** SEGNA CON UNA X LE COSE CHE CATERINA NON SA FARE. POI COLORA LE COSE CHE FA.



- 3** SECONDO TE, LORENZO È FELICE DI AVERE UNA SORELLA?  SÌ  NO

## PERCORSO 2 – LA GIORNATA

### Attività di avvio

Il secondo percorso consente di affrontare i concetti di **tempo ciclico**, di **contemporaneità** e di **durata**, a partire da situazioni tipiche della giornata di un bambino. Le competenze in ingresso richieste e proposte nelle prime schede (schede 1 e 2 – prerequisiti) riguardano la capacità di fare **previsioni sul futuro a breve termine** e la conoscenza dell'**alternanza giorno-notte**.

### Tracce di un percorso

Il concetto di alternanza giorno-notte viene ripreso e approfondito nelle schede successive attraverso proposte di raccordo disciplinare con la lingua italiana (scheda 4), con scienze (scheda 5) e con geografia (scheda 6).

Le schede che seguono consentono, attraverso l'osservazione diretta di quello che avviene nella scuola o attraverso il racconto della propria esperienza a casa, di sviluppare i concetti di:

- tempo ciclico (schede 7A e 7B, 8 e 10);
- contemporaneità (scheda 11);
- durata (schede 12 e 13).

Questi concetti, formalizzati nelle schede, vengono però acquisiti dal bambino attraverso fasi di tipo concreto, seguite da forme di rappresentazione che passano attraverso la manipolazione.

A titolo di esempio, il concetto di tempo ciclico prende le mosse dal racconto della propria giornata, che viene rappresentata su un oggetto costruito dagli allievi (la ruota della giornata, scheda 8), per essere poi formalizzato attraverso terminologia specifica. Analogamente il concetto di durata può essere affrontato con l'ausilio di strumenti che permettono di valutare la diversa durata degli eventi (per esempio la clessidra) o di realizzare concretamente alcuni lavori proposti nelle schede (come la rilevazione della durata di un filmato, scheda 13), per passare successivamente al lavoro con "carta e penna".

### Il lavoro in gruppo

Numerose schede si prestano al **lavoro in coppia/gruppo**: la poesia della scheda 4 si presta a una lettura alternata (una riga ciascuno), la scheda 6 può essere utilizzata per una breve discussione a coppie, seguita da un confronto in classe, la scheda 14 – Cittadinanza e Costituzione si presta per una discussione in classe.

La scheda 7B richiede necessariamente un lavoro di coppia, ma può essere utilizzata anche per un "dettato" di classe: anziché incollare i riquadri del compagno, a turno un bambino dice alla classe l'ordine delle sue azioni e i compagni riordinano i disegni, quindi insieme si analizzano le differenze.

### La riflessione metacognitiva

In questo percorso è prevista una **scheda specifica di metacognizione** (scheda 13): l'allievo è guidato a esplicitare il modo in cui ha ragionato e a utilizzare poi il ragionamento fatto per rispondere ad altre domande. Altre schede possono suggerire modalità di lavoro che consentano agli allievi di utilizzare **strategie mnemoniche** (per esempio, mimare una poesia per ricordarla più facilmente, scheda 4).

### Cittadinanza e Costituzione

L'argomento del percorso fornisce diversi spunti relativi alle **buone abitudini alimentari**, che possono essere sviluppati a partire dalle schede 7 e 10. Un altro argomento che si può affrontare è quello del **ruolo sociale di determinate attività lavorative** (scheda 6). Si tratta di spunti che possono essere colti sia in maniera esplicita, con ulteriori attività in classe, sia in maniera implicita, indiretta, attraverso la proposta di testi o attività che vi facciano riferimento. In maniera mirata viene invece presentato l'argomento dell'**educazione stradale** (scheda 14), con riferimento ai comportamenti corretti come passeggero e come pedone.

## Idee per la personalizzazione del percorso 2 • La giornata

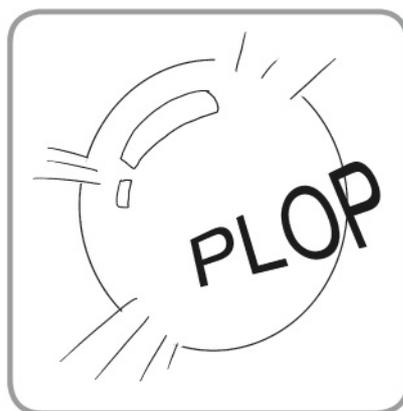
SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
36	<b>Scheda 1 – Prerequisiti</b> Che cosa succederà?	- Didattica personalizzata	L'esercizio 2 può essere preceduto da una discussione di classe. Nell'espansione digitale è presente una versione analogica, da usare per disegnare completamente le situazioni: per un livello di difficoltà più alto e per un'attività successiva.
37	<b>Scheda 2 – Prerequisiti</b> Giorno e notte	- Esercizi interattivi - Archivio immagini	Si può guidare l'attività con domande mirate: <i>Che cosa vedete in cielo nel primo disegno? E nel secondo?</i> . Si possono anche invitare gli allievi ad aggiungere ulteriori elementi adatti al giorno e alla notte.
38	<b>Scheda 3</b> Giorno e notte: che cosa faccio?	- Archivio immagini	I disegni si possono ritagliare e collocare in due insiemi separati, aggiungendo poi i propri disegni.
39	<b>Scheda 4</b> Il gatto di notte	- Scheda modificabile - Audio	La poesia si presta per attività linguistiche e per una lettura mimata. Può anche essere usata per sviluppare competenze sociali utili al lavoro di gruppo: il richiamo alla poesia può essere un invito simbolico ad abbassare la voce durante i lavori a coppie ( <i>Ssst, bambini, facciamo i gatti di notte</i> ).
40	<b>Scheda 5</b> Animali della notte		Lavoro in collegamento con scienze. Se ci sono bambini che non conoscono gli animali, può essere preceduto da una descrizione del disegno.
41	<b>Scheda 6</b> Lavori nella notte		Una discussione delle attività lavorative dei propri genitori può far emergere la necessità di lavori notturni.
42-43	<b>Scheda 7A-7B</b> Prima di venire a scuola	- Archivio immagini	Anziché ritagliate, le figure possono essere numerate, rendendo l'esercizio più difficile. Il lavoro è strutturato per un confronto a coppie: una volta riordinati i disegni, si analizzano eventuali differenze di ordine. La parte B della scheda può essere utilizzata in alternativa per un dettato: l'insegnante racconta il risveglio di un personaggio e i bambini riordinano mentre ascoltano o alla fine del racconto.
44	<b>Scheda 8</b> La mia giornata	- Didattica personalizzata	La versione digitale consente di disegnare tutte le parti della giornata e costituire un promemoria linguistico da tenere nel libro, per i bambini che ancora non memorizzano i quattro termini.
45	<b>Scheda 9</b> La giornata di Mattia	- Esercizi interattivi - Archivio immagini	La scheda può avere una fase successiva di riordino delle immagini. Può essere usata a un livello maggiore di difficoltà per una narrazione a ritroso ( <i>Ora Mattia dorme. Alla sera aveva...</i> ).
46	<b>Scheda 10</b> A tavola!	- Archivio immagini	La scheda può essere lo spunto per un discorso di educazione alimentare o per attività di tipo interculturale.
47	<b>Scheda 11</b> A scuola	- Didattica personalizzata	L'attività viene svolta attraverso una "indagine" nelle classi vicine.
48	<b>Scheda 12</b> Quanto dura?	- Archivio immagini	L'esercizio 3 può essere facilitato segnalando la prima azione.
49	<b>Scheda 13</b> Cartoni animati		L'attività può partire dall'osservazione concreta al computer di un programma di visualizzazione dei video. La scheda propone una riflessione metacognitiva, che può essere svolta in gruppo, per ragionare sulle strategie utilizzate per rispondere alle domande.
50	<b>Scheda 14 – Cittadinanza e Costituzione</b> Sicuri per strada	- Scheda modificabile	La scheda può servire sia come continuazione della riflessione sulle autonomie (p. 30), sia come prima attività sull'educazione stradale.
51-53	<b>Verifiche</b>	- Didattica personalizzata - Verifiche interattive - Archivio immagini - Audio	Verifica a due livelli di difficoltà, può essere proposta in modi diversi: in sequenza (prima <b>1</b> e poi <b>2</b> ), solo il livello <b>1</b> o solo il livello <b>2</b> . Il testo può essere letto o ascoltato. Per facilitare ulteriormente il livello <b>1</b> , le immagini possono essere ritagliate. Per il livello <b>2</b> , si può eliminare il disegno intruso.

# CHE COSA SUCCEDERÀ?

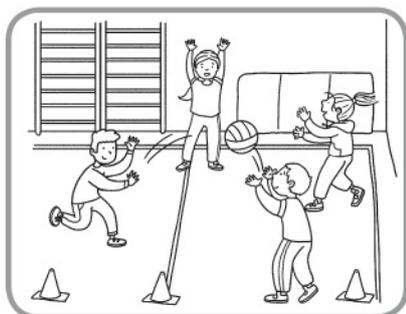
- 1 OSSERVA IL DISEGNO DI CHE COSA È SUCCESSO PRIMA ●○. POI COLORA SOLO IL DISEGNO DI CHE COSA SUCCEDERÀ DOPO ○●.

PRIMA

DOPO

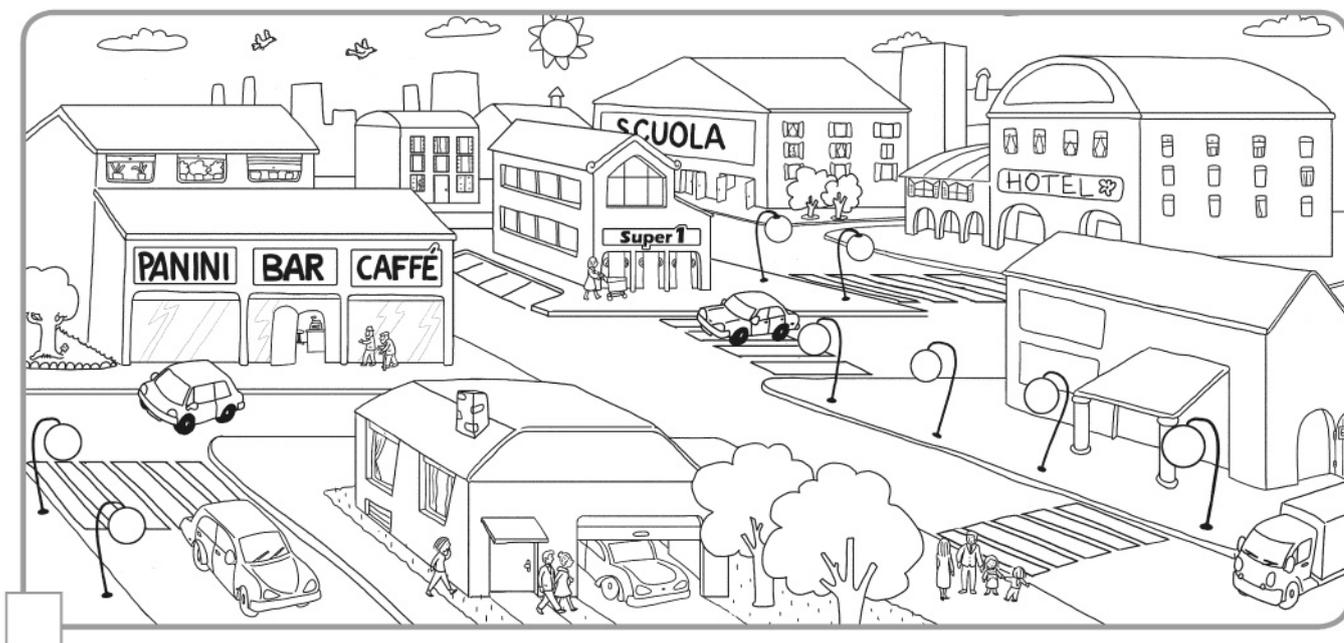
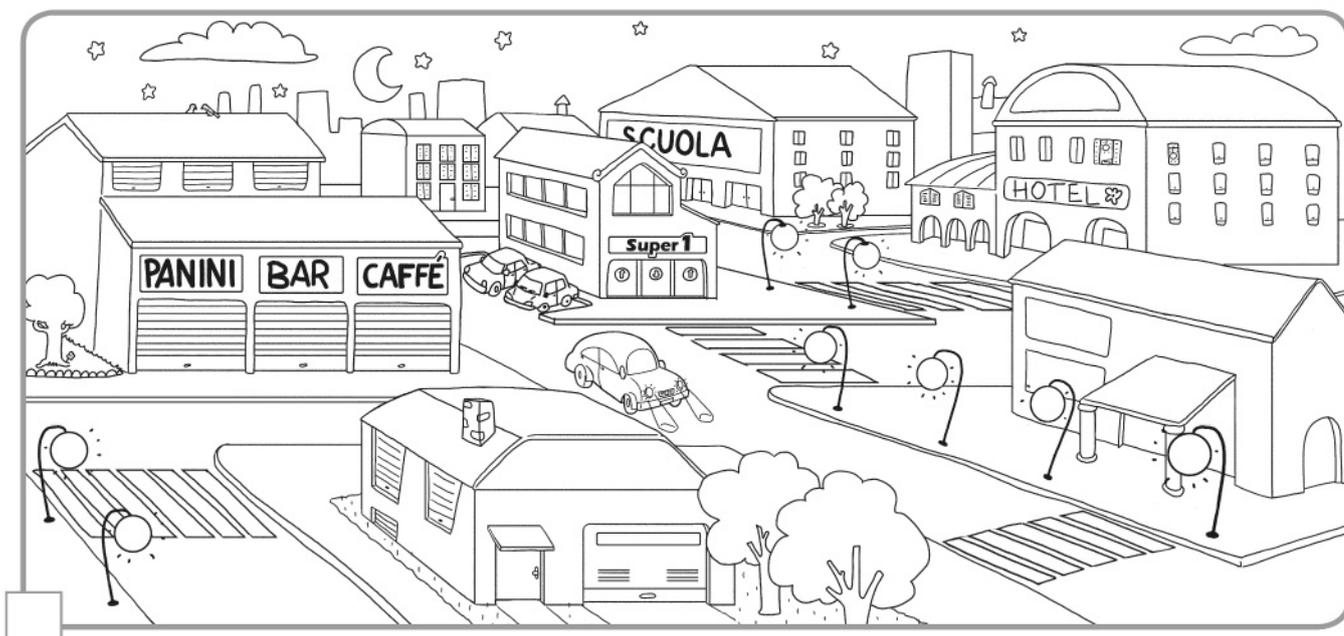


- 2 ORA DISEGNA CHE COSA, SECONDO TE, SUCCEDERÀ.



# GIORNO E NOTTE

- 1** INDICA CON UNA X IL DISEGNO DELLA CITTÀ DI GIORNO. POI CERCHIA GLI ELEMENTI CHE TI HANNO AIUTATO A CAPIRE.

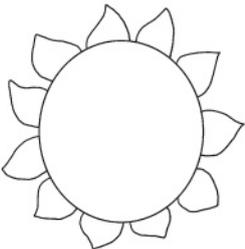
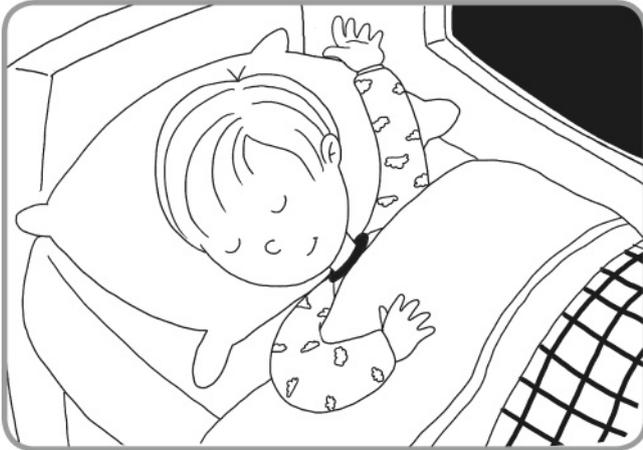


- 2** COLORA I DUE DISEGNI. USA I COLORI GIUSTI PER IL GIORNO E PER LA NOTTE.

**STORIA • PERCORSO 2** La giornata • Prove d'ingresso per l'accertamento delle competenze di base.  
**Competenza in uscita scuola dell'infanzia** Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata.  
 • **OdA** Riconoscere elementi che contraddistinguono giorno e notte.

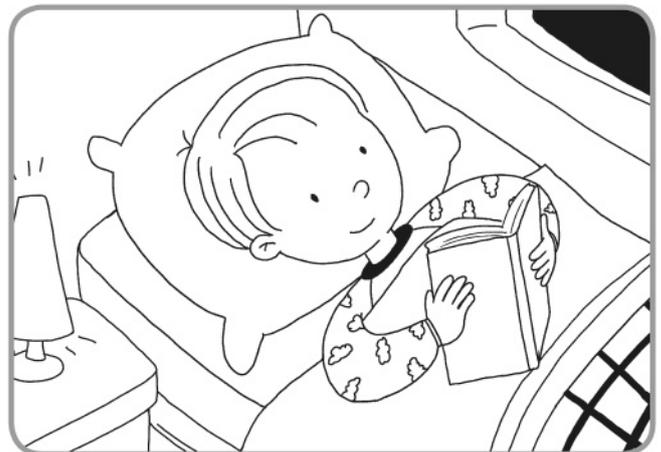
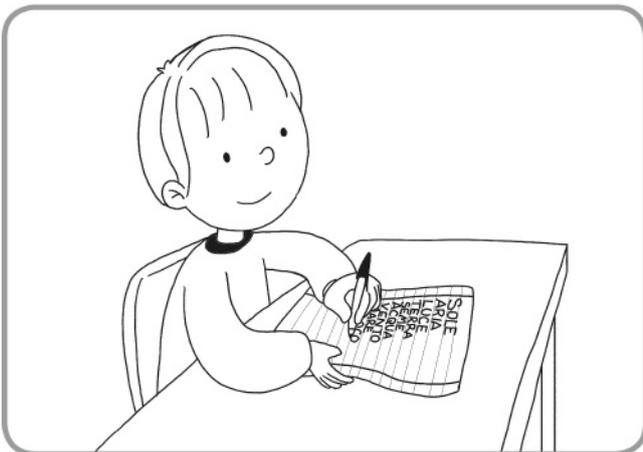
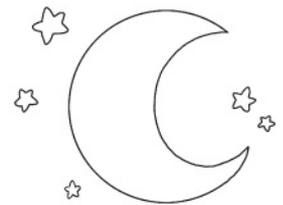
# GIORNO E NOTTE: CHE COSA FACCIO?

**1** COLLEGA CON UNA FRECCIA OGNI AZIONE AL MOMENTO DELLA GIORNATA IN CUI SI SVOLGE.



GIORNO

NOTTE



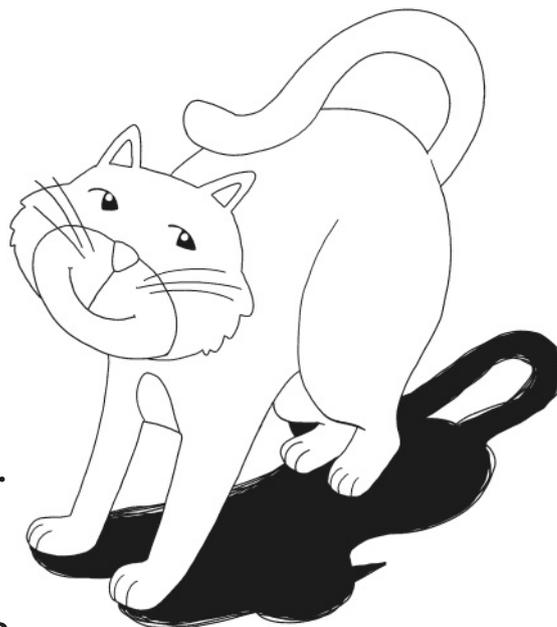
**2** QUALI ALTRE AZIONI FAI ANCORA DI **GIORNO**?  
DISEGNA TU SUL QUADERNO.

# IL GATTO DI NOTTE

## 1 CON L'AIUTO DELL'INSEGNANTE, LEGGI LA POESIA.

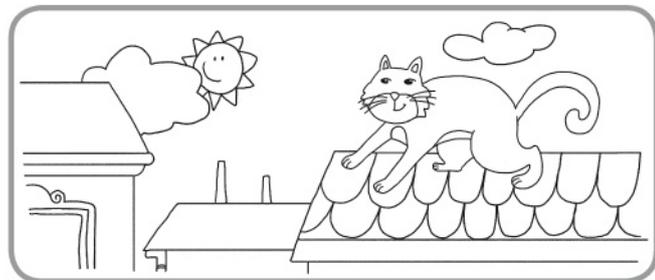
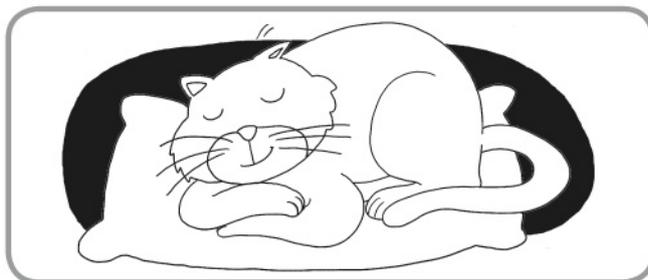
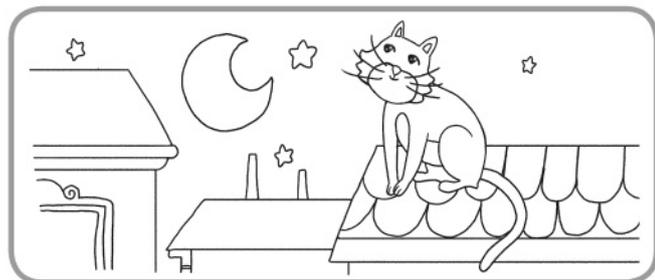
Gatto che piano giri la notte,  
gatto che salti sui muri e sui tetti,  
occhi a fanale, passo felpato  
occhi di gatto mai addormentato.  
Gatto di notte, gatto stregato,  
gatto del buio innamorato.  
Gatto che canti storie alla luna  
portami in sogno un po' di fortuna.

Paola Parazzoli, *Arriva la notte*, Bruno Mondadori



LA GIORNATA

## 2 CHE COSA FA IL GATTO DI NOTTE? COLORA SOLO I DISEGNI GIUSTI.



## 3 CHE COSA PIACE AL GATTO? INDICA CON UNA X LE RISPOSTE ESATTE.

- IL BUIO     IL RUMORE     LA LUCE     LA LUNA

**STORIA • PERCORSO 2** La giornata

**OdA** Conoscere il comportamento di determinati animali durante la giornata. • **CC** Comunicazione nella madrelingua (interpretare concetti). **RD** Italiano.

# ANIMALI DELLA NOTTE

**1** TRE DI QUESTI ANIMALI DI GIORNO DORMONO. QUALI? INDICALI CON UNA X.



**2** SOTTOLINEA IL NOME DEGLI ANIMALI CHE DORMONO DI GIORNO:

FARFALLA • LUCERTOLA • CIVETTA  
PIPISTRELLO • SCOIATTOLO • GHIRO



**3** CONOSCI ALTRI ANIMALI CHE DORMONO DI GIORNO? DISCUTI CON I COMPAGNI.

**STORIA • PERCORSO 2** La giornata

**OdA** Conoscere il comportamento di animali notturni. • **CC** Competenze di base in campo scientifico (capacità a usare l'insieme delle conoscenze possedute per spiegare il mondo). **RD** Scienze.

# LAVORI NELLA NOTTE

MOLTE PERSONE LAVORANO ANCHE DI NOTTE.

**1** COLLEGA CON UNA FRECCIA IL PERSONAGGIO AL NOME GIUSTO.



PANETTIERE



OPERAIO



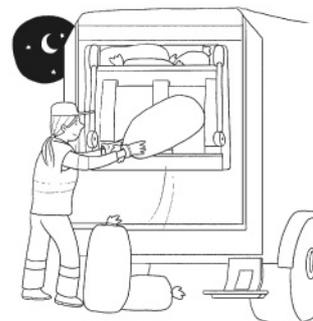
MEDICO



AUTISTA



POLIZIOTTO



NETTURBINO

LA GIORNATA

**2** PERCHÉ QUESTE PERSONE LAVORANO ANCHE DI NOTTE? DISCUTI IN CLASSE.

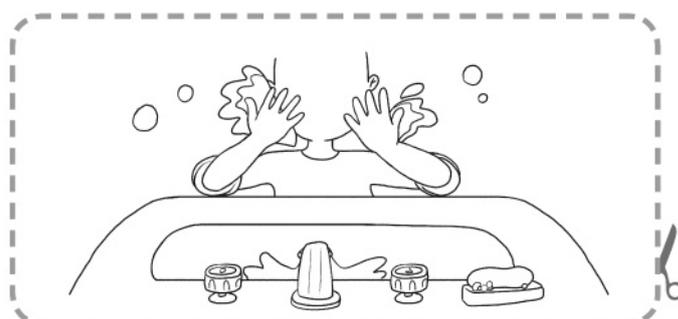
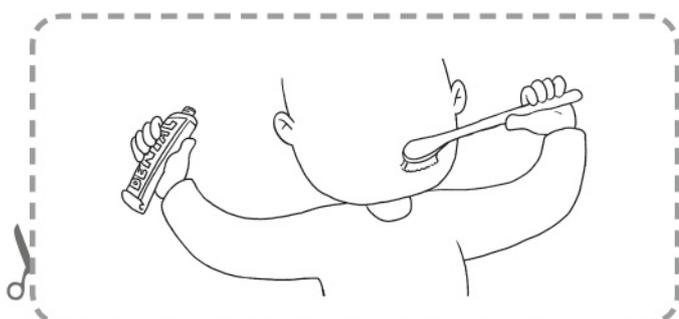
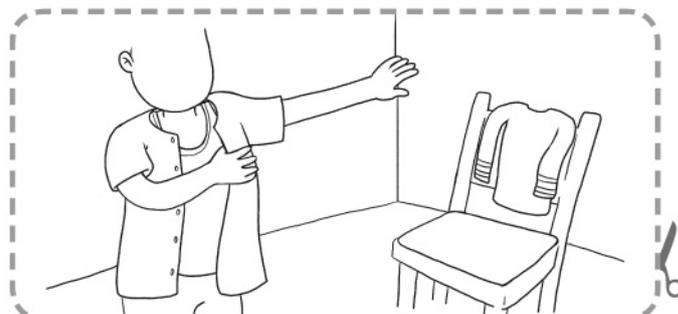
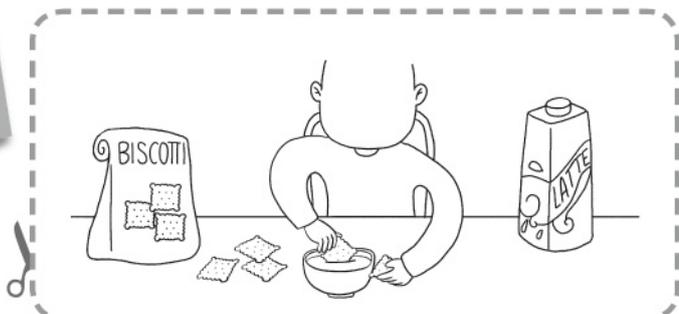
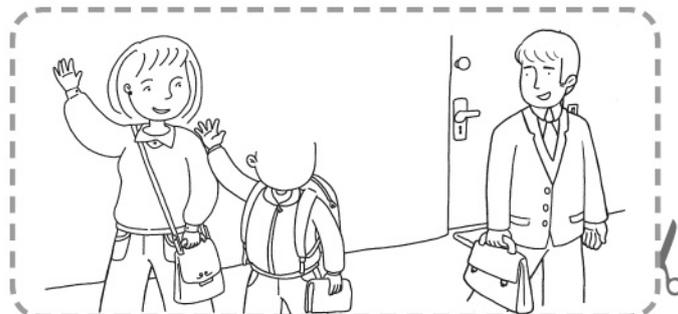
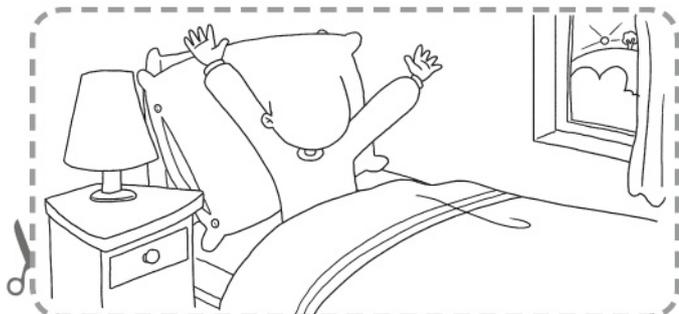
**STORIA • PERCORSO 2** La giornata

**OdA** Individuare relazioni causali fra attività dell'uomo e suoi bisogni all'interno della nostra società.

**RD** Geografia.

# PRIMA DI VENIRE A SCUOLA • A

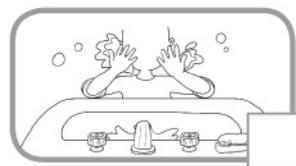
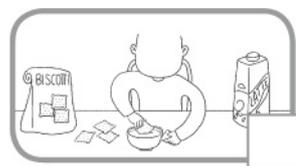
**1** COMPLETA I DISEGNI CON IL TUO VISO E COLORA.



LA GIORNATA

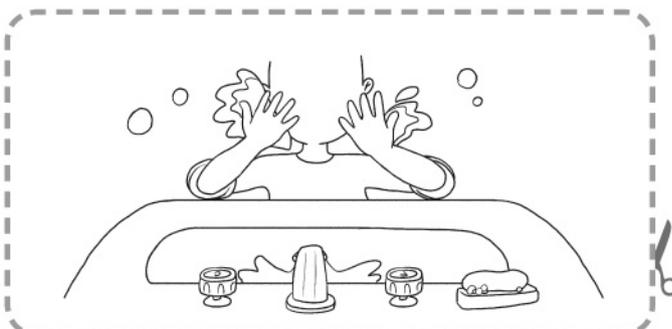
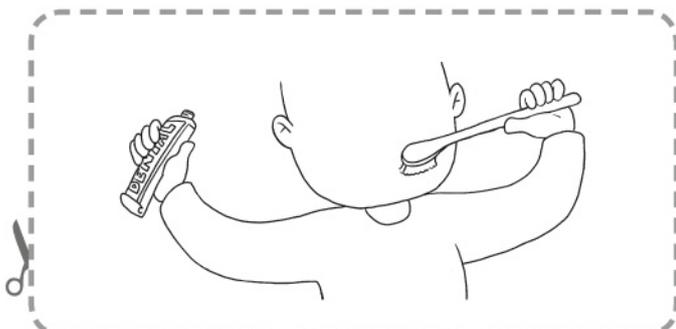
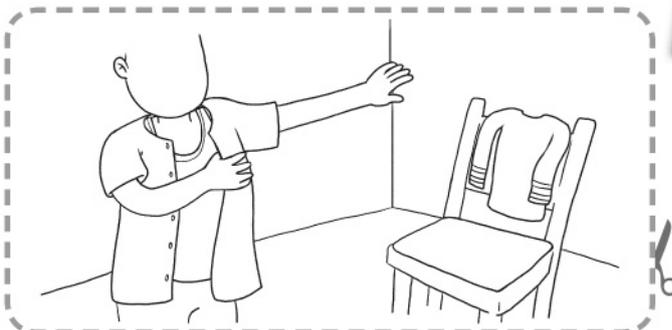
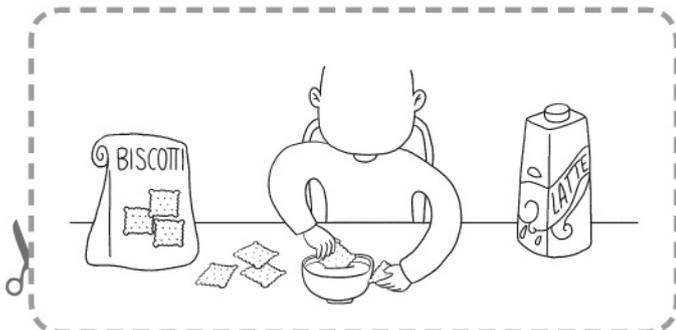
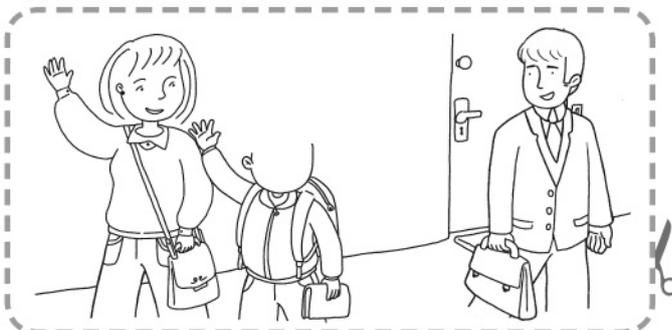
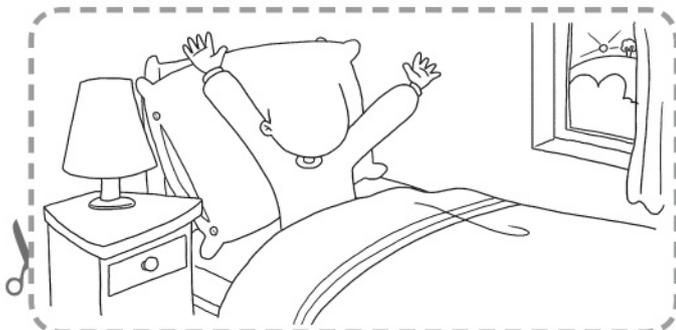
**2** RIORDINA LE AZIONI CHE HAI FATTO PRIMA DI VENIRE A SCUOLA: RITAGLIA LE VIGNETTE E INCOLLALE IN ORDINE SUL QUADERNO.

**3** HAI AVANZATO DEI DISEGNI? QUALI? INDICALI CON UNA X.



# PRIMA DI VENIRE A SCUOLA • B

**1** COMPLETA I DISEGNI CON IL VOLTO DI UNA COMPAGNA O DI UN COMPAGNO.



LA GIORNATA

**2** FATTI RACCONTARE QUALI AZIONI HA FATTO, POI INCOLLARE IN ORDINE SUL QUADERNO.  
HAI AVANZATO ALCUNI DISEGNI?  SÌ  NO

**3** CONFRONTA LA TUA SEQUENZA CON QUELLA DEL TUO COMPAGNO O DELLA TUA COMPAGNA:  
 ► QUALI AZIONI SONO ALLO STESSO POSTO?  
 ► QUALI AZIONI SONO IN POSIZIONI DIVERSE?



# LA MIA GIORNATA

CHE COSA FAI DI SOLITO DURANTE LA GIORNATA?

**1** DISEGNA O SCRIVI NEL CERCHIO ALCUNE DELLE AZIONI CHE COMPI DURANTE LA GIORNATA.

NOTTE
MATTINO

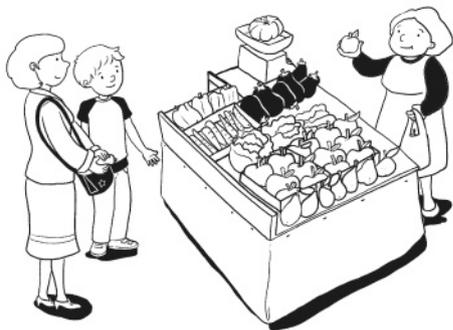
SERA
POMERIGGIO

**2** COMPLETA LA SUCCESSIONE DELLE TUE AZIONI DURANTE LA GIORNATA: SCRIVI SUL QUADERNO.

- ▶ OGNI **MATTINA** IO .....
- ▶ AL **POMERIGGIO** .....
- ▶ ALLA **SERA** .....
- ▶ DI **NOTTE** .....

# LA GIORNATA DI MATTIA

**1** SCRIVI NEI RIQUADRI IN QUALE MOMENTO DELLA GIORNATA È SUCCESSO. SCEGLI TRA: **MATTINA** • **POMERIGGIO** • **SERA** • **NOTTE**.



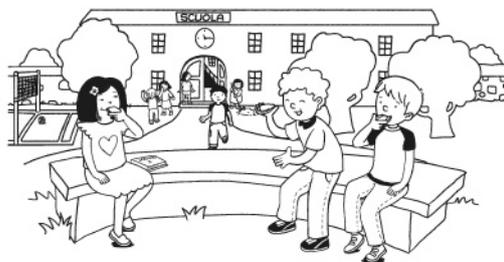
.....



.....



.....



.....



.....



.....

LA GIORNATA

**2** CI SONO SITUAZIONI CHE POSSONO AVVENIRE IN MOMENTI DIVERSI DELLA GIORNATA? QUALI?

**STORIA • PERCORSO 2** La giornata

**OdA** Riconoscere relazioni di cicli temporali nella giornata e denominarne correttamente le parti.

**RD** Cittadinanza e Costituzione (curare la propria persona).

# A TAVOLA!

**1** IN QUALE MOMENTO DELLA GIORNATA CONSUMI I DIVERSI PASTI? INDICALO CON UNA FRECCIA.

PRANZO

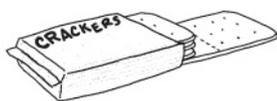
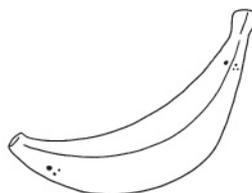
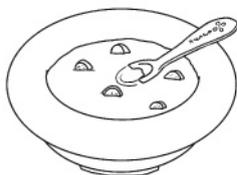
COLAZIONE

CENA

MERENDA

MATTINO POMERIGGIO SERA NOTTE

**2** A OGNI PASTO IL SUO CIBO: COLLEGA QUESTI ALIMENTI AL MOMENTO DELLA GIORNATA IN CUI LI CONSUMI.

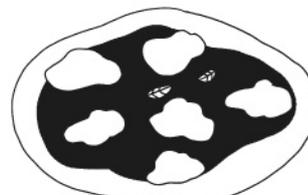
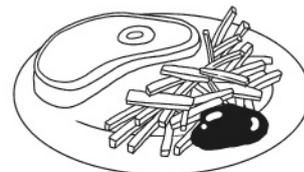
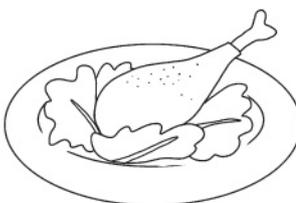
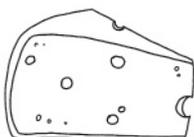


MATTINO

POMERIGGIO

SERA

NOTTE



# A SCUOLA

LA CLASSE 1<sup>a</sup>A HA FATTO UN'INDAGINE DI STORIA.  
HA CHIESTO A DUE CLASSI VICINE:



CHE COSA STATE FACENDO  
IN QUESTO MOMENTO?

LA RISPOSTA È STATA RIPORTATA  
SU UN CARTELLONE COME QUESTO.

CLASSE 1 <sup>a</sup> A	CLASSE 3 <sup>a</sup> B	CLASSE 2 <sup>a</sup> C
<p>INDAGINE DI STORIA</p>	<p>LEZIONE DI MUSICA</p>	<p>LEZIONE DI GINNASTICA</p>

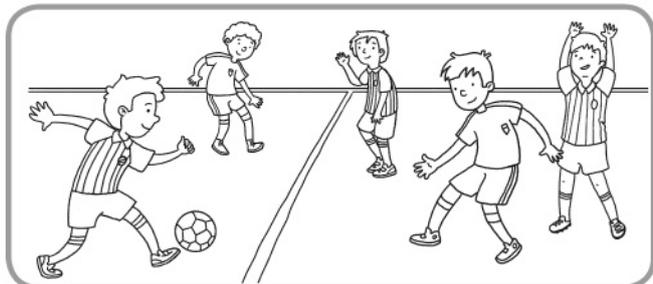
## 1 COMPLETA LE FRASI.

**MENTRE** LA CLASSE 1<sup>a</sup>A STA FACENDO UN'INDAGINE  
DI STORIA, I COMPAGNI DELLA 3<sup>a</sup>B STANNO...

**NELLO STESSO MOMENTO** I BAMBINI DELLA 2<sup>a</sup>C STANNO...

# QUANTO DURA?

**1** COLORA L'AZIONE CHE DURA PIÙ TEMPO.



PARTITA DI CALCIO.



VESTITI.

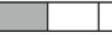
**2** COLORA L'AZIONE CHE DURA MENO TEMPO.

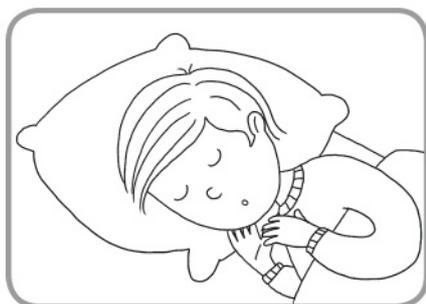


GUARDARE UN CARTONE ANIMATO.



BERE UN BICCHIERE D'ACQUA.

**3** ORDINA LE SEGUENTI AZIONI, DA QUELLA CHE DURA MENO TEMPO A QUELLA CHE DURA PIÙ TEMPO. COLORA LA COLONNA DEL TEMPO:  = POCO;  = TANTO.



DORMIRE.

--	--	--



SPEGNERE LA LUCE.

--	--	--

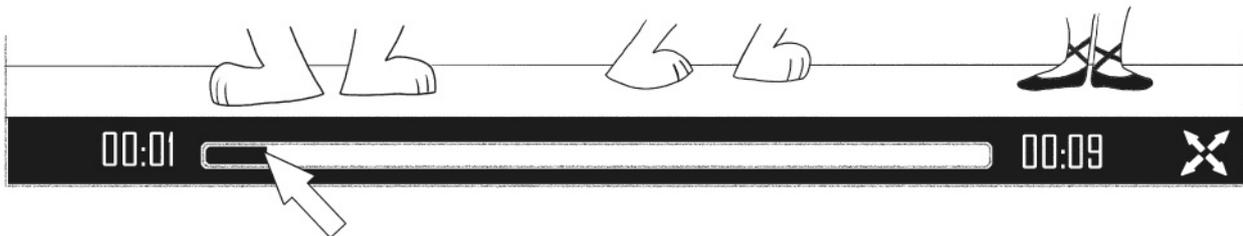


METTERSI IL PIGIAMA.

--	--	--

# CARTONI ANIMATI

NADIA STA GUARDANDO IL DVD DI UN CARTONE ANIMATO CHE DURA **10 MINUTI**.



**1** OSSERVA LA LINEA INDICATA DALLA FRECCIA E INDICA CON UNA X LE FRASI GIUSTE.

IL CARTONE È:

- QUASI FINITO.       INIZIATO DA POCO.

DA CHE COSA LO CAPISCI? SPIEGALO A VOCE.

IL CARTONE DURA **10 MINUTI**. PROBABILMENTE NADIA DEVE ANCORA GUARDARE IL CARTONE PER:

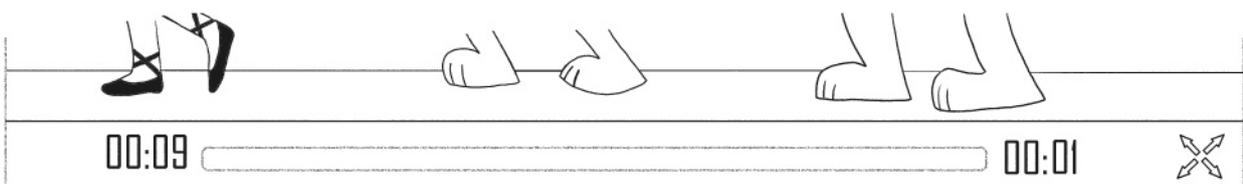
- 10 MINUTI.       1 MINUTO.       9 MINUTI.

PERCHÉ HAI SCELTO QUESTA RISPOSTA? SPIEGALO A VOCE.

**2** COME SARÀ LA STRISCIA DOPO 5 MINUTI? COLORALA.



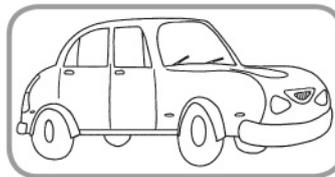
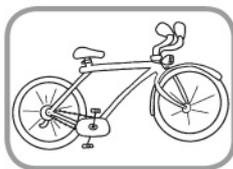
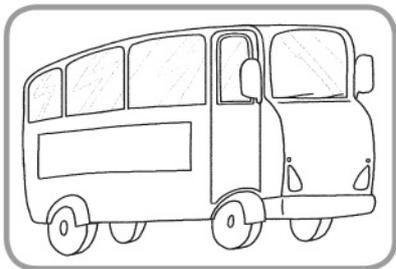
**3** COME SARÀ LA STRISCIA DOPO 9 MINUTI? COLORALA.



# SICURI PER STRADA

**1** RISPONDI ALLE DOMANDE: COLORA IL RIQUADRO CON LA TUA RISPOSTA.

► COME VIENI A SCUOLA?



ALTRO

SCRIVI TU COME: .....

► QUANDO VIAGGI IN AUTOMOBILE, DOVE TI SIEDI?

DAVANTI

DIETRO

► QUANDO FAI UN TRAGITTO A PIEDI, DOVE CAMMINI?

SULLA STRADA

SUL MARCIAPIEDE

► SEI CAPACE DI ATTRAVERSARE UNA STRADA?  SÌ  NO

► CHE COSA DEVI FARE PRIMA DI ATTRAVERSARE?

.....  
.....



**2** CONFRONTA LE TUE RISPOSTE CON QUELLE DEI TUOI COMPAGNI E FATE UNA LISTA DELLE COSE DA FARE PRIMA DI ATTRAVERSARE LA STRADA.

**STORIA • PERCORSO 2** La giornata

**OdA** Conoscere e rispettare alcune fondamentali regole della strada, riferite alla propria esperienza di passeggero e pedone. • **CC** Competenze sociali e civiche (partecipare efficacemente e costruttivamente alla vita sociale).

# Lettura dell'insegnante

## Verifica **NON VOGLIO ANDARE A SCUOLA**

C'era una volta un coniglio birichino di nome Simone che forse conoscete già. Quando la mamma gli disse: – Domani è il tuo primo giorno di scuola, tesoro – egli rispose: – No, non voglio!  
 Quando papà alla sera, a cena, gli disse: – Ma, mio piccolo coniglio, imparerai l'alfabeto – egli rispose: – No, non voglio!  
 Quella notte Simone non riusciva a dormire... – Ho paura... non ho paura... ho paura – pensava.  
 – Mamma! Non voglio andare a scuola!  
 Quando la mamma gli disse: – Tu sei il più coraggioso tra tutti i piccoli conigli, tu sei il mio superconiglio – lui rispose: – No, non voglio!  
 La mattina dopo, quando la mamma gli disse: – Sbrigati a mangiare mio piccolo coniglio. Bisogna andare a scuola! –, Simone rispose: – No, non voglio!  
 Lungo la strada, quando il papà gli disse: – Troverai molti amici e imparerai tante cose nuove. Tu sei il mio grande coniglio – egli rispose: – No, non voglio!  
 Davanti alla scuola, quando papà abbracciò il suo piccolo coniglio e gli disse: – A più tardi, tesoro, ti saluto qui –, egli rispose con una piccola, piccola vocina: – No, non voglio!  
 A scuola accaddero mille cose... Prima pianse. Poi disegnò. Durante la ricreazione giocò. In mensa mangiò un budino di cioccolato. Poi si riposò. Di pomeriggio suonò il tamburo.  
 Quando alle quattro e mezza arrivò la mamma e gli disse: – Si torna a casa, tesoro –, Simone rispose: – No, non voglio!

Stephanie Blake, *Non voglio andare a scuola*, Babalibri

## Comprensione



► ALL'INIZIO DEL RACCONTO:

CHE COSA NON VUOLE SIMONE?  
**NON VUOLE** .....

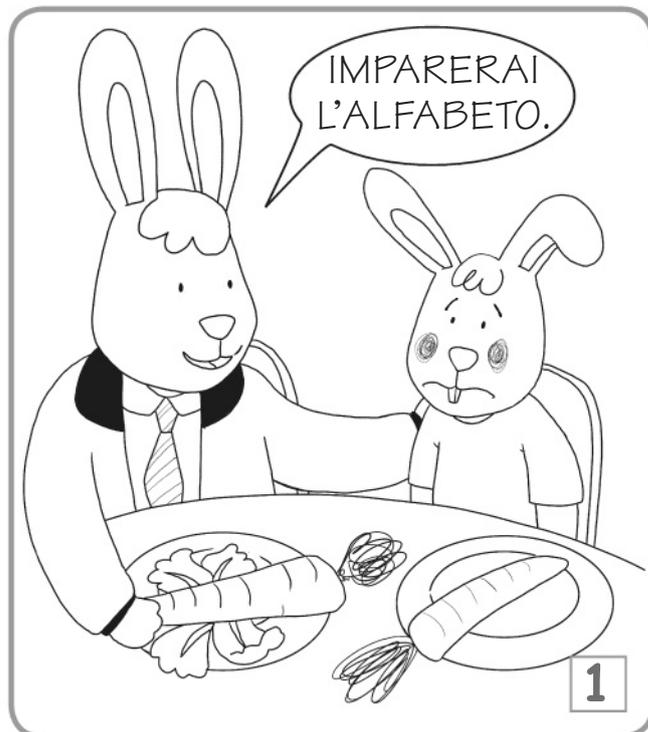
► ALLA FINE DEL PRIMO GIORNO DI SCUOLA:

CHE COSA NON VUOLE SIMONE?  
**NON VUOLE** .....



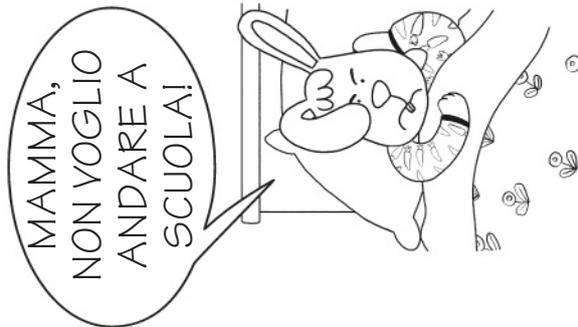
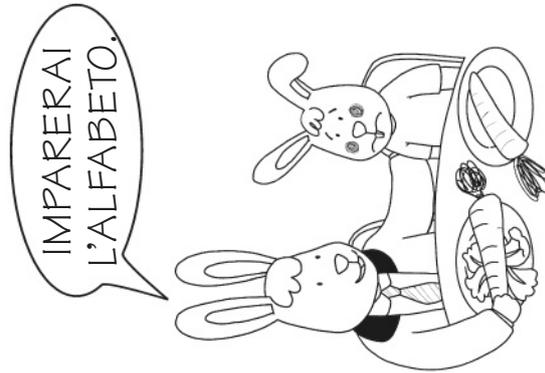
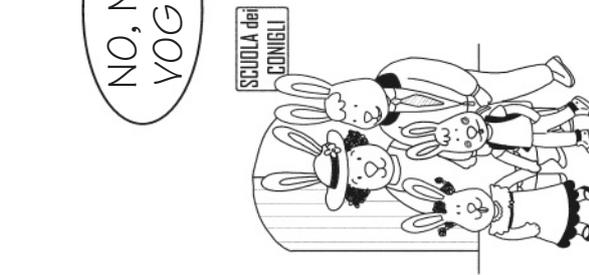
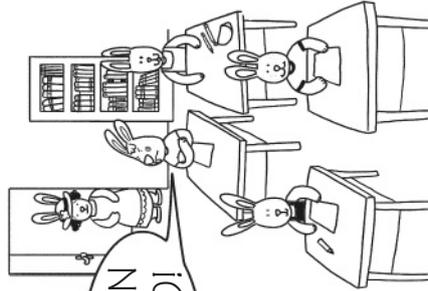
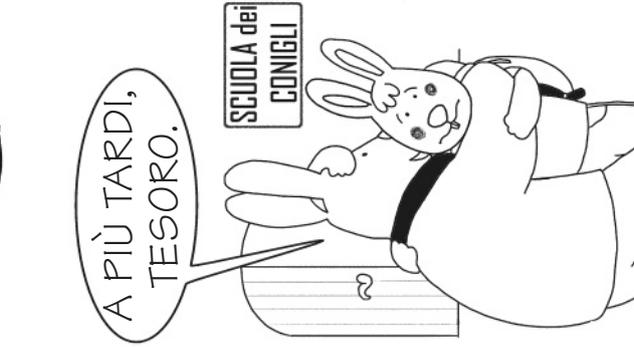
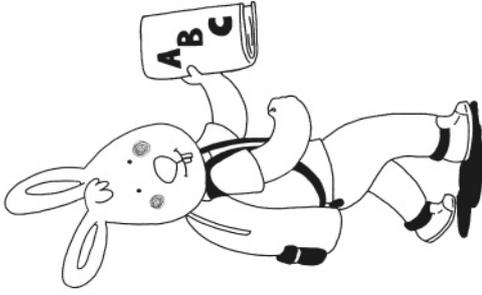
# NON VOGLIO ANDARE A SCUOLA • 1

1 RIORDINA LA STORIA. USA I NUMERI DA 1 A 4.



# NON VOGLIO ANDARE A SCUOLA • 2

- 1 RIORDINA I DISEGNI: COLLEGALI CON UNA FRECCIA ALLA STRISCIA DELLA STORIA. FAI ATTENZIONE: C'È UN DISEGNO IN PIÙ!
- 2 SCRIVI DENTRO LA STRISCIA QUANDO È ACCADUTO: AL MATTINO, AL POMERIGGIO, ALLA SERA O DI NOTTE?



1

2

3

4

# PERCORSO 3 – LA SETTIMANA

## Attività di avvio

Attività frequenti nella scuola dell'infanzia sono quelle funzionali all'acquisizione dei **nomi dei giorni della settimana**, per cui una buona parte degli allievi li conoscerà, anche se non può essere acquisita la competenza di collocare gli stessi sulla linea del tempo (qual è il giorno precedente, il successivo...). La [scheda 1 – prerequisiti](#) offre quindi lo spunto per verificare l'enciclopedia degli allievi su questo argomento, attraverso un'attività di manipolazione del materiale.

## Tracce di un percorso

Per sviluppare o consolidare la capacità di **muoversi** avanti e indietro **sulla linea del tempo**, le attività legate a questo percorso prevedono di arrivare all'astrazione passando attraverso molte esercitazioni basate sulla **manipolazione del materiale** ([scheda 1 – prerequisiti](#), 5 e 6) e sul gioco.

In questo modo gli allievi acquisiscono la conoscenza terminologica legata ai giorni della settimana, la capacità di muoversi avanti e indietro sulla linea del tempo e il concetto di **tempo ciclico** ([scheda 2](#)).

Le attività legate a compiti di realtà ([scheda 8A](#)) possono essere accompagnate da esercitazioni svolte sul diario scolastico, che consentano agli allievi di fare un uso agile di questo strumento di lavoro.

## Il lavoro in gruppo

La [scheda 3A](#) può essere utilizzata in coppia, per una recita a voci alternate della filastrocca.

Alcune schede sono finalizzate all'attività a piccoli gruppi in forma ludica ([scheda 5](#) ed [espansione online della scheda di verifica](#)).

Il cerchio della settimana ([scheda 6](#)) può essere utilizzato per un'attività auto-correttiva: un bambino tiene il cerchio e chiede all'altro qual è il giorno precedente e quello successivo a uno indicato, controllando la correttezza della risposta.

## La riflessione metacognitiva

Per facilitare la memorizzazione viene proposto l'uso di filastrocche che ripercorrono la sequenza della settimana ([scheda 3A](#)), accompagnate dalla riflessione su elementi diversi che possono facilitarne l'apprendimento, in modo da arrivare a un uso consapevole di strategie di apprendimento e memorizzazione.

## Cittadinanza e Costituzione

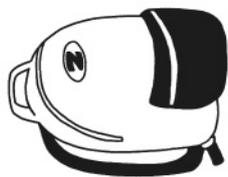
L'argomento della settimana si presta alla **riflessione sugli incarichi in classe**. Se questi non sono stati assegnati, il percorso può prevedere l'analisi dei possibili ruoli da assumere in classe e la costruzione di cartelloni relativi (vedi espansione online della [scheda 9](#)). È poi importante una riflessione sulla funzione di questi incarichi all'interno della classe per sviluppare competenze in ordine alla responsabilità individuale e alla disponibilità verso gli altri ([scheda 9 – Cittadinanza e Costituzione](#)).

## Idee per la personalizzazione del percorso 3 • La settimana

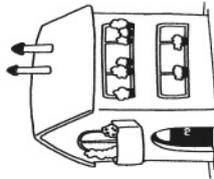
SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
56	<b>Scheda 1 – Prerequisiti</b> La mia settimana	- Archivio immagini	Anziché ritagliati, i disegni possono essere collegati con frecce o ridisegnati nelle caselle vuote.
57	<b>Scheda 2 – Prerequisiti</b> Il girotondo della settimana	- Scheda modificabile	La scheda propone una riflessione metacognitiva sul tempo ciclico. Ogni alunno potrà seguire il racconto della settimana da parte dei compagni sulla ruota disegnata.
58-59	<b>Scheda 3A-3B</b> Giro d'Italia	- Scheda modificabile - Esercizi interattivi - Audio	La riflessione relativa alla ripetizione della lettera iniziale e il suggerimento di toccare le parole durante la ripetizione della filastrocca consentono di lavorare sulle strategie di memorizzazione.
60	<b>Scheda 4</b> Un giorno dietro l'altro	- Scheda modificabile - Didattica personalizzata	La tabella dei mesi può essere ingrandita, fotocopiata 12 volte e completata, lavorando a gruppi, con i giorni dell'anno entrante, in modo da costruire un calendario di classe.
61	<b>Scheda 5</b> Domino della settimana	- Didattica personalizzata	La versione contenuta nel digitale consente di memorizzare la sequenza dei giorni della settimana in maniera più facile e in forma ludica.
62	<b>Scheda 6</b> Che giorno è?	- Didattica personalizzata	Il cerchio della settimana può essere usato per un lavoro a coppie auto-correttivo: un allievo formula una frase del tipo <i>Se oggi è mercoledì, che giorno era ieri?</i> . Una volta avuta la risposta, si controlla utilizzando il cerchio.
63	<b>Scheda 7</b> Ieri • oggi • domani	- Esercizi interattivi	La ruota della scheda 6 può essere usata come strumento di supporto per la scheda 7.
64-65	<b>Scheda 8A-8B</b> L'agenda di Monica	- Scheda modificabile	I bambini in difficoltà possono svolgere solo l'esercizio 2 delle schede.
66	<b>Scheda 9 – Cittadinanza e Costituzione</b> Incarichi a scuola: perché?	- Scheda modificabile - Didattica personalizzata	L'espansione digitale contiene le immagini per costruire il cartellone degli incarichi di classe.
67-69	<b>Verifiche</b>	- Scheda modificabile - Didattica personalizzata - Verifiche interattive	L'espansione digitale fornisce lo schema di un gioco di gruppo di verifica-consolidamento dei concetti del percorso.

# LA MIA SETTIMANA

**1** Metti i disegni al posto giusto: collega, ritaglia e incolla o disegna tu.



= SONO A SCUOLA

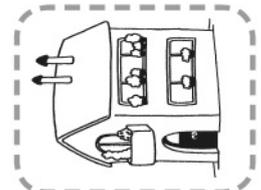
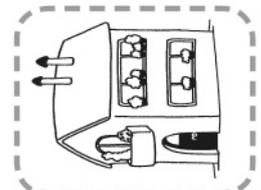
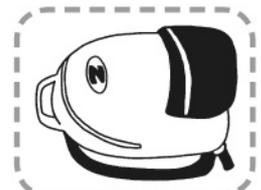
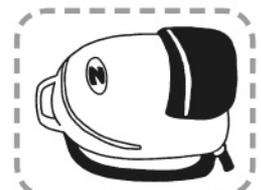
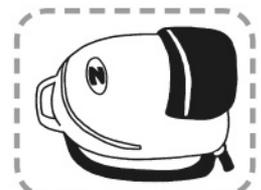
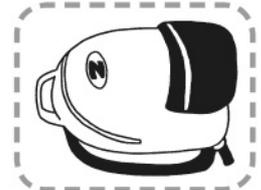
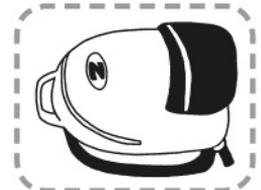
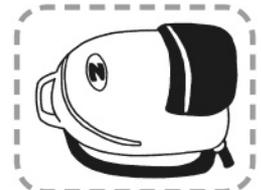


= SONO A CASA

**2** Quale disegno hai avanzato? .....

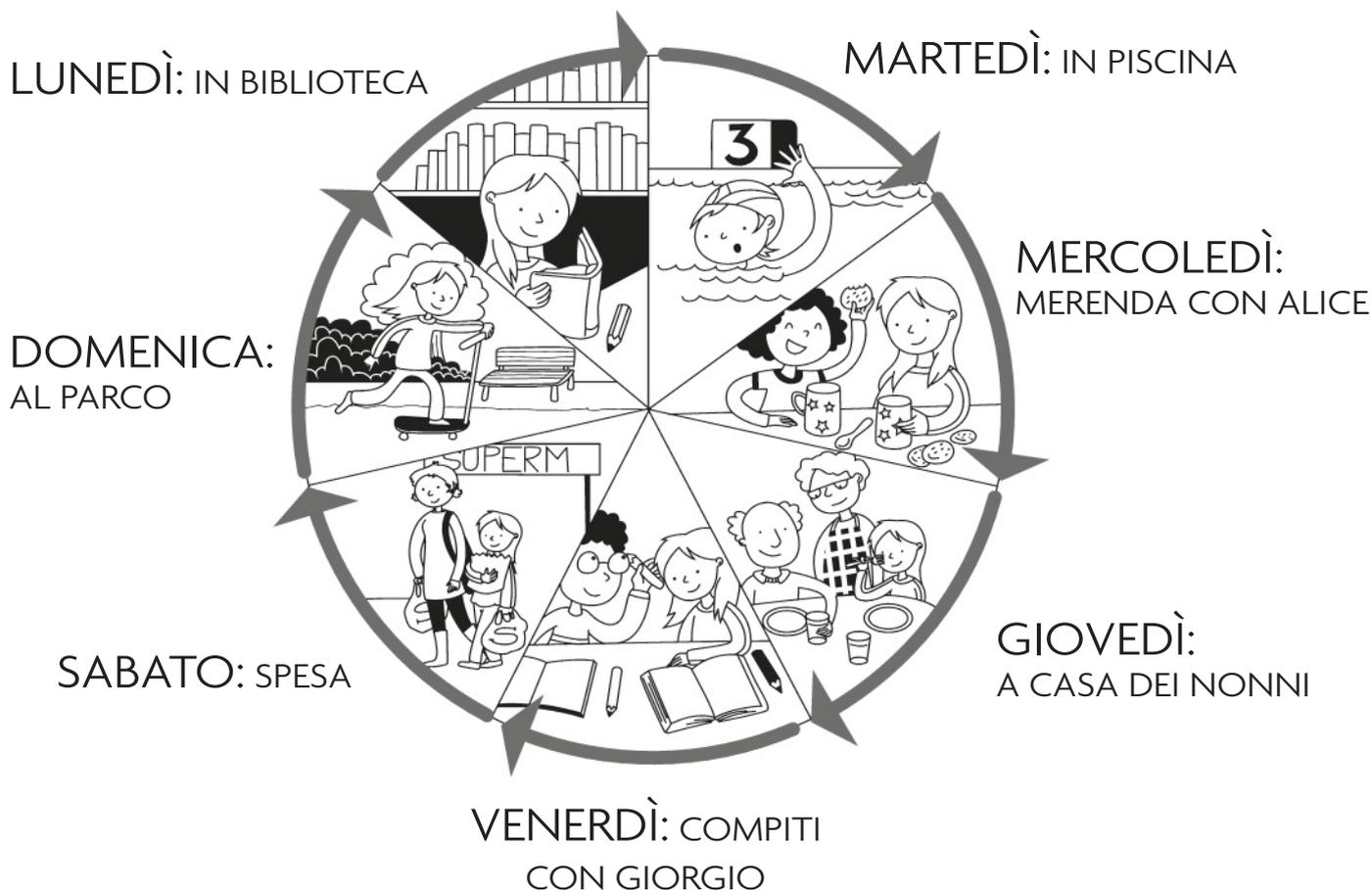
**3** Perché? Spiegalo a voce.

LUNEDÌ	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ	GIOVEDÌ	VENERDÌ	SABATO	DOMENICA



# IL GIROTONDO DELLA SETTIMANA

- 1** Racconta la settimana di Federica: segui le frecce del girotondo della settimana.



- 2** Rispondi alle seguenti domande.

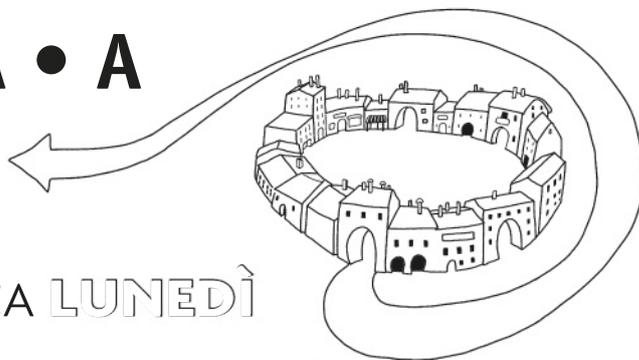
- ▶ Da quale giorno hai iniziato a raccontare la settimana di Federica? .....
- ▶ Avresti potuto partire anche da un altro giorno?  Sì  No

- 3** Ora ascolta la settimana raccontata da un compagno che è partito da un altro giorno.

- ▶ Ti ha raccontato la stessa settimana?  Sì  No
- ▶ Che cosa cambia? .....
- ▶ Che cosa rimane uguale? .....

# GIRO D'ITALIA • A

- 1 Colora i nomi dei giorni.  
Sottolinea i nomi delle città.



LASCIO LUCCA LUNEDÌ

MANGIO A MATERA MARTEDÌ

MI MUOVO A MESSINA MERCOLEDÌ

A GENOVA GIRO GIOVEDÌ

VENERDÌ VOLO A VERONA

SABATO SONO SOLO A SAVONA

DOMENICA DORMO TUTTO IL DÌ.

IL GIRO D'ITALIA NON FINISCE QUI:

TORNO A LUCCA LUNEDÌ.



- 2 Osserva le parole della filastrocca e completa.

In ogni riga ci sono molte parole che iniziano con la stessa ..... del giorno.

- 3 Scrivi in ordine i giorni della settimana.

1. LUNEDÌ

2. MA .....

3. ME .....

4. G .....

5. V .....

6. S .....

7. DO .....

# GIRO D'ITALIA • B

- 1** Sul disegno dell'Italia unisci con le frecce le città: segui l'ordine della filastrocca *Giro d'Italia*.



LA SETTIMANA

- 2** Per ricordare meglio: ripeti la filastrocca e metti di volta in volta il dito sui nomi delle città.

**STORIA • PERCORSO 3** La settimana

**OdA** Conoscere i nomi dei giorni. • **CC** Imparare a imparare (essere consapevole del proprio processo di apprendimento).



# UN GIORNO DIETRO L'ALTRO

- In che mese siamo? .....
- Usa un calendario e completa la tabella con i nomi dei giorni di questo mese.

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
31	

LA SETTIMANA

- Colora di verde la data di **oggi**: quale giorno della settimana è?  
.....
- Fra quanti giorni ritornerà lo stesso giorno? .....
- Colora di giallo la data di **ieri**: quale giorno della settimana era?  
.....
- Colora di blu la data di **domani**: quale giorno della settimana sarà? .....
- Colora di rosso i sabati e le domeniche.
- Perché la settimana si chiama così?  
Perché è formata da ..... giorni.



# DOMINO DELLA SETTIMANA

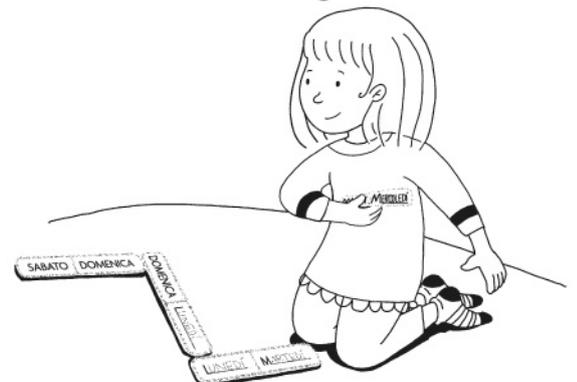
1 Completa le tessere del domino con i nomi dei giorni.



LA SETTIMANA

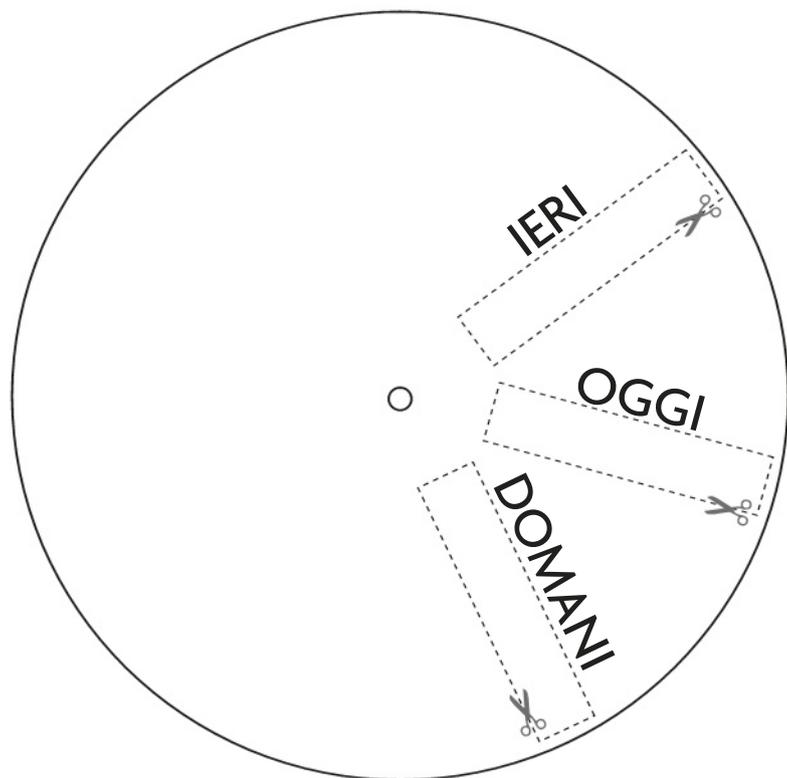
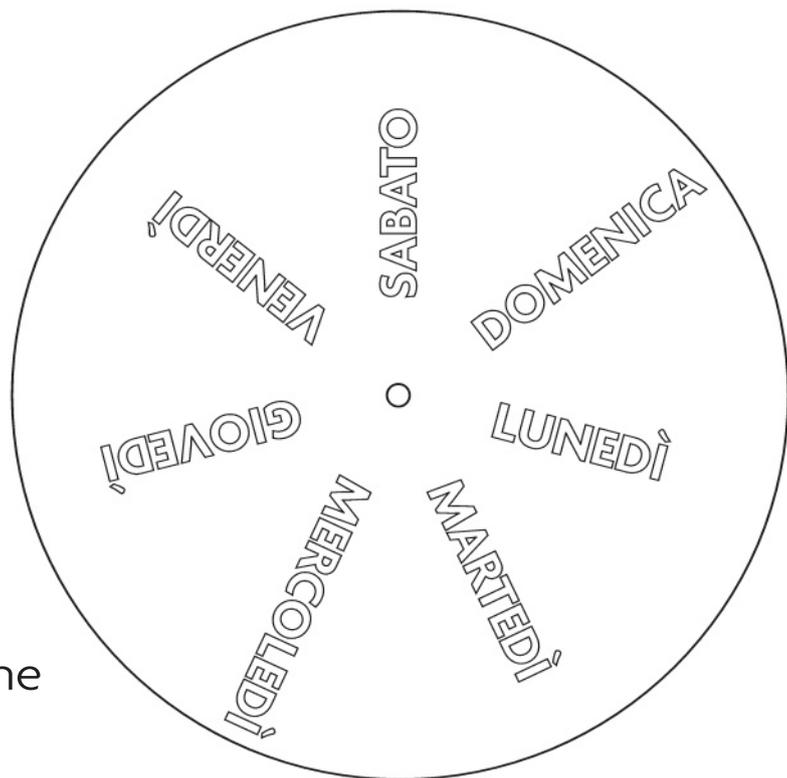


2 Ritaglia le tessere del domino e gioca con i tuoi compagni.



# CHE GIORNO È?

- 1 Segui le istruzioni e costruisci il **cerchio della settimana**.
  - Incolla i due cerchi su un cartoncino e ritagliali.
  - Colora i nomi dei giorni.
  - Ritaglia i riquadri del secondo cerchio.
  - Con un fermacampione unisci i due cerchi.



# IERI • OGGI • DOMANI

**1** Scrivi i nomi dei giorni mancanti.

IERI ERA		OGGI È		DOMANI SARÀ
	→	SABATO	→	
MARTEDÌ	→		→	
	→		→	LUNEDÌ
GIOVEDÌ	→		→	
	→	LUNEDÌ	→	
	→		→	MERCOLEDÌ
MERCOLEDÌ	→		→	

LA SETTIMANA

**2** Disegna un'azione che hai fatto **OGGI**, un'azione che hai fatto **IERI**, un'azione che spero di fare **DOMANI**.

IE.....	OGGI	D.....
		

# L'AGENDA DI MONICA • A

Monica scrive tutti i suoi impegni sull'agenda.

**1** Completa le date.

LUNEDÌ 3 MARZO	6
DAL DENTISTA	
MARTEDÌ 4	VENERDÌ
LEZIONE DI NUOTO 🐼	IN GITA!!!
MERCOLEDÌ ..... MARZO	IN BIBLIOTECA
	9
	RIPOSO! 🐼

LA SETTIMANA

**2** Osserva le vignette e completa l'agenda di Monica: che cosa ha fatto mercoledì e giovedì?



**STORIA • PERCORSO 3** La settimana

**OdA** Consultare un'agenda per ricavarne informazioni. • **CC** Senso di iniziativa e imprenditorialità (pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi).

# L'AGENDA DI MONICA • B

- 1** Osserva l'agenda di Monica (scheda 8A).  
Poi rispondi alle seguenti domande.

Monica:

- ▶ va in biblioteca il giorno .....
- ▶ il giorno ..... va dal dentista;
- ▶ il 7 marzo va in .....

- 2** Se tu fossi Monica, quali faccine disegneresti sull'agenda?  
Indicale con una X o inventale tu.

▶ Dal dentista:

<input type="checkbox"/>									
--------------------------	--	--------------------------	--	--------------------------	--	--------------------------	--	--------------------------	--

▶ A casa:

<input type="checkbox"/>									
--------------------------	--	--------------------------	--	--------------------------	--	--------------------------	--	--------------------------	--

▶ Al supermercato:

<input type="checkbox"/>									
--------------------------	--	--------------------------	--	--------------------------	--	--------------------------	--	--------------------------	--

▶ In gita:

<input type="checkbox"/>									
--------------------------	--	--------------------------	--	--------------------------	--	--------------------------	--	--------------------------	--

▶ In biblioteca:

<input type="checkbox"/>									
--------------------------	--	--------------------------	--	--------------------------	--	--------------------------	--	--------------------------	--

- 3** Rispondi.

- ▶ Quali impegni Monica avrà probabilmente anche la settimana dopo? .....
- ▶ Quali impegni sicuramente non si ripeteranno tutte le settimane? .....

# INCARICHI A SCUOLA: PERCHÉ?

**1** Rispondi alle domande.

► Nella tua classe avete degli incarichi?  Sì  No

► Se sì, quali sono e a che cosa servono?

.....  
 .....

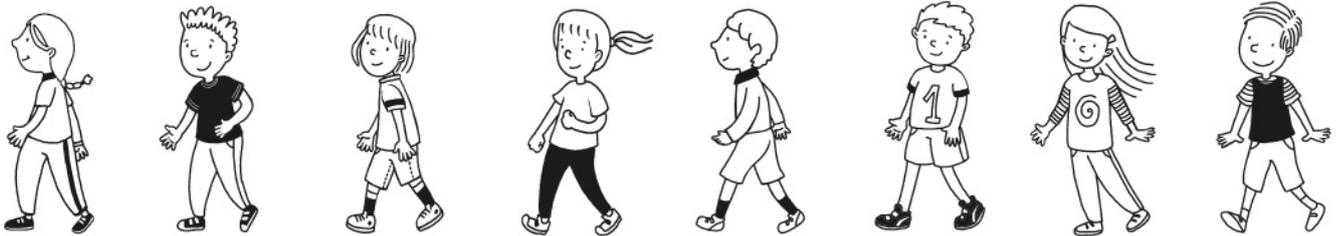
► Qual è l'incarico che preferisci? Spiega a voce perché.

.....

► Qual è l'incarico che trovi più difficile?  
 Spiega a voce perché.

.....

**2** Cerchia di rosso l'aprifila e di verde il serrafila.



► Voi avete l'aprifila e il serrafila?  Sì  No

► Qual è il loro compito?

.....



**3** Ti vengono in mente altri incarichi utili?

Annota qui le tue idee, poi discutine con i tuoi compagni per vedere quali incarichi aggiungere.

.....  
 .....

# L'AGENDA DELLA FAMIGLIA DE LUPIS

**1** Scrivi i giorni della settimana. Poi colora di verde i giorni in cui la famiglia De Lupis è stata in vacanza.

	1 MERCOLEDÌ	2 GIOVEDÌ PRENDERE LIBRI IN BIBLIOTECA	3 V PARTENZA PER LA MONTAGNA	4 SABATO D	5 D GITA AL LAGO
6 L	7 M PIC-NIC AL RIFUGIO	8 M RACCOLTA FUNGHI	9 G	10 V	11 S POLENTATA
12 D	13 L RITORNO A CASA	14 M	15 M	16 G	17 V PISCINA
18 S	19 D	20 L	21 M	22 M	23 G PORTARE LIBRI IN BIBLIOTECA
24 V	25 S DAL DENTISTA	26 D	27 L COMPL. NONNO	28 M	29 M
30 G	31 V				



## LA FAMIGLIA DE LUPIS • 2

Osserva l'agenda della famiglia De Lupis (scheda 1A) e rispondi alle domande.

- 1 In che giorno è partita per la vacanza in montagna la famiglia De Lupis? .....
- 2 In che giorno sono andati in gita al lago?  
.....
- 3 Quanto tempo sono stati in vacanza in montagna?
  - Meno di una settimana
  - Una settimana
  - Più di una settimana

► Da che cosa lo hai capito?
- 4 Quanto tempo è passato tra la gita al lago e la caccia al tesoro?
  - Meno di una settimana
  - Una settimana
  - Più di una settimana

► Da che cosa lo hai capito?
- 5 Quante settimane hanno tenuto in prestito i libri della biblioteca?
  - Una settimana
  - Due settimane
  - Tre settimane
- 6 In che giorno è il compleanno del nonno?  
.....

# PERCORSO 4 – IL CALENDARIO

## Attività di avvio

La richiesta di indicare la propria **data di nascita**, presente nella scheda 1 – prerequisiti, è una verifica delle conoscenze possedute dall'allievo circa la propria storia personale, ma anche in molti casi l'occasione di un apprendimento nuovo. Il **collegamento data di nascita/stagione**, in presenza di allievi nati in altre fasce climatiche o nell'altro emisfero, può essere uno spunto per approfondimenti: non ovunque ci sono quattro stagioni, quando qui è estate dall'altra parte del mondo è inverno...

## Tracce di un percorso

La conoscenza del **calendario** e della sua suddivisione temporale in **mesi** e **stagioni** è avviata in classe prima e ripresa poi con approfondimenti in classe seconda. Le eventuali difficoltà di alcuni bambini a memorizzare la sequenza dei mesi può essere quindi affrontata anche su un tempo lungo.

Come sempre, le attività prendono il via dalle conoscenze pregresse dell'allievo e lo guidano alle nuove conoscenze utilizzando elementi ludici (conte, scheda 3A), facilitatori mnemonici (filastrocche, costruzione di cartelloni, immagini...), schede di consolidamento.

Il lavoro sulle stagioni è adatto a proposte che attraversano varie discipline: musica, arte e immagine, educazione fisica, scienze, italiano, geografia. Si possono infatti proporre ascolti musicali come *Le quattro stagioni* di Vivaldi, utilizzare le immagini delle quattro stagioni di Arcimboldo, lavorare sui colori delle stagioni (scheda 4), collegare le stagioni ai cambiamenti di temperatura e al lavoro sul ciclo dell'acqua e sui fenomeni atmosferici che ne derivano.

## Il lavoro in gruppo

Gli allievi, verso gli ultimi mesi di classe prima, hanno probabilmente sviluppato abilità sociali che consentono loro di lavorare di più a **piccoli gruppi**. Nel percorso sono inserite delle schede che possono essere facilmente adattate a un lavoro in *cooperative learning*. La scheda 7, per esempio, può essere svolta in gruppo, dando come consegna che a turno un allievo proponga la collocazione corretta di un'immagine e i compagni di gruppo confermino o meno, in modo che progressivamente ognuno completi la propria scheda.

Altre attività realizzabili a gruppi sono contenute nelle schede 1 – prerequisiti, 2 e 3A.

## La riflessione metacognitiva

Nel percorso sono previste delle attività che consentono l'uso consapevole di **strategie di studio**: evidenziare alcune parole o parti di essa, utilizzare delle rime per ricordare dei concetti o dei termini ecc.

## Cittadinanza e Costituzione

L'attività sulla frutta di stagione (scheda 7) può essere utilizzata all'interno di attività sulla **corretta alimentazione**, in collegamento con scienze, ma anche sull'alimentazione legata alla stagionalità e al territorio (i prodotti a km 0). Si può tradurre in esperienza attraverso la proposta della giornata/settimana della frutta per l'intervallo scolastico.

## Idee per la personalizzazione del percorso 4 • Il calendario

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
72	<b>Scheda 1 – Prerequisiti</b> Il mio compleanno		Il lavoro si presta ad attività in coppia. Se la competenza degli allievi è buona, si può riprendere successivamente la scheda per chiedere agli allievi a gruppi più o meno grandi di mettersi in ordine dal più giovane al più vecchio.
73	<b>Scheda 2</b> Buon compleanno a tutti!	- Scheda modificabile - Didattica personalizzata	Il lavoro può essere fatto a livello di classe o a gruppi: a gruppi di 4/5, ognuno chiede ai compagni e registra, poi si formano gruppi nuovi e si scambiano le informazioni.
74-75	<b>Scheda 3A-3B</b> Girotondo	- Scheda modificabile - Esercizi interattivi - Audio	La riflessione metacognitiva sulle rime e la proposta di ripetere la conta consentono lo sviluppo di strategie mnemoniche. Per gli allievi più competenti si può chiedere di scrivere i nomi dei mesi all'indietro, partendo da dicembre.
76	<b>Scheda 4</b> I colori delle stagioni	- Didattica personalizzata - Esercizi interattivi	Prima di svolgere l'attività, è opportuno mostrare e osservare insieme delle immagini stagionali. I disegni presenti nell'espansione digitale possono essere realizzati con tecniche grafiche varie.
77	<b>Scheda 5</b> Abbigliamento e stagioni	- Audio	Si possono anche creare concretamente le "valigie delle stagioni", con abbigliamento ed elementi caratterizzanti, collocando sulla valigia/scatola il nome delle stagioni, per aiutare la memorizzazione degli allievi più deboli.
78-79	<b>Scheda 6A-6B</b> Passano le stagioni... tutto cambia!	- Scheda modificabile - Archivio immagini	Si può realizzare un cartellone collettivo per la classe con i disegni presenti nel materiale digitale. Questo lavoro di classe può precedere quello individuale, in modo da facilitarlo.
80	<b>Scheda 7 – Cittadinanza e Costituzione</b> Stagioni a tavola!	- Archivio immagini	L'attività può essere difficile in ragione della presenza massiccia sul mercato di frutta fuori stagione e richiede quindi di essere guidata. Può essere utile la lettura di immagini, come i quadri sulle quattro stagioni di Arcimboldo, sviluppando in questo modo anche le competenze di Arte e immagine.
81-82	<b>Verifiche</b>	- Scheda modificabile - Verifiche interattive - Audio	Il livello <b>1</b> di verifica richiede una competenza ricettiva per quel che riguarda le stagioni e produttiva per quel che riguarda i mesi. Il livello <b>2</b> è tutto a livello produttivo e mette in campo anche competenze di lettura per la comprensione del testo.

# IL MIO COMPLEANNO

- 1 Disegna le candeline giuste sulla tua torta di compleanno. Poi completa il testo.



Ho ..... anni.

Sono nat..... il

GIORNO: .....	MESE: .....	ANNO: 20.....
PAESE: .....		

Era:  estate.  autunno.  inverno.  primavera.

- 2 Chiedi a un compagno/a informazioni sul suo compleanno. Poi disegna le candeline giuste sulla sua torta di compleanno e completa il testo.



Ha ..... anni.

È nat..... il

GIORNO: .....	MESE: .....	ANNO: 20.....
PAESE: .....		

Era:  estate.  autunno.  inverno.  primavera.

# BUON COMPLEANNO A TUTTI!

- 1** In quale mese sei nato.....? Scrivi il tuo nome e il giorno esatto vicino al mese del tuo compleanno.
- 2** Ora chiedi ai tuoi compagni quando sono nati e scrivi il loro nome e il giorno esatto nella riga del mese del loro compleanno.

È IL COMPLEANNO DI...	
GENNAIO	
FEBBRAIO	
MARZO	
APRILE	
MAGGIO	
GIUGNO	
LUGLIO	
AGOSTO	
SETTEMBRE	
OTTOBRE	
NOVEMBRE	
DICEMBRE	

# GIROTONDO • A

- 1 Sottolinea nella conta i nomi dei mesi.

Girotondo di tutto l'anno,  
dodici mesi con me lo fanno.



Gennaio e  febbraio stanno al gelo;



marzo e  aprile fiorisce il melo;



maggio e  giugno fa caldo assai;



luglio e  agosto più che mai.

Inizia la scuola poi a  settembre,

passa   ottobre e passa  novembre.

Passa il tempo: finisce  dicembre.

E il girotondo non è finito,  
ma dal cerchio tu sei uscito.

- 2 Impara la conta: per ricordarla più in fretta, evidenzia le rime (parole che finiscono con lo stesso suono) con colori diversi, come nell'esempio.



- 3 In palestra, in cerchio con i compagni, usate la conta per decidere a chi tocca nei giochi.

**STORIA • PERCORSO 4** Il calendario

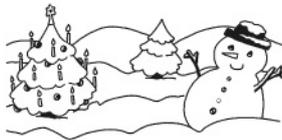
**OdA** Conoscere i nomi dei mesi ed elencarli nella giusta sequenza. • **CC** Comunicazione nella madrelingua (esprimersi in forma orale), Imparare a imparare (essere consapevole del proprio processo di apprendimento) **RD** Italiano, Educazione fisica.

# GIROTONDO • B

**1** Riscrivi in ordine i nomi dei mesi. Se hai dei dubbi, ripeti a mente la conta del girotondo (scheda 3A).



1 .....



12 .....



2 .....



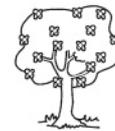
11 .....



3 .....



10 .....



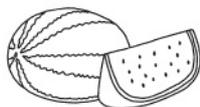
4 .....



9 .....



5 .....



8 .....



6 .....



7 .....

# I COLORI DELLE STAGIONI

**1** Colora i quadretti con i colori tipici delle quattro stagioni.

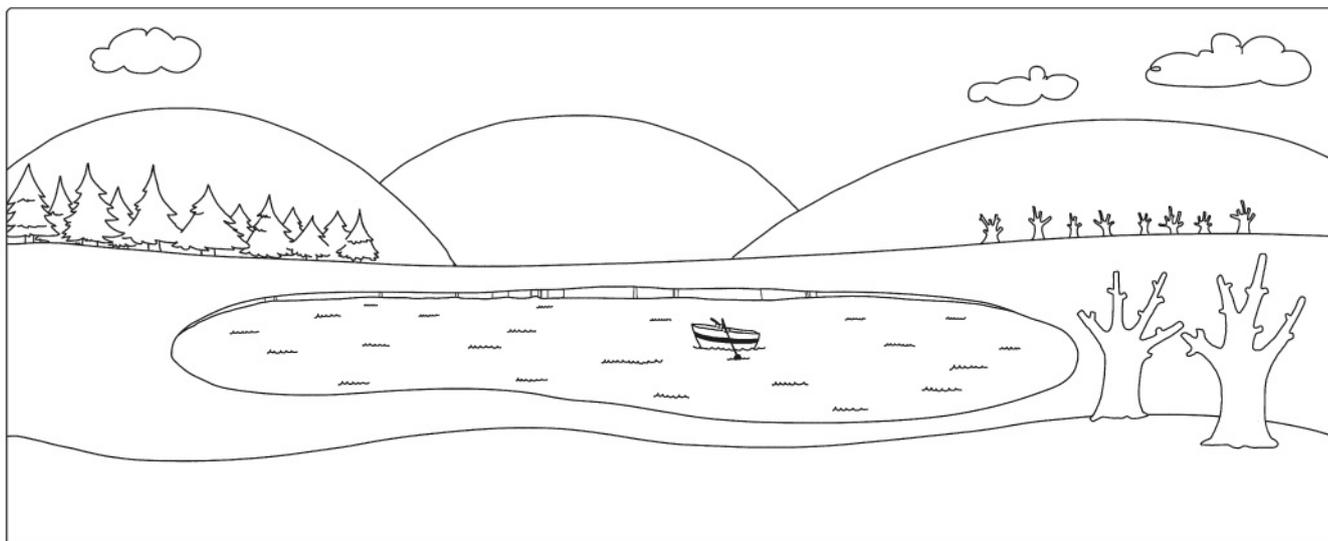
Quali sono i colori tipici dell'**autunno**?

Quali sono i colori tipici dell'**inverno**?

Quali sono i colori tipici della **primavera**?

Quali sono i colori tipici dell'**estate**?

**2** Scegli una stagione. Poi finisci di disegnare e colorare il paesaggio in base alla stagione che hai scelto.



**STORIA • PERCORSO 4** Il calendario

**OdA** Saper rilevare i cambiamenti nel tempo del paesaggio in relazione al ciclo stagionale.

• **CC** Consapevolezza ed espressioni culturali (essere consapevoli dell'importanza dell'espressione creativa).

• **RD** Arte e immagine.

# ABBIGLIAMENTO E STAGIONI

- 1 Rispondi alle domande con un disegno sul tuo quaderno.
  - Come sei vestito adesso?
  - Ricordi come eri vestito prima di iniziare la scuola?
  - E a Natale?



- 2 Come mai questi cambiamenti? Discuti con i tuoi compagni.
- 3 Leggi la poesia e poi scrivi per ogni disegno il nome della stagione rappresentata.



*Quando nascono i fiori  
Primavera lo si dice.  
Quando i frutti son maturi  
è l'Estate, età felice.*



*Quando cadono le foglie  
noi Autunno lo chiamiamo,  
e finché il gelo si scioglie  
nell'Inverno ci troviamo.*



*Quattro sono le stagioni  
e tre mesi ha ciascuna.  
Mesi brutti, mesi buoni:  
gira, gira anche la Luna.*



R. Piumini, *Poesie piccole*, Mondadori Junior



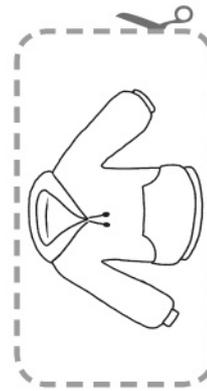
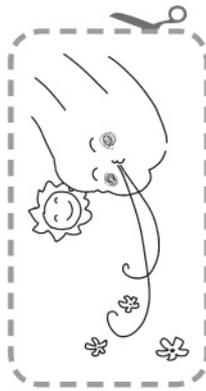
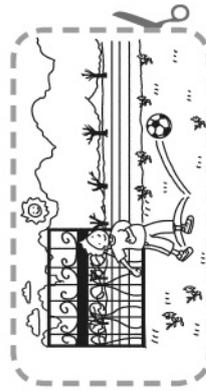
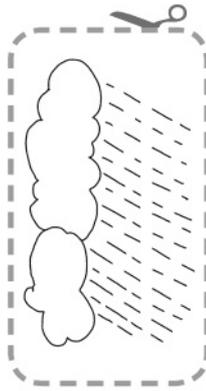
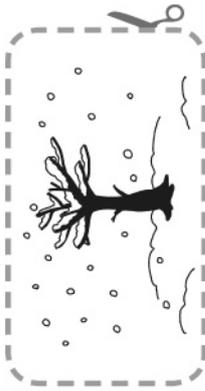
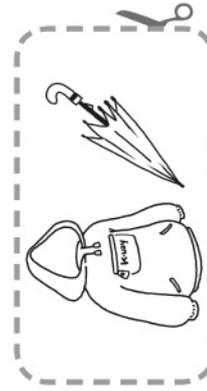
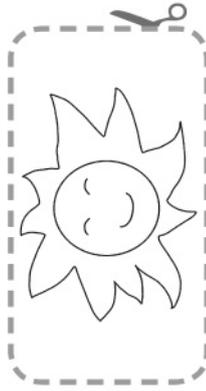
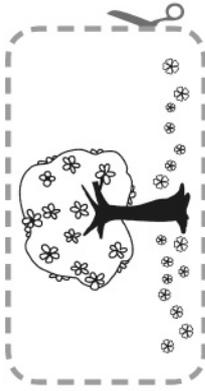
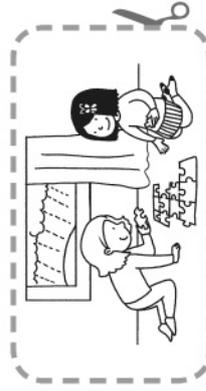
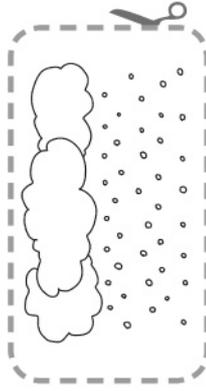
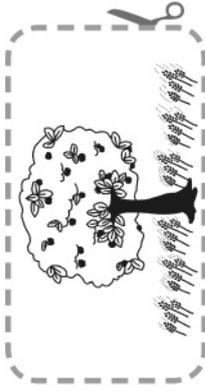
# PASSANO LE STAGIONI... TUTTO CAMBIA! • A

Ogni stagione ha le sue particolarità e anche delle differenze rispetto alle altre.

- 1 Ritaglia le immagini della scheda 6B e incollale nella casella giusta.

	CHE TEMPO FA	GLI ALBERI	COME MI VESTO	I MIEI GIOCHI
PRIMAVERA				
ESTATE				
AUTUNNO				
INVERNO				

# PASSANO LE STAGIONI... TUTTO CAMBIA! • B



IL CALENDARIO

**STORIA • PERCORSO 4** Il calendario

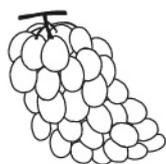
**OdA** Conoscere elementi salienti delle quattro stagioni e collegarli a propri comportamenti e abitudini.

**RD** Scienze.

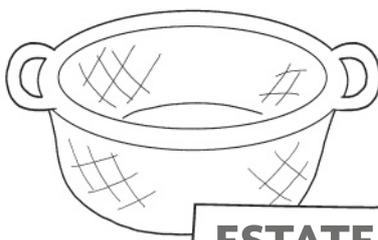
# STAGIONI A TAVOLA!

La frutta, in natura, matura in stagioni diverse.

- 1 Collega questi frutti al cestino della stagione in cui maturano e li puoi gustare appena raccolti.



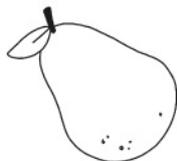
UVA



ESTATE



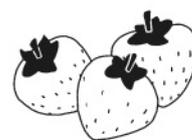
CILIEGIE



PERA



PRIMAVERA



FRAGOLE



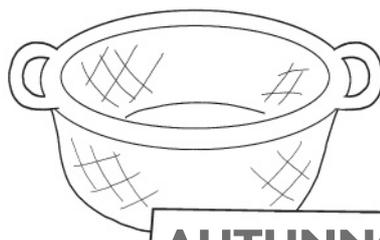
ARANCE



CACHI



PRUGNE



AUTUNNO



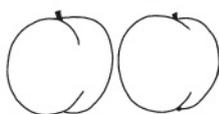
ALBICOCCHIE



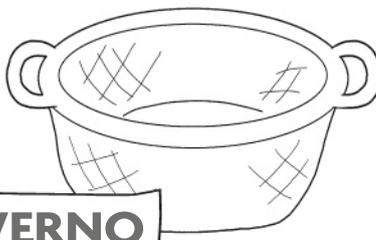
MELONE



ANGURIA



PESCHE



INVERNO



CASTAGNE

# CALENDARIO E STAGIONI • 1

**1** Osserva attentamente i disegni e collegali alla stagione corrispondente.



AUTUNNO



INVERNO



ESTATE



PRIMAVERA

**2** In quale stagione siamo adesso? .....

**3** Scrivi in ordine i nomi delle stagioni.

**1** Inverno **2** P .....

**3** ..... **4** .....

**4** Completa la tabella.

PRIMA	MESE	DOPO
FEBBRAIO	MARZO	AP .....
.....	OTTOBRE	.....
.....	GIUGNO	.....
.....	DICEMBRE	.....
.....	NOVEMBRE	.....

## CALENDARIO E STAGIONI • 2

## 1 Leggi, rifletti e individua la stagione.

La mamma ha riposto nell'armadio i vestiti leggeri e ha tirato fuori felpe e giubbini impermeabili, perché piove spesso e comincia a fare freddo. È .....

La scuola è finita e fa caldo. Ieri ho comprato un cappellino e un costume nuovo per andare in vacanza al mare. È .....

Nevica e le strade sono ghiacciate: il papà guida con molta attenzione. Per uscire a fare una passeggiata indossiamo tutti sciarpe e guanti. È .....

Le giornate si allungano e posso giocare fino a tardi al parco, ma devo portarmi il maglione di cotone. Nel prato sono già spuntati i primi fiori. È .....

## 2 Rispondi.

- ▶ Quale stagione precede l'autunno? .....
- ▶ Quale stagione segue l'inverno? .....
- ▶ Siamo nel mese di ..... : quale sarà il prossimo mese? .....
- ▶ Quale mese precede dicembre? .....
- ▶ Quale mese segue dicembre? .....

# LA SCUOLA STA PER FINIRE...

- 1** Completa la tabella con i nomi dei giorni della prima parte del mese di giugno (per aiutarti, usa un calendario o il tuo diario).

Giugno 20.....

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

- 2** Qual è l'ultimo giorno di scuola? Segnalo sul calendario con una X.
- 3** Colora di rosso le domeniche e i giorni festivi.



- 4** Rispondi.
- ▷ Quanti giorni di scuola ci sono a giugno? .....
  - ▷ Quanti lunedì di scuola? .....
  - ▷ A giugno ci sono più giorni di scuola o di vacanza?
    - Più giorni di scuola.
    - Più giorni di vacanza.

# IL MIO ORARIO

**1** Completa il tuo orario.

	lunedì	martedì	mercoledì	giovedì	venerdì	sabato
1 <sup>a</sup> ora						
2 <sup>a</sup> ora						
3 <sup>a</sup> ora						
4 <sup>a</sup> ora						
5 <sup>a</sup> ora						
6 <sup>a</sup> ora						
7 <sup>a</sup> ora						
8 <sup>a</sup> ora						

**2** Ora rispondi alle domande: se vuoi, puoi aiutarti con la tabella di pagina 83.

- Quante volte farai inglese a giugno? .....
- Quante volte farai matematica? .....
- Quali materie sono previste per l'ultimo giorno di scuola?  
.....

# IN VACANZA

- 1** Ecco l'agenda dei primi giorni di vacanza: completala con le date e con le cose che farai o ti piacerebbe fare.

- 2** Osserva un calendario e rispondi.

- In quali mesi starai a casa da scuola?

La seconda parte di ....., .....,  
..... e la prima parte di .....

- Quale periodo dura di più?

Scuola.

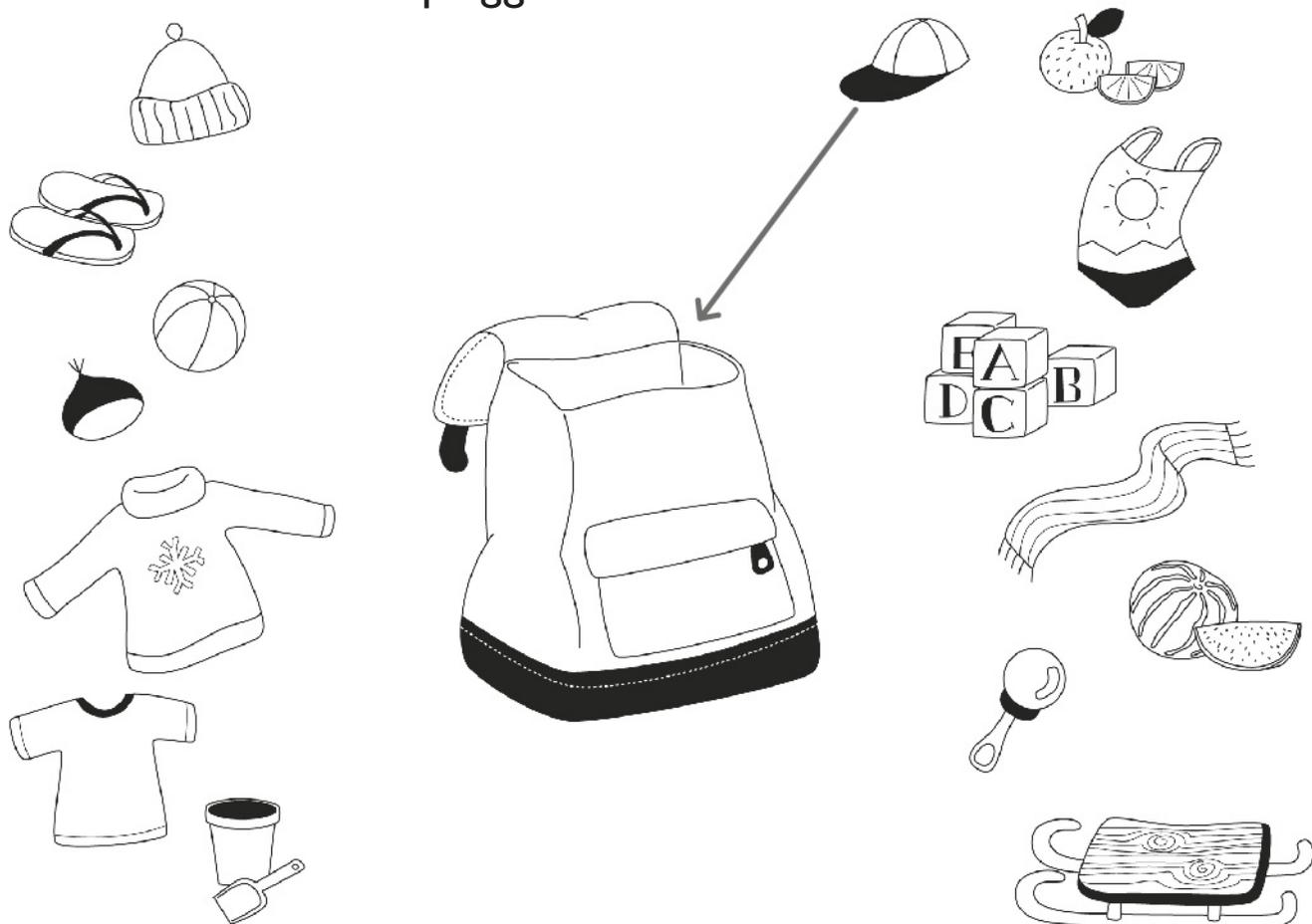
Vacanze estive.

COMPITO DI REALTÀ

GITA AL MARE

PROVE DI  
COMPETENZA

- 1 Prepara lo zaino per fare una gita al mare: porta solo vestiti, frutta di stagione e giochi adatti alla tua età e alla spiaggia.



- 2 Ecco tre cose che tu e i tuoi amici potreste fare al mare: ritagliate i disegni, poi ognuno li mette nell'ordine che preferisce. A turno raccontate ai compagni che cosa volete fare, usando le parole: **PRIMA • POI • ALLA FINE.**



# PERCORSO 1 – LO SPAZIO INTORNO A ME

I bambini che hanno frequentato la scuola dell'infanzia hanno realizzato numerose esperienze sugli **indicatori topologici**. Di questi concetti, dati come prerequisiti per la maggior parte dei bambini, è importante favorire soprattutto il riconoscimento e la rappresentazione in forma bidimensionale, attraverso un processo di astrazione. Per aiutare gli allievi in difficoltà sono stati inseriti nelle schede dei **simboli della comunicazione aumentativa**, che rappresentano una mediazione fra il disegno realistico e il termine astratto.

Il lavoro sulle schede è comunque preceduto da attività di manipolazione e ludiche.

La parte più difficile da acquisire in questo percorso è quella che richiede un decentramento e la capacità di mettersi da un **punto di vista diverso dal proprio**.

Una volta quindi consolidati i prerequisiti, è opportuno proporre numerosi esercizi e giochi che aiutino il bambino in questa capacità, soprattutto rispetto ai concetti di **destra e sinistra**.

Si possono realizzare giochi come “lo specchio disobbediente”: a coppie uno di fronte all'altro, un bambino compie un gesto o muove una parte del corpo e il compagno deve farlo in maniera simmetrica (alzo la mano destra e anche il compagno alza la destra). Altre attività possono riguardare il collocare oggetti o collocare se stessi rispetto a un compagno o a un pupazzo, oppure descrivere distribuzioni di questo tipo (*Giorgio è a destra di Franco*).

Progressivamente si può arrivare all'uso contemporaneo di due indicatori (*in alto a destra*).

Le attività pratiche sugli indicatori spaziali sopra descritte possono essere svolte tutte in coppia. Le attività relative ai concetti di destra e sinistra possono essere poi occasione per sviluppare una competenza fondamentale nel lavoro a gruppo/coppia: quella di sapersi mettere da un punto di vista diverso dal proprio.

È possibile anche introdurre un controllo reciproco delle schede realizzate: ognuno lavora individualmente, quindi si confrontano i prodotti finali e si analizzano le eventuali discordanze.

La scheda 9 è invece espressamente strutturata per un gioco a coppie.

Prima del completamento delle schede, si possono guidare gli allievi a discutere sul modo in cui potrebbero fare per procedere correttamente, aiutandoli quindi a costruire strategie risolutive di una situazione-problema. Per esempio: *Come facciamo per capire qual è la destra di una persona che sta di fronte a noi?* (scheda 5) oppure *Come faccio a capire quale guanto è destro e quale sinistro?* (scheda 6). O ancora invitandoli a utilizzare modalità di verifica della correttezza degli esercizi svolti (scheda 10: *Prima di incollare i disegni, rileggi le frasi e controlla*).

L'attività sui **segnali stradali** può integrarsi con quella prevista nel percorso 2 di storia (p. 50), all'interno di un più ampio discorso di educazione stradale, che può prevedere la costruzione di segnali a grandi dimensioni, la simulazione o la realizzazione di percorsi in città con attenzione e rilevazione della segnaletica, la costruzione di un “decalogo” del pedone, del ciclista...

Attività di avvio

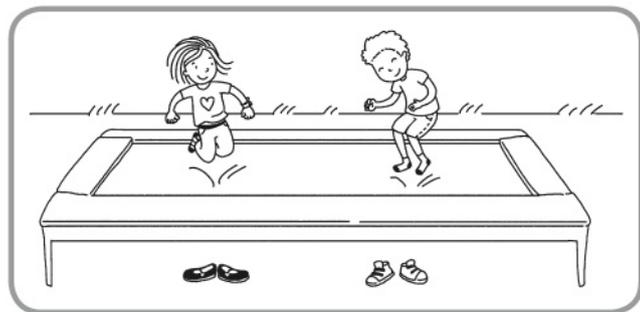
Tracce  
di un percorsoIl lavoro  
in gruppoLa riflessione  
metacognitivaCittadinanza  
e Costituzione

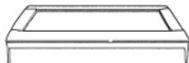
## Idee per la personalizzazione del percorso 1 • Lo spazio intorno a me

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
89	<b>Scheda 1 – Prerequisiti</b> Sopra • Sotto / Davanti • Dietro	- Archivio immagini	Per gli allievi con difficoltà, è opportuno segmentare la proposta di lavoro, con attività di manipolazione che riprendano uno alla volta gli indicatori topologici facendo anche notare i simboli della comunicazione aumentativa inseriti nelle schede.
90	<b>Scheda 2 – Prerequisiti</b> Dentro e fuori	- Archivio immagini	
91	<b>Scheda 3 – Prerequisiti</b> Vicino e lontano	- Archivio immagini	
92	<b>Scheda 4 – Prerequisiti</b> Destra e sinistra	- Archivio immagini	Analoghi suggerimenti che per schede 1, 2 e 3. Per alcuni bambini può essere necessario collocare per un periodo sul banco due cartellini con la scritta <i>Sinistra</i> e <i>Destra</i> .
93	<b>Scheda 5</b> Ancora destra e sinistra	- Archivio immagini	Quest'attività richiede buone capacità di decentramento; può risultare facilitante, prima di completare la scheda, chiedere al bambino di mettere il quaderno girato al contrario (in modo che la destra del disegno corrisponda alla propria). Si può anche far ritagliare e incollare questa sagoma a quella della scheda 4, per formare così un modellino che può essere utile per l'individuazione di destra/sinistra dai vari punti di vista.
94	<b>Scheda 6</b> Tanti guanti	- Archivio immagini	Propedeutico all'esercizio è il disegno su un foglio delle proprie mani (ripassano il contorno), che possono diventare il modello di riferimento per individuare le coppie di guanti se gli allievi sono in difficoltà nel rispondere alla consegna.
95	<b>Scheda 7</b> Sul tetto	- Didattica personalizzata	L'esercizio 2 può essere abbinato a esercitazioni pratiche di descrizione dell'aula o di oggetti collocati appositamente su un tavolo, in cui usare le due formule: <i>X è a destra di Y</i> oppure <i>Y è a sinistra di X</i> .
96	<b>Scheda 8</b> Girotondo		È opportuno che, prima di fare l'esercizio, gli allievi si mettano in cerchio a simulare la situazione, con dei cartellini con i nomi dei sei bambini della scheda. Per alcuni allievi può essere facilitante disporre di cartellini con i nomi e di sei pupazzetti e simulare sul proprio banco la situazione.
97	<b>Scheda 9</b> Farfalle	- Esercizi interattivi	L'esercizio può essere reso più difficile dicendo di disegnare e colorare direttamente le farfalle al posto giusto. Si può anche strutturare come gioco: a coppie, a turno, un allievo dice all'altro dove posare una delle farfalle.
98-99	<b>Scheda 10A-10B</b> Tutti al parco	- Esercizi interattivi - Archivio immagini	Può essere utile far precedere il lavoro individuale da una descrizione con domande guida ( <i>Dov'è il cane?</i> oppure <i>Chi c'è sotto la panchina?</i> ).
100	<b>Scheda 11 – Cittadinanza e Costituzione</b> A scuola di segnali stradali	- Archivio immagini	La scheda può essere lo spunto per lavorare su una gamma più ampia di segnali stradali.
101-102	<b>Verifiche</b>	- Verifiche interattive - Archivio immagini	Verifica a due livelli di difficoltà, può essere proposta in modi diversi: in sequenza (prima livello <b>1</b> e poi livello <b>2</b> ), solo il livello <b>1</b> per alunni con difficoltà o solo il livello <b>2</b> per alunni con buone competenze.

# SOPRA • SOTTO / DAVANTI • DIETRO

**1** OSSERVA I DISEGNI. POI LEGGI E INDICA CON UNA X LA RISPOSTA ESATTA.



► **SOPRA** ● IL 

CI SONO I

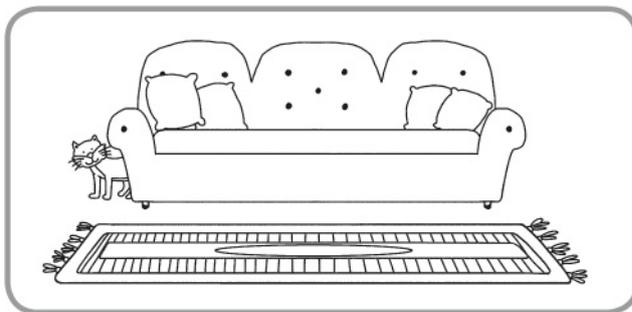




► **SOTTO** ● IL 

CI SONO LE



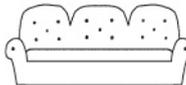


► **DIETRO** ● AL 

C'È UN





► **DAVANTI** ● AL 

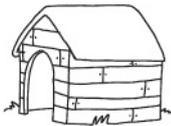
C'È UN

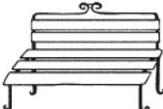




**2** OSSERVA. POI DISEGNA TU.



► **SOPRA** LA  C'È UN

► **SOTTO** LA  C'È UNA

► **DAVANTI** ALL'  CI SONO I

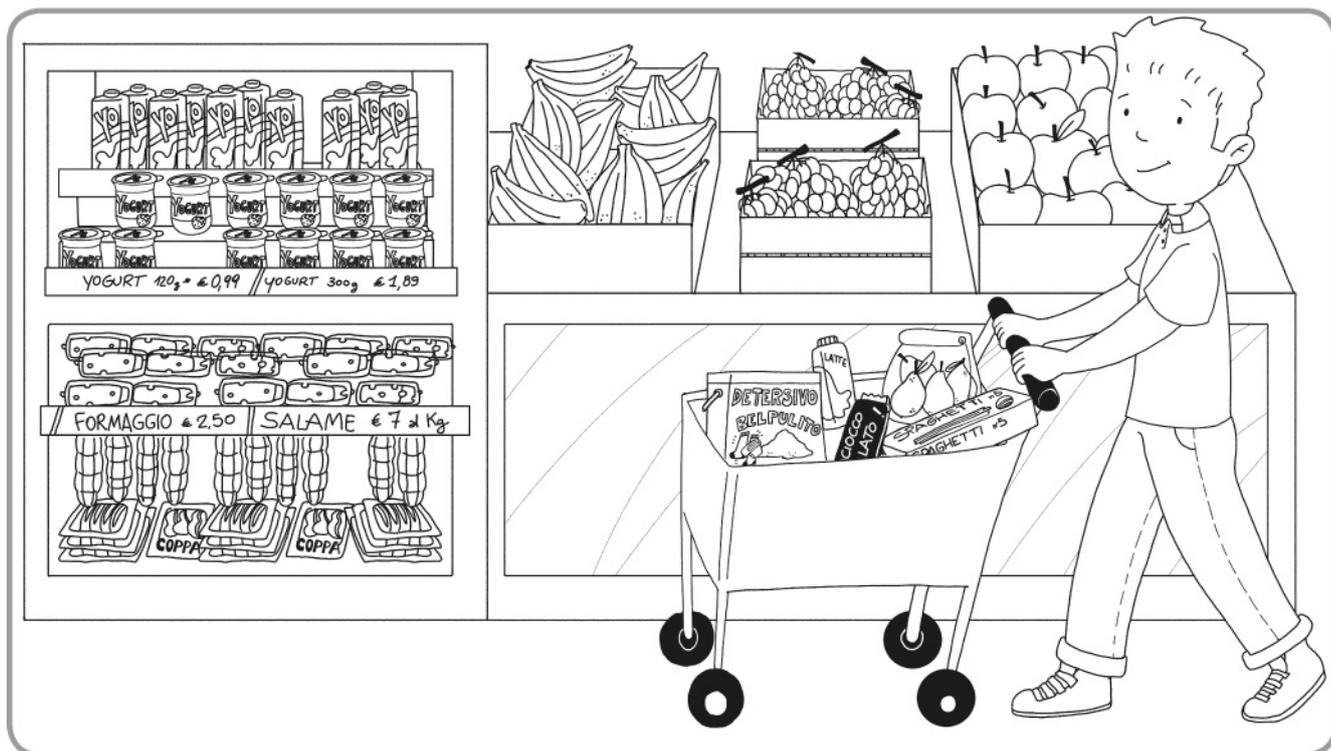
► **DIETRO** ALL'  C'È UN



**GEOGRAFIA • PERCORSO 1** Lo spazio intorno a me

**Competenza in uscita scuola dell'infanzia** Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come davanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc. • **Oda** Indicare la posizione nello spazio degli oggetti, utilizzando i termini davanti/dietro, sopra/sotto. **RD** Matematica.

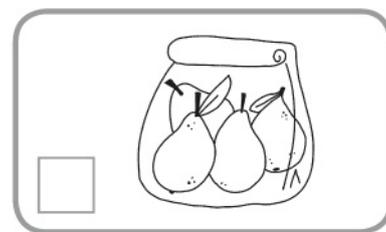
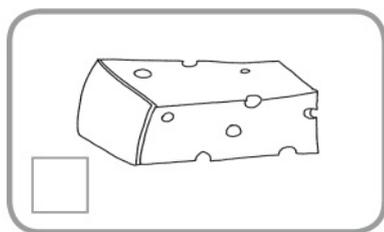
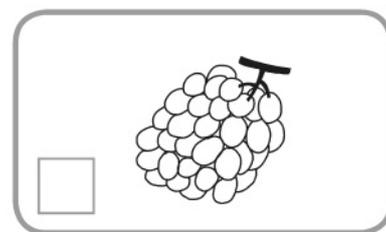
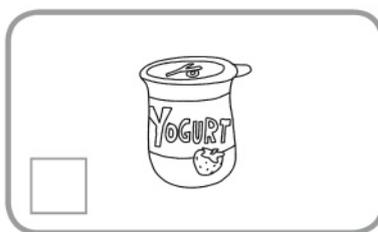
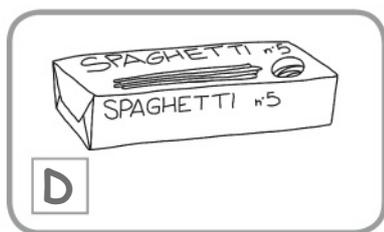
# DENTRO E FUORI



1 OSSERVA IL DISEGNO. POI SCRIVI NEI RIQUADRI:

► **D** SE È **DENTRO**  **AL CARRELLO;**

► **F** SE È **FUORI**  **DAL CARRELLO.**

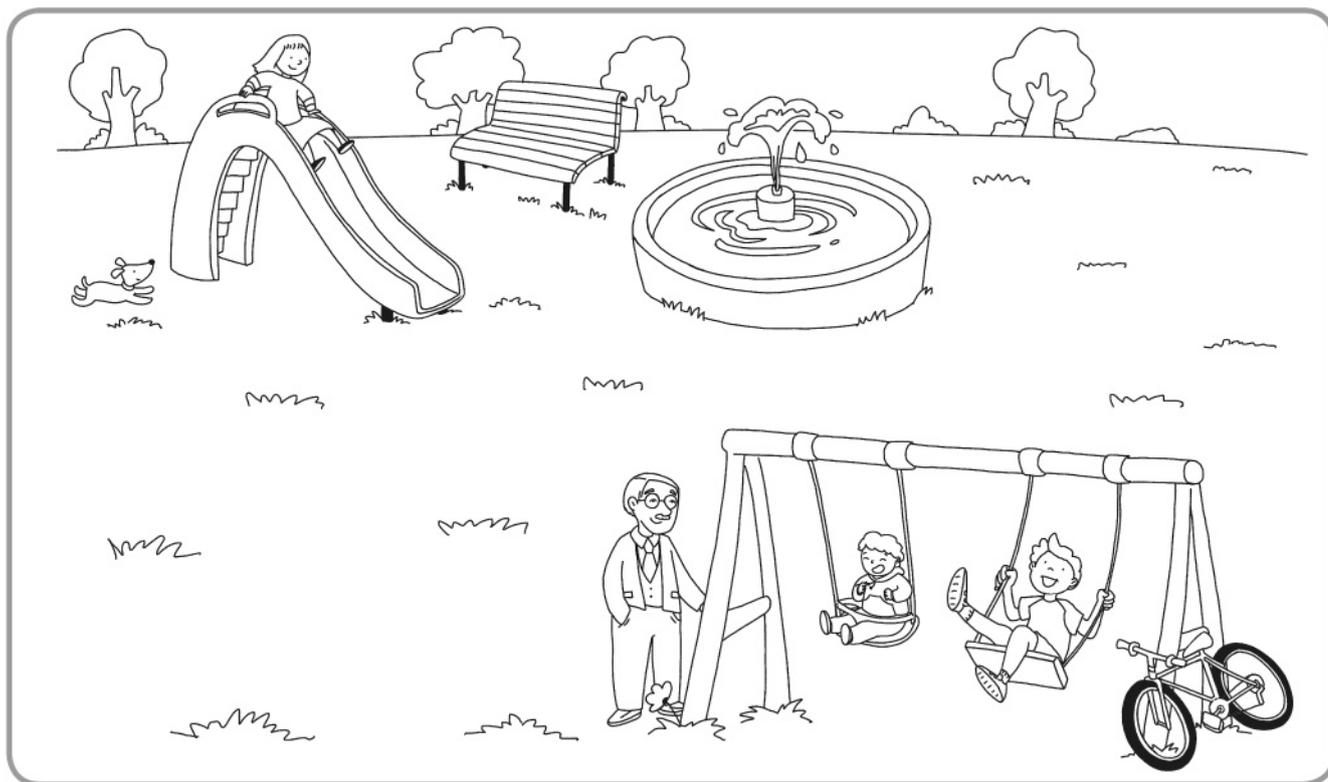


**GEOGRAFIA • PERCORSO 1** Lo spazio intorno a me

**Competenza in uscita scuola dell'infanzia** Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc. • **Oda** Indicare la posizione nello spazio degli oggetti, utilizzando correttamente i termini dentro/fuori. **RD** Matematica.

# VICINO E LONTANO

**1** SCEGLI UNO DEI TRE BAMBINI E COLORALO.



**2** DISEGNA CIÒ CHE SI TROVA VICINO AL BAMBINO CHE HAI SCELTO.



**3** DISEGNA CIÒ CHE SI TROVA LONTANO DAL BAMBINO CHE HAI SCELTO.

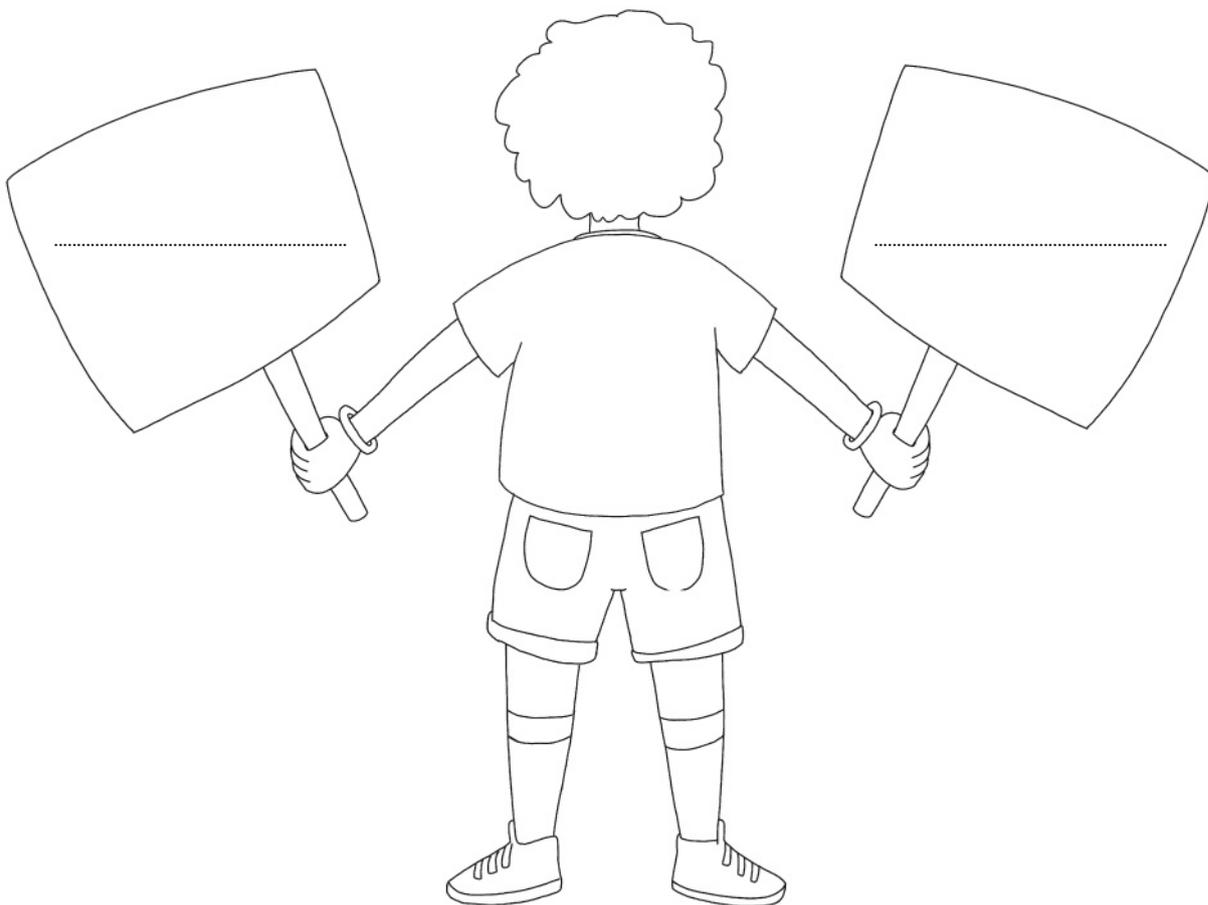


**GEOGRAFIA • PERCORSO 1** Lo spazio intorno a me

**Competenza in uscita scuola dell'infanzia** Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc. • **ObA** Individuare la posizione di oggetti nello spazio rispetto a un punto di riferimento.

# DESTRA E SINISTRA

**1** SCRIVI DESTRA E SINISTRA NEI CARTELLI GIUSTI.



**2** ORA COLORA:

- ▶ DI ROSSO LA **SCARPA DESTRA**;
- ▶ DI MARRONE LA **SCARPA SINISTRA**;
- ▶ DI BLU IL **BRACCIALETTO SINISTRO**;
- ▶ DI GIALLO LA **TASCA SINISTRA**;
- ▶ DI VERDE LA **TASCA DESTRA**;
- ▶ DI ARANCIONE LA **CALZA DESTRA**.

**GEOGRAFIA • PERCORSO 1** Lo spazio intorno a me

**Competenza in uscita scuola dell'infanzia** Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc. • **Oda** Utilizzare correttamente i termini destra/sinistra, con riferimento al proprio schema corporeo. **RD** Scienze.

# ANCORA DESTRA E SINISTRA

## 1 COMPLETA IL DISEGNO.



LO SPAZIO INTORNO A ME

## 2 LEGGI E COMPLETA.

► HO  , UNA A **SINISTRA** E UNA A **DESTRA**.

► HO  , UNO A **SINISTRA** E UNO A **D**.....

► HO  .....

► HO  .....

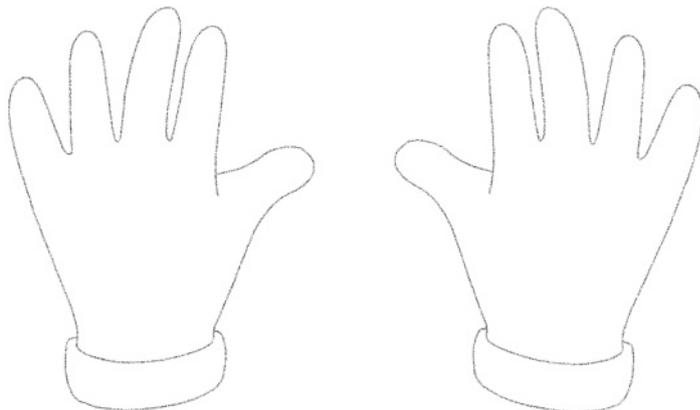
## 3 DISEGNA:

- UN NEO SULLA **GUANCIA DESTRA**;
- UN CEROTTO SUL **GINOCCHIO SINISTRO**;
- UN PALLONCINO LEGATO AL **POLSO SINISTRO**;
- UN BRACCIALETTO AL **POLSO DESTRO**.

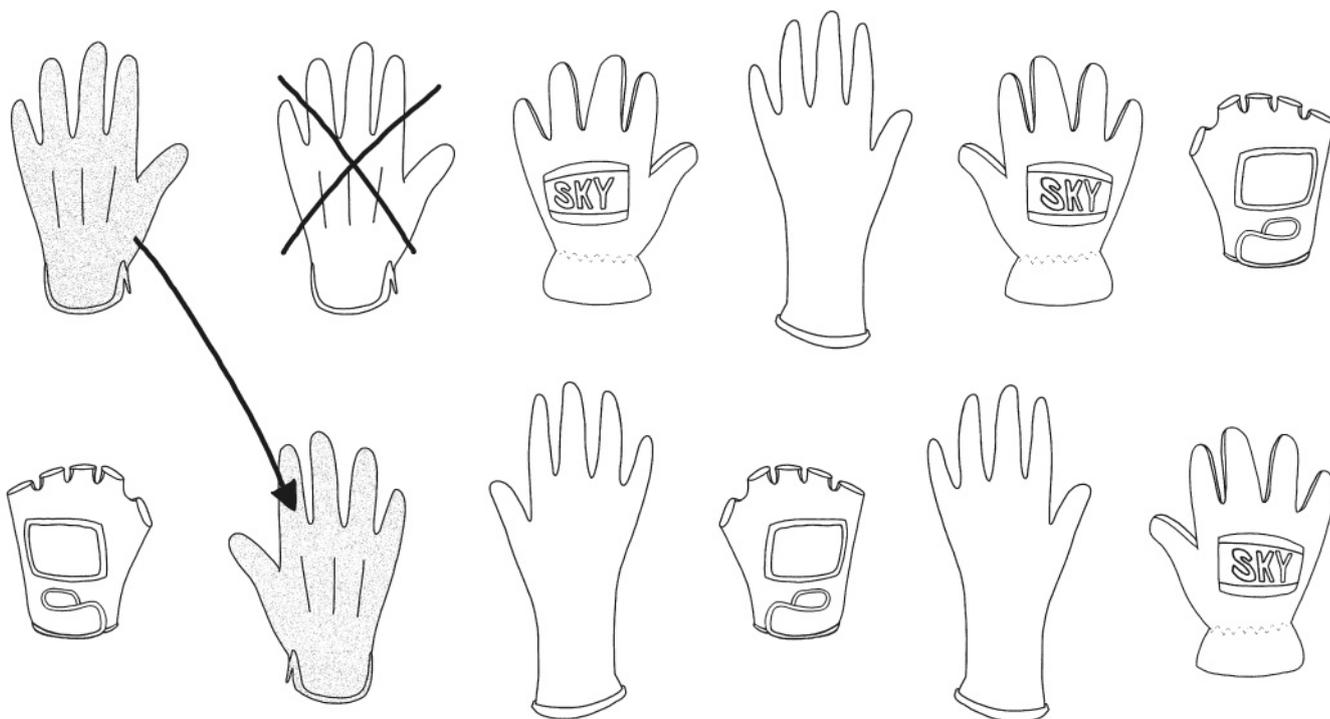
# TANTI GUANTI

LO SPAZIO  
INTORNO A ME

- 1** RIPASSA DI BLU IL GUANTO SINISTRO E DI ROSSO IL GUANTO DESTRO.



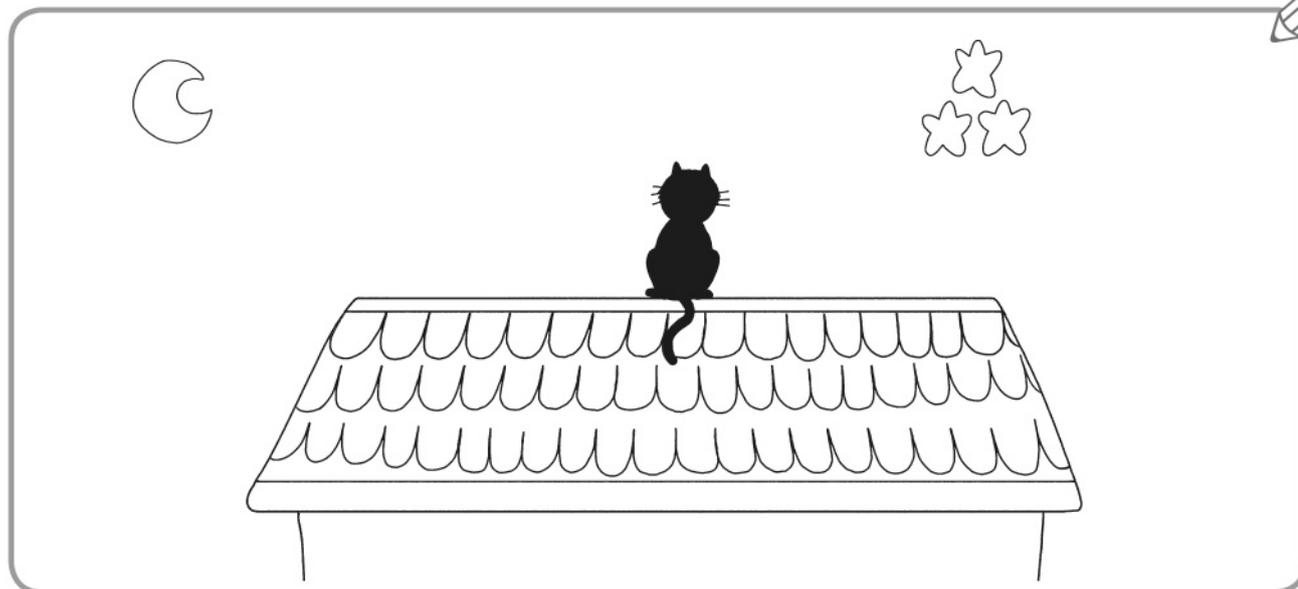
- 2** COLLEGA IL GUANTO DESTRO AL SUO SINISTRO E COLORALI CON LO STESSO COLORE. POI CANCELLA CON UNA X I GUANTI CHE NON HANNO IL COMPAGNO.



- 3** RIESCI A CAPIRE QUALI SONO I GUANTI DESTRI? IN CHE MODO? CERCHIALI.
- 4** COME FAI A CAPIRE QUALE GUANTO NON HA IL COMPAGNO?

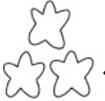
# SUL TETTO

- 1** AGGIUNGI GLI ELEMENTI MANCANTI NEL DISEGNO. SEGUI LE INDICAZIONI.



LO SPAZIO  
INTORNO A ME

DISEGNA:

- ▶ UN  A **DESTRA** DEL .
- ▶ UNA  A **SINISTRA** DELLA .
- ▶ UNA  A **DESTRA** DELLE .
- ▶ UNA  A **DESTRA** DELLA .
- ▶ UN  A **SINISTRA** DEL .
- ▶ UN  A **SINISTRA** DEL .

- 2** ORA DESCRIVI GLI ELEMENTI PRESENTI NEL DISEGNO. PUOI FARLO IN DUE MODI. PER ESEMPIO:

- ▶ LA LUNA È A **SINISTRA** DELLA NUVOLA.
- ▶ LA NUVOLA È A **DESTRA** DELLA LUNA.

# GIROTONDO

LO SPAZIO  
INTORNO A ME

**1** OSSERVA QUESTO GIROTONDO, LEGGI LE FRASI E SCRIVI I NOMI CHE MANCANO NEI RETTANGOLI.

- ▶ A **DESTRA** DI DINO C'È REMO.
- ▶ A **SINISTRA** DI ROSA C'È LUCA.
- ▶ A **DESTRA** DI SARA C'È ANNA.



**2** OSSERVA IL GIROTONDO E COMPLETA LE FRASI CON I NOMI MANCANTI.

- ▶ A **DESTRA** DI REMO C'È .....
- ▶ A **SINISTRA** DI SARA C'È .....
- ▶ A **DESTRA** DI ANNA C'È .....



**3** RIFLETTI: È PIÙ FACILE CAPIRE QUAL È LA DESTRA DI REMO O DI SARA? PERCHÉ? DISCUTI IN CLASSE.

# FARFALLE

**1** COLORA LE FARFALLE COME INDICATO QUI A FIANCO.

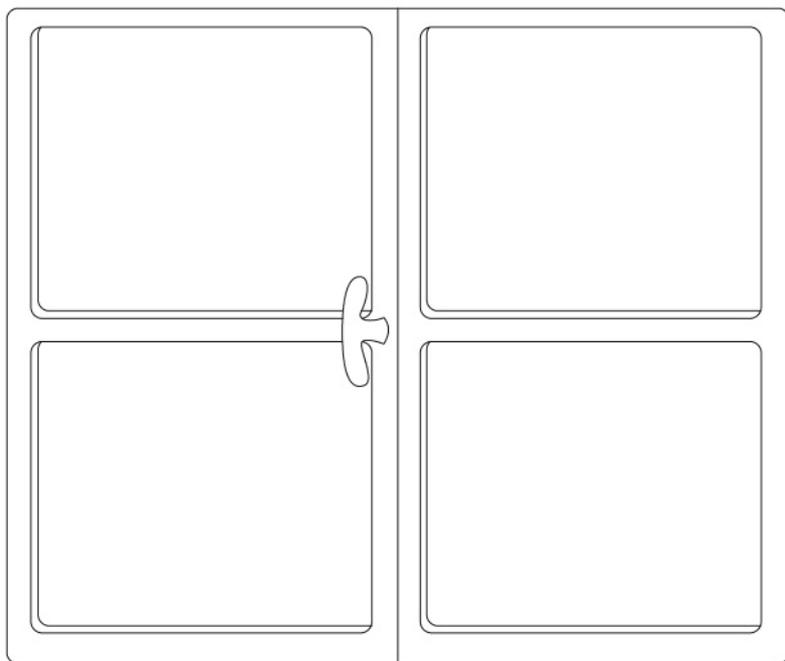
**2** RITAGLIA LE FARFALLE E POSALE SULLA FINESTRA: SEGUI LE INDICAZIONI.

▶ LA  ROSSA **IN ALTO A DESTRA.**

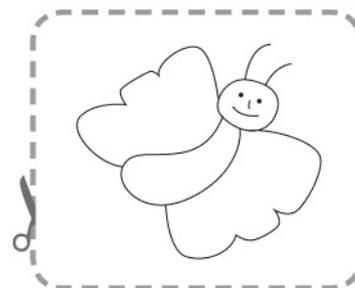
▶ LA  BLU **IN BASSO A SINISTRA.**

▶ LA  VERDE **IN ALTO A SINISTRA.**

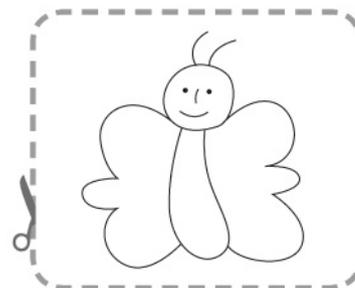
▶ LA  GIALLA **IN BASSO A DESTRA.**



ROSSA



VERDE



GIALLA



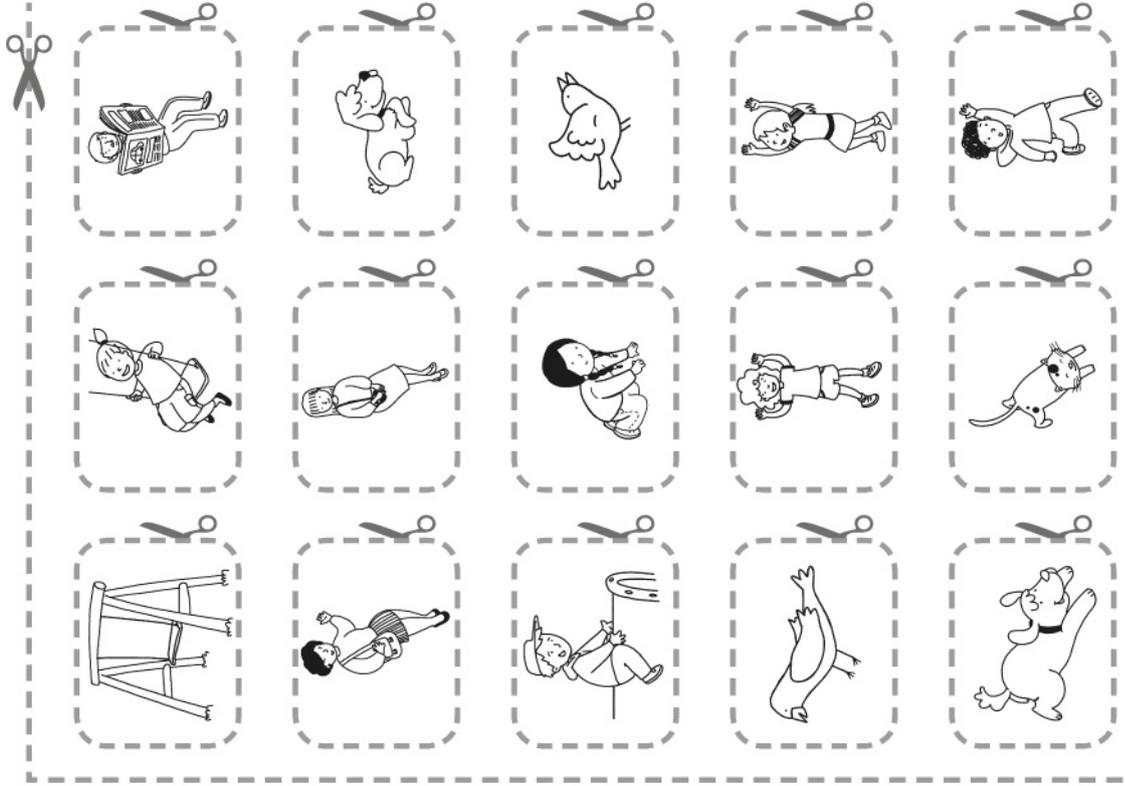
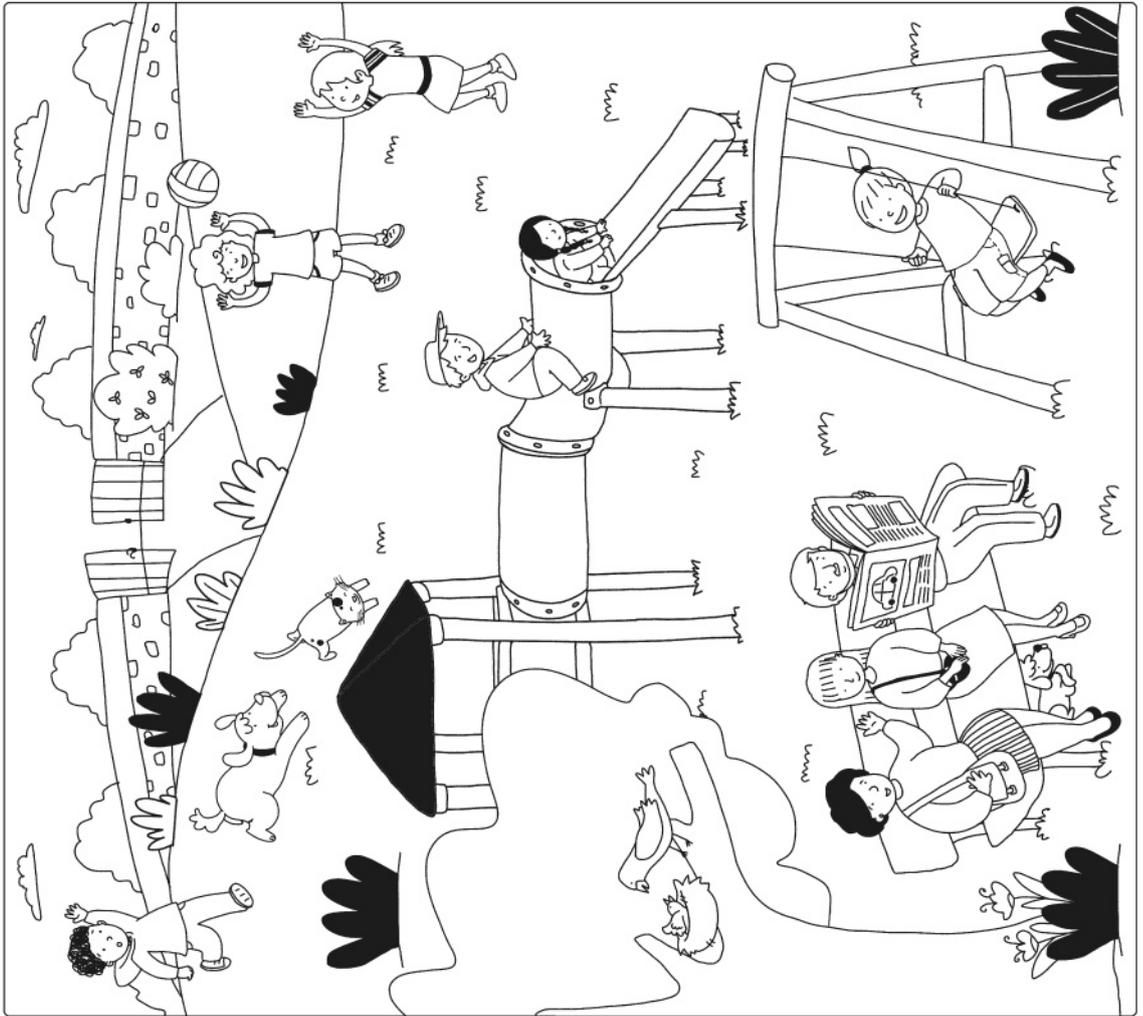
BLU

LO SPAZIO INTORNO A ME

**3** CONFRONTA CON UN COMPAGNO: AVETE FATTO NELLO STESSO MODO? GIOCATE INSIEME: UNO DI VOI DÀ LE INDICAZIONI, L'ALTRO POSA LE FARFALLE AL POSTO GIUSTO.

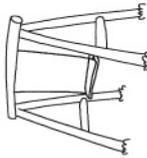
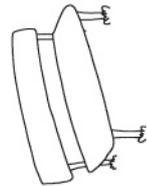
# TUTTI AL PARCO! • A

**1** OSSERVA ATTENTAMENTE IL DISEGNO.



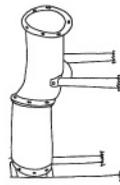
# TUTTI AL PARCO! • B

**1** OSSERVA LA SCHEDA 10A E COMPLETA: SCRIVI SUI PUNTINI O INCOLLA NEI RIQUADRI LE FIGURINE. ATTENZIONE: NON LE USERAI TUTTE!

**SOPRA** L'  C'È  C'È

**DAVANTI** AL  C'È  C'È

IL  È **DENTRO** AL  DAL 

IL  È ..... AL   È **A DESTRA** DELLA

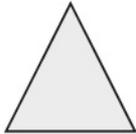
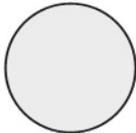
LA  È **A SINISTRA** DEL  LA  È **VICINO** ALLA 

● **SOPRA**    ● **SOTTO**    ● **DENTRO**    ● **FUORI**  
 ◐ **DAVANTI**    ◑ **DIETRO**    ● **DESTRA**    ● **SINISTRA**  
 ●● **VICINO**    ●● **LONTANO**

LO SPAZIO  
INTORNO A ME

# A SCUOLA DI SEGNALI STRADALI

PER MUOVERCI CON SICUREZZA SULLE STRADE,  
È NECESSARIO FARE ATTENZIONE AI SEGNALI STRADALI.

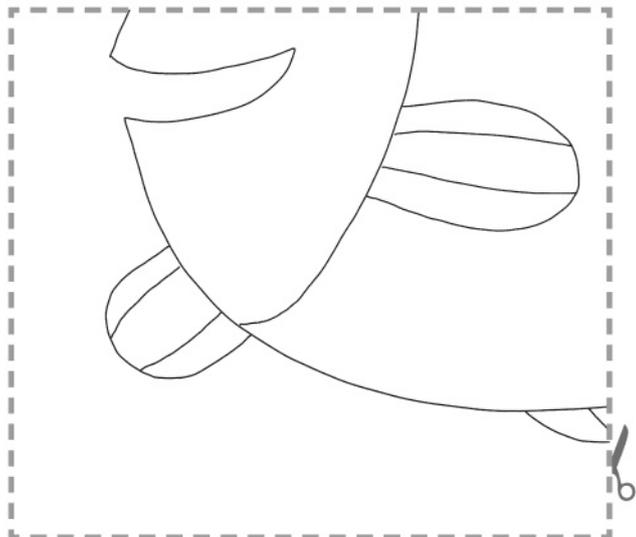
	I SEGNALI TRIANGOLARI CI AVVISANO DI UN <b>PERICOLO</b> .
	I SEGNALI CIRCOLARI INDICANO UN <b>DIVIETO</b> OPPURE UN <b>OBBLIGO</b> .

## 1 OSSERVA E COMPLETA.

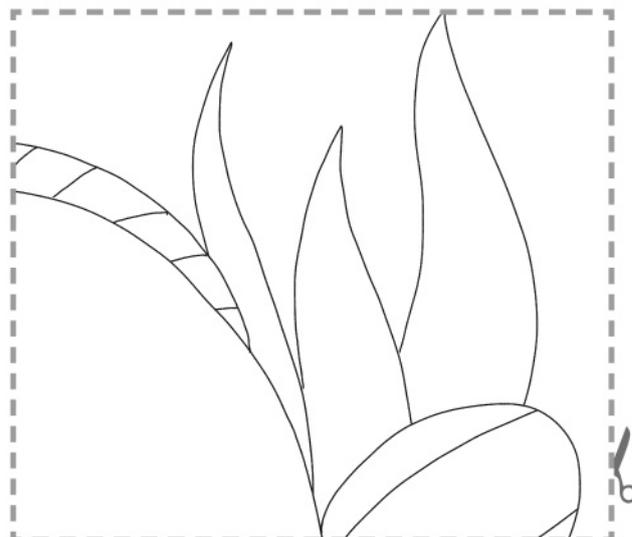
	INDICA CHE È OBBLIGATORIO ANDARE <b>DRITTO</b> .
	SI PUÒ ANDARE SOLO A <b>D</b> .....
	SI PUÒ ANDARE SOLO A <b>S</b> .....
	INDICA LUOGHI FREQUENTATI DA ..... COME LE SCUOLE, I GIARDINI PUBBLICI O I CAMPI DI GIOCO.
	SI PUÒ ..... LA STRADA CAMMINANDO SULLE .....
	INDICA UN PERCORSO RISERVATO ALLE .....

# PUZZLE

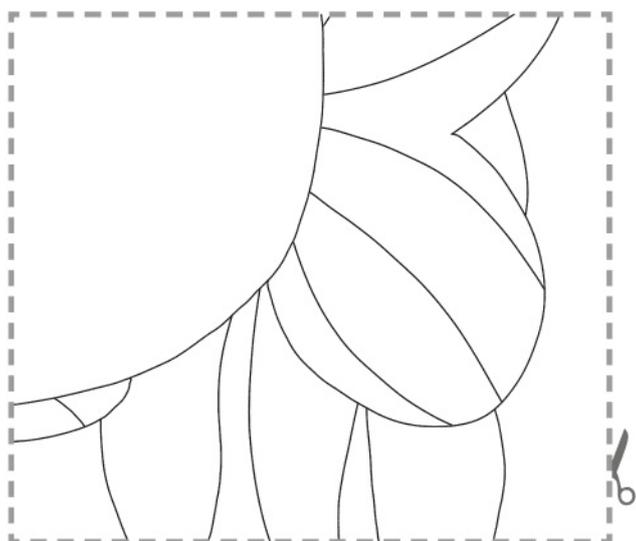
**1** RITAGLIA E INCOLLA SUL QUADERNO  
NELLA POSIZIONE INDICATA.



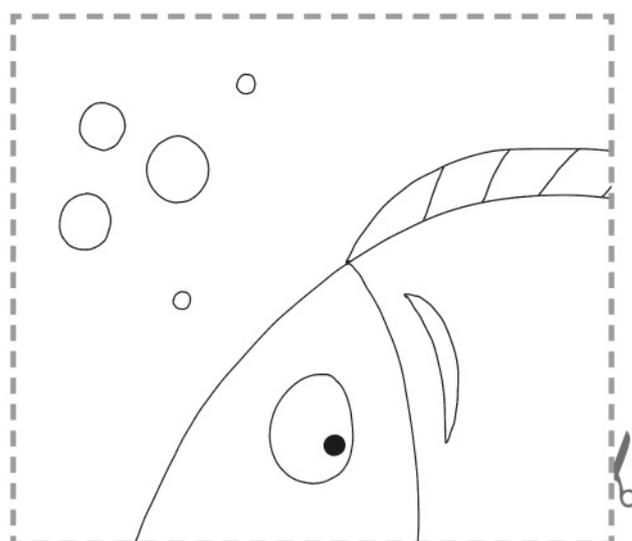
IN BASSO A SINISTRA



IN ALTO A DESTRA



IN BASSO A DESTRA



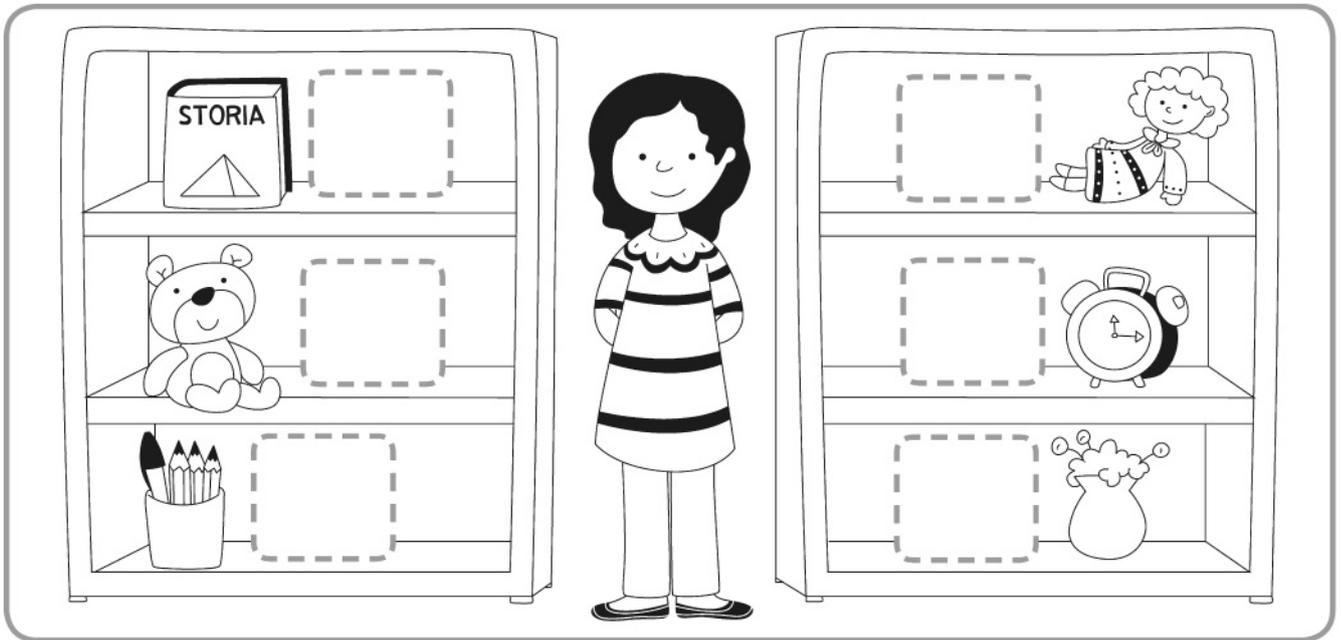
IN ALTO A SINISTRA

**2** CHE COSA HAI OTTENUTO?

.....

# FACCIAMO ORDINE

**1** SALIMA HA FATTO ORDINE.  
CHE COSA HA MESSO SUGLI SCAFFALI?



IN **BASSO** ALLA SUA **DESTRA**



AL **CENTRO** ALLA SUA **DESTRA**



IN **ALTO** ALLA SUA **SINISTRA**



**2** DOVE SALIMA HA MESSO QUESTI OGGETTI?



IN **BASSO** A **DESTRA**

IN **BASSO** A **SINISTRA**



IN **ALTO** A **DESTRA**

IN **ALTO** A **SINISTRA**

**3** ORA AIUTA TU SALIMA: LEGGI, DISEGNA  
O RITAGLIA E INCOLLA AL POSTO GIUSTO.



IN **ALTO** ALLA  
SUA **DESTRA**

AL **CENTRO** ALLA  
SUA **SINISTRA**



# PERCORSO 2 – A SCUOLA

I prerequisiti necessari per affrontare i nuovi contenuti di questo percorso sono le conoscenze e abilità sviluppate nel Percorso 1, in relazione agli indicatori spaziali. La [scheda 1 – prerequisiti](#) può quindi essere intesa anche come una verifica finale del precedente percorso.

Una prima parte del percorso offre spunti per portare gli allievi a una conoscenza più approfondita dell'ambiente scolastico, con individuazione delle **funzioni degli spazi** e dei **comportamenti** in essi **consentiti**. La constatazione della possibilità di avere diverse disposizioni dei banchi, dell'assenza di determinate aule nella propria scuola, delle caratteristiche e degli arredi di giardini e ambienti potrà suggerire attività sulla propria scuola ideale o indirizzare verso progetti reali di miglioramento (l'orto scolastico, la coltivazione di fiori nelle aule, la proposta di esperienze di cittadinanza attiva con i genitori per il miglioramento di piccole zone della scuola...). Una seconda parte utilizza invece l'argomento 'scuola' come punto di partenza per lavorare sulla **rappresentazione dello spazio in pianta**: la scelta della scuola consente infatti di passare da osservazioni ed esercitazioni pratiche condotte nell'aula o in altri ambienti della scuola all'astrazione sulla carta. In questo modo, senza pretendere di arrivare a una rappresentazione in scala, si introdurranno concetti come: visione dall'alto, rimpicciolimento, disegno simbolico, legenda.

Parte delle schede possono consentire lavori a coppie o a piccoli gruppi. Per esempio la [scheda 1 – prerequisiti](#), una volta completata individualmente, si può utilizzare per un'ulteriore attività a coppie: un bambino legge all'altro come ha completato la propria scheda (*Alla mia destra c'è...*) e l'altro deve indovinare quale bambino ha scelto di essere.

Le proposte di discussione in classe ([scheda 3](#)) possono essere anche affrontate in due fasi: una prima discussione con il compagno di banco, poi un confronto con tutta la classe. Questa modalità stimola la produzione orale anche da parte di chi, più timido o insicuro, non interviene facilmente nel grande gruppo.

Tutta l'attività svolta in classe sui contenuti di questo percorso può essere occasione di riflessione metacognitiva, relativa soprattutto alla consapevolezza delle strategie utilizzate o utilizzabili per la comprensione dei concetti. Per esempio il lavoro sulla visione dall'alto può essere guidato da domande del tipo: ([scheda 7, 8 e 9](#)) *Da che cosa capisci che un disegno dall'alto corrisponde a quello visto da davanti? Quale parte del disegno visto da davanti devi guardare?* oppure ([scheda 10](#)) *Come fai a sapere quanto grande disegnare i banchi?...*

L'attività relativa alle regole di comportamento da seguire a scuola in relazione alle diverse funzioni degli ambienti può essere inserita in un discorso più ampio sulle responsabilità a scuola, anche in relazione agli incarichi da assumere (vedi p. 66), alle regole da seguire nel rapporto con i compagni...

Attività di avvio

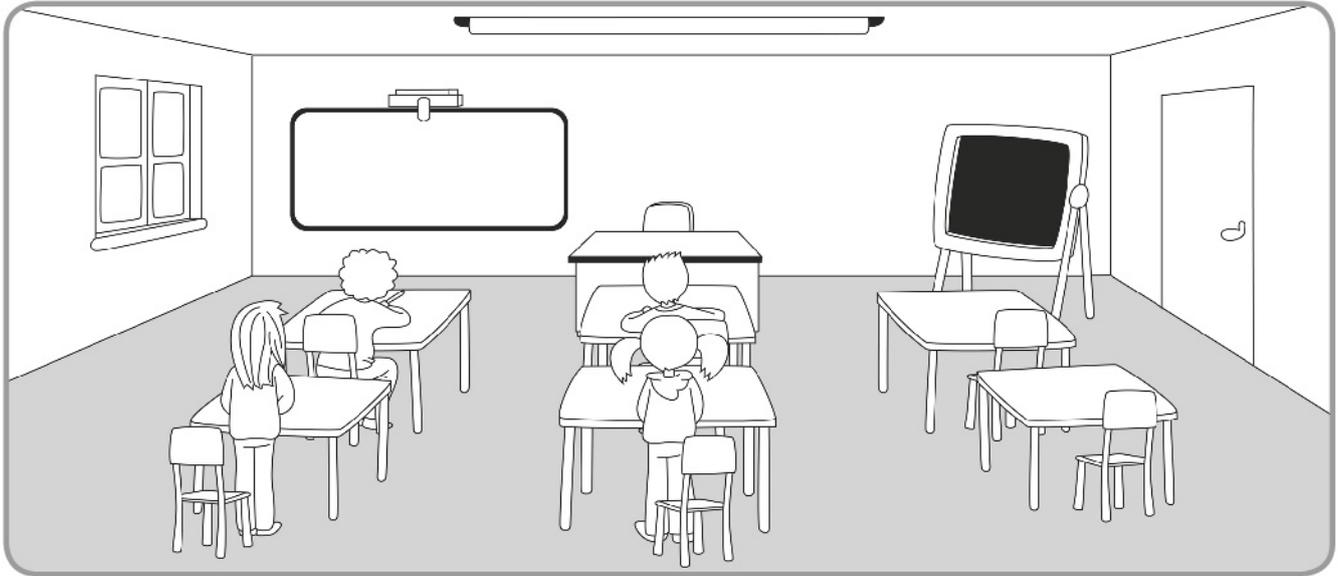
Tracce di un  
percorsoIl lavoro  
in gruppoLa riflessione  
metacognitivaCittadinanza  
e Costituzione

## Idee per la personalizzazione del percorso 2 • A scuola

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
105	<b>Scheda 1 – Prerequisiti</b> In classe		Può essere opportuno un confronto fra le risposte date dai bambini a seconda del disegno che hanno colorato.
106	<b>Scheda 2</b> Nell'aula		L'osservazione e descrizione diretta della propria aula può facilitare il lavoro sulla scheda.
107	<b>Scheda 3</b> La scuola	- Esercizi interattivi - Archivio immagini	Per rendere più difficile la scheda, si può chiedere agli allievi di scrivere direttamente i nomi degli ambienti.
108	<b>Scheda 4</b> Non solo aule	- Esercizi interattivi - Archivio immagini	L'attività deve essere preceduta da un sopralluogo in tutta la scuola, anche utilizzando una macchina fotografica, per creare poi un cartellone con gli spazi della propria scuola.
109	<b>Scheda 5</b> Ambiente e azioni	- Archivio immagini	Le azioni possono essere collegate agli ambienti, anziché ritagliate. Nel qual caso si può suggerire di disegnare una possibile azione da fare rispettivamente nella palestra e nell'aula.
110	<b>Scheda 6</b> Chi ha lasciato queste impronte?	- Didattica personalizzata - Flashcard	L'attività può essere collegata a scienze (le impronte di varie foglie, oppure le impronte degli animali...).
111	<b>Scheda 7</b> Di fronte e dall'alto	- Esercizi interattivi	Se le immagini satellitari che si possono trovare in internet sono abbastanza definite, il lavoro può essere fatto anche sul cortile della propria scuola.
112	<b>Scheda 8</b> La pianta del giardino		
113	<b>Scheda 9</b> Dall'alto		Il lavoro può essere facilitato disegnando degli oggetti della propria classe che possono essere osservati anche dai bambini dall'alto (cestino, sedia, tappeto...).
114	<b>Scheda 10</b> La pianta dell'aula		A seconda delle competenze degli allievi si può richiedere una rappresentazione che sia proporzionata, utilizzando i quadretti come guida, oppure più semplicemente una collocazione degli elementi nella giusta posizione.
115	<b>Scheda 11 – Cittadinanza e Costituzione</b> Ogni ambiente ha le sue regole		La scheda si presta a una riflessione sulle regole a scuola e a una prima stesura di "regolamento di classe".
116-117	<b>Verifiche</b>	- Verifiche interattive - Archivio immagini	Verifica a due livelli di difficoltà, può essere proposta in modi diversi: in sequenza (prima livello <b>1</b> e poi livello <b>2</b> ), solo il livello <b>1</b> per alunni con difficoltà o solo il livello <b>2</b> per alunni con buone competenze.

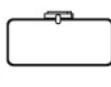
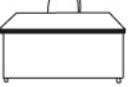
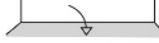
# IN CLASSE

**1 SCEGLI UNO DEI QUATTRO BAMBINI E COLORALO.**



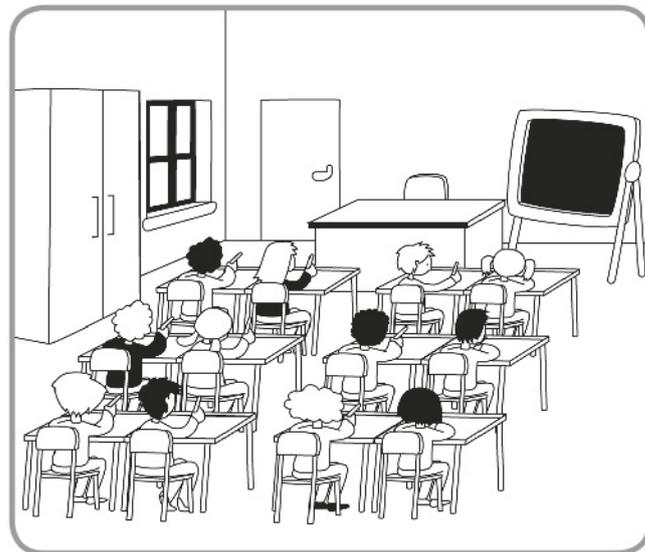
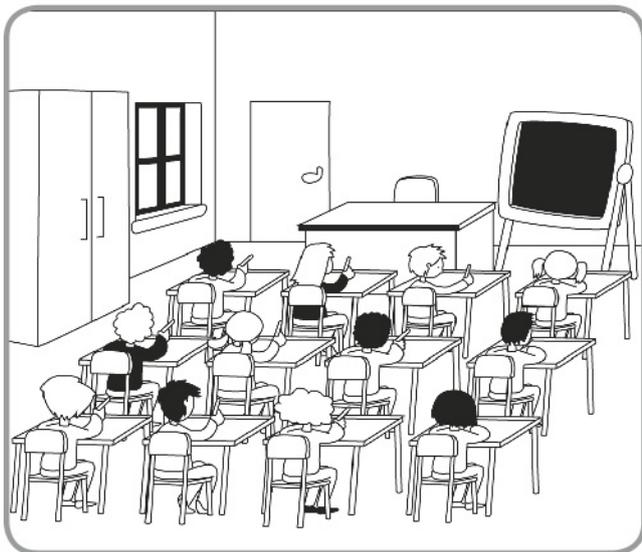
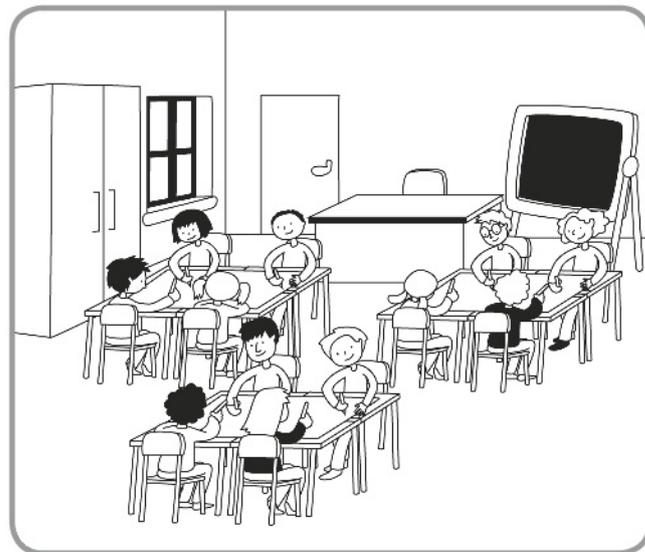
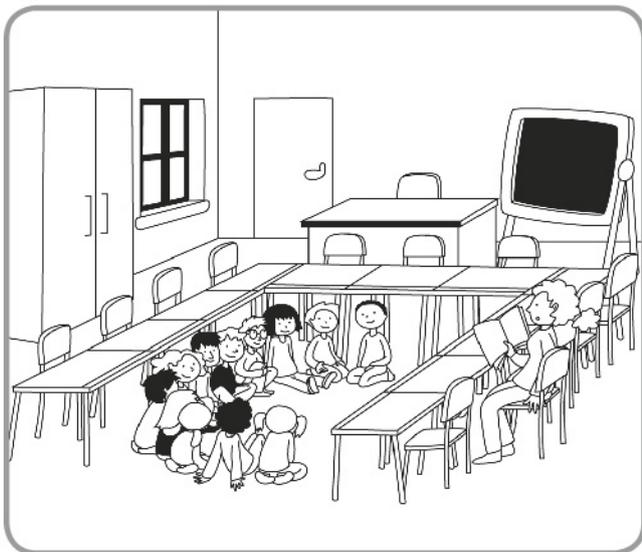
**2 FINGI DI ESSERE IL BAMBINO CHE HAI COLORATO. POI LEGGI LE FRASI E INDICA CON UNA X LA RISPOSTA CORRETTA.**

QUANDO SONO AL MIO BANCO:

- ▶ ALLA MIA **DESTRA** C'È    .
- ▶ ALLA MIA **SINISTRA** C'È    .
- ▶ **DAVANTI** A ME C'È        .
- ▶ **DIETRO** DI ME C'È      .
- ▶ SE ABBASSO GLI OCCHI **SOTTO** DI ME VEDO  
       .
- ▶ SE ALZO GLI OCCHI **SOPRA** DI ME VEDO  
       .

# NELL'AULA

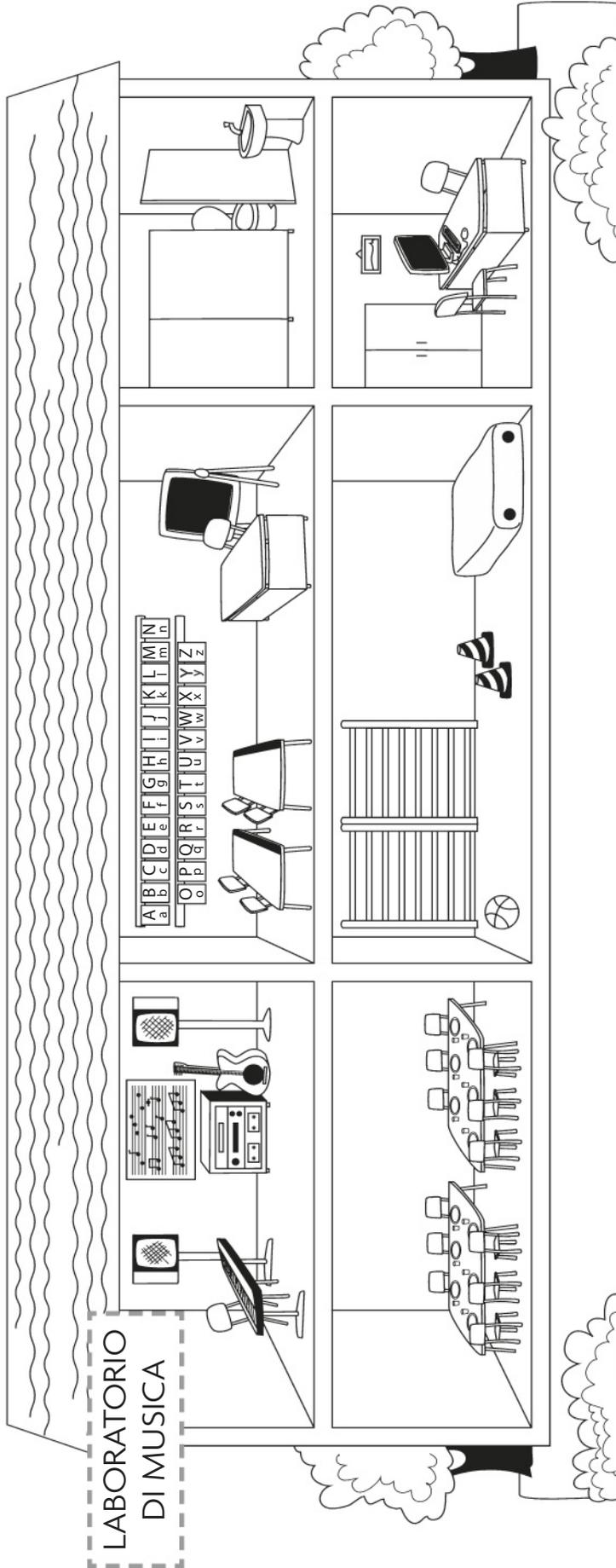
- 1** COLORA SOLO GLI ELEMENTI DELL'AULA CHE SONO NELLA STESSA POSIZIONE IN TUTTI E QUATTRO I DISEGNI.



- 2** QUALI ARREDI SONO STATI SPOSTATI? PERCHÉ, SECONDO TE?
- 3** COME SONO DISPOSTI I BANCHI DELLA TUA AULA IN QUESTO MOMENTO? DISEGNA SUL QUADERNO.

# LA SCUOLA

**1** RITAGLIA E INCOLLA IL NOME DI OGNI AMBIENTE AL POSTO GIUSTO.



LABORATORIO  
DI MUSICA



**2** QUALI DI QUESTI AMBIENTI SONO INDISPENSABILI IN UNA SCUOLA?  
QUALI POTREBBERO ANCHE NON ESSERCI? CE NE POSSONO ESSERE ALTRI,  
OLTRE A QUESTI? PERCHÉ? DISCUTI CON I COMPAGNI.

GIARDINO

AULA

PALESTRA

MENSA

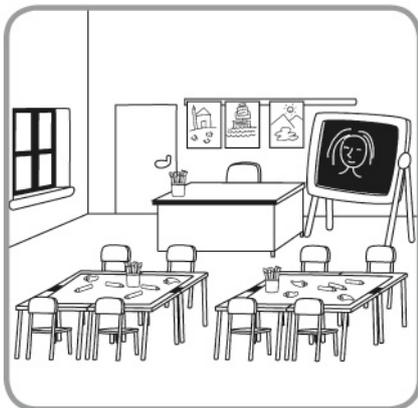
UFFICIO

BAGNI

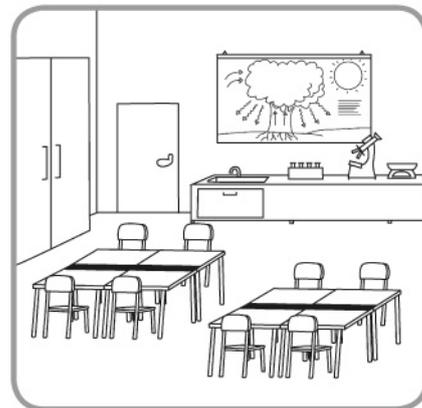
A SCUOLA

# NON SOLO AULE

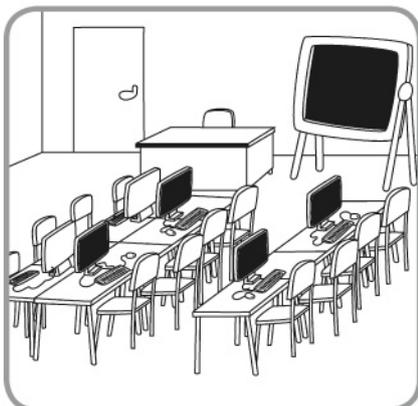
**1** CHE COSA PUOI FARE IN QUESTI LOCALI?  
COLLEGA OGNI AMBIENTE ALLA SUA FUNZIONE.



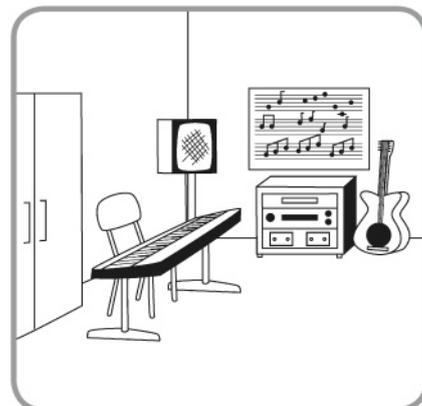
FARE  
ESPERIMENTI



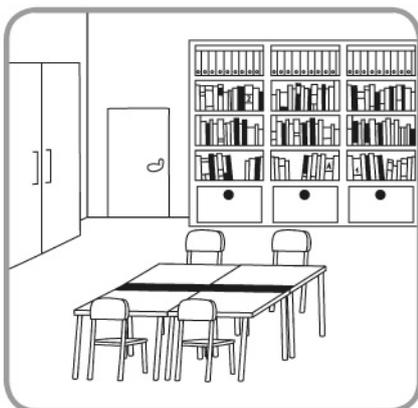
DIPINGERE



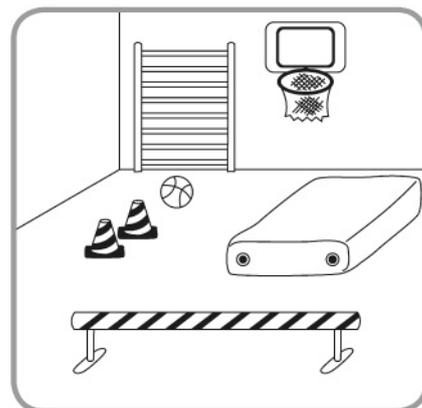
LEGGERE



SUONARE



CORRERE



USARE  
IL COMPUTER

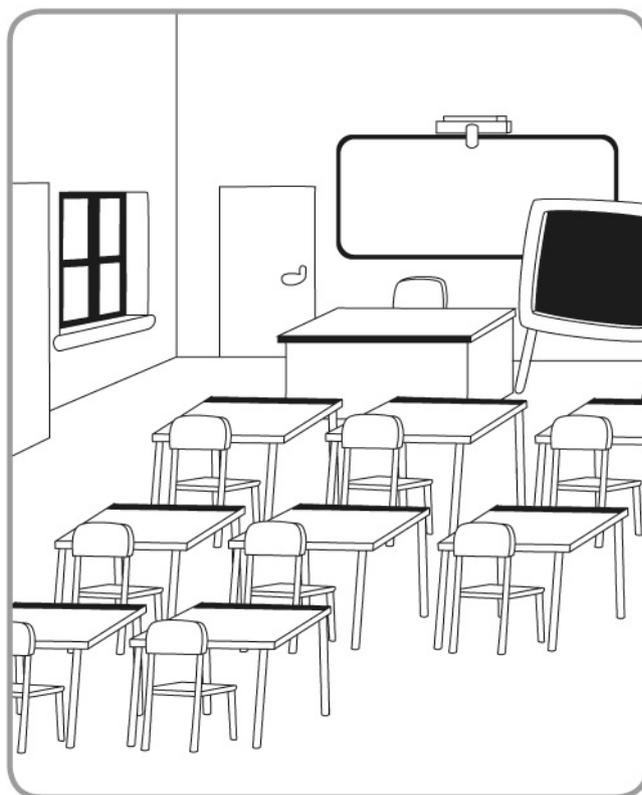
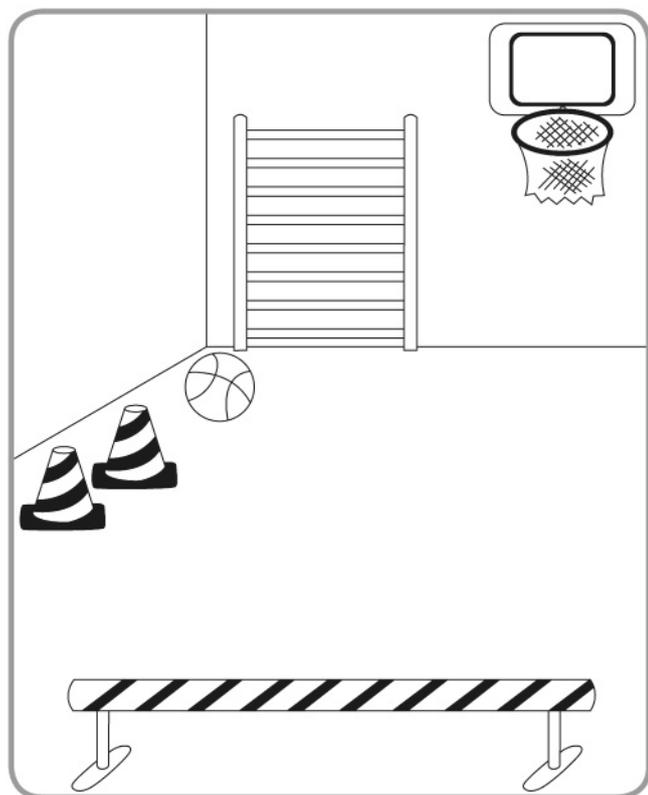
**2** COLORA SOLO GLI AMBIENTI PRESENTI  
NELLA TUA SCUOLA.

# AMBIENTE E AZIONI

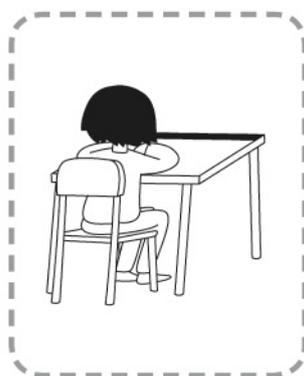
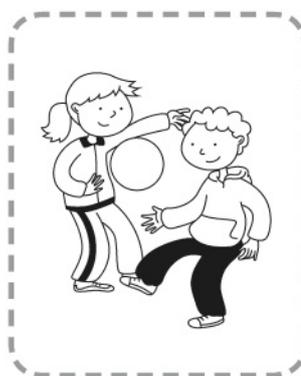
- 1** RITAGLIA E INCOLLA LE AZIONI NELL'AMBIENTE IN CUI PUOI FARLE.
- 2** PER OGNI AZIONE, SPIEGA PERCHÉ HAI SCELTO LA PALESTRA O L'AULA. CI SONO CASI IN CUI POTRESTI SCEGLIERE ENTRAMBI GLI AMBIENTI?

PALESTRA

AULA



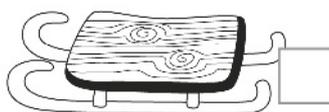
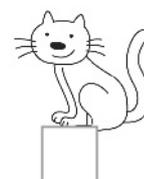
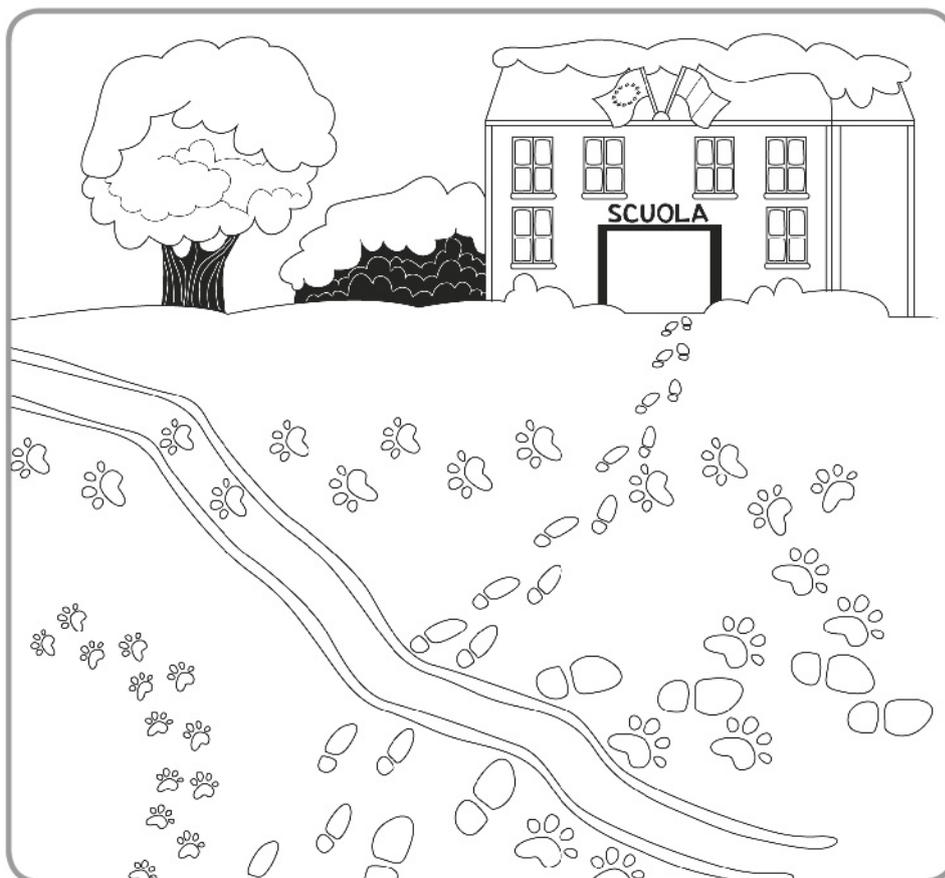
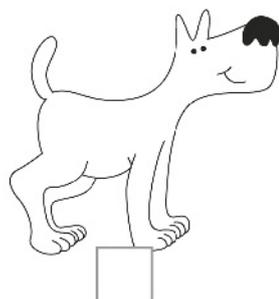
A SCUOLA



# CHI HA LASCIATO QUESTE IMPRONTE?

- COLLEGA CON UNA FRECCIA OGNI IMPRONTA ALLA PERSONA, ANIMALE O COSA CHE L'HA LASCIATA.
- CHI È ANDATO A SCUOLA? INDICA CON UNA X.

A SCUOLA



- PRENDI IL TEMPERINO E DISEGNA LA SUA IMPRONTA: SEGUI CON LA MATITA IL CONTORNO.

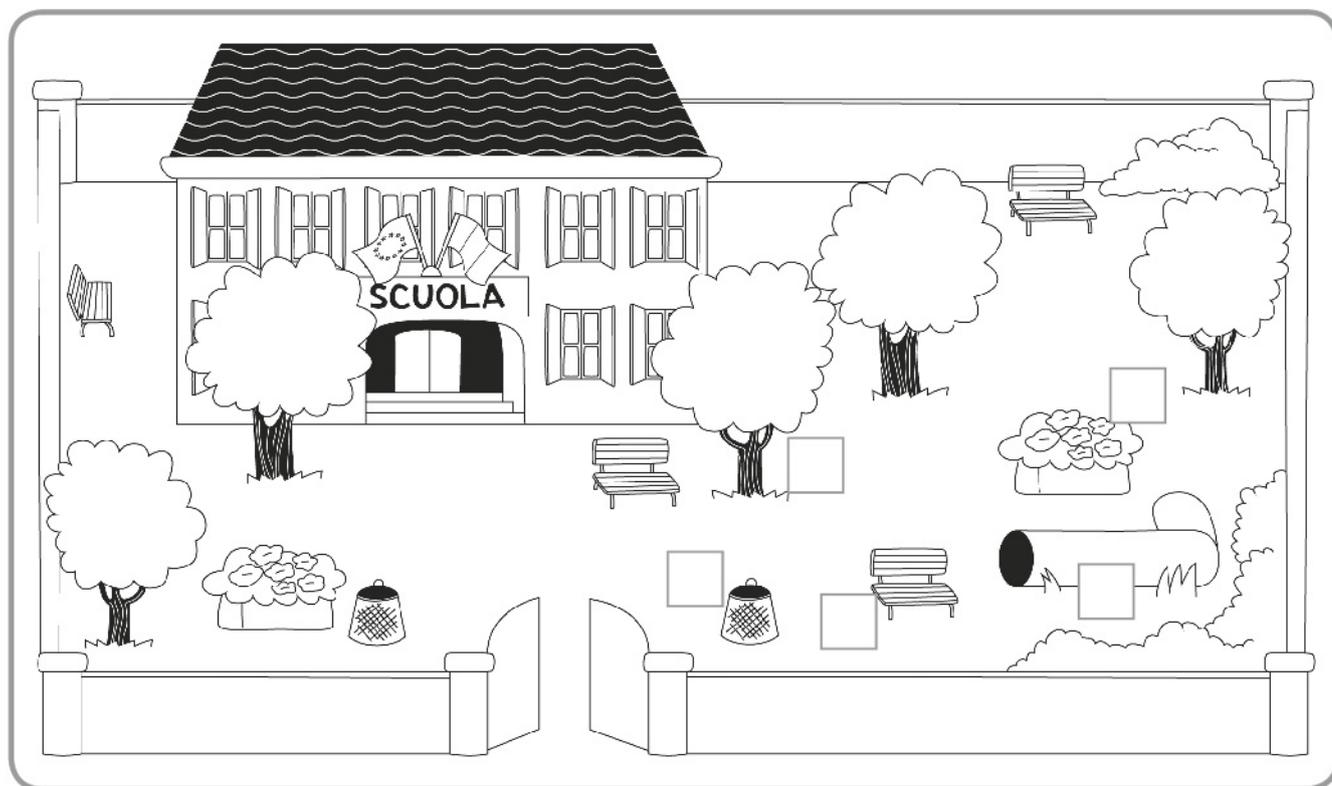


- DISEGNA SUL TUO QUADERNO L'IMPRONTA DEL DIARIO, DEL RIGHELLO E DELLE FORBICI.

# DI FRONTE E DALL'ALTO

QUESTA È LA SCUOLA VISTA **DI FRONTE**.

**1** SECONDO TE, CHI PUÒ VEDERE IL GIARDINO COSÌ? INDICA CON UNA X.



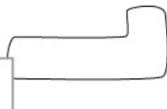
1



2



3



4



5



**2** COLLEGA OGNI PARTE DEL GIARDINO DELLA SCUOLA AL SUO DISEGNO VISTO **DALL'ALTO**: SCRIVI ACCANTO IL NUMERO CORRISPONDENTE.

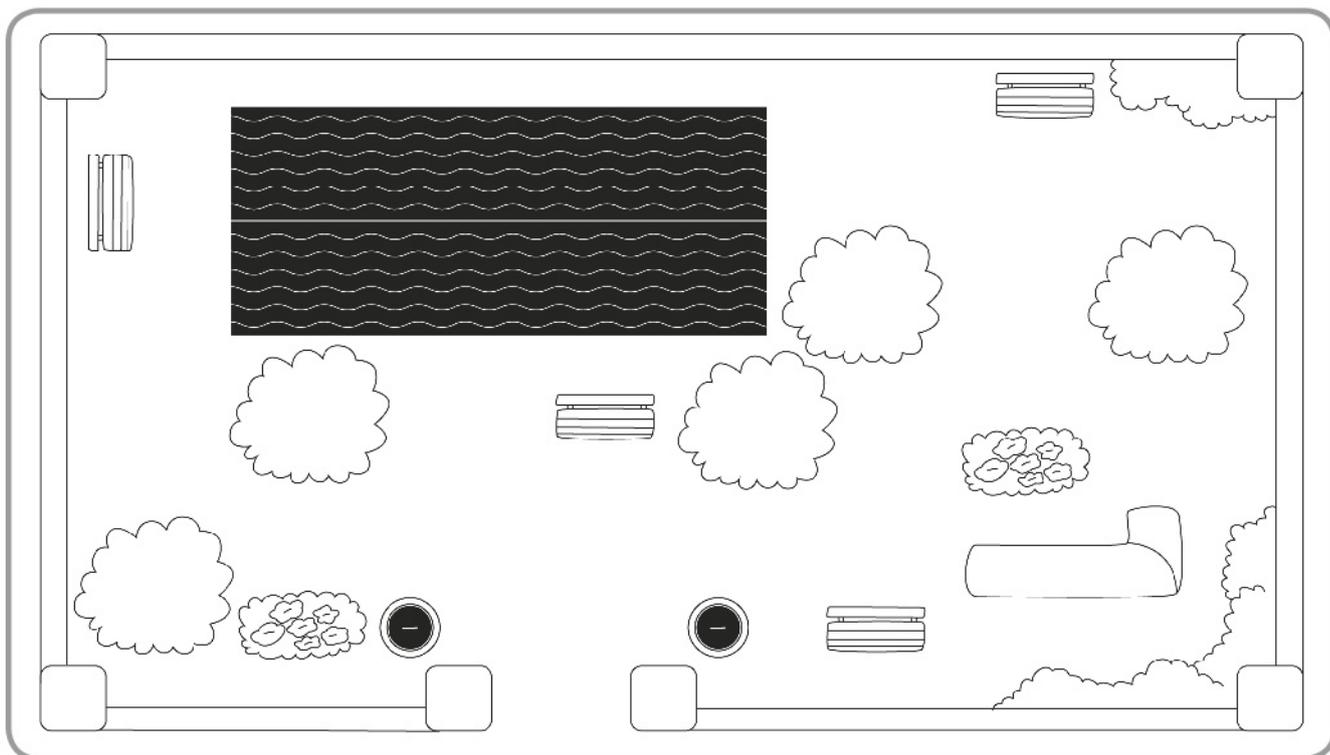
# LA PIANTA DEL GIARDINO

QUESTA È LA **PIANTA** DEL GIARDINO.

**1** SECONDO TE, CHI PUÒ VEDERE IL GIARDINO COSÌ?  
INDICA CON UNA X.

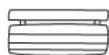






A SCUOLA

**2** OSSERVA I DISEGNI E COLLEGALI ALLA PAROLA  
CORRISPONDENTE, COME NELL'ESEMPIO.



CESTINO

FIORIERA

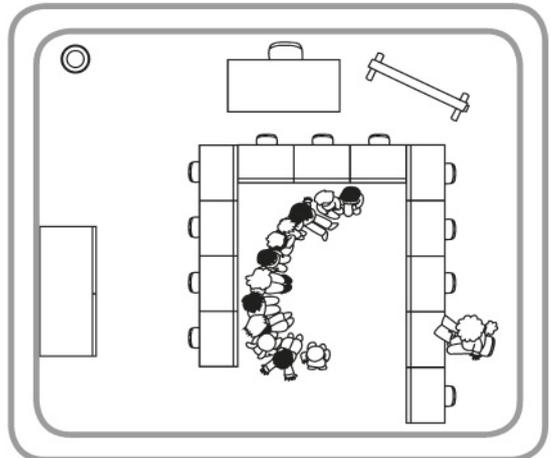
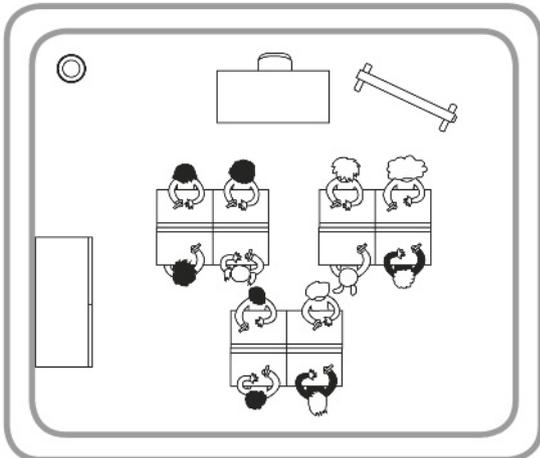
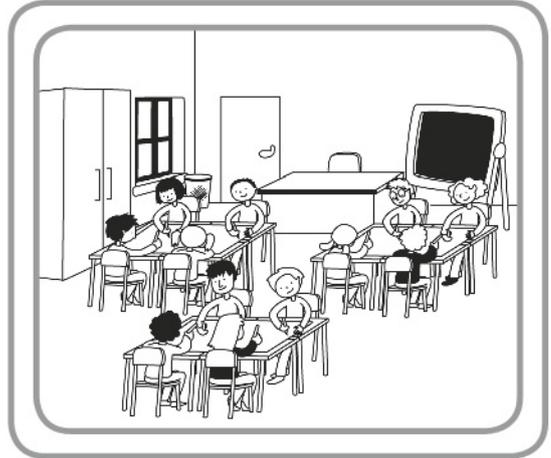
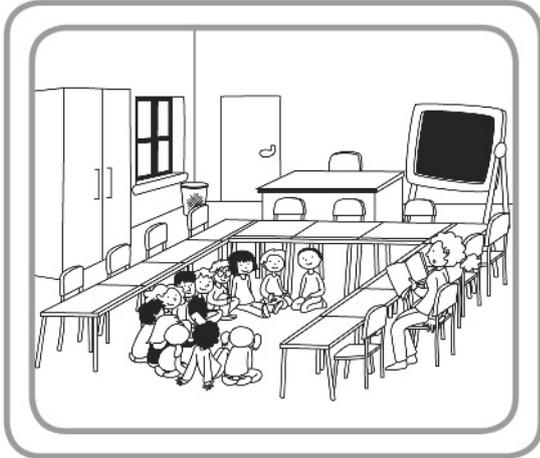
PANCHINA

ALBERO

HAI CREATO LA **LEGENDA** DELLA PIANTA!

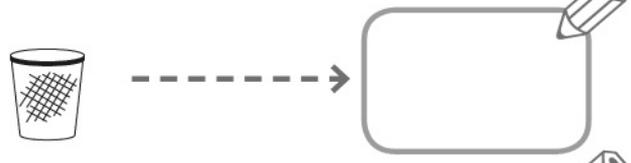
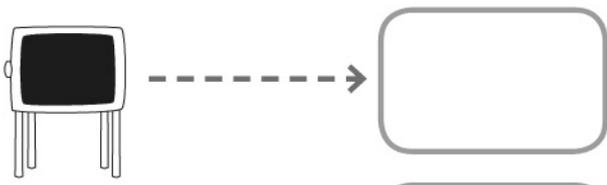
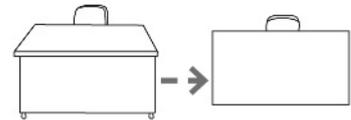
# DALL'ALTO

**1** COLORA CON LO STESSO COLORE LA CORNICE DI OGNI AULA E QUELLA DELLA SUA IMMAGINE VISTA DALL'ALTO.



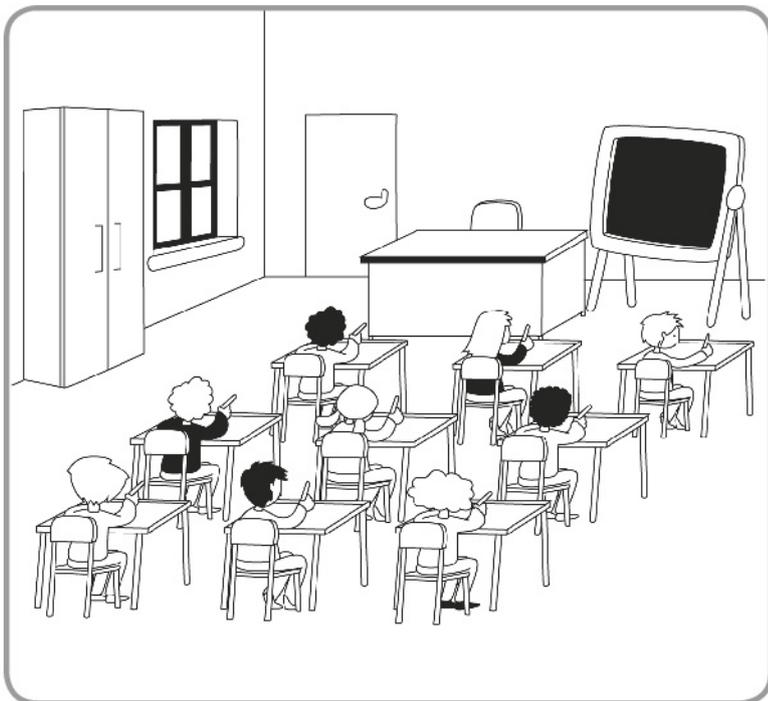
A SCUOLA

**2** OSSERVA E COMPLETA CON I DISEGNI DEGLI OGGETTI VISTI DALL'ALTO, COME NELL'ESEMPIO.

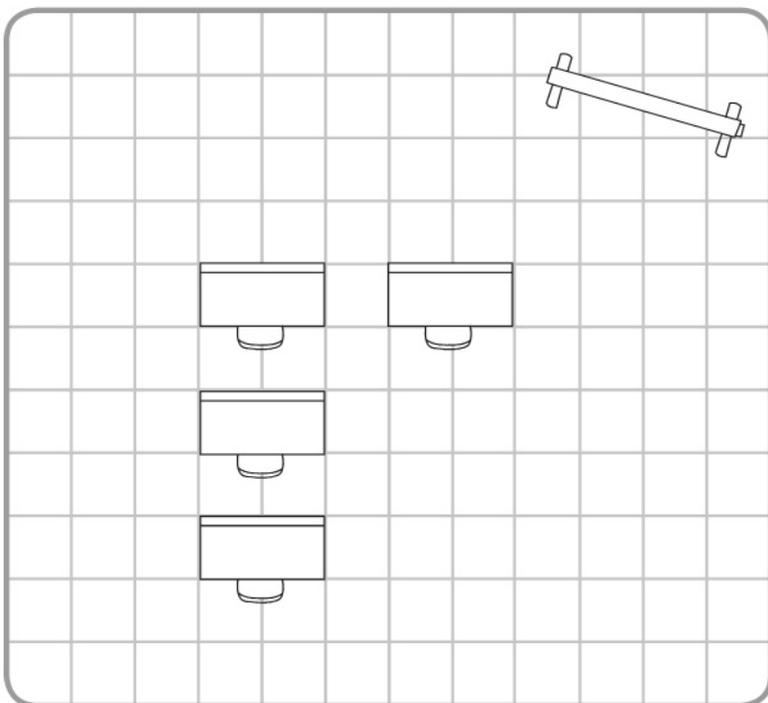
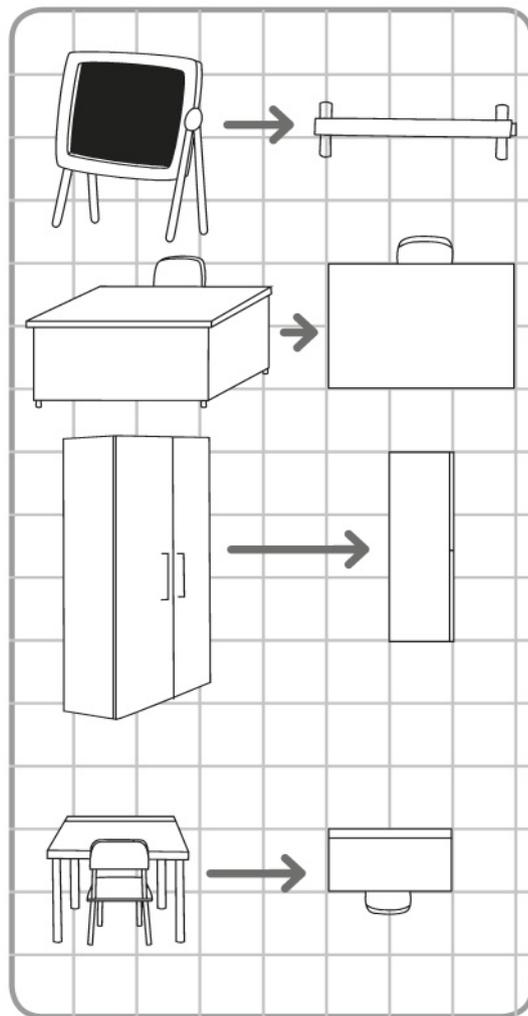


# LA PIANTA DELL'AULA

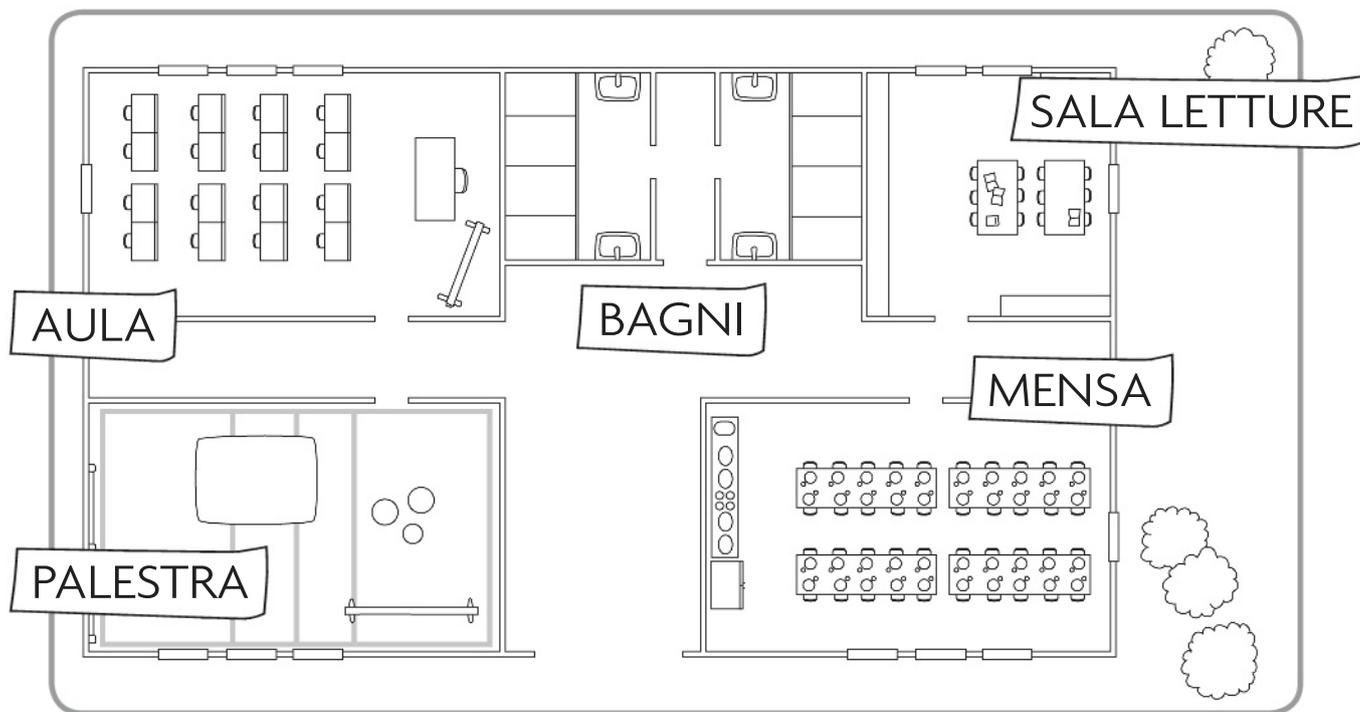
- 1** OSSERVA L'AULA VISTA DI FRONTE E LA LEGENDA. POI COMPLETA LA PIANTA DELL'AULA COME SAI.



LEGENDA:



# OGNI AMBIENTE HA LE SUE REGOLE



RISPONDI.

**1** DOVE SI PUÒ...

▶ CANTARE  : .....

▶ CORRERE  : .....

▶ DISEGNA I DUE SIMBOLI NEGLI AMBIENTI GIUSTI.

**2** DOVE **NON** SI PUÒ...

▶ CANTARE  : .....

▶ CORRERE  : .....

▶ DISEGNA I DUE SIMBOLI NEGLI AMBIENTI GIUSTI.

**3** CHE COSA PUOI FARE IN MENSA?

.....

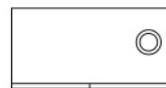
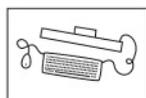
**4** CHE COSA È VIETATO FARE IN AULA?

.....

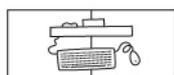
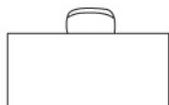
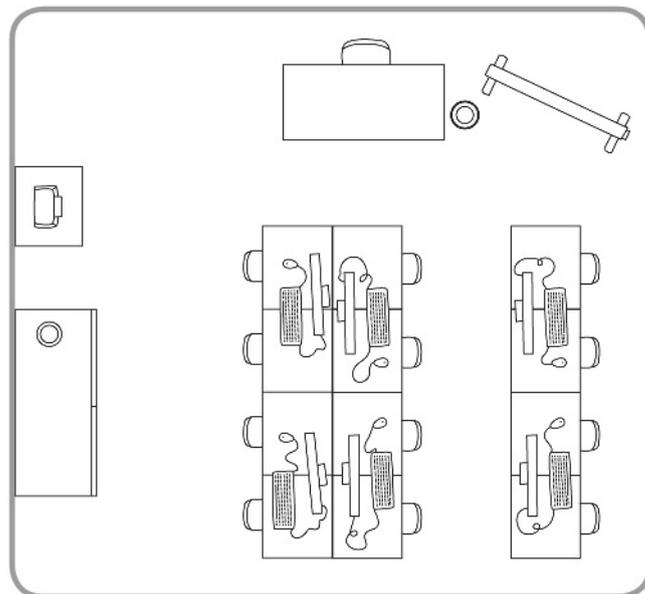
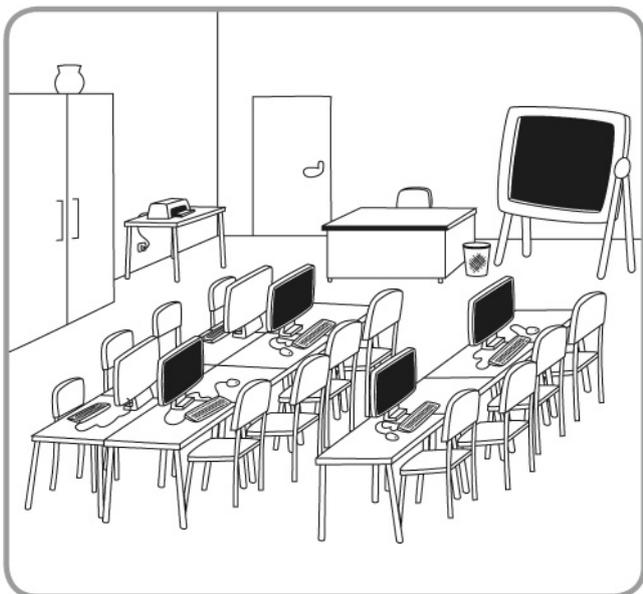
CITTADINANZA  
E COSTITUZIONE

# L'AULA DI INFORMATICA • 1

**1** COLLEGA OGNI OGGETTO VISTO DI FRONTE AL SUO CORRISPONDENTE VISTO DALL'ALTO.



**2** OSSERVA IL DISEGNO E LA PIANTA DELL'AULA DI INFORMATICA. POI COLLEGA I DISEGNI VISTI DALL'ALTO ALLA PAROLA CORRISPONDENTE.



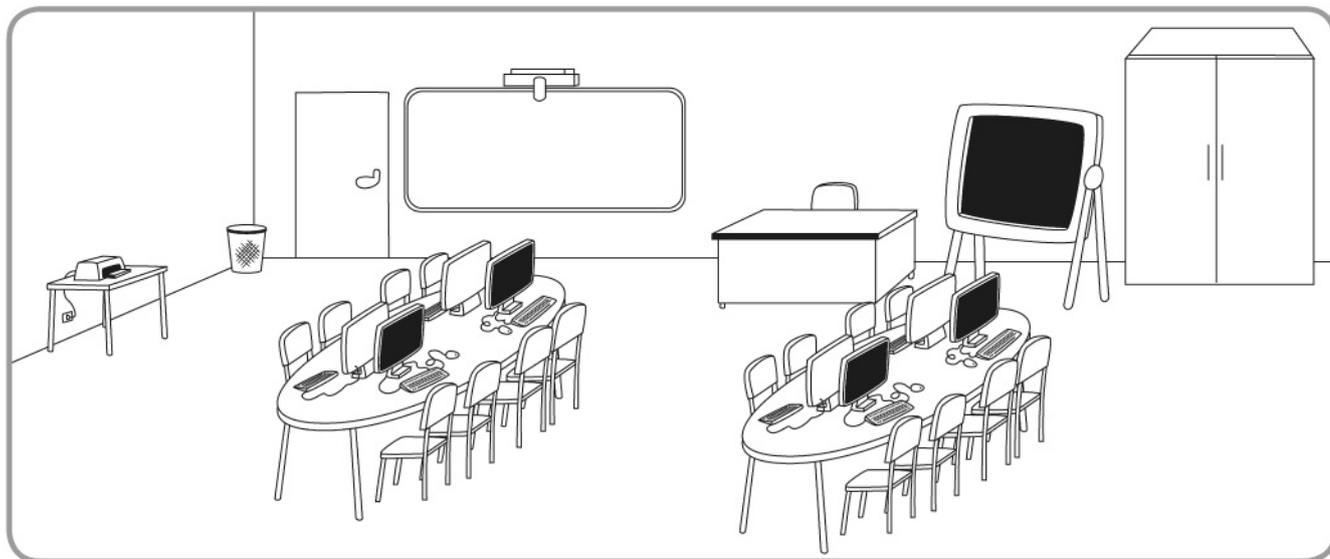
LAVAGNA

BANCO

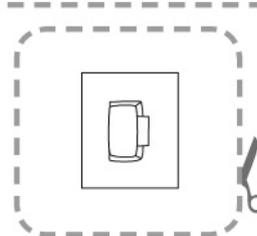
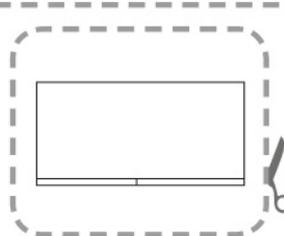
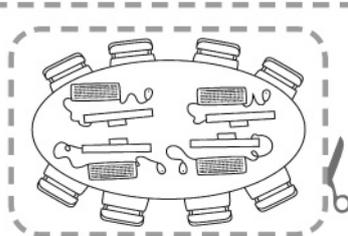
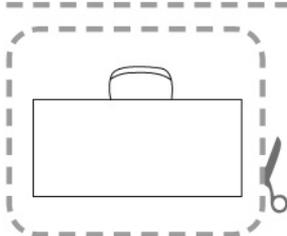
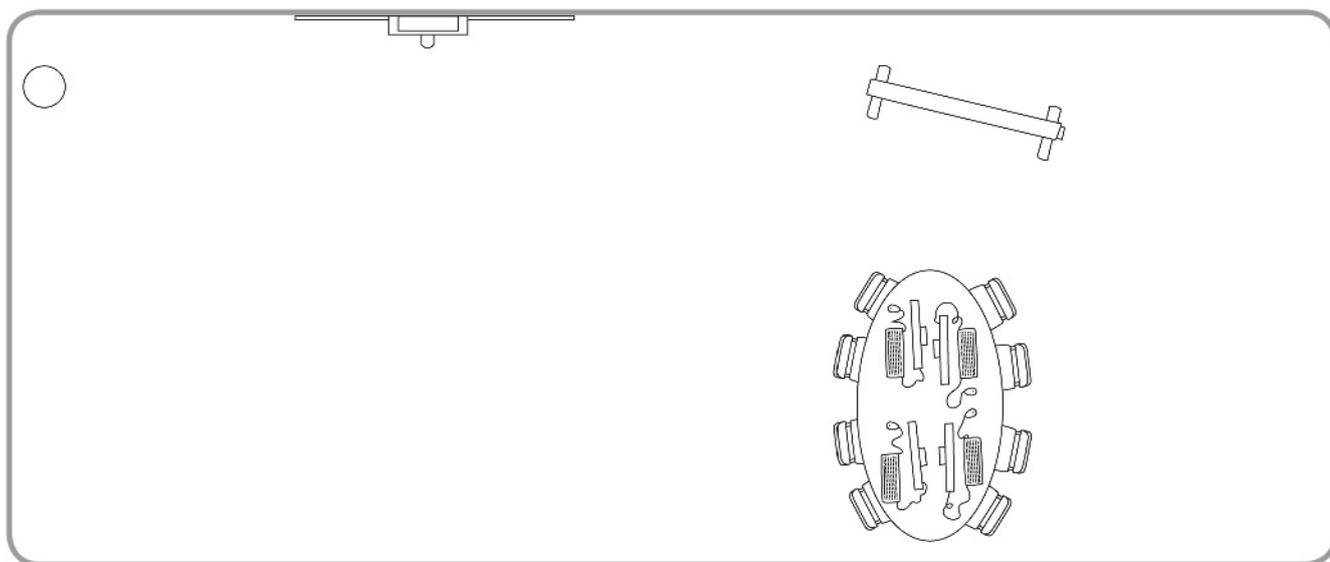
CATTEDRA

# L'AULA DI INFORMATICA • 2

SONO ARRIVATI I NUOVI ARREDI DELL'AULA DI INFORMATICA: ECCO COM'È ADESSO.



**1** ORA PROVA TU A COSTRUIRE LA PIANTA DELL'AULA: RITAGLIA E INCOLLA I DISEGNI AL POSTO GIUSTO.



# PERCORSO 3 – MUOVERSI NELLO SPAZIO

## Attività di avvio

In questo terzo percorso, che si colloca verso l'ultima parte dell'anno scolastico, gli allievi hanno raggiunto solitamente livelli diversificati nella letto-scrittura. Pertanto, a seconda dei casi, le schede sui prerequisiti proposte (schede 1, 2, 3 e 4) possono essere svolte individualmente in forma autonoma oppure a partire dalla lettura dell'insegnante, o ancora a coppie, chiedendo a uno degli allievi di leggere il testo e successivamente di svolgere le attività in modo autonomo. Le schede vanno accompagnate da proposte di attività in palestra e in classe, con realizzazione di spostamenti nello spazio e loro successiva verbalizzazione o, viceversa, descrizione di percorsi da realizzare poi concretamente muovendosi nella classe, in palestra o in cortile.

## Tracce di un percorso

L'esperienza concreta di percorsi si può accompagnare a svolgimento di attività sulle schede della guida, ma anche di giochi informatici.

Le proposte di lavoro legate agli obiettivi di questa parte della guida sono molto utili anche allo sviluppo delle **competenze linguistiche**, sia ricettive che produttive, dal momento che stimolano a una corretta comprensione delle consegne e a una precisa formulazione delle stesse. Per esercitarle entrambe è importante prevedere molte attività che partano dalla descrizione di percorsi per chiedere agli allievi di tracciarli e altre che, al contrario, richiedano di descrivere percorsi realizzati o riprodotti su schede.

La parte finale del percorso è funzionale a iniziare una **riflessione sul paesaggio antropizzato e naturale**. A seconda del contesto territoriale della propria scuola, può prendere le mosse dall'osservazione del paesaggio visto dalla finestra, da uscite brevi nello spazio circostante la scuola, dalla visione di foto o filmati con caratteristiche diverse.

## Il lavoro in gruppo

Quasi tutte le schede si prestano a lavoro in coppia: uno descrive un percorso, l'altro lo traccia con il dito sulla scheda (schede 1-6), uno fornisce le coordinate, l'altro colloca un pezzo degli scacchi, oppure uno dà le coordinate per indovinare dove il compagno ha messo il tesoro (schede 7-9).

## La riflessione metacognitiva

Anche dove non esplicitamente proposto, il completamento delle schede può essere accompagnato da suggerimenti o domande dell'insegnante, funzionali a far utilizzare e acquisire strategie efficaci di lavoro, riflettendo sulle soluzioni che facilitano o rendono più difficile la corretta esecuzione di una consegna. Alcuni esempi: *Se devi disegnare un percorso a partire da una lettura è più facile leggere tutto o leggere un passaggio alla volta e disegnarlo? Se devi incollare delle immagini seguendo delle istruzioni, prima di mettere la colla che cosa è meglio fare?*

## Cittadinanza e Costituzione

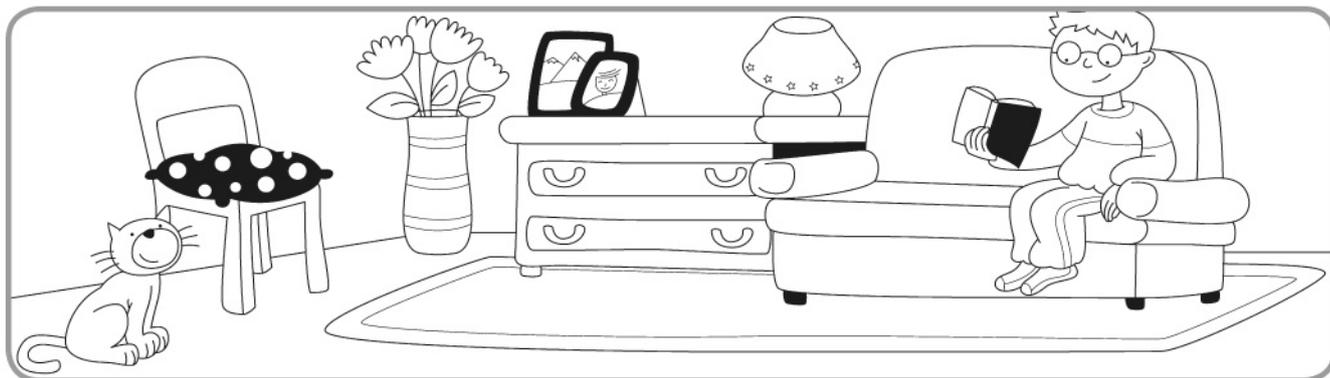
La proposta specifica sul **piano di evacuazione** è il punto di partenza per l'acquisizione di consapevolezza dei vari tipi di rischio e lo sviluppo di comportamenti corretti in caso di emergenza o calamità. Le attività da realizzare non possono limitarsi pertanto alla prova di evacuazione ufficiale della scuola, ma devono estendersi a simulazioni in classe, discussione sui tipi di rischio, visione di filmati...

## Idee per la personalizzazione del percorso 3 • Muoversi nello spazio

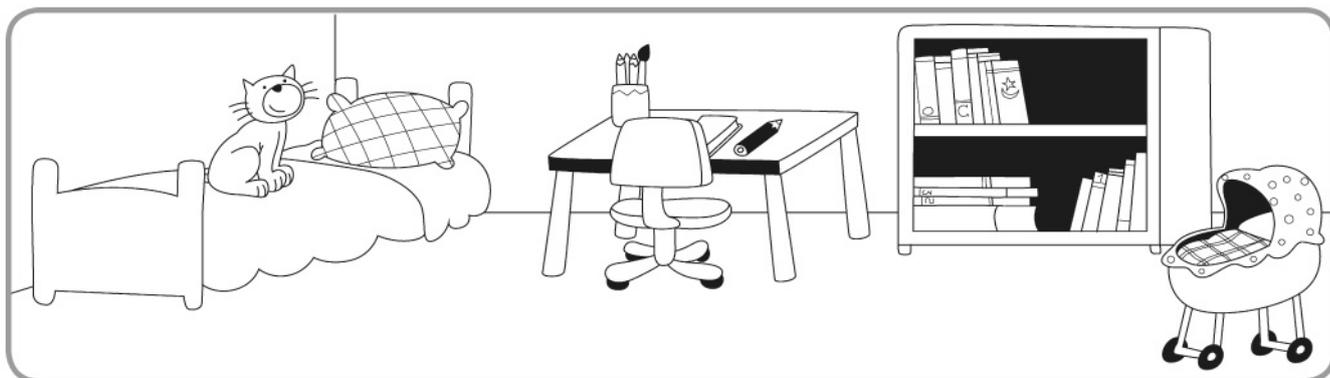
SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
120	<b>Scheda 1 – Prerequisiti</b> Sulle tracce del gatto	- Audio	Per alcuni bambini può essere necessaria una lettura passo a passo dell'insegnante, mentre l'allievo traccia il percorso. Si può anche chiedere agli allievi di leggere e tracciare con il dito il percorso, prima di disegnarlo. L'esercizio finale può essere fatto anche in forma scritta, per gli allievi più competenti nella letto-scrittura.
121	<b>Scheda 2 – Prerequisiti</b> Pirata in partenza		Per alcuni bambini può essere opportuno segnare con una X i cinque oggetti prima di tracciare il percorso.
122-123	<b>Scheda 3 – Prerequisiti</b> La casa dei sette nani	- Archivio immagini	Anche in questo caso, tracciare prima con la mano il percorso può aiutare a trovare la strada giusta con più facilità. Nella scheda B, anziché incollare i disegni, si può chiedere ai bambini di disegnarli.
124	<b>Scheda 4</b> Camilla e la nocciola	- Scheda modificabile - Didattica personalizzata - Audio	Il lavoro si presta a un'attività trasversale con la lingua italiana. Se la competenza degli allievi lo consente, anche la lettura della prima parte può essere autonoma, anziché fatta dall'insegnante.
125	<b>Scheda 5</b> Da scuola a casa	- Archivio immagini	Per gli allievi in difficoltà può essere opportuno far circondare gli elementi che costituiscono punti di riferimento, in modo da individuarli facilmente mentre si descrive il percorso.
126	<b>Scheda 6</b> Da casa a scuola	- Archivio immagini	Se necessario, far sottolineare in maniera guidata i punti di riferimento presenti nel testo.
127	<b>Scheda 7</b> Caccia al tesoro	- Scheda modificabile	La caccia al tesoro può essere organizzata anche in classe o nel giardino.
128	<b>Scheda 8</b> Gli abitanti del palazzo	- Archivio immagini	Può essere necessario svolgere insieme una parte dell'esercizio e svolgere la seguente con lettura da parte dell'insegnante delle consegne. Si può chiedere ai bambini di disegnare altri personaggi (persone o animali) nelle finestre vuote e di indicare sul quaderno o a voce dove li hanno messi, usando le coordinate.
129	<b>Scheda 9</b> Dove sono?	- Archivio immagini	Anziché far incollare i tesori, si può chiedere ai bambini di posizionarli soltanto nelle caselle, in modo da poter ripetere più volte il gioco.
130	<b>Scheda 10</b> Giochi sulla scacchiera		Per facilitare l'individuazione degli incroci, predisporre delle strisce di plastica di colori diversi e trasparenti, della larghezza delle colonne. Collocandone una sulla riga e una sulla colonna l'allievo individua facilmente l'incrocio.
131-132	<b>Scheda 11</b> Scacchi	- Didattica personalizzata - Archivio immagini	È preferibile lavorare inizialmente con scacchi veri, su una scacchiera con indicate lettere e numeri.
133	<b>Scheda 12</b> Chi li ha fatti?	- Archivio immagini	Analoga osservazione di quella proposta nella scheda va condotta su paesaggi reali e su fotografie.
134	<b>Scheda 13</b> Il paesaggio cambia		L'attività può essere più guidata: individualmente gli allievi rilevano le differenze, ma tutti assieme discutono su quali sono quelle derivanti dall'azione dell'uomo e quelle prodotte dalla natura.
135	<b>Scheda 14 – Cittadinanza e Costituzione</b> Il piano di evacuazione		Prima di leggere il piano di evacuazione, può essere necessario simulare un'evacuazione, quindi rilevare sulla pianta il percorso fatto e vedere come viene rappresentato.
136-137	<b>Verifiche</b>	- Verifiche interattive	Verifica a due livelli di difficoltà, può essere proposta in modi diversi: in sequenza (prima livello <b>1</b> e poi livello <b>2</b> ), solo il livello <b>1</b> per alunni con difficoltà o solo il livello <b>2</b> per alunni con buone competenze. Per facilitare ulteriormente il livello <b>1</b> , l'insegnante potrà verbalizzare i punti di riferimento incontrati su ogni sentiero, per permettere più facilmente agli alunni l'individuazione del sentiero percorso da Mimmo.

# SULLE TRACCE DEL GATTO

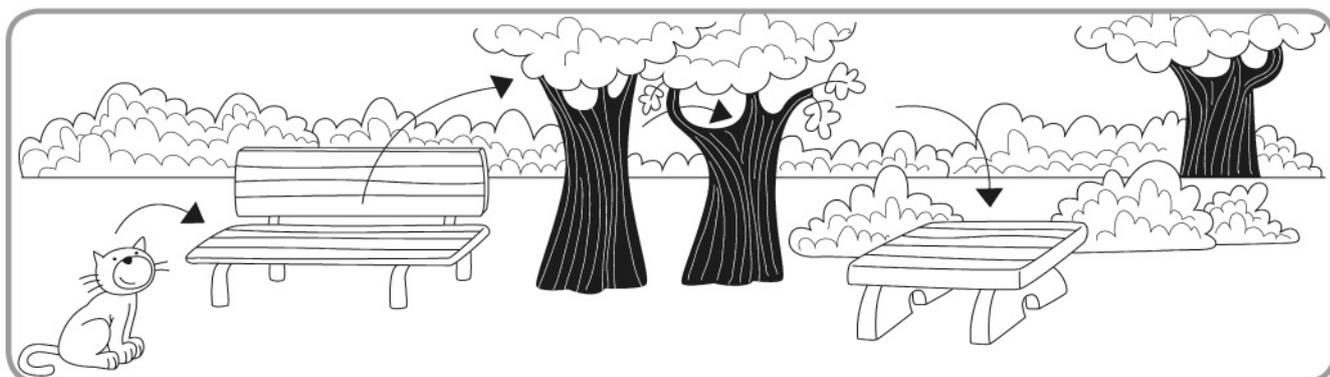
- 1 Leggi il percorso del gatto e traccialo sul disegno.
  - Il gatto sale sulla sedia, salta sul tappeto, si nasconde sotto il divano, poi va in braccio a Filippo.



- Il gatto scende dal letto, salta sulla scrivania, sale sullo scaffale, poi si butta dentro la carrozzina.



- 2 Osserva il percorso del gatto, poi descrivilo a voce.



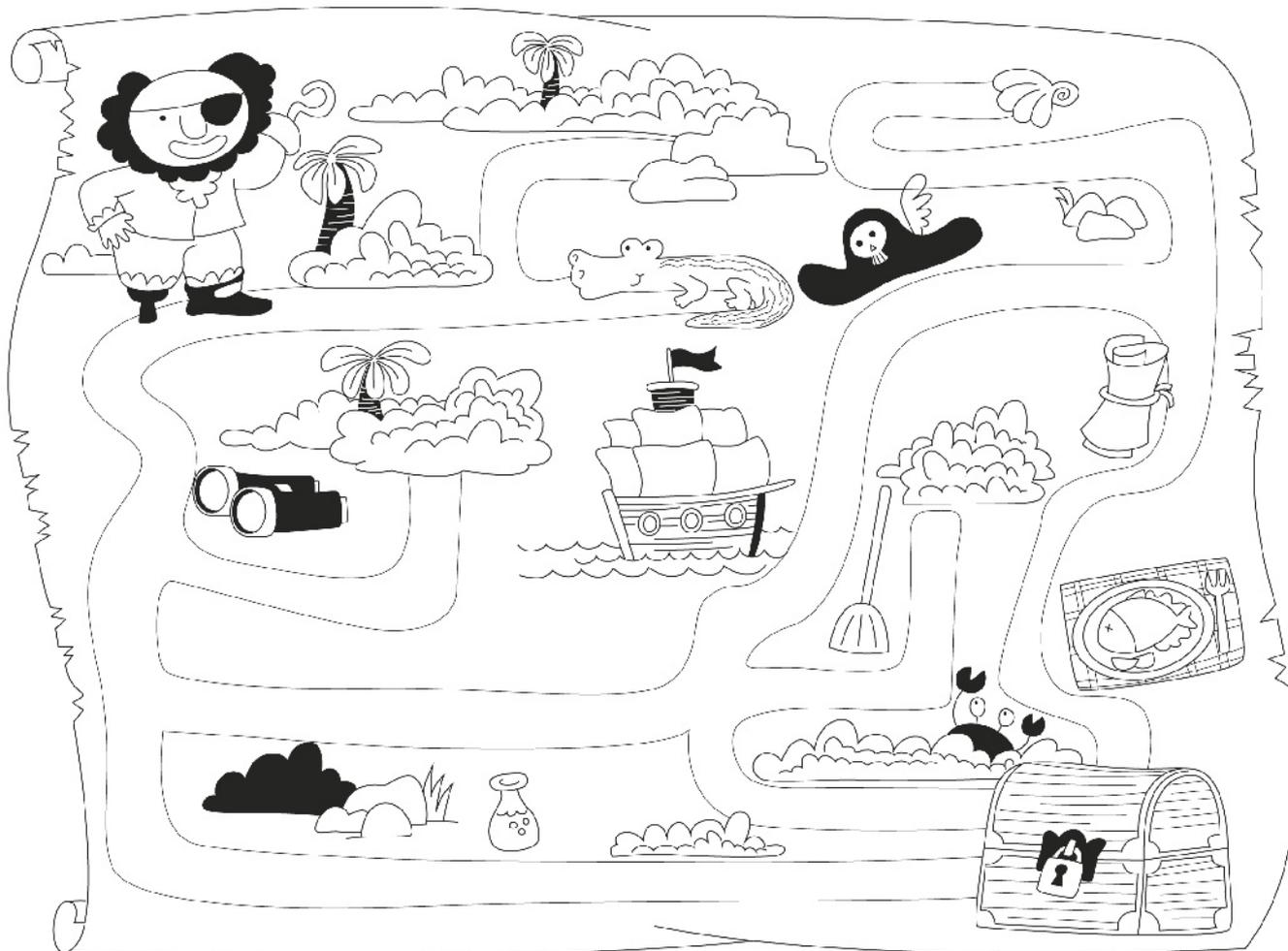
**GEOGRAFIA • PERCORSO 3** Muoversi nello spazio

**Competenza in uscita scuola dell'infanzia** Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

• **OdA** Disegnare un semplice percorso descritto verbalmente e descrivere oralmente un semplice percorso.

# PIRATA IN PARTENZA

- 1** Il pirata vuole recuperare il suo tesoro, ma prima deve prendere: il **CAPPELLO**, la **NAVE**, il **BINOCOLO**, la **MAPPA**, il **CIBO**. Trova i disegni di questi oggetti sulla mappa, poi segna con una matita il percorso che farà il pirata per prenderli tutti e arrivare al tesoro.

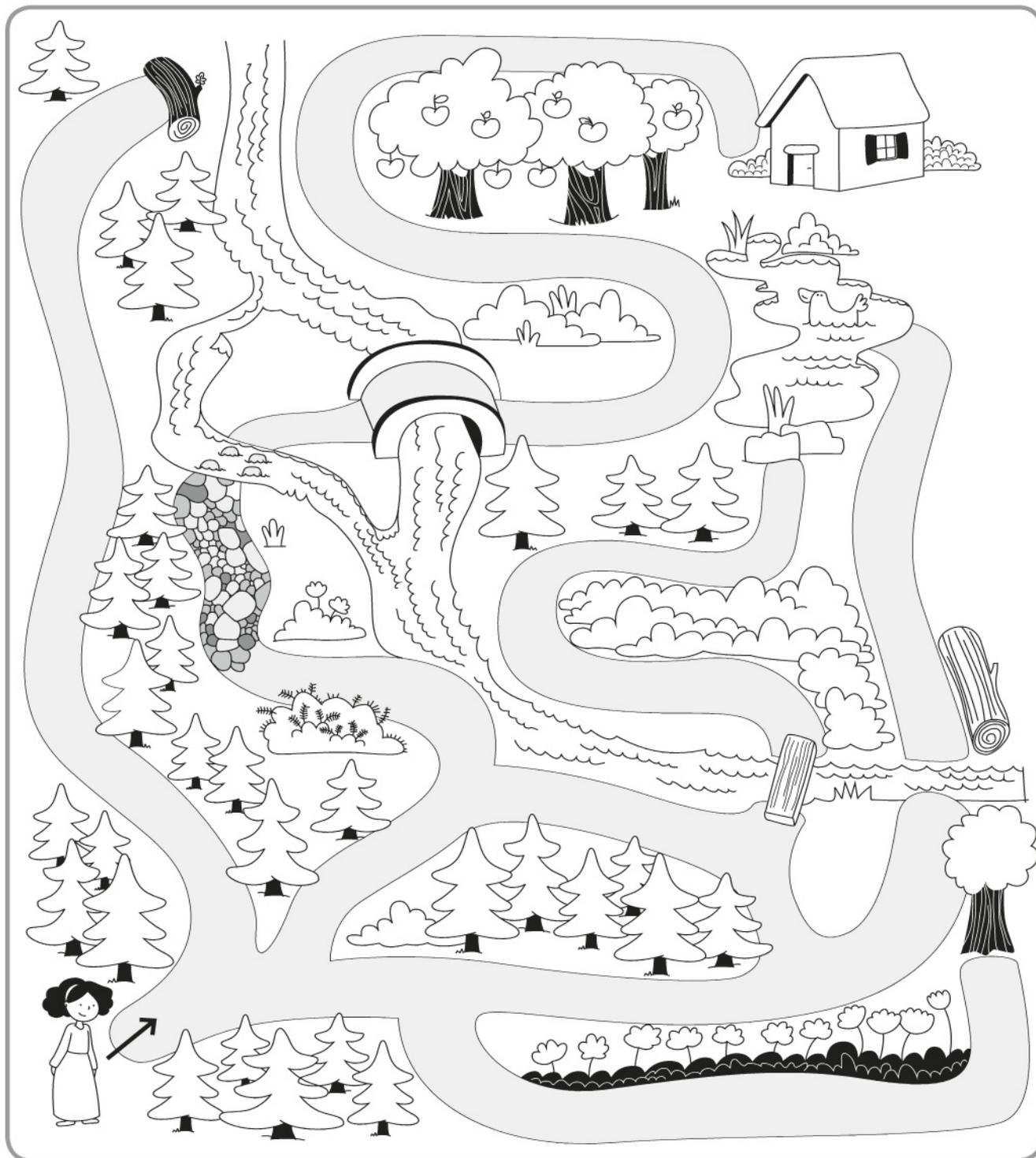


- 2** Scrivi gli oggetti nell'ordine in cui il pirata li ha trovati.

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

# LA CASA DEI SETTE NANI • A

- 1 Aiuta Biancaneve a raggiungere la casa dei sette nani.  
Traccia il percorso giusto con la matita.



# LA CASA DEI SETTE NANI • B

- 1** Osserva il disegno della scheda 3A e leggi il testo.  
Poi ritaglia i disegni e incollali in modo da completare  
la descrizione del percorso fatto da Biancaneve.

Biancaneve entrò nel bosco, passò vicino a un



corse su un



, oltrepassò un



attraversò un piccolo



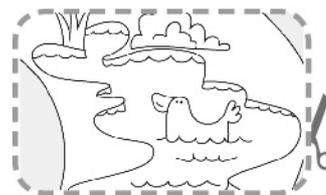
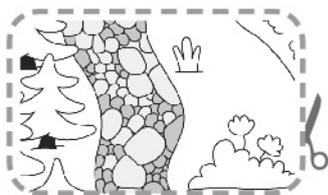
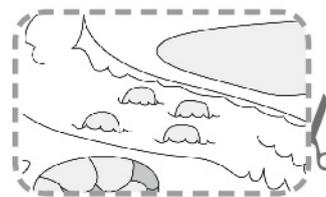
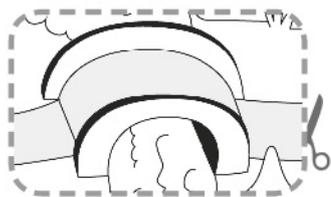
, passò accanto

a uno



dove si fermò un po' per riposarsi.

Poi proseguì verso i grandi



# CAMILLA E LA NOCCIOLA

- 1 Leggi o ascolta il testo e rispondi alle domande:  
indica i disegni giusti con una X.

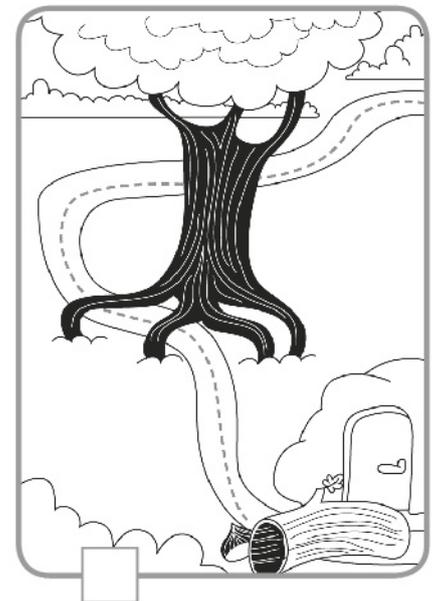
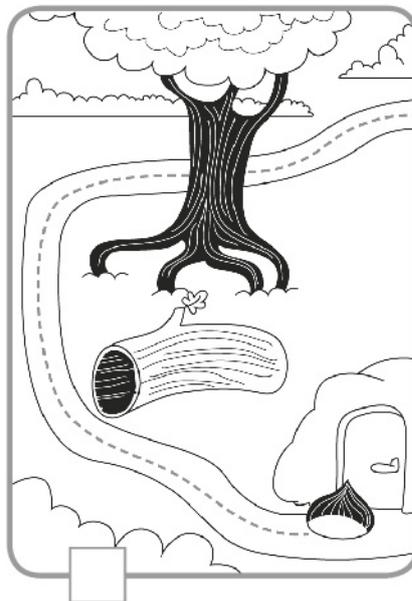
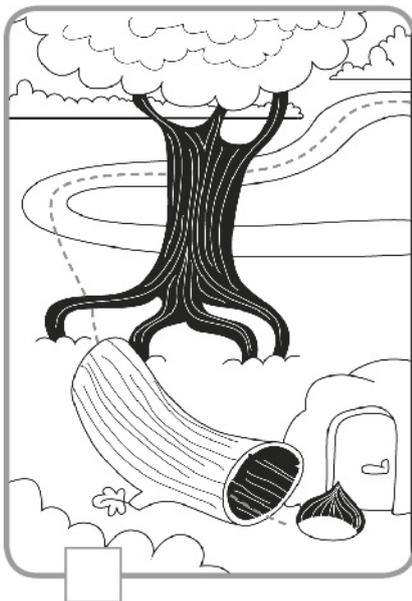
C'era una volta Camilla, una topolina che voleva visitare il mondo. Metteva il suo naso appuntito dappertutto. Un giorno, sotto le foglie secche trovò una grossa nocciola. Decise di portarsela a casa. Cercò di prenderla, ma la nocciola cominciò a rotolare veloce lungo un sentiero. Poi uscì dal sentiero, andò sotto una radice, dentro a un tronco cavo e si fermò davanti a una porticina.

S.C. Bryant, J.C. Luton, *Storie da raccontare*, Vita e Pensiero ragazzi

- Dove Camilla trovò la nocciola?



- Quale percorso ha fatto la nocciola?



- 2 Scegli uno dei due percorsi sbagliati e descrivilo.

La nocciola rotola...

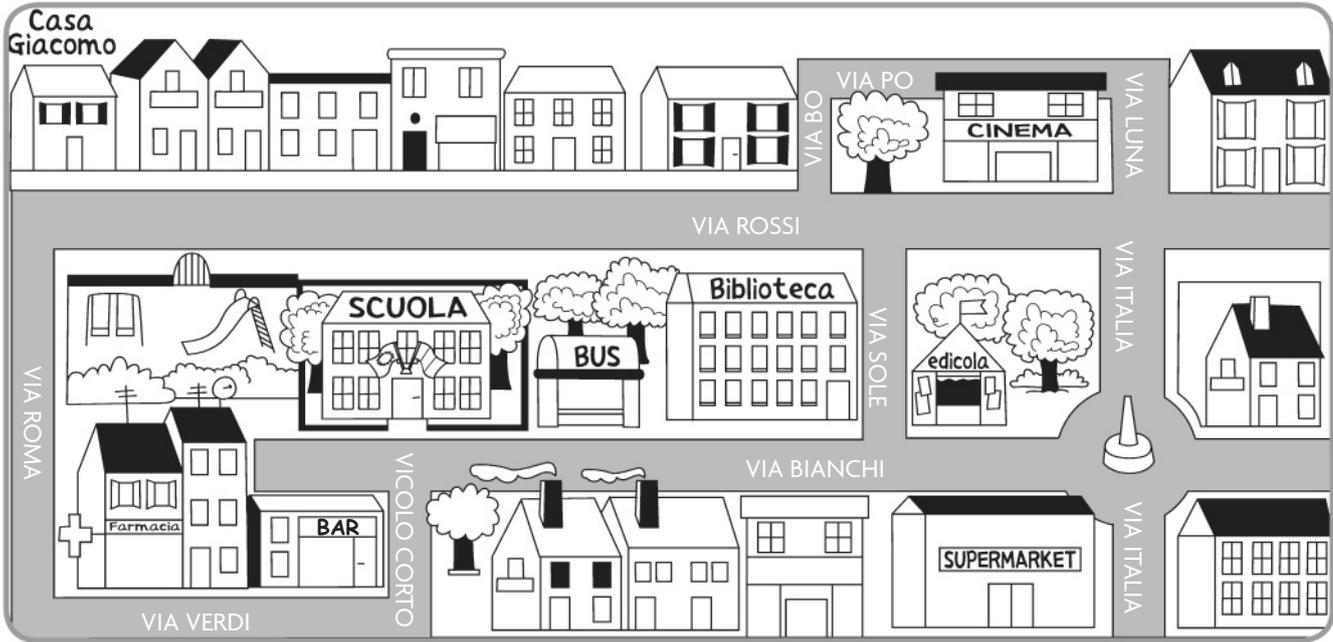
**GEOGRAFIA • PERCORSO 3** Muoversi nello spazio

**OdA** Sulla base di indicazioni verbali, tracciare un percorso su una rappresentazione realistica dello spazio.

• **CC** Comunicazione nella madrelingua (ricercare e raccogliere informazioni da un testo). **RD** Italiano.

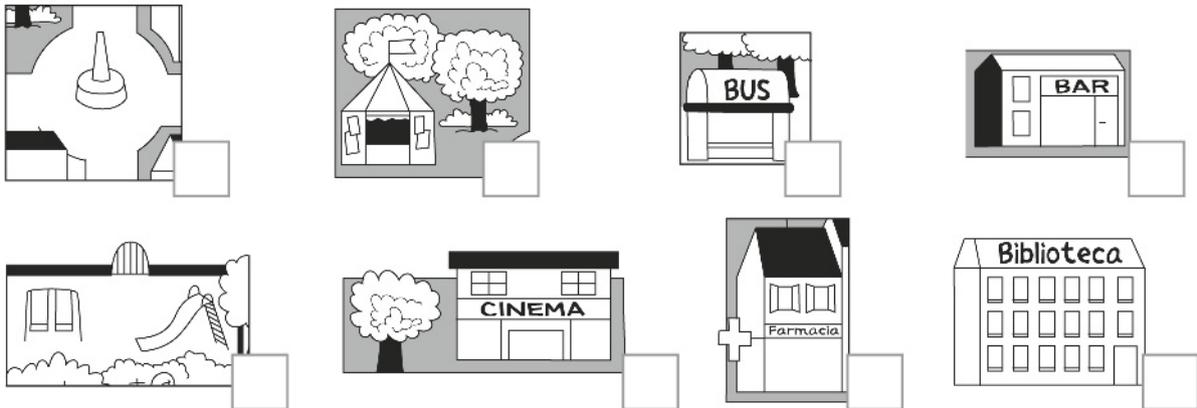
# DA SCUOLA A CASA

- 1** Traccia con due colori diversi due possibili percorsi che Giacomo può fare da scuola a casa.



MUOVERSI  
NELLO SPAZIO

- 2** Indica con una X quali punti di riferimento incontra Giacomo nel percorso **più breve** da scuola a casa.



- 3** Descrivi il percorso **più breve** che fa Giacomo per andare da scuola a casa: usa i nomi delle vie e i punti di riferimento.

.....

.....

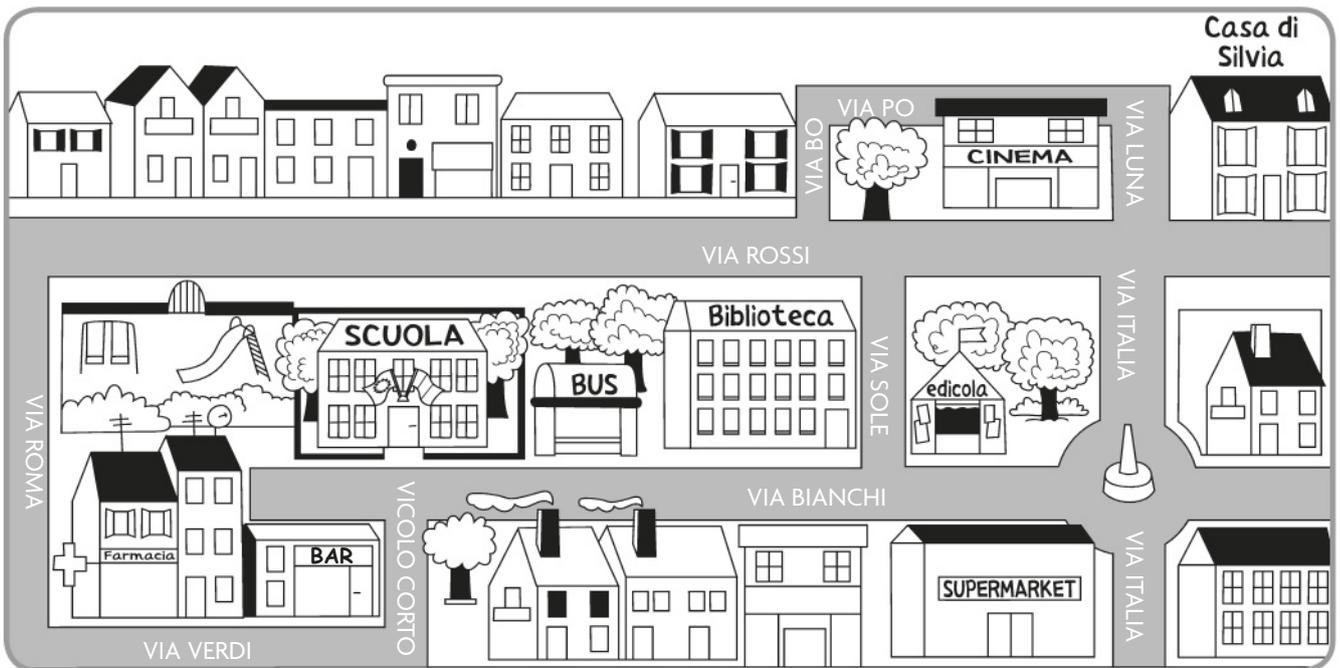
.....

# DA CASA A SCUOLA

**1** Sottolinea i punti di riferimento presenti nel testo qui sotto.

Per andare a scuola, Silvia esce in via Rossi, passa davanti al cinema, gira a sinistra in via Sole e passa accanto all'edicola, poi gira a destra in via Bianchi, passa davanti alla biblioteca, poi alla fermata dell'autobus e arriva a scuola.

**2** Ora traccia con un colore il percorso effettuato da Silvia per andare a scuola.



MUOVERSI NELLO SPAZIO

**3** Al ritorno Silvia fa la stessa strada. Scrivi i punti di riferimento nell'ordine in cui li incontra.

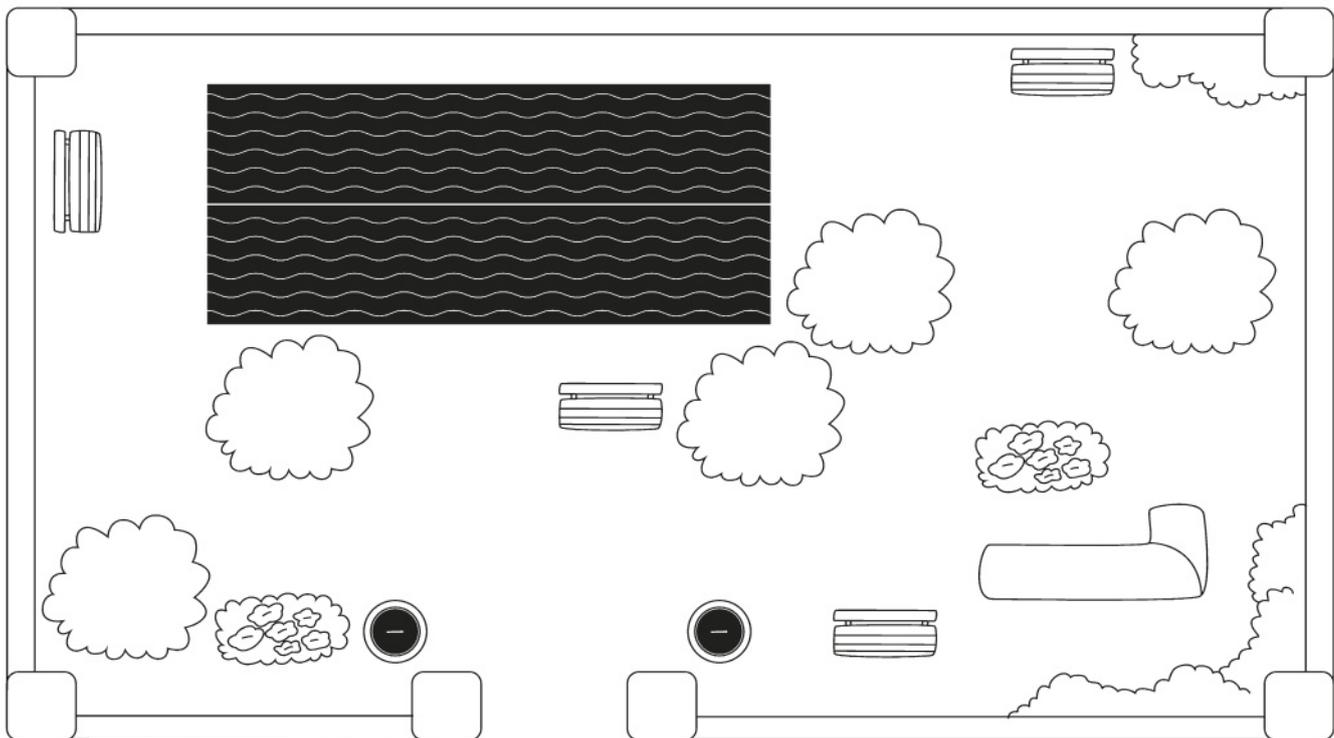
.....  
 .....

**4** Qual è la differenza rispetto all'andata?

Ci sono gli stessi punti di riferimento, ma .....

# CACCIA AL TESORO

- 1** In cortile c'è un tesoro: segui le indicazioni sulla mappa e troverai sotto quale panchina è nascosto.
  - ▶ Parti dal cestino a destra del cancello.
  - ▶ Vai avanti dritto fino all'albero.
  - ▶ Gira a destra e vai fino al vaso di fiori.
  - ▶ Gira a sinistra e prosegui fino alla panchina: hai trovato il tesoro!



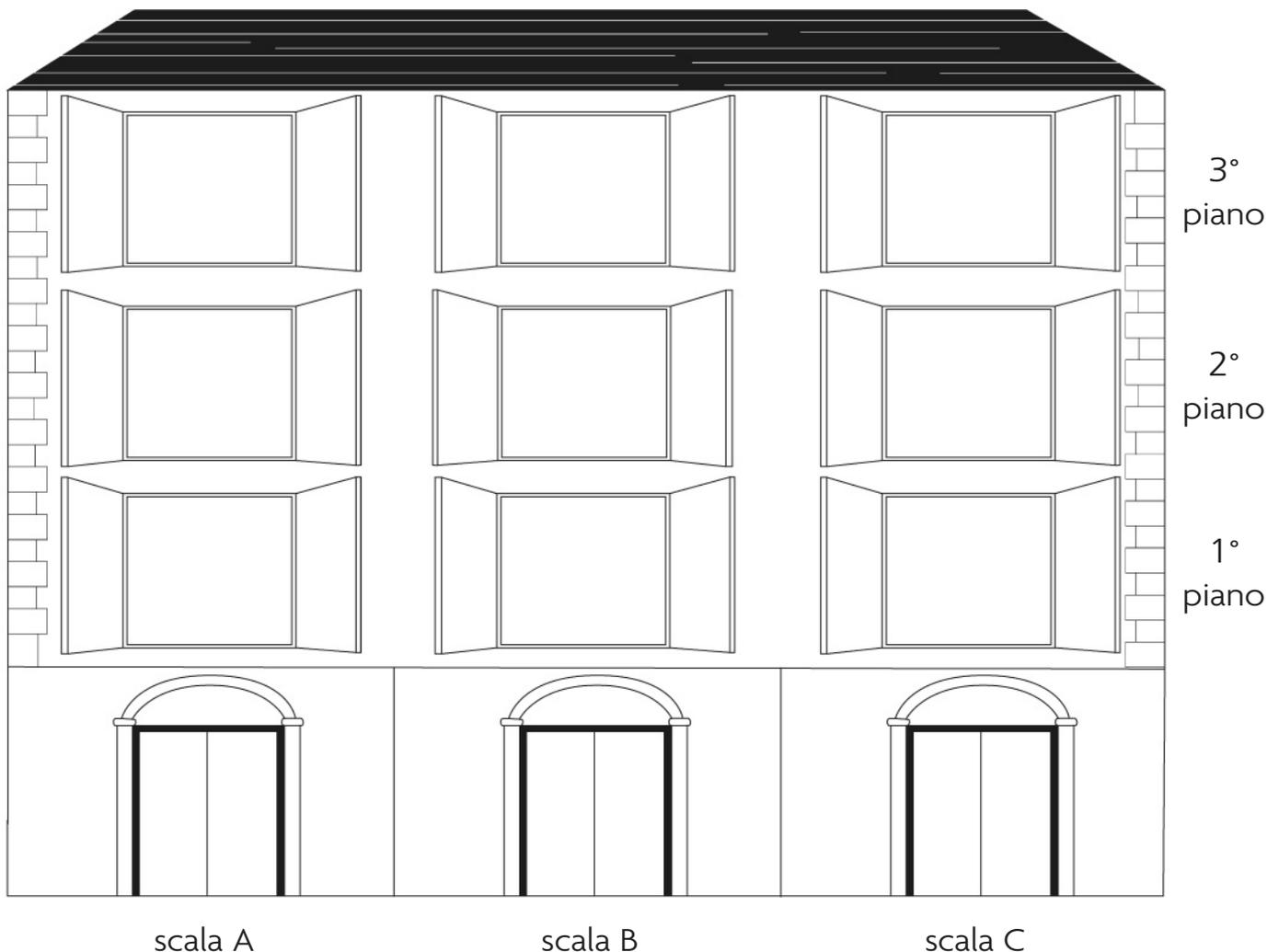
MUOVERSI  
NELLO SPAZIO



- 2** Confronta il tuo percorso con quello di un compagno: siete arrivati nello stesso punto?  Sì  No  
Se i percorsi sono diversi, provate a rifarli insieme.

# GLI ABITANTI DEL PALAZZO

**1** Ritaglia i personaggi e mettili nell'appartamento giusto: segui le indicazioni.



abita nella scala B,  
al 3° piano

abita nella scala C,  
al 2° piano



abita nella scala A,  
al 1° piano

vive nella scala C,  
al 3° piano



# DOVE SONO?

**1** Ritaglia i tre tesori in fondo alla pagina e incollali in tre caselle diverse della griglia.

**2** Scrivi in quali caselle li hai incollati:

..... • ..... • .....



**3** Gioca con un compagno: a turno dovete indovinare dove si trovano i tesori dell'altro.


4

3

2

1

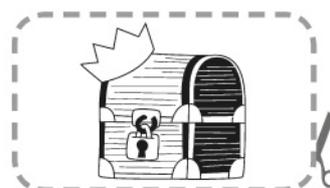
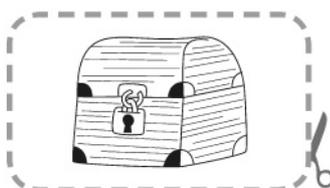
**A**

**B**

**C**

**D**

MUOVERSI NELLO SPAZIO



# GIOCHI SULLA SCACCHIERA

**1** Colora di giallo la colonna D e di azzurro la riga 3:  
che cosa c'è all'incrocio? .....

								8
								7
								6
								5
								4
								3
								2
								1
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	

MUOVERSI  
NELLO SPAZIO

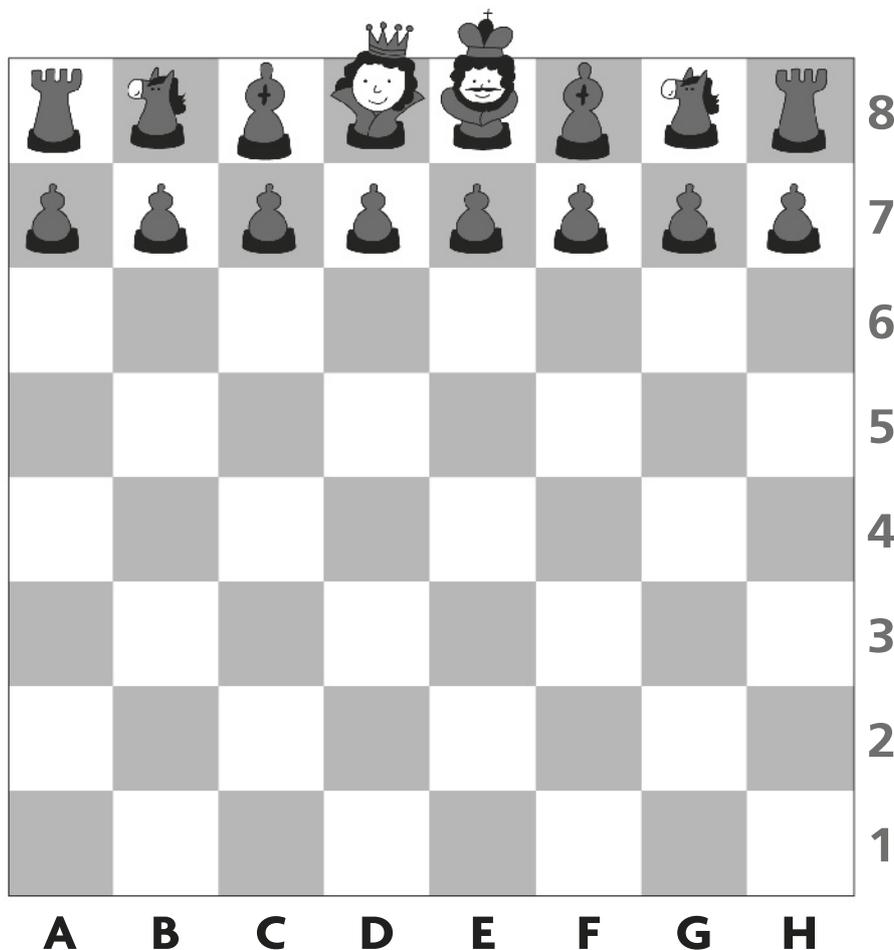
**2** Osserva la scacchiera e rispondi.

- ▶ Che cosa c'è nella casella E8? .....
- ▶ Che cosa c'è nella casella G3? .....
- ▶ In quale casella si trova il ? .....
- ▶ In quale casella si trova il ? .....
- ▶ Che cosa trovi nella colonna B? .....
- ▶ Che cosa trovi nella riga 4? .....

# SCACCHI • A

Questa è una scacchiera con i pezzi neri in posizione per il gioco.

**1** Osserva, leggi e completa.

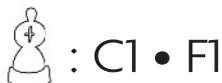
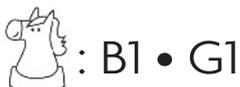


MUOVERSI  
NELLO SPAZIO

	È una torre nera. Nella scacchiera ce ne sono due: una in A8 e l'altra in .....
	È il re nero. Nella scacchiera ce n'è solo uno e si trova in .....
	È un ..... . Ce ne sono due: uno in B8 e l'altro in G8. Dissegnalo qui a fianco.
	È un pedone. Nella scacchiera ce ne sono ..... e si trovano tutti nella riga .....
	È la regina. Si trova in D8. Dissegnala qui a fianco.
	È un alfiere. Ce ne sono due: uno in ..... e l'altro in .....

# SCACCHI • B

**1** Ritaglia i pezzi bianchi qui sotto e incollali sulla scacchiera della scheda 11A: segui le indicazioni.



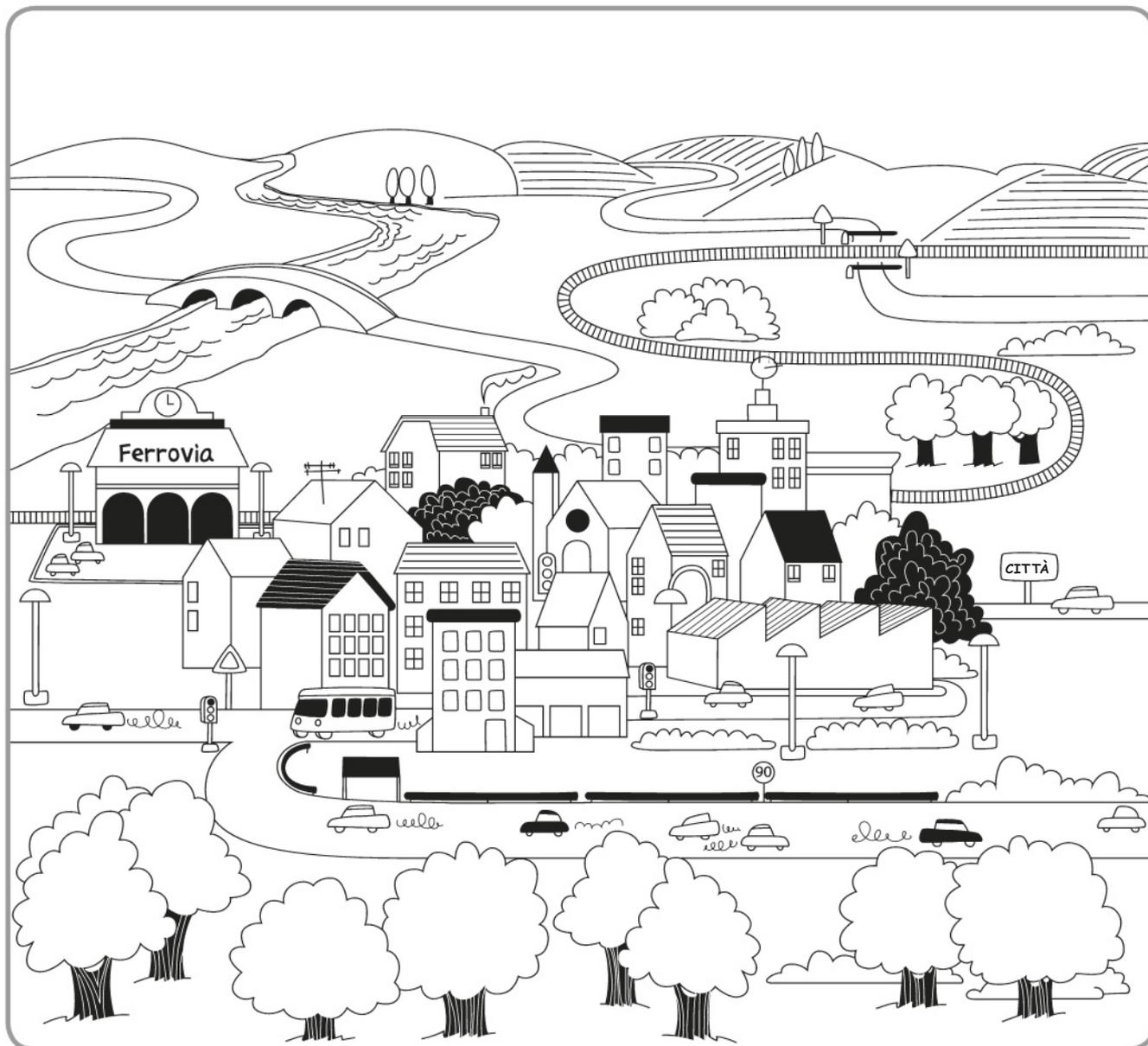
MUOVERSI  
NELLO SPAZIO

A lavoro ultimato la scacchiera sarà pronta per il gioco!



# CHI LI HA FATTI?

- 1 Osserva il disegno: quali elementi sono stati fatti dall'uomo? Colorali.



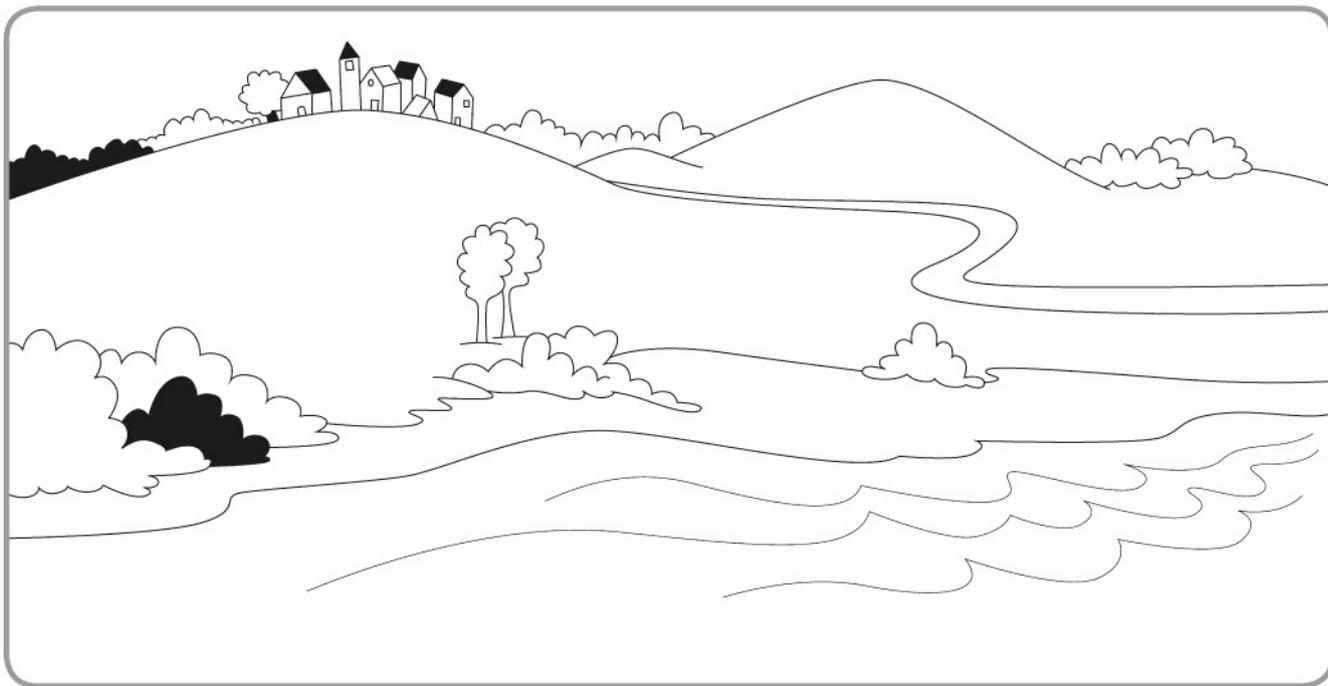
MUOVERSI  
NELLO SPAZIO



- 2 I campi coltivati sono fatti dall'uomo o sono un elemento naturale? Discuti in classe.

# IL PAESAGGIO CAMBIA

- 1** Segna le differenze fra i due disegni.  
Usa il **rosso** per i cambiamenti fatti dall'uomo  
e il **verde** per quelli avvenuti naturalmente.



MUOVERSI  
NELLO SPAZIO

# IL PIANO DI EVACUAZIONE

Il piano di evacuazione è una mappa che serve a garantire un'uscita ordinata e sicura da un edificio in caso di emergenza. Nelle mappe sono indicate le vie di fuga, le uscite di emergenza e il punto di raccolta.

**1** Indica con una **X** la spiegazione dei simboli.



L'uscita si trova a:  
 destra.     sinistra.

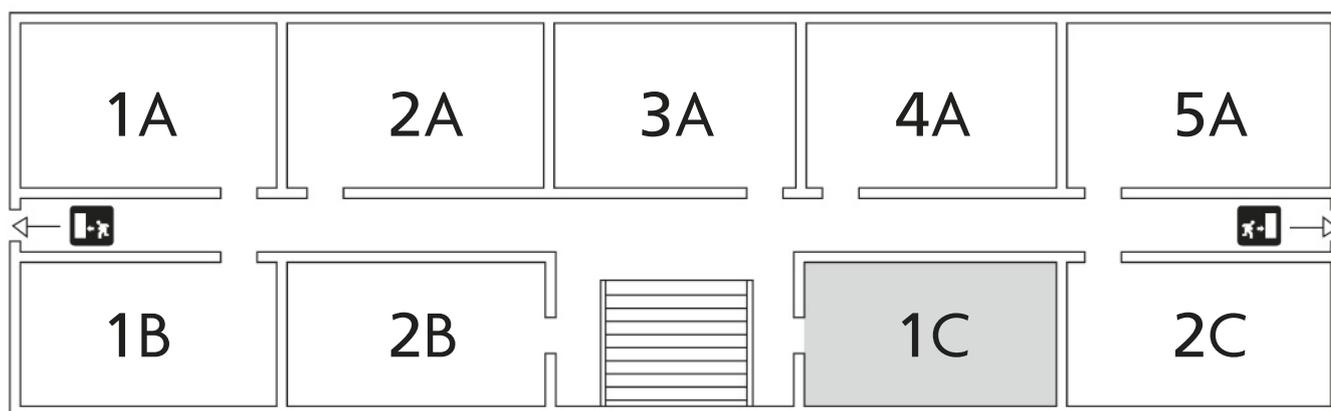


L'uscita si trova a:  
 destra.     sinistra.



È il luogo dove:  
 trovarsi a giocare.  
 trovarsi dopo l'evacuazione.

**2** Traccia la via di fuga dall'aula evidenziata alla più vicina uscita di emergenza.



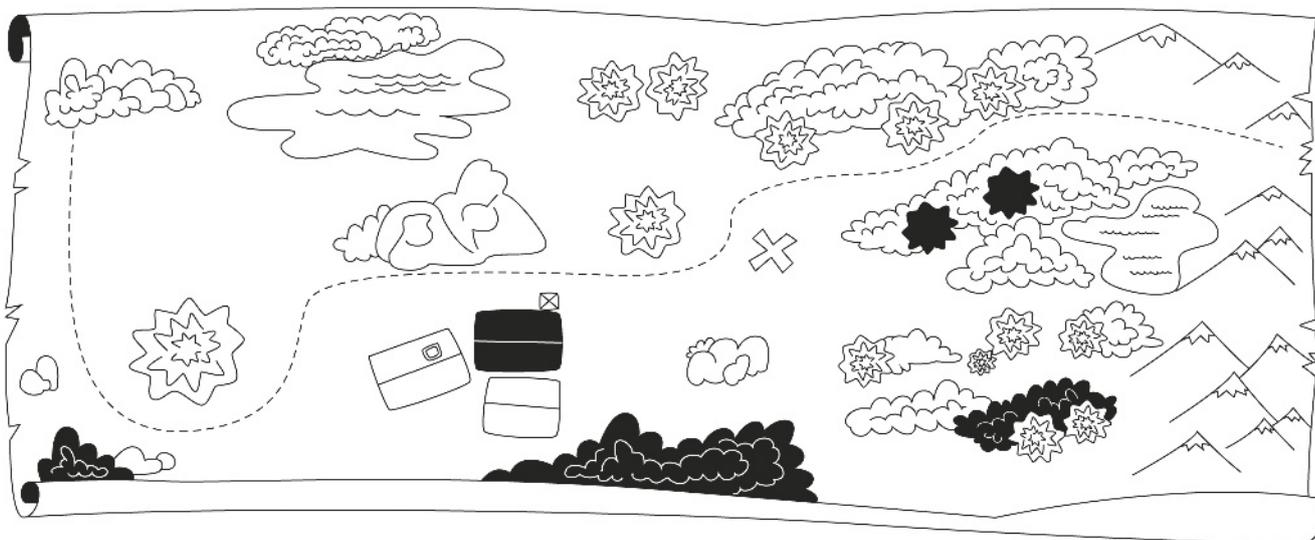
► Usciti dall'aula, bisogna girare a ..... e poi ancora a ..... e proseguire fino all'.....



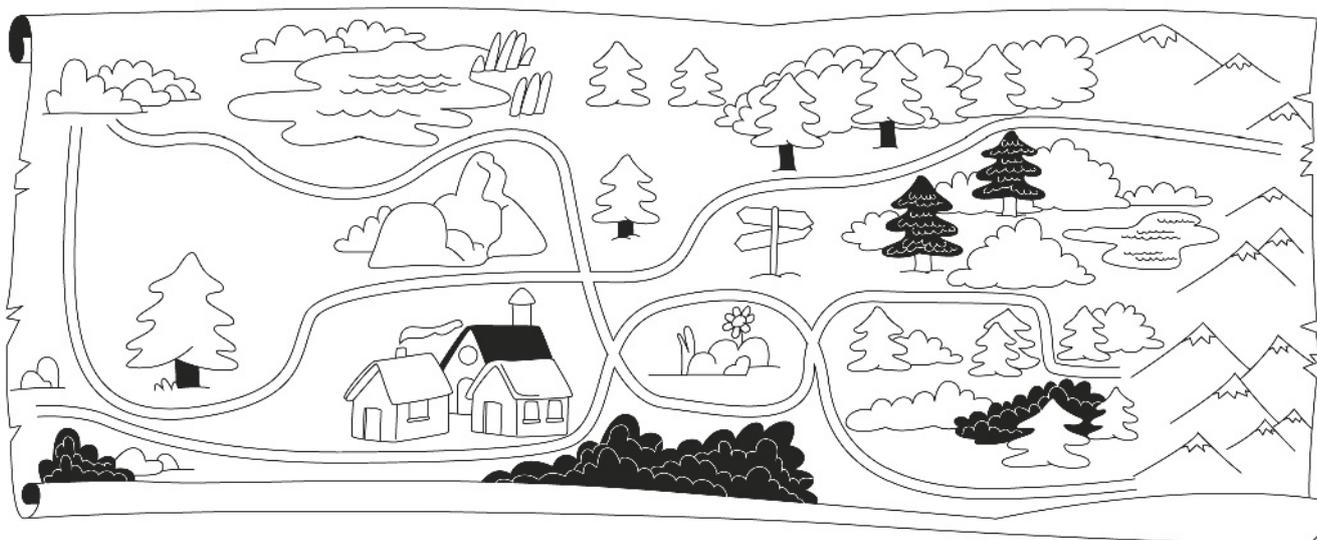
**3** Ora, con l'aiuto dell'insegnante, prova a leggere il piano di evacuazione della tua scuola.

## IN MONTAGNA • 1

Mimmo ha segnato sulla mappa il sentiero che ha fatto in montagna.



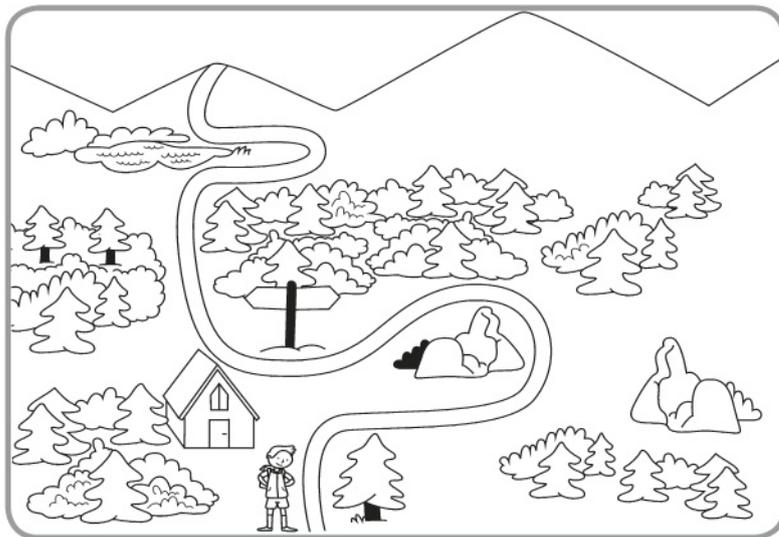
- 1 Quale di questi sentieri ha percorso Mimmo?  
Coloralo di rosso.



- 2 Ora colora di giallo gli elementi antropici,  
di verde quelli naturali.

# IN MONTAGNA • 2

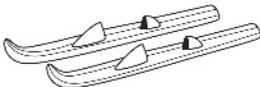
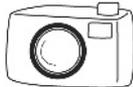
**1** Mimmo ha fatto una gita in montagna. Descrivi il percorso che ha fatto.



Mimmo va dritto fino .....

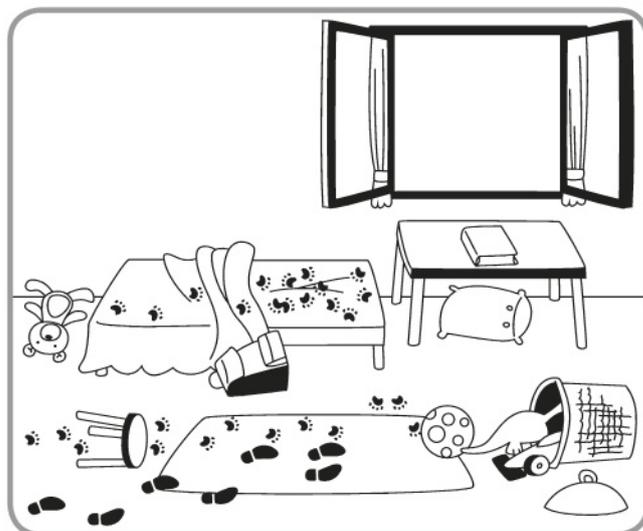
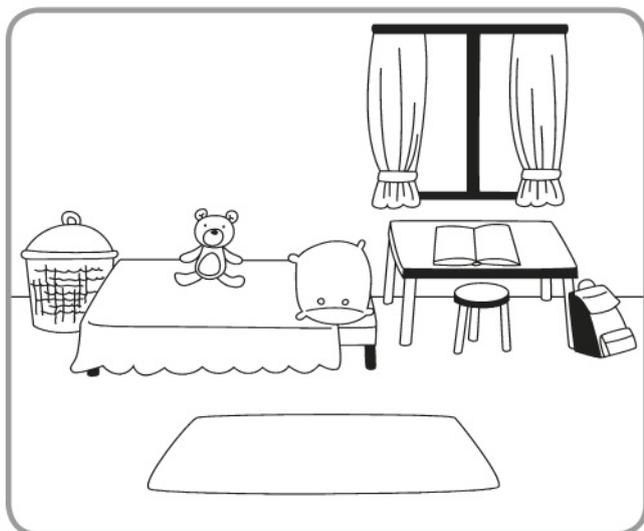
**2** Che cosa mette Mimmo nello zaino? Per rispondere guarda nella tabella negli incroci indicati da lettera e numero.

- ▶ A3 .....
- ▶ A4 .....
- ▶ D2 .....
- ▶ C2 .....
- ▶ B1 .....
- ▶ C1 .....

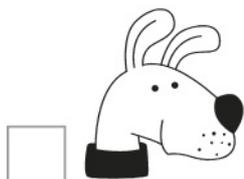
				4
				3
				2
				1
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	

# CHI È STATO?

Qualcuno è entrato nella stanza e ha combinato un po' di pasticci. Osserva i due disegni e scopri che cosa è successo.



**1** Chi ha fatto disordine nella stanza? Indica con una X.










**2** Completa la tabella: dove erano prima questi oggetti?  
E adesso?

	Prima era	Adesso è
	sopra il letto.	sotto la .....
	.....	a ..... del letto.
	a .....	.....
	.....	a destra .....

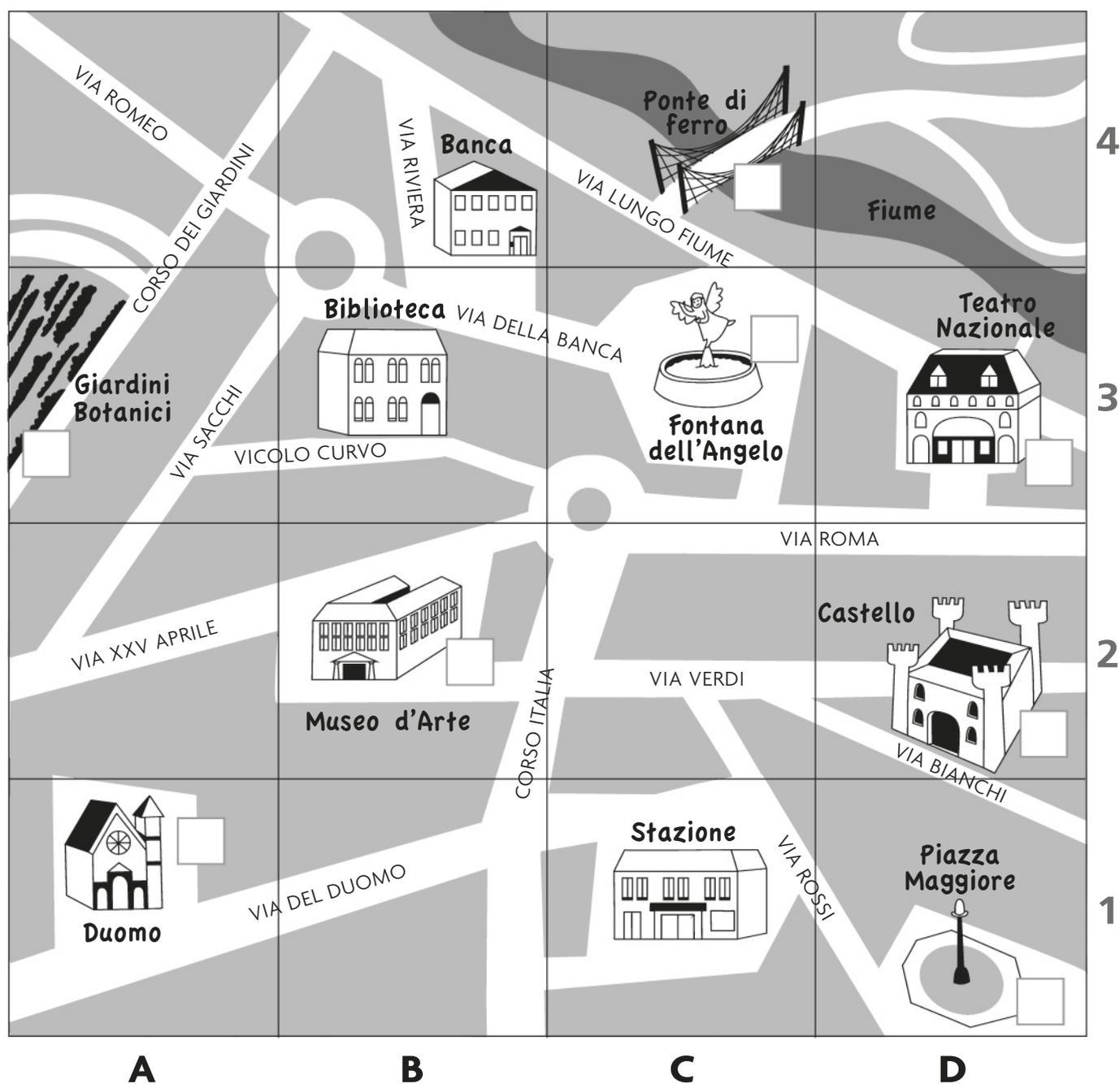
COMPITO DI REALTÀ

PROVE DI  
COMPETENZA

# A SPASSO PER LA CITTÀ • 1

**1** Osserva la mappa e inserisci i numeri corrispondenti ai luoghi da visitare.

1. Duomo • 2. Giardini Botanici • 3. Museo d'Arte •  
4. Piazza Maggiore • 5. Ponte di ferro • 6. Castello •  
7. Teatro Nazionale • 8. Fontana dell'Angelo



**COMPETENZE DI GEOGRAFIA** Applicare conoscenze e abilità in ordine alla lettura di tabelle e di piante per leggere una mappa.

**COMPETENZE TRASVERSALI DI RIFERIMENTO** Competenze sociali e civiche; Competenza matematica.

## A SPASSO PER LA CITTÀ • 2

**1** Osserva la mappa di pagina 139, individua il percorso **più breve** dal Duomo al Teatro Nazionale e traccialo sulla mappa con il colore rosso.

**2** Completa il testo con le indicazioni del percorso che hai tracciato.

Parti dal Duomo, prosegui lungo .....,  
gira a ..... in Corso Italia, alla rotonda  
gira a ..... in ..... e gira  
a sinistra: sei arrivato al Teatro Nazionale!

**3** Scrivi che cosa si trova nelle caselle indicate.

B4 = ..... D3 = .....

B2 = ..... C4 = .....

**4** Scrivi in quale casella si trovano i seguenti elementi.



: .....



: .....



: .....



: .....



**5** Gioca con un compagno: uno di voi sceglie uno dei luoghi indicati sulla mappa e descrive un percorso. L'altro deve indovinare il punto di arrivo. Poi invertite i ruoli.

## IN BIBLIOTECA • 1

Marco e Giada vanno in biblioteca, nella sezione ragazzi. In compagnia dei libri i due bambini non si accorgono del tempo che passa, finché la bibliotecaria li avverte che la biblioteca sta per chiudere. Allora Marco e Giada scelgono tre libri a testa, si avvicinano al bancone e fanno registrare al computer il prestito.

Avranno tempo due settimane per leggerli, poi dovranno restituirli alla biblioteca.

Infine escono con i libri che hanno scelto: non vedono l'ora di arrivare a casa per scoprire in quali avventure verranno coinvolti.

Dopo aver letto il testo sopra, rispondi alle domande con una X.

- A1** Quanto possono essere stati in biblioteca Marco e Giada?
- A.  2 minuti      B.  2 ore      C.  2 giorni
- A2** Se dovranno restituire i libri dopo 2 settimane, per quanti giorni potranno tenerli?
- A.  2 giorni      B.  7 giorni      C.  14 giorni
- A3** Che cosa fanno Marco e Giada dopo aver scelto i libri e prima di uscire dalla biblioteca?



A.



B.



C.

## IN BIBLIOTECA • 2

È un bellissimo sabato di luglio: Sami e Luca sono in vacanza. Dopo la merenda decidono di andare in biblioteca, ma trovano questo cartello sulla porta.

VERSO  
L'INVALSI

	ORARIO INVERNALE		ORARIO ESTIVO	
	Mattino	Pomeriggio	Mattino	Pomeriggio
Martedì	9-12	14,30-18,30	9,30-12	14,30-19
Mercoledì	chiuso	14,30-18,30	9,30-12	14,30-19
Giovedì/Venerdì	9-12	14,30-18,30	9,30-12	14,30-19
Sabato	9-12	14,30-18,30	8,30-13	chiuso

Dopo aver letto il testo, rispondi alle domande con una X.

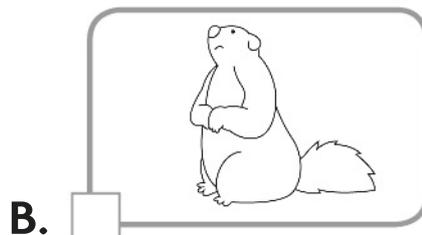
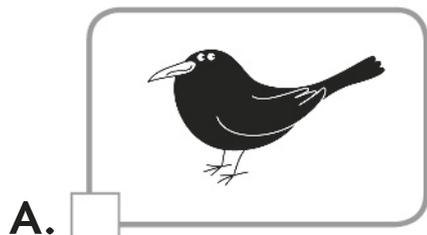
- B1** In quale stagione è ambientato il racconto?  
**A.**  Inverno.    **B.**  Autunno.    **C.**  Estate.
- B2** Quando Sami e Luca vanno in biblioteca?  
**A.**  Alla sera.    **B.**  Al mattino.    **C.**  Al pomeriggio.
- B3** Il sabato in estate qual è l'orario della biblioteca?  
**A.**  È aperta sia al mattino sia al pomeriggio.  
**B.**  È aperta al mattino, ma è chiusa al pomeriggio.  
**C.**  È chiusa sia al mattino sia al pomeriggio.
- B4** I due amici potranno entrare in biblioteca?  
**A.**  No, perché è chiusa.    **B.**  Sì, perché è aperta.  
**C.**  Non si può sapere.
- B5** Sami e Luca si mettono d'accordo per tornare martedì: che cosa si diranno quindi?  
**A.**  Torneremo domani.  
**B.**  Torneremo dopodomani.  
**C.**  Torneremo tra 3 giorni.

## DOV'È LA MIA AMICA?

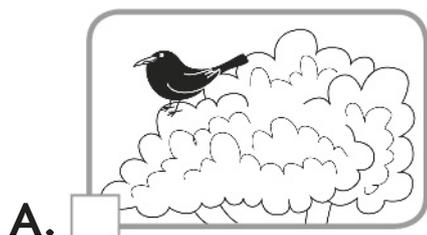
Una giovane volpe vive in un grande bosco. La sua amica marmotta è andata in letargo e la volpe si sente sola. Un giorno, la volpe decide di cercare la tana della sua amica. Attraversa il bosco e arriva a una grande quercia. Un merlo, dentro al suo nido sull'albero, le suggerisce di cercare la tana vicino al fiume, appena al di là del ponte: la volpe allora attraversa il ponte, ma non trova nessuna tana. Decide quindi di scalare la collina rocciosa: sale e riscende ma, ormai stanca, si addormenta vicino a una grotta. Improvvisamente, viene svegliata da uno strano fruscio: la volpe, spaventata, chiude gli occhi e si nasconde in un cespuglio. Ma una voce dice: – Eccoti qui! – e qualcuno la abbraccia forte. La volpe apre gli occhi e vede la sua amica marmotta: è arrivata la primavera e gli animali stanno uscendo dalle loro tane!

Dopo aver letto il testo, rispondi alle domande con una X.

**A1** Di chi è amica la volpe?



**A2** Dove si trova il merlo che dà consigli alla volpe?





- 146 **Istruzioni per accedere ai contenuti digitali di NavigAzioni**
  
- 148 **Laboratorio di didattica digitale**
- 149 Non solo... TIC!
  
- 150 **Guida pratica ai materiali digitali**
- 150 Archivio del volume
- 151 Materiali modificabili: le schede
- 152 Materiali modificabili: gli strumenti didattici
- 152 Verifiche interattive
- 153 Strumenti compensativi per BES
- 154 Audio dei testi
- 156 Esercizi interattivi
- 157 Didattica personalizzata
- 158 Documenti ministeriali
- 158 Archivio immagini
- 160 Flashcard
  
- 161 **Ricerca scheda per scheda**
  
- 162 **La classe virtuale**
  
- 163 **Ulteriori informazioni pratiche**
  
- 164 **Suggerimenti utili per navigare in sicurezza**

# Contenuti Digitali Integrativi di *NAVIGAZIONI*

Per accedere e attivare le risorse di Navigazioni **collegati al sito** [mondadorieducation.it](http://mondadorieducation.it) e, se non lo hai già fatto, registrati: è facile, veloce e gratuito.

**Effettua il login** inserendo la tua Username e Password.

**Accedi** alla sezione **Libro+Web** e fai clic su “**Attiva Risorsa**”.

Compila il modulo “Attiva Risorsa” inserendo nell’apposito campo il **codice docente** che ti avrà fornito il rappresentante Mondadori Education della tua zona.

Fai clic sul pulsante “**Attiva Risorsa**”.

**Nel CD allegato al libro trovi una demo di tutti i Contenuti Digitali Integrativi di NAVIGAZIONI che saranno a tua disposizione su Libro+Web**

Ricco database di tutte le schede del volume ricercabili per argomenti e temi.

Schede aggiuntive in pdf e materiali modificabili in word.

Tabelle, esercizi e griglie personalizzabili.

Esercitazioni e verifiche interattive.

Audio di alcuni testi.

Materiali compensativi per i bambini con BES.

Testo completo delle nuove Indicazioni nazionali e dei quadri di riferimento INVALSI.

MONDADORI EDUCATION HOME PAGE | I MIEI CONTENUTI DIGITALI | CONTATTI  
Libro+Web la tua raccolta di servizi digital  
Prof. Marco Rossi  
Attiva Risorsa  
Hai ricevuto via e-mail un codice coupon o docente? Hai una guida con un codice docente? Attiva qui il ME book e/o le Risorse digitali (integrative o riservate all'insegnante).  
Inserisci il codice  
codice  
Attiva Risorsa



# Libro+Web: la tua didattica digitale integrata



## Libro+Web

Accedi a Libro+Web dal sito [mondadorieducation.it](http://mondadorieducation.it)

### Strumenti per la personalizzazione e la condivisione

per realizzare test interattivi e multimediali, Flashcard, mappe concettuali, linee del tempo, gallerie di immagini e infografiche. E per condividere o creare in collaborazione documenti grazie alle Google Apps.

The screenshot displays the Mondadori Education Libro+Web interface. At the top, there's a navigation bar with 'HOME PAGE | I MIEI CONTENUTI DIGITALI | CONTATTI' and a search bar. The main interface is divided into several sections: a sidebar on the left with user information (Prof. Mario Rossi), a 'Strumenti' section with icons for 'Le mie Classi', 'Le mie Lesson plan', 'Gestione Classi', 'Editor', 'Presentazioni', and 'Slide Show'. Below this is the 'ME book' section showing book covers for 'QUADERNO DELLE COMPETENZE' and 'Wiki SUSSI'. The 'Risorse' section is active, showing a list of resources under 'Campus', 'Flashcard', and 'Test' tabs. The 'Formazione' section at the bottom features a video player and a list of channels like 'Italiano per stranieri primaria' and 'mie economico-giuridico english'.

### Campus Primaria

area per l'insegnante con risorse per la LIM, approfondimenti e materiali per lavoro di gruppo, attività ludiche.

### LinkYou

per aiutare il docente ad acquisire competenze di didattica digitale attraverso seminari, corsi, eventi e webinar.



# LABORATORIO DI DIDATTICA DIGITALE

di Paola Limone

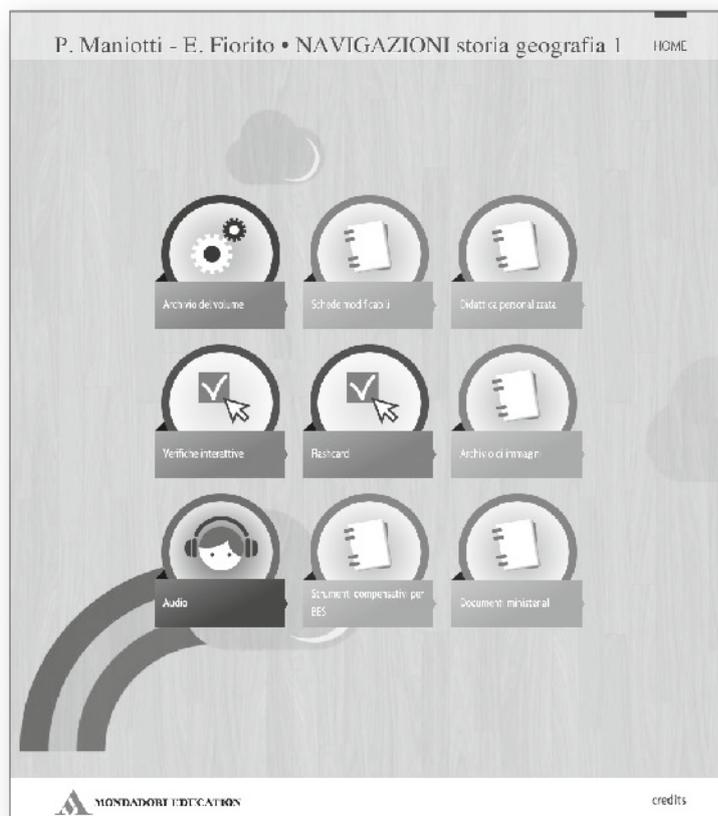
Sono un'insegnante di Scuola Primaria da quasi 30 anni, e da più di 15 mi occupo di didattica e tecnologie. Ho avuto una delle prime classi in Italia con un computer per ogni studente, ma alla fine della bellissima esperienza sono tornata alla lavagna di ardesia e ai gessetti, come la maggioranza dei miei colleghi italiani. Continuo a seguire come formatrice molte scuole e classi 2.0 e amo cercare, scoprire e far conoscere le migliori risorse ed esperienze didattiche in Italia e all'estero.

In queste pagine esplorerò con voi i materiali digitali che integrano il progetto *Navigazioni* di italiano (classe quarta) e vi darò alcuni suggerimenti pratici per un utilizzo ottimale delle risorse digitali del testo.

Il ricco corredo di materiali scaricabili da Libro + Web permette non solo di sfruttare al meglio tutti gli strumenti offerti dalla guida cartacea, ma anche di personalizzarli, trasformarli e integrarli a piacimento in modo da adattarli alle esigenze della classe.

Inoltre offre la possibilità di usare media differenti e attività interattive che consentono di sviluppare le capacità di ciascun alunno e di valorizzare le abilità anche di alunni con BES.

Per poter utilizzare proficuamente tutto ciò, nelle prossime pagine troverete non solo una guida pratica dei materiali allegati a *Navigazioni*, ma anche suggerimenti per la didattica digitale in classe, sia per il lavoro individuale sia per l'attività di classe e la didattica inclusiva.



## NON SOLO... TIC!

In Italia gli insegnanti della Scuola Primaria lavorano in condizioni e strutture molto diverse. Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) sono presenti sul territorio nazionale a macchia di leopardo a causa degli stanziamenti ministeriali, di Regioni o di singoli Comuni, che non riescono a sopperire al bisogno di una formazione tecnologica per tutti. L'avere strumenti informatici più o meno avanzati cambia, in modo a volte decisivo, le nostre possibilità di accedere a una didattica in cui le TIC siano integrate e usate in modo complementare a testi e quaderni. Eppure il **Parlamento Europeo** e il **Consiglio** (<http://www.indire.it/content/index.php?action=read&id=1507>) hanno approvato il 18 dicembre 2006 una *Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente* che dovrebbero essere acquisite al termine del periodo obbligatorio di istruzione o di formazione e servire come base al proseguimento dell'apprendimento. Tra queste competenze sono presenti quelle digitali.

Mentre ci si augura che l'interesse per la scuola e la formazione crescano nel nostro Paese parallelamente agli investimenti, a noi docenti resta l'opportunità di sfruttare le nostre **qualità professionali**, di ingegno e creatività, nell'utilizzare al meglio ciò che ci è concesso.

La possibilità di avere **nuovi libri anche in formato digitale** può davvero aiutare docenti e alunni, se le attività vengono inserite in una programmazione in cui le tecnologie siano presenti in modalità interdisciplinare.

The diagram illustrates the integration of digital resources into traditional classroom materials. It features three panels:

- Dalla carta... (From paper):** Shows a worksheet titled "E PRIMA?" with instructions: "1. CHE COSA È ACCADUTO PRIMA? SEGNA CON UNA X." and "2. PERCHÉ IL BAMBINO RIDI? IMMAGINA DUE FATTI DIVERSI CHE POSSONO ESSERE SUCCESSI PRIMA E DISEGNALI SUL TUO QUADERNO." It includes illustrations of a car crash and a child laughing.
- Central Digital Interface:** A screenshot of a digital platform titled "P. Mantoli - F. Fiorito • NAVIGAZIONI storia geografia 1" with a "Didattica personalizzata" section.
- ...al Web (To the Web):** Shows a digital version of the worksheet "E PRIMA?" with instructions: "1. DISEGNA: CHE COSA È ACCADUTO PRIMA?" and "2. PERCHÉ IL BAMBINO PIANGI? IMMAGINA DUE FATTI DIVERSI CHE POSSONO ESSERE SUCCESSI PRIMA E DISEGNALI SUL TUO QUADERNO." It includes illustrations of a car crash and a child crying.

Arrows indicate the flow of information: from the paper worksheet to the digital interface, and from the digital interface to the web-based worksheet.

# GUIDA PRATICA AI MATERIALI DIGITALI



Archivio del volume

## ARCHIVIO DEL VOLUME

Tutte le pagine (in formato PDF) della vostra guida cartacea sono state inserite in un database di documenti che permette di effettuare delle ricerche secondo parole-chiave date, rendendo più agevole accedere alle schede necessarie al lavoro in classe. Tutte le pagine, quindi, possono essere stampate per esigenze didattiche.

Utilizzo nella  
didattica

### Per l'insegnante

La ricerca per parole-chiave vi permetterà di realizzare **percorsi personalizzati** in maniera rapida ed efficace, sfruttando al meglio le potenzialità delle numerose schede a disposizione. Per esempio, potete ricercare le schede che presentano attività sulle parole del tempo (prima/adesso/dopo) o sull'orientamento (destra/sinistra, sopra/sotto ecc.).

Se si desidera fare un lavoro interdisciplinare, potete ricercare tramite le parole-chiave i collegamenti disciplinari (Matematica, Italiano, Arte e immagine ecc.) oppure il percorso di Cittadinanza e Costituzione.

### Per la classe

In una prima classe è forse troppo complesso proporre delle ricerche per parole-chiave agli alunni. Può però essere utile simulare la ricerca con i materiali cartacei: stampate alcune schede chiaramente legate a un argomento (per esempio la cura della propria persona) e due o tre schede di un argomento completamente differente. Distribuite le schede agli alunni, poi chiedete di alzare la mano solo a chi ha la scheda legata alla ricerca. Gli alunni mostrano la scheda e spiegano perché pensano corrisponda o non corrisponda alla ricerca.

Istruzioni per l'uso

Effettuare ricerche attraverso le parole-chiave proposte dall'archivio è molto facile: basta aprire la plancia di navigazione, aprire il file HTML con un qualsiasi browser, digitare nel campo di ricerca la parola-chiave desiderata e cliccare su "cerca". Scegliete dall'elenco il file di interesse e cliccate sul titolo: il PDF si aprirà in una nuova finestra del browser; da qui sarà possibile salvarlo sul proprio computer e stamparlo.



Schede modificabili

# MATERIALI MODIFICABILI

## LE SCHEDE

Alcune schede vengono fornite anche come file di Word, quindi facilmente modificabili, tagliabili, copiabili da parte dell'insegnante o degli alunni stessi.

### Modifiche dell'insegnante

Potete modificare i materiali in Word per tre principali scopi:

- **ridurne il grado di difficoltà**, per esempio sostituendo alcuni dati o termini, modificando le **domande** (eliminando quelle più complesse, aggiungendo aiuti, trasformandole in testi a completamento guidato...), trasformando i testi in modo che siano scritti tutti in **maiuscolo**, ingrandendo i corpi, imponendo a capi forzati che semplifichino la lettura delle frasi;
- **aumentarne il grado di difficoltà**, in maniera analoga ma opposta alla precedente (per esempio, trasformando una domanda a risposta multipla in una domanda a risposta aperta ecc.);
- **creare nuove schede per la classe**, aggiungendo domande e proposte di lavoro per preparare i compiti a casa, ulteriori verifiche ecc.

### Modifiche degli alunni

La manipolazione di esercizi già impostati, oltre a sviluppare le **competenze informatiche**, è utile per far sentire gli alunni protagonisti del loro "apprendere", innescando anche strategie metacognitive o dando sfogo alla loro fantasia.

L'attività più semplice che potete proporre alla classe a partire da materiali in Word è naturalmente quella di formattarne il testo o di aggiungere o cancellare delle parti. Potete però anche chiedere di sostituire i dati con altri, analoghi ma coerenti con la situazione proposta.

Se disponete di una LIM potete svolgere l'attività a livello di gruppo classe, oppure a coppie o piccoli gruppi, se lavorate al computer di classe o nel laboratorio di informatica.

Inoltre, potete organizzare dei giochi a squadre: una squadra lavora al computer, secondo le istruzioni dell'insegnante (per esempio, modifica un termine o un dato...). Il testo viene poi passato alla squadra avversaria che lo legge e deve trovare i cambiamenti fatti per confronto oppure a senso (se il cambio richiesto comporta una modifica sostanziale dell'attività).

Per l'uso dei file in Word vedi pagina 163.

Le **SCHEDE MODIFICABILI** sono collegate alle pagine 39, 50, 57, 58, 60, 65, 66, 68, 69, 73, 74, 75, 78, 82, 124, 127, 141, 142, 143.

Utilizzo nella didattica

Istruzioni per l'uso



Schede modificabili

## MATERIALI MODIFICABILI

### GLI STRUMENTI DIDATTICI

La tabella per la progettazione disciplinare per il curricolo e la tabella degli alunni per la riflessione sugli apprendimenti sono messe a vostra disposizione in formato sia PDF sia Word.

Avere questi materiali in entrambe le versioni, oltre alla possibilità di una **rapida consultazione**, offre il vantaggio di **modificarli** a piacere per scrivere la programmazione di classe, i Piani didattici personalizzati per gli alunni con BES e altri documenti utili alla progettazione del lavoro e alla valutazione degli alunni.

Per l'uso dei file PDF e Word vedi p. 163.

Istruzioni per l'uso



Verifiche interattive

## VERIFICHE INTERATTIVE

Alla fine di ogni percorso della guida cartacea trovate una verifica impostata su due livelli di difficoltà. Una nuova verifica, per ogni percorso, viene proposta in versione interattiva e ripercorre i principali temi proposti. Esse presentano attività con tipologie diverse: vero/falso, scelta multipla, scelta da menu a tendina, completamento... e forniscono sempre un feedback e un punteggio finale.

Le verifiche proposte in formato interattivo sono composte da batterie di circa 5/10 quesiti. Offrendo una soluzione di domande adatte per il formato digitale, possono risultare semplificate o seguire strategie di risoluzione differenti rispetto al cartaceo. Anche per questi motivi le verifiche interattive sono particolarmente **indicate per alunni con BES**.

Alcune verifiche prevedono lo svolgimento di attività corredate da immagini: in questi casi consigliamo di cliccare sempre sulle immagini per ottenere una visualizzazione ottimale.

Potete proporre gli esercizi in alternativa a quelli cartacei oppure chiedere di svolgere la prova in entrambi i modi, per confrontare le difficoltà e i risultati ottenuti. La versione interattiva delle verifiche, oltre che a essere usata come momento di **verifica personale**, può essere proiettata sulla LIM e quindi utilizzata per la **correzione collettiva** in classe.

Inoltre con i test interattivi potete sviluppare attività simili a quelle proposte per gli esercizi interattivi (vedi pagina 156).

Utilizzo nella didattica

Istruzioni per l'uso

Per aprire le verifiche interattive basta cliccare sulla voce di menu relativa al test. Nel browser si visualizzerà una schermata: per scorrere le domande è sufficiente cliccare sul numero corrispondente o utilizzare le frecce in basso. Le **VERIFICHE INTERATTIVE** sono collegate ai percorsi.

Pagina	Scheda	Titolo
32	Verifica	La mia storia
52	Verifica	La giornata
68	Verifica	La settimana
81	Verifica	Il calendario
101	Verifica	Lo spazio intorno a me
116	Verifica	A scuola
136	Verifica	Muoversi nello spazio

Strumenti  
compensativi per BES

## STRUMENTI COMPENSATIVI PER BES

Sono schemi in PDF che potete stampare e distribuire agli alunni, appendere in classe o proiettare sulla LIM per richiamare alla memoria regole e strategie già introdotte o anche come supporto visivo durante la spiegazione.

### Per tutta la classe

È bene fornire questi materiali a tutta la classe quando si avvia un nuovo argomento, per esempio durante i primi esercizi sull'orientamento nello spazio (sopra/sotto, dentro/fuori, destra/sinistra...), in modo che i bambini possano svolgerli senza inutili ansie.

### Per alunni con BES

In un secondo tempo, quando la maggior parte degli alunni sarà in grado di svolgere gli esercizi in autonomia, potrete lasciare queste schede solo ai bambini con BES, che le potranno usare per svolgere i compiti affidati.

È importante, però, abituare anche gli alunni con BES a rendersi indipendenti dai materiali compensativi, trovando **risorse proprie per la soluzione dei problemi**, naturalmente con gradualità e sempre tenendo conto delle caratteristiche e delle abilità di ciascuno.

Per l'uso dei file PDF vedi pagina 163.

Potete trovare gli **STRUMENTI COMPENSATIVI** accedendo direttamente alla videata di navigazione.

Pagina	Scheda	Titolo
20	Percorso 1 • Storia	prima / dopo / infine
34	Percorso 2 • Storia	prima / dopo / infine poco / tanto
54	Percorso 3 • Storia	girotondo della settimana ieri / oggi / domani
70	Percorso 4 • Storia	girotondo dei mesi ruota delle stagioni
87	Geografia	davanti / dietro dentro / fuori in alto / in basso sinistra / destra sopra / sotto vicino / lontano

Utilizzo nella  
didattica

Istruzioni per l'uso



Audio  
dei testi

## AUDIO DEI TESTI

Alcuni testi sono fruibili anche in versione audio, letti da esperti in BES: sappiamo bene quanto questa risorsa, valida per tutta la classe, sia utile, se non indispensabile, per gli alunni con problemi di apprendimento (sia con sia senza certificazione DSA), per bambini non italo-foni e ipovedenti. Inoltre, l'ascolto di una voce diversa da quella dell'insegnante e l'uso di uno strumento tecnologico saranno utili per catturare l'attenzione degli alunni e di stimolo all'imitazione della lettura.

Utilizzo nella  
didattica

### Attività inclusive

I **file audio** possono essere ascoltati dall'intera classe o dagli alunni raccolti in gruppo e analizzati, eventualmente con l'aiuto dell'insegnante, per:

- annotare i punti a parere degli alunni più significativi e le eventuali parole di cui non conoscono il significato;
- prestare attenzione al fine di individuare la domanda e "catturare" i dati;
- fare ipotesi sulle risposte corrette.

Inoltre, quando gli alunni sapranno leggere con sufficiente abilità, potete registrare i testi di brani inventati e letti dai bambini su un dispositivo adatto (un computer, un tablet, un registratore...) per creare un archivio di audio: il lavoro può essere fatto a gruppi misti per abilità. A turno un bambino legge una frase mentre i compagni verificano che le parole vengano lette correttamente e in maniera abbastanza fluida e gli danno consigli per migliorare. Quando pensano di essere pronti possono registrare le loro letture e riascoltarle o proporle all'intera classe.

### Attività individuali

L'attività di ascolto può essere svolta anche individualmente. I file audio sono molto utili per gli alunni per i quali la lettura del testo scritto rappresenta una difficoltà tale da impedirne la comprensione. Essi, infatti, possono ascoltare i testi letti correttamente anche a casa, e ciò permette loro di svolgere gli esercizi in maniera autonoma.

Potete arricchire le vostre lezioni anche utilizzando **video su dvd o trovati in rete**, naturalmente dopo averli scaricati e visionati attentamente per evitare inconvenienti, perché è frequente che vi vengano inserite immagini inopportune con scopi illegali o pubblicitari.

Potete utilizzare i video sia per un primo approccio a un argomento sia come strumento di ripasso e consolidamento: proiettateli alla classe con una LIM o con un videoproiettore.

Utilizzare un video durante una lezione non deve mai essere un momento di apprendimento passivo: invitate i bambini ad alzare la mano se sentono una parola sconosciuta o se non comprendono parte della sequenza. Durante la visione, mettete in pausa il video per porre delle domande alla classe o chiarire con ulteriori esempi e spiegazioni. Al termine del video, proponete un'attività per mettere in pratica quanto osservato o invitate la classe a costruire insieme una mappa o un testo che ne riassume i contenuti principali.

Per tutti gli allievi, ma in particolar modo per alunni con BES, sarà sicuramente utile poter seguire, via via, anche attraverso le immagini, i passaggi

per eseguire, per esempio, un disegno geometrico, cosa che potranno fare autonomamente con un computer o tablet.

Per vedere i **video** è necessario un programma per la riproduzione di file MP4 come Windows Media Player (installato di default su Windows), iTunes (installato di default su MAC) o programmi scaricabili gratuitamente come VLC Media Player (<http://www.videolan.org/vlc/>).

Trovare altri contenitori di video utili per la didattica ai seguenti indirizzi:

- **Ovo** <http://www.ovo.com/> (iscrizione gratuita)
- **You tube** <http://www.youtube.com/>
- **Rai scuola** <http://www.raiscuola.rai.it/default.aspx>
- **Google video** <http://www.google.it/videohp.ht.it>

Gli audio possono essere ascoltati con un qualsiasi dispositivo fornito di altoparlanti e di un programma per la riproduzione di file MP3 come Windows Media Player (installato di default su Windows), iTunes (installato di default su MAC) o programmi scaricabili gratuitamente come VLC Media Player (<http://www.videolan.org/vlc/>)

I **FILE AUDIO** sono collegati alle seguenti schede della guida.

Pagina	Scheda	Titolo
31	Lettura dell'insegnante	Sono diventato grande!
32	Verifica livello 1	Sono diventato grande! • 1
33	Verifica livello 2	Sono diventato grande! • 2
39	4	Il gatto di notte
51	Lettura dell'insegnante	Non voglio andare a scuola
52	Verifica livello 1	Non voglio andare a scuola • 1
53	Verifica livello 2	Non voglio andare a scuola • 2
58	3A	Giro d'Italia • A
74	3A	Girotondo • A
77	5	Abbigliamento e stagioni
82	Verifica livello 2	Calendario e stagioni • 2
120	1	Sulle tracce del gatto
124	4	Camilla e la nocciola
141	Verso L'INVALSI • Storia	In biblioteca • 1
142	Verso L'INVALSI • Storia	In biblioteca • 2
143	Verso L'INVALSI • Geografia	Dov'è la mia amica?



Esercizi interattivi

## ESERCIZI INTERATTIVI

Gli esercizi interattivi sono esercizi giocosi e dalla grafica piacevole che potete proporre sia per attività individuali sia al gruppo classe. Proprio per fornire una grafica accattivante e un impatto molto amichevole, questi materiali sono fruibili solo su LIM o PC.

Le attività sono caratterizzate da diverse tipologie, come vero/falso, scelta multipla, completamento, collegamenti... I test forniscono sempre un feedback, comunque stimolante anche se negativo.

Utilizzo nella  
didattica

### Attività inclusive

Laddove sia presente una LIM o un videoproiettore, potrete proporre agli alunni di **formare due o più squadre** che si sfideranno nella **soluzione dei quiz**: mentre una squadra è alla lavagna per risolvere l'esercizio, la squadra avversaria svolge un compito di controllo sulla risposta data prima della verifica in automatico. Questa modalità, se utilizzata con spirito collaborativo, può essere utile soprattutto agli alunni con BES che possono, davanti a tutti, risolvere con successo i quiz, grazie all'aiuto dei compagni che, per esempio, leggono il testo. In maniera analoga, a turno, un alunno alla volta va alla LIM e svolge l'attività con l'aiuto e sotto il controllo dei compagni.

### Attività individuali

Le attività possono essere svolte individualmente dagli alunni a scuola, se è fornita di computer, per esempio in momenti di pausa, quasi come un gioco, o durante le ore di **recupero individuale**. In alternativa possono essere affidate a casa, se gli alunni possono usare un computer, per svolgere dei compiti anche in maniera giocosa.

Queste attività, proprio per il loro aspetto ludico, sono particolarmente adatte a bambini con difficoltà di attenzione, demotivati o ansiosi.

Istruzioni per l'uso

Le istruzioni per le attività sono già inserite nella consegna stessa degli esercizi in modo da renderne il più possibile immediato lo svolgimento. Questi esercizi sono visualizzabili su computer con un qualsiasi browser (con Flash Player installato) ma non su tablet.

Il simbolo del lucchetto chiuso indica che non è disponibile un ulteriore esercizio.

Gli **ESERCIZI INTERATTIVI** sono collegati alle seguenti schede della guida.

Pagina	Scheda	Titolo
24	3	Che cosa cambia?
37	2	Giorno e notte
45	9	La giornata di Mattia
58	3A	Giro d'Italia • A
63	7	Ieri • oggi • domani
74	3A	Girotondo • A
76	4	I colori delle stagioni
97	9	Farfalle
98	10A	Tutti al parco! • A
107	3	La scuola
108	4	Non solo aule
111	7	Di fronte e dall'alto



Didattica personalizzata

## DIDATTICA PERSONALIZZATA

Arricchiscono la guida cartacea alcune schede aggiuntive in formato PDF che possono essere stampate e distribuite agli alunni per ulteriori esercitazioni oppure proiettate alla LIM e svolte insieme alla classe.

Possono essere utilizzate per **consolidare gli apprendimenti**, soprattutto per le eccellenze che spesso terminano prima di altri i propri compiti, oppure possono essere utilizzate per **momenti di ripasso e recupero**.

Le schede aggiuntive sono suddivise in tre categorie:

- **schede facilitate (F)**: rispetto alla guida cartacea, offrono una versione semplificata della scheda, adatta per alunni con difficoltà;
- **schede per lo sviluppo delle eccellenze (E)**: rispetto alla guida cartacea, offrono una versione più complessa della scheda, adatta per le eccellenze;
- **materiali aggiuntivi (MA)**: per facilitare il lavoro in classe, vengono forniti materiali utili (gioco dell'oca, scacchiera ecc.) per sviluppare, anche in modo ludico, le proposte didattiche della guida.

Per l'uso dei file PDF vedi pagina 163.

Le **SCHEDE DI DIDATTICA PERSONALIZZATA** sono collegate alle seguenti schede della guida.

Pagina	Scheda	Titolo
23	2	E prima? (E)
25	4	Mattia è cambiato (E)
27	6	I miei giochi (F)
28	7	Un oggetto della mia storia (E)
36	1	Che cosa succederà? (E)
44	8	La mia giornata (E)
47	11	A scuola (E)
53	Verifica livello 2	Non voglio andare a scuola (F)
60	4	Un giorno dietro l'altro (MA)
61	5	Domino della settimana (MA)
62	6	Che giorno è? (MA)
66	9	Incarichi a scuola: perché? (MA)
67	Verifica	La famiglia De Lupis (MA)
73	2	Buon compleanno a tutti! (E)
76	4	I colori delle stagioni (E)
95	7	Sul tetto (E)
110	6	Chi ha lasciato queste impronte? (F)
124	4	Camilla e la nocciola (E)
131-132	11A-11B	Scacchi (MA)

**F** = schede facilitate

**E** = schede per lo sviluppo delle eccellenze

**MA** = materiali aggiuntivi

Utilizzo nella didattica

Istruzioni per l'uso



# DOCUMENTI MINISTERIALI

Documenti ministeriali

È possibile consultare i documenti ministeriali delle *Indicazioni nazionali*, il *Quadro di riferimento* per l'INVALSI di italiano, la normativa sui Bisogni Educativi Speciali e il Framework UNESCO delle competenze digitali per l'insegnamento: avere sempre a disposizione questi documenti, anche quando non è possibile accedere a internet, può risultare molto pratico, per esempio durante le programmazioni di interclasse.



# ARCHIVIO IMMAGINI

Archivio immagini

Molti dei disegni presenti nella guida cartacea vengono proposti anche in versione digitale. Questo permette all'insegnante di introdurre la lezione in modo stimolante, facilitare il ripasso per quegli alunni che privilegiano la memoria visiva o introdurre nuove attività.

## Per tutta la classe

È bene fornire questi materiali a tutta la classe quando si avvia un nuovo argomento, per introdurre la lezione in modo stimolante.

I disegni possono essere:

- proiettati sulla LIM per proporre alla classe ulteriori attività;
- utilizzati per creare cartelloni da appendere in classe;
- utilizzati per creare nuove flashcard;
- ingranditi per creare materiali compensativi;
- utilizzati per creare attività di tipo ludico.

SCHEDA 3A  
IN + SUL WEB 4

NOME \_\_\_\_\_ CLASSE \_\_\_\_\_ DATA \_\_\_\_\_

### LA CASA DEI SETTE NANI • A

1 Aiuta Biancaneve a raggiungere la casa dei sette nani. Traccia il percorso giusto con la matita.

122

**GEOGRAFIA • PERCORSO 3** Muoversi nello spazio  
Competenza in uscita scuola dell'infanzia Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.  
OAA Individuare linee aperte e linee chiuse; trovare un percorso.

SCHEDA 3B  
IN + SUL WEB 4

NOME \_\_\_\_\_ CLASSE \_\_\_\_\_ DATA \_\_\_\_\_

### LA CASA DEI SETTE NANI • B

1 Osserva il disegno della scheda 3A e leggi il testo. Poi ritaglia i disegni e incollali in modo da completare la descrizione del percorso fatto da Biancaneve.

Biancaneve entrò nel bosco, passò vicino a un

corse su un  , oltrepassò un

attraversò un piccolo  , passò accanto

a uno  dove si fermò un po' per riposarsi.

Poi proseguì verso i grandi

123

**GEOGRAFIA • PERCORSO 3** Muoversi nello spazio  
Competenza in uscita scuola dell'infanzia Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.  
OAA Individuare linee aperte e linee chiuse; trovare un percorso.

Pagina	Scheda	Titolo
22	1	Prima → Dopo
26	5	Passa il tempo e io cambio
37	2	Giorno e notte
38	3	Giorno e notte: che cosa faccio?
42-43	7A-7B	Prima di venire a scuola
45	9	La giornata di Mattia
46	10	A tavola!
48	12	Quanto dura?
52	Verifica	Non voglio andare a scuola
56	1	La mia settimana
79	6B	Passano le stagioni... tutto cambia! • B
80	7	Stagioni a tavola!
89	1	Sopra • Sotto / Davanti • Dietro
90	2	Dentro e fuori
91	3	Vicino e lontano
92	4	Destra e sinistra
93	5	Ancora destra e sinistra
94	6	Tanti guanti
98	10A	Tutti al parco! • A
100	11	A scuola di segnali stradali
101	Verifica	Puzzle
102	Verifica	Facciamo ordine
107	3	La scuola
108	4	Non solo aule
109	5	Ambiente e azioni
117	Verifica	Nell'aula di informatica
122-123	3A-3B	La casa dei sette nani
125	5	Da scuola a casa
126	6	Da casa a scuola
128	8	Gli abitanti del palazzo
129	9	Dove sono?
132	11B	Scacchi • B
133	12	Chi li ha fatti?



Flashcard

## FLASHCARD

Le flashcard sono sequenze di carte da gioco interattive in cui viene posta una domanda che può essere supportata da un'immagine. La risposta alla domanda si trova sul retro della carta.

Utilizzo nella  
didattica

### Per tutta la classe

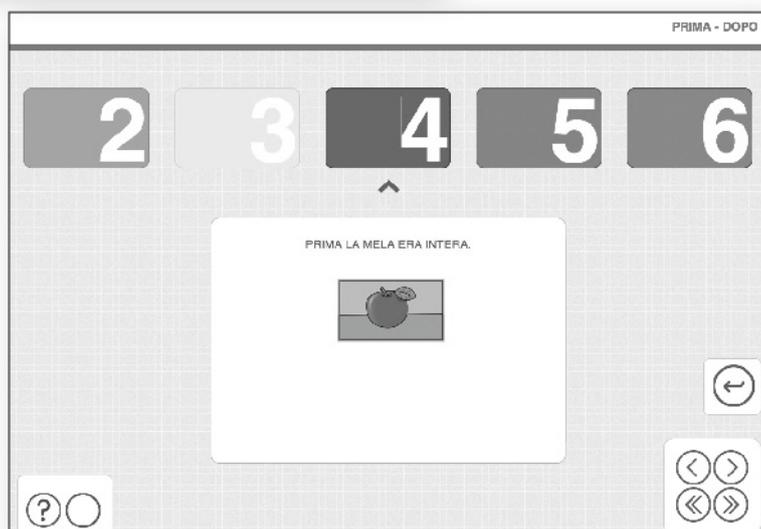
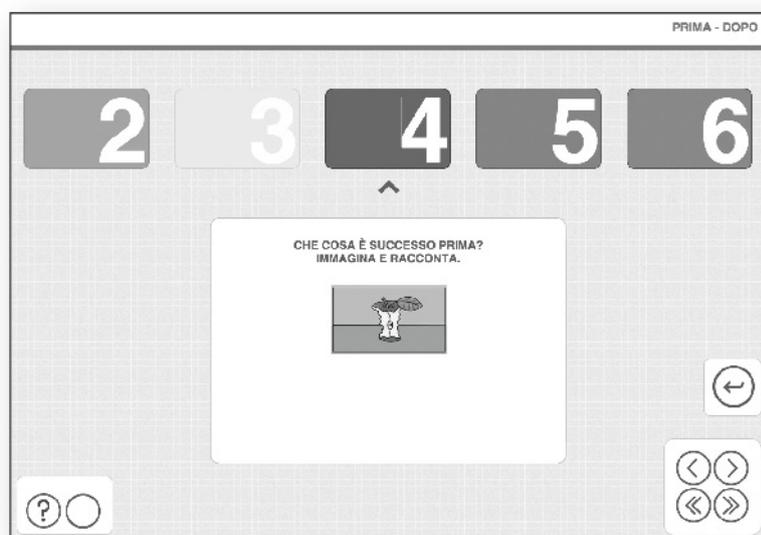
Le flashcard sono un utile strumento per stimolare in classe una discussione per raggiungere la risposta esatta alla domanda posta. Possono essere anche uno strumento efficace durante le **interrogazioni individuali o collettive**.

Si possono utilizzare le flashcard per organizzare un **gioco a squadre**: dopo aver diviso gli alunni in due squadre, si proietta sulla LIM una batteria di flashcard; vince chi risponde correttamente a più domande. Se una squadra sbaglia la risposta, la mano passa alla squadra avversaria.

### Per alunni con BES

Questa modalità ludica, se utilizzata con spirito collaborativo, può essere utile soprattutto agli alunni con BES. Essi potranno infatti risolvere con successo i quiz grazie all'aiuto dei compagni che, per esempio, leggono il testo.

Le **FLASHCARD** sono collegate alle pagine 22 e 110.



# RICERCA SCHEDA PER SCHEDA

## DEI MATERIALI DIGITALI AGGIUNTIVI

Da Libro + Web potete accedere direttamente ai materiali digitali aggiuntivi di ciascuna scheda cartacea.

Infatti, nella videata sono elencate tutte le schede della guida *NavigAzioni*, ordinate e nominate con il relativo numero di pagina: “scrollando” potete visualizzare l’intero elenco e cercare la scheda desiderata.

Cliccando sul nome della scheda trovate tutti i materiali digitali (PDF, Word, test interattivi...) collegati alla pagina interessata.

Istruzioni per l’uso

**FARFALLE**

1 COLORA LE FARFALLE COME INDICATO QUI A FIANCO.

2 RITAGLIA LE FARFALLE E POSALE SULLA FINESTRA: SEGUI LE INDICAZIONI.

- ▶ LA ROSSA IN ALTO A DESTRA.
- ▶ LA BLU IN BASSO A SINISTRA.
- ▶ LA VERDE IN ALTO A SINISTRA.
- ▶ LA GIALLA IN BASSO A DESTRA.

ROSSA

VERDE

GIALLA

BLU

3 CONFRONTA CON UN COMPAGNO: AVETE FATTO NELLO STESSO MODO? GIOCATE INSIEME: UNO DI VOI DÀ LE INDICAZIONI, L'ALTRO POSA LE FARFALLE AL POSTO GIUSTO.

**GEOGRAFIA - Le posizioni**

• Trascina gli oggetti nella posizione indicata. Quando hai completato l'esercizio, clicca sul tasto **CONFERMA**.

a destra in basso

a sinistra in alto

a destra in alto

a sinistra in basso

**GEOGRAFIA - Le posizioni**

• Osserva il disegno, poi trascina al posto giusto la conclusione di ogni frase. Quando hai completato l'esercizio, clicca sul tasto **CONFERMA**.

LA TARTARUGA È

LA RANA È

IL GRANCHIO È

IL TOPOLINO È

IN ALTO A SINISTRA    IN ALTO A DESTRA

IN BASSO A DESTRA    IN BASSO A SINISTRA

**IN ALTO**

**IN BASSO**

**SINISTRA**    **DESTRA**

# LA CLASSE VIRTUALE

La Classe virtuale potenzia l'interazione tra alunno e insegnante.

Utilizzo nella  
didattica

Nella classe virtuale potete realizzare test di verifica sommativa. I test possono essere erogati indistintamente all'intera classe oppure a gruppi di studenti o a singoli allievi, nel caso in cui si vogliano realizzare verifiche differenziate per il recupero o, viceversa, per l'eccellenza.

Si può generare con estrema facilità un test inedito, sfruttando le seguenti tipologie di esercizio:

- vero / falso;
- scelta multipla;
- risposta multipla;
- riempimento;
- completamento;
- completamento guidato.

Istruzioni per l'uso

Create le vostre classi virtuali e assegnate i test ai vostri studenti con un clic; generate playlist con i contenuti multimediali che vi servono nelle lezioni; realizzate test e flashcard personalizzati.

Per creare una classe virtuale, dovete seguire questa semplice procedura.

- Collegatevi a Libro + Web, fate il login e accedete alla vostra homepage personale.
- Nel riquadro "Classe virtuale" fate clic su "Crea nuova classe", digitate il nome da assegnare alla classe e fate clic su "Crea classe".
- Una volta creata la classe, a essa viene associato un codice ID: inviatelo agli studenti, anche via e-mail: servirà alla classe per iscriversi.
- Ora potete assegnare test ai vostri studenti e visualizzare i loro risultati, tenere aggiornati i dati della classe con il registro virtuale e inviare messaggi a tutti con un clic.

Inoltre potete accedere agli strumenti che permetteranno di creare contenuti digitali personalizzati:

- l'**Editor di test e flashcard** permette al docente di generare test per la verifica in classe, test per l'autovalutazione e flashcard (carte interattive con domande e risposte) per il ripasso, creando innumerevoli batterie di prove. Potete anche stampare i test preparati e fornirli in formato cartaceo;
- la **Lesson Plan** è uno strumento che permette di raccogliere e organizzare le risorse digitali (dell'editore, di altre fonti e autoprodotte) in percorsi didattici personalizzati, su cui preparare la lezione o particolari progetti educativi;
- gli **Edutools** sono programmi per costruire varie risorse multimediali utili alla didattica: mappe concettuali autocorrettive, linee del tempo interattive, infografiche animate e gallerie di immagini;
- lo **slideshow** consente ai docenti di creare presentazioni in stile PowerPoint da utilizzare in classe sulla LIM o da fornire agli studenti come materiale per il ripasso.

# ULTERIORI INFORMAZIONI PRATICHE

## **Istruzioni per l'uso dei materiali in formato PDF**

Oltre a stampare semplicemente il documento in PDF, potete proiettarlo sulla LIM e utilizzare così tutte le funzioni che questo strumento mette a vostra disposizione, per evidenziare o sottolineare il testo, ingrandirlo, aggiungere note...

Se avete a disposizione una versione del programma di Acrobat che lo permette, potete inoltre fare alcune operazioni quali ritagliare parti, eliminare elementi, aggiungere testo...

## **Istruzioni per l'uso dei materiali in formato Word**

Per lavorare sui file di Word è sufficiente usare un programma di videoscrittura compatibile.

Se nelle schede per gli alunni avete problemi di lettura del testo, vi consigliamo di evidenziare tutta la pagina (comando: Seleziona tutto) e di formattare:

- il testo con il carattere Verdana 14;
- la Progettazione con il carattere Times New Roman 10;
- la Tabella delle competenze con il carattere Arial 10.

## **Istruzioni per l'uso dell'Archivio del volume e gli esercizi interattivi**

Per utilizzare questi strumenti sono necessari i seguenti requisiti di sistema.

- Browser: Google Chrome 10.6 o superiori, Mozilla Firefox 2.0 o superiori, Safari 5 o superiori
- Flash Player 9.x

# SUGGERIMENTI UTILI PER NAVIGARE IN SICUREZZA

La rete rappresenta un interessante raccoglitore di materiali utili per sviluppare al meglio la didattica ma è necessario utilizzare alcuni accorgimenti per evitare spiacevoli inconvenienti.

Prepararsi  
al viaggio

Quando i bambini della Scuola Primaria iniziano a navigare in internet alla ricerca di giochi o di materiale per le ricerche è consigliabile dare loro alcune semplici, ma importanti, informazioni.

Ho verificato che può essere molto utile partire da una discussione in classe sulle raccomandazioni più frequentemente ricevute dai genitori quando lasciano i figli per un breve periodo in casa da soli o quando li inviano a fare commissioni senza accompagnamento.

Ai primi posti della classifica appaiono le voci:

- non parlare con gli sconosciuti e non accettare niente da loro;
- non aprire la porta di casa;
- non rispondere al telefono;
- non raccogliere strani oggetti da terra.

Si può ora presentare la rete come un mondo virtuale in cui si possono trovare, così come nel mondo reale, cose bellissime e molto interessanti, ma nel quale possono annidarsi trabocchetti e pericoli che bisogna saper riconoscere ed evitare.

Molti bambini sanno già che i “virus” danneggiano il computer e raccontano di “terribili” disavventure del PC di casa e dell’antivirus acquistato dai genitori disperati. Più raro è trovare bambini che siano a conoscenza di altri rischi connessi alla rete. Preoccupanti statistiche ci parlano di migliaia di minori lasciati soli davanti al computer con la possibilità di connettersi a internet, e sono ancora troppo poche le famiglie che utilizzano sistemi di filtro per la navigazione.

Non mi sono mai piaciuti gli allarmismi, ma è indubbio che sia anche compito degli insegnanti trovare e usare strategie per rendere piacevole, coinvolgente, arricchente e non imbarazzante o pericolosa la navigazione dei propri allievi.

Il tema della navigazione sicura può essere affrontato in modo divertente come esemplificano con chiarezza i fumetti-gioco di <http://disney.it/Cyber-Netiquette/>: due storie con finali da scegliere spiegano ai bambini quali sono i comportamenti più corretti per divertirsi nella rete senza correre rischi. Oppure potete consultare [www.poliziadistato.it/pds/giovanissimi/main.htm](http://www.poliziadistato.it/pds/giovanissimi/main.htm) o [www.poliziadistato.it/articolo/23393](http://www.poliziadistato.it/articolo/23393) e scaricare i documenti sulla navigazione in internet in versione sia per gli alunni sia per gli adulti.

Un porto sicuro  
per partenze  
e ritorni

Una soluzione interessante ai problemi prospettati in precedenza sono i portali a misura di bambino.

Questi spazi propongono giochi online e da scaricare, canzoni e filastrocche, disegni da colorare, fiabe e favole, chat protette, materiale per la didattica e molto altro.

Nel portale “Siete pronti a navigare?” ([http://www.ddrivoli1.it/siete\\_pronti\\_a\\_navigare/siete\\_pronti\\_a\\_navigare.htm](http://www.ddrivoli1.it/siete_pronti_a_navigare/siete_pronti_a_navigare.htm)) ho raccolto le risorse che ritengo più interessanti, e da qui è possibile anche accedere a moltissimi altri portali per bambini, in Italia e all'estero.

L'impiego di questi contenitori in attività didattiche vere e proprie deve essere preventivamente organizzato dall'insegnante, che potrà visionare e selezionare il materiale da far utilizzare nel corso delle lezioni.

“Ricerche Maestre” (<http://www.ricerchemaestre.it>) è un motore di ricerca per bambini, genitori e maestri: esso seleziona siti scelti da esperti insegnanti della scuola dell'infanzia e della scuola primaria e secondaria di primo grado. Il motore è stato prodotto grazie alla tecnologia di Google che consente di creare motori di ricerca personalizzati.

“Ricerche Maestre” indicizza circa 1 000 siti selezionati tra i migliori reperibili in rete a carattere divulgativo e informativo, educativi, scolastici e di insegnanti. Si possono trovare risorse scolastiche ed è possibile navigare all'interno di siti adatti a bambini dai 3 ai 12 anni, cercando contenuti educativi e di svago. La ricerca è immediata ed efficace.

È stato fatto un attento lavoro di filtraggio per impedire al motore di far apparire collegamenti non adatti ai minori.

L'inserimento di molti link a scuole e reti di scuole italiane permette di dare maggior visibilità a tutti i lavori e ai progetti.

È possibile collaborare alla crescita del motore inserendo nuovi link, che verranno preventivamente controllati, alla pagina principale di “Ricerche Maestre”.

Consiglio infine di scaricare una piccola applicazione gratuita, Add block, che permette di eliminare qualsiasi forma di pubblicità, di annuncio, di banner inserita nelle pagine Web visitate. Dopo aver eseguito l'installazione non si deve procedere a effettuare ulteriori passi, è già una configurazione di default.

- Add Block per Google Chrome
- Add Block per Safari
- Add Block per Internet Explorer
- Add Block per Firefox

Un motore di ricerca per bambini

Ultimi consigli

I riferimenti a pacchetti software, nomi e marchi commerciali sono da intendersi sempre come riferimenti a marchi e prodotti registrati dalle rispettive società anche se, per semplicità di grafia, si è omessa la relativa indicazione.

L'editore fornisce – per il tramite dei testi scolastici da esso pubblicati e attraverso i relativi supporti – link a siti di terze parti esclusivamente per fini didattici o perché indicati e consigliati da altri siti istituzionali. Pertanto l'editore non è responsabile, neppure indirettamente, del contenuto e delle immagini riprodotte su tali siti in data successiva a quella della pubblicazione, distribuzione e/o ristampa del presente testo scolastico.

# APPUNTI DELL'INSEGNANTE

A series of horizontal dotted lines for writing notes.

