

Libri di testo

2026

SCUOLA
PRIMARIA



Classe 1^a SCEGLI IL TUO PACK

Pack A (6 volumi)

METODO VENTURELLI

codice adozionale
9788847252097

- Metodo **sillabico**
- Imparo a scrivere bene in corsivo
- Album dei primi giorni



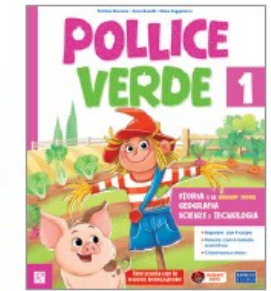
3 volumi in comune per entrambi i pack



- Letture e Grammatica



- Matematica con Eserciziario



- Storia
- Geografia
- Scienze
- Tecnologia

Pack B (6 volumi)

METODO 4 CARATTERI

codice adozionale
9788847252103

- Metodo **fonosillabico**
- Quaderno di grafia
- Per cominciare



Classe 2^a

- Letture 2
- Storia, Geografia, Scienze e Tecnologia 2
- Matematica 2 con Eserciziario
- Grammatica e scrittura 2 con Eserciziario



Classe 3^a

- Letture 3
- Storia 3 con Eserciziario
- Geografia 3 con Eserciziario
- Scienze e Tecnologia 3 con Eserciziario
- Matematica 3 con Eserciziario
- Grammatica e scrittura 3 con Eserciziario



Scopri
il progetto

DOTAZIONE DOCENTE E CLASSE

- Guide ai test:
 - Italiano, Storia e Geografia classi 1; 2-3
 - Matematica e Scienze classi 1; 2-3
- Alfabetiere murale
- Guida *Valutare in Primaria*
- Guida *Fare scuola con le nuove Indicazioni*
- Poster: Accoglienza, Le stagioni e la natura, I compleanni della classe, Giornate per il futuro, Le regioni italiane, Linee del tempo
- Eserciziario *Mategame 3* con soluzioni

Nell'alfabetiere murale saranno inseriti i **personaggi del Metodo da ritagliare**



BIBLIOTECA DI CLASSE

Classe 1^a

- Le Grandi Storie: Iliade, Odissea, Eneide
- Il tesoro dell'Unità + poster inno d'Italia

Classe 2^a

- Il ribelle, racconti della Resistenza
- Cuore

Classe 3^a

- La Preistoria
- Le Civiltà dei fiumi e dei mari



FORMAZIONE ACCREDITATA MIM

- Formazione dedicata *Pollice verde*
- Progetto *Scuola a 360°*: Indicazioni Nazionali 2025, Educazione civica, Nuova Valutazione
- Laboratori didattici e letture ad alta voce per le classi

RISORSE DIGITALI

RAFFAELLO PLAYER

Libro sfogliabile con contenuti integrati, strumenti inclusivi e materiale per la classe.

RAFLAB

Lezioni pronte all'uso e personalizzabili per la classe, con l'abbonamento gratuito alla piattaforma RafLab.



IMPARO BENE

La nuova collana *Imparo bene* con **percorsi semplificati** per le classi 1, 2, 3, anche in versione **audiolibro** e contenuti digitali extra.

DOTAZIONE ALUNNO E ALUNNA

A SCELTA

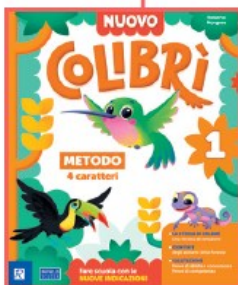
Classe 1^a



**METODO
STAMPATO**

Pack A

codice adozionale
9788847251649



**METODO
4 CARATTERI**

Pack B

codice adozionale
9788847251656



- Letture
- Grammatica



- Matematica
con Quaderno



- Storia
- Geografia
- Scienze
- Tecnologia



- Quaderno
di scrittura



- Quaderno
dei primi giorni



- Arte e Immagine
- Musica
- Educazione civica



Classe 2^a

- Letture, Scrittura e Riassunto 2
- Storia, Geografia, Scienze e Tecnologia 2 con Quaderno
- Matematica 2 con Quaderno
- Grammatica 2 con Quaderno



Classe 3^a

- Letture, Scrittura e Riassunto 3
- Storia 3 con Quaderno
- Geografia 3 con Quaderno
- Scienze e Tecnologia 3 con Quaderno
- Matematica 3 con Quaderno
- Grammatica 3 con Quaderno



**Scopri
il progetto**

DOTAZIONE DOCENTE E CLASSE

- Guide ai testi:
 - Italiano, Storia e Geografia classi 1; 2-3
 - Matematica e Scienze classi 1; 2-3
- *La storia di Colibri* che accompagna il Libro del Metodo
- Alfabetiere murale
- Guida *Valutare in primaria*
- Guida *Fare scuola con le nuove Indicazioni*
- Poster: Accoglienza, I compleanni della classe, Giornate per il futuro, Le regioni italiane, Linee del tempo
- Eserciziario *Mategame 3* con soluzioni



BIBLIOTECA DI CLASSE

Classe 1

- Le Grandi Storie: Iliade, Odissea, Eneide
- Il tesoro dell'Unità + poster inno d'Italia

Classe 2

- Il ribelle, racconti della Resistenza
- Cuore

Classe 3

- Le Civiltà dei fiumi e dei mari
- La Preistoria



FORMAZIONE ACCREDITATA MIM

- Formazione dedicata *Nuovo Colibri*
- Progetto *Scuola a 360°*: Indicazioni Nazionali 2025, Educazione Civica, Nuova Valutazione
- Laboratori didattici e letture ad alta voce per le classi

RISORSE DIGITALI



RAFFAELLO PLAYER

Libro sfogliabile con contenuti integrati, strumenti inclusivi e materiale per la classe.

RAFLAB

Lezioni pronte all'uso e personalizzabili per la classe, con l'abbonamento gratuito alla piattaforma RafLab.



IMPARO BENE

La nuova collana *Imparo Bene* con **percorsi semplificati** per le classi 1, 2, 3, anche in versione **audiolibro** e contenuti digitali extra.

Comitati scientifici

Obiettivo: proporre prodotti forti, chiari, in linea con i bisogni di docenti, alunni e alunne.

- Rafforzamento della **qualità scientifica**
- Sviluppo di **strumenti operativi**

Nuovo fascicolo per l'insegnante

A cura di **Patrizia Granata** e
Roberto Morgese



LE NUOVE INDICAZIONI

Le novità di rilievo

Le novità di rilievo nelle singole discipline

ITALIANO (Lingua e Letteratura)

SENSO DELLA DISCIPLINA	
INDICAZIONI 2012	NUOVE INDICAZIONI 2026
L'apprendimento della lingua è considerato un processo continuo di <i>alfabetizzazione funzionale</i> che parte dalle competenze linguistiche e comunicative di cui ciascuna alunna e ciascun alunno sono portatori, per evolvere verso l'apprendimento di lettura e scrittura, attraverso l'ampliamento del lessico, la costruzione e comprensione di significati a partire dai testi. È un percorso continuo di interazione e confronto. Parte dalla pluralità di idiomi e dialetti per raggiungere l'obiettivo di <i>dare continuità e uniformità linguistica al paese</i> , al fine di costruire la <i>crescita della persona e l'esercizio pieno della cittadinanza, l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali e il raggiungimento del successo scolastico in ogni settore di studio</i> . È presente un forte richiamo alla trasversalità dell'apprendimento e all'importanza del valore sociale di una lingua chiara e comune.	L'aspetto più rilevante è l'articolazione disciplinare che <i>distingue Lingua e Letteratura</i> , per dare evidenza a ciascuno dei due campi. <i>Lingua</i> prevede l'apprendimento delle regole strutturali di frasi e testi perché l'alfabetizzazione funzionale sia rispettosa delle <i>forme legittime riconosciute</i> , tralasciando la valorizzazione di fenomeni spontaneistici o soggettivamente creativi. L' <i>alfabetizzazione di base</i> è quindi basata anche sulla conoscenza e l'esercizio di <i>applicazione di regole</i> , a partire da quelle ortografiche, sulle quali si insiste molto. Vengono posti in primo piano anche alcuni aspetti di riflessione metalinguistica e il valore della buona e corretta grafia, come atto di ordinamento dei pensieri, da qui la cura costante della scrittura chiara, corretta e ordinata. Emerge il valore dell'esercizio finalizzato per il raggiungimento di un utilizzo della lingua che corrisponda al <i>criterio di adeguatezza comunicativa, per tutti</i> (guardando anche all'obiettivo di integrazione linguistica dei non italofoni). <i>Letteratura</i> è l'opportunità per conoscere criticamente se stessi e il mondo, di elaborarlo creativamente, assumendo il gusto per la lettura e avvicinandosi a testi antologici o integrali ben selezionati e di valore. Anche nel lavoro inerente alla fruizione di opere letterarie, è presente un forte richiamo alla <i>trasversalità dell'apprendimento e all'uso corretto della lingua</i> .

OBIETTIVI (variazioni più significative)

Il **TRIENNIO** iniziale è fortemente orientato all'apprendimento di ciò che gli insegnanti chiamerebbero *abilità "strumentali" di lettura e scrittura*. Tale impronta emerge in modo peculiare grazie a obiettivi legati alla grafia, alla scrittura, in certi passaggi elencati in modo molto puntuale (*Enunciare nell'ordine convenzionale le lettere dell'alfabeto italiano integrate da quelle assunte da altre lingue, per un totale di 26 lettere - Scrivere con grafia manuale sia in stampatello sia in corsivo - Saper leggere i caratteri tipografici usati nei libri di testo e di lettura - Usare i segni paragrafematici; nella loro funzione sintattica e testuale; in particolare i seguenti: punto, punto e virgola, virgola, due punti, virgolette per introdurre il discorso diretto, punto esclamativo, punto interrogativo e "a capo"; conoscere la funzione dell'apostrofo come segno di elisione e le regole dell'accento grafico e dell'elisione*). Vi sono anche obiettivi relativi al riconoscimento di tipologie testuali, benché in forma iniziale, e all'apprendimento mnemonico di regole (*Scrivere e conoscere i fonemi e grafemi difficili per la reciproca mancata corrispondenza biniroca: ad esempio conoscere l'uso dell'accento che distingue «è» verbo da «e» congiunzione, l'uso di «h» che distingue graficamente il verbo «ch» dalla congiunzione «e»; utilizzare la divisione in sillabe*), riscontrabile nell'attuazione pratica delle regole stesse, non poste in modo avulso e teorico, e di poesie (*Saper memorizzare testi poetici*). Si riducono gli spunti di carattere logico e critico legati all'uso e alla comprensione consapevoli della lingua, si ampliano quelli di carattere esecutivo per la padronanza e la correttezza.

Non compare scritta, ma è come se alunni e alunne non fossero ritenuti ancora "pronti" per operazioni mentali e processi "alti". Nel **BIENNIO** quella considerazione implicita scompare e l'attenzione ad **aspetti metacognitivi** prende maggiore importanza. Si parla di riflessione sulla lingua senza eccessi di ricorso alle definizioni ma per osservazione dei fenomeni (anche lessicali) attraverso **procedimenti di matrice induttiva** (*Conoscere la grammatica per le classi di parole; dunque identificare le parti del discorso, attraverso esercizi pratici con equilibrato ricorso a definizioni e classificazioni*). Il **pensiero critico** assume più spessore nella comprensione dei contesti di comunicazione e nella scelta dei registri linguistici (*Saper distinguere tra il registro linguistico alto e quello basso e familiare*), nella capacità di argomentazione durante un'interazione verbale o nella stesura scritta (*Saper partecipare a una conversazione in maniera educata, ascoltando rispettosamente le opinioni dell'interlocutore e argomentando a propria volta in modo ordinato*).

Le novità di rilievo

LE NUOVE INDICAZIONI

- *Aver acquisito familiarità con semplici testi letterari, in prosa e in versi, che attivino la propria competenza interpretativa; nell'uso consapevole della grammatica (e del lessico) per la revisione testuale (conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche; servirsi di queste conoscenze per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori); nella lettura approfondita di testi letterari, sia per quanto riguarda certe tipologie e generi, sia per gli elementi da rilevare nei brani attraverso la comprensione e l'analisi, sia attraverso l'interpretazione personale, anche nella forma di anticipazione di contenuto, ricavabile da elementi di contorno. Anche la scrittura risente di tale diverso approccio, contemplando non solo attività di composizione, ma anche di scelta riflessiva sulla forma e la tipologia testuale più adatta alle diverse situazioni comunicative, letterarie o redazionali, anche in base a format diversi (Produrre semplici testi scritti coesi e coerenti che riferiscano esperienze proprie o altrui, come autobiografia, biografia, racconto... che esprimano opinioni o stati d'animo, che espongano temi nella forma della relazione o del riassunto, che diano informazioni, per esempio nella forma di una lettera o di una e-mail, saper scrivere una lettera indirizzata a destinatari noti, adeguando le forme espressive al destinatario e alla situazione comunicativa), anche nella modalità di scrittura cooperativa.*

CONOSCENZE

Le **conoscenze morfologiche, sintattiche e metalinguistiche**, sulle quali gli obiettivi sembrano insistere di meno, tornano nella sezione delle **Conoscenze**. Non vengono sollecitate come acquisizioni astratte, bensì come **elementi irrinunciabili ma funzionali alla comprensione della lingua, delle regole e delle strutture della frase**. Le conoscenze in questo campo devono sempre essere di carattere applicativo e pratico, anche sulla base dei casi analizzati. Le **nazioni in ambito di letteratura** contemplano l'incontro con testi di valore, sia di carattere narrativo che di altra tipologia o genere. Devono essere portati alla luce sia gli elementi strutturali (analisi testuale per tipologia, genere, struttura, costruzione della trama, elementi espliciti; non ci sono riferimenti diretti relativi alle inferenze testuali) sia gli aspetti letterari delle opere (scelte linguistiche, ritmica, lessicali...). Ampio spazio è dedicato alla **conoscenza del linguaggio e dei componimenti poetici**. Sia per la prosa sia per la poesia, viene richiamata la tradizione letteraria italiana, senza trascurare gli autori e le autrici contemporanei oppure le opere provenienti dalla letteratura per l'infanzia di altri paesi. L'interpretazione (che si configura più come l'espressione di una competenza che come una conoscenza) viene sollecitata come consapevolezza dell'**apertura critica e riflessiva che l'incontro con i testi offre**. Essa può essere esercitata anche (forse soprattutto) nella forma del confronto dialogico e nella lettura e discussione cooperative.



CURRICOLO COMPLETO TRIENNIO dall'A.S. 2026-2027

ITALIANO

COMPETENZE al termine della 5^a

- *Acquisire in maniera sicura l'alfabetizzazione di base e arricchire il lessico.* La capacità di leggere e scrivere, così come di comprendere e parlare, è obiettivo fondamentale da tutti riconosciuto come prioritario, così come arricchire il repertorio lessicale esplorando campi semantici, significati propri e figurati; illustrare la ricchezza polisemica delle parole, ricavare dal contesto significati meno noti o ignoti, esaminare sinonimi e contrari in particolare mediante esempi concreti.
- *Riflettere sulla lingua a partire dagli usi comuni.* Iniziare la riflessione sulla lingua partendo dagli usi comuni. A partire da questi promuovere l'apprendimento di conoscenze e metalinguistiche, lessicali e grammaticali, sociolinguistiche e pragmatiche.
- *Comprendere, parlare, ascoltare.* Comprendere testi ed enunciati trasmessi in forma scritta e orale, essendo in grado di identificare il senso globale e le informazioni particolari, gli snodi dell'argomentazione, le intenzioni dell'emittente. Essere in grado di condividere le proprie impressioni e le proprie idee con gli altri; maturare una buona capacità di ascolto: dei testi letti ad alta voce dall'insegnante e delle parole dei compagni, nel rispetto dei turni di parola e delle opinioni degli altri.
- *Leggere, interpretare, esporre.* Essere in grado di comprendere un testo letto da soli o dall'insegnante, cogliendone gli elementi principali e le finalità (descrivere, narrare, fornire istruzioni, ecc.); con l'aiuto dell'insegnante, cominciare a capire ciò che caratterizza come 'letterario' un determinato testo. Saper riferire in merito a ciò che si è ascoltato, letto, studiato, anche con l'aiuto di tabelle, mappe, immagini e supporti informatici. Saper memorizzare testi poetici.
- *Scrivere.* Essere in grado di applicare le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso e ai principali connettivi; essere in grado di produrre testi di vario tipo, che illustrino le proprie esperienze di vita, gli oggetti, i luoghi e le persone che popolano il proprio ambiente, anche prendendo spunto da testi elementari (serie di immagini, trafiletti, aforismi, brevissimi racconti) che potranno essere sintetizzati e rielaborati; essere in grado di riassumere testi semplici in maniera chiara e ordinata; abituarsi ad essere precisi: la naturale creatività è un'attitudine da difendere e coltivare, ma è bene che, quando un testo diventa 'pubblico', cioè quando viene condiviso con l'insegnante e i compagni, aderisca a certe elementari norme formali (grafia comprensibile, chiara strutturazione del testo, rispetto dei margini eccetera), delle quali è necessario appropriarsi sin dai primi anni dell'istruzione.

Nuclei fondanti/ambiti	Obiettivi Specifici di Apprendimento	Conoscenze
CLASSE 1^a <ul style="list-style-type: none"> • <i>Alfabeto</i> • <i>Scrittura</i> • <i>Grafia dell'italiano</i> • <i>Interpunzione, segni grafici e paragrafematici</i> • <i>Tempi verbali</i> • <i>Ascolto e dialogo</i> • <i>Letture e interpretazione</i> • <i>Produzione di testi</i> • <i>Memorizzazione di testi</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Alfabeto</i> - Enunciare ordinatamente le 26 lettere dell'alfabeto. • <i>Scrittura.</i> - Riconoscere i caratteri stampato, stampatello e corsivo. - Scrivere autonomamente parole in stampato. - Scrivere sotto dettatura parole e brevi frasi in stampato. - Copiare parole in corsivo. • <i>Grafia dell'italiano</i> - Abbinare correttamente tutti i fonemi e grafemi dell'alfabeto. - Scrivere correttamente parole piane e non sotto dettatura. - Scrivere gruppi consonantici e suoni convenzionali consultando il materiale di classe. - Scrivere spontaneamente, riflettendo sui suoni. 	Lingua <ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza dell'alfabeto - Conoscenza operativa di: genere e numero in parole note; tempo passato e presente nell'uso orale; esistenza di funzioni diverse tra le parole in contesti reali di uso della lingua; distinzione fra lettera, parola, frase. Letteratura <ul style="list-style-type: none"> • Distinzione tra libri e albi che narrano o che informano. • Conoscenza dell'argomento generale di testi letti a scuola dall'insegnante. • Conoscenza dell'argomento generale dei racconti visti in forma teatrale o cinematografica. • Conoscenza di filastrocche e canzoni e riconoscimento delle rime. • Conoscenza della forma poetica del linguaggio.

Nuclei fondanti/ambiti	Obiettivi Specifici di Apprendimento	Conoscenze
CLASSE 1^a <ul style="list-style-type: none"> • <i>Alfabeto</i> • <i>Scrittura</i> • <i>Grafia dell'italiano</i> • <i>Interpunzione, segni grafici e paragrafematici</i> • <i>Tempi verbali</i> • <i>Ascolto e dialogo</i> • <i>Letture e interpretazione</i> • <i>Produzione di testi</i> • <i>Memorizzazione di testi</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Dividere oralmente in sillabe parole piane e non in funzione della scrittura. • <i>Interpunzione, segni grafici e paragrafematici</i> - Usare il punto fermo, il punto esclamativo e il punto interrogativo. - Andare "a capo" dividendo correttamente semplici parole in sillabe. • <i>Tempi verbali</i> - Usare presente e passato nella conversazione con l'adulto. • <i>Ascolto e dialogo</i> - Comprendere e attuare consegne note e consuete. - Interagire in una conversazione esprimendo un semplice pensiero, un ricordo, un dubbio. - Ascoltare e comprendere l'argomento generale delle storie narrate in classe. - Narrare brevi esperienze personali in modo comprensibile. - Partecipare all'invenzione di una storia rispondendo a domande guida. • <i>Letture e interpretazione</i> - Leggere i caratteri tipografici usati nei libri di testo e di lettura. - Leggere in silenzio e ad alta voce; comprendere l'argomento generale di brevi testi scritti. • <i>Produzione di testi</i> - Partecipare a stesure collettive di testi guidati dall'insegnante con domande guida. - Scrivere spontaneamente brevi frasi, rivedendo il testo con l'aiuto dell'insegnante. • <i>Memorizzazione di testi</i> - Memorizzare testi di canzoni e filastrocche. 	



Il progetto si rivolge principalmente a bambine e bambini che manifestano **difficoltà nei processi di apprendimento**, ma è concepito per sostenere in modo inclusivo lo sviluppo di tutti.

Ogni alunna e ogni alunno è un individuo unico, portatore di tempi, modalità e potenzialità proprie: per questo il percorso educativo è strutturato affinché ciascuno possa trovare il proprio modo di apprendere, in un contesto che **valorizza le differenze e promuove il benessere evolutivo**.

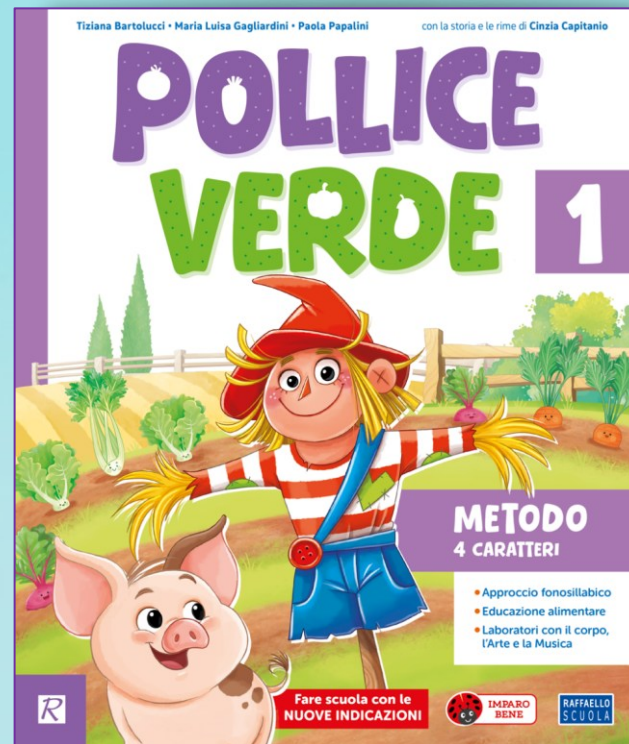
Il simbolo: la coccinella



La **coccinella** rappresenta:

- la **forza** dei piccoli passi
- la **fiducia** nelle proprie possibilità
- la **cura** dell'ambiente che sostiene la crescita

Novità 2026 Corsi Triennio



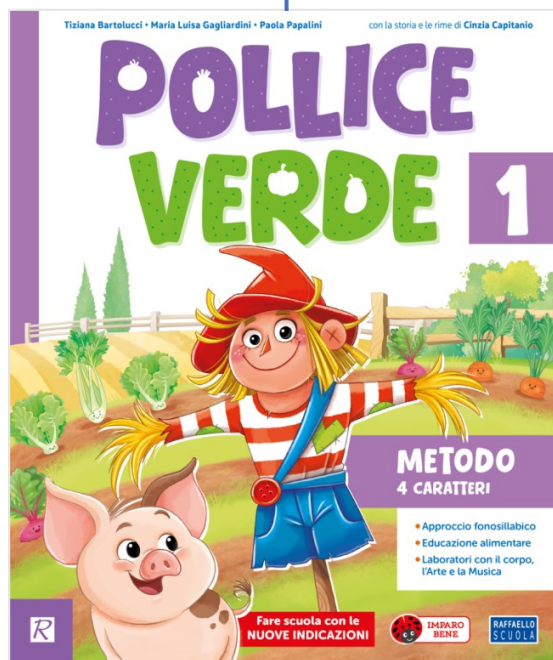
Come risponde RAFFAELLO SCUOLA alle esigenze dettate dalle Nuove Indicazioni?

Novità

Integra le **N.I.** e guida al cambiamento

Riedizione

si adatta alle **N.I.**



Metodo fonosillabico 4 caratteri

IMPARO BENE

FORMO E LEGGO LE SILLABE

TA	ta	ta
TE	te	te
TI	ti	ti
TO	to	to
TU	tu	tu

1 COME INIZIA? PRONUNCIA E COLLEGA.

TA TE TI TO TU

2 COLORA LE SILLABE TA - TE - TI - TO - TU NELLE TENDE.

50

3 OSSERVA LE FIGURE, PRONUNCIA E COMPLETA LE PAROLE.

___TÙ PA_____

ma_____ ___soro

gela_____ caro_____

4 CHE COSA È SUCCESSO? SEGUI LE FRECCHE E COMPLETA CON LE VOCALI.

TA	TE	TI	TO	TU
X	X	X	X	X
_T	_T	_T	_T	_T

5 COME INIZIA? PRONUNCIA E COLORA LA SILLABA GIUSTA.

TO OT AT TA AT TA

51

Con le
sillabe
inverse

PACK B - Metodo fonosillabico 4 caratteri



Volume del Metodo – 4 caratteri

OTI ROTOLA SULLE OLIVE.

1 PRONUNCIA E CERCHIA LE FIGURE CHE INIZIANO CON O.

2 PRONUNCIA E CERCHIA LE FIGURE CHE FINISCONO CON O.

3 OSSERVA, POI RIPASSA E SCRIVI O NELLE DIVERSE GRAFIE.

26

QUADERNO DI GRAFIA: STAMPATO p. 11; QUATTRO CARATTERI pp. 50-51

Grazie ai rimandi, il percorso di scrittura portato avanti nel Metodo si integra con quello del **Quaderno di grafia**

STAMPATO MAIUSCOLO

COME OLIVA

RIPASSA E SCRIVI: PARTI DAL PUNTINO

11

Quaderno di grafia

I QUATTRO CARATTERI

OSSERVA, RIPASSA, SCRIVI.

50

I QUATTRO CARATTERI

OSSERVA, RIPASSA, SCRIVI.

51



In entrambi i pack tanti esercizi per **leggere e scrivere in autonomia**

PACK A - VENTURELLI

PACK B - 4 CARATTERI

LEGGO io 

● OSSERVA E LEGGI, POI COLORA LA FRASE CHE DESCRIVE BENE L'IMMAGINE.



NINO SI SENTE MALE.

IL VIOLINO È SUL TAVOLO.

NINO SUONA IL VIOLINO.

SCRIVO io 

● RIPASSA E COMPLETA LE RIGHE.

NA

NE

NI

NO

NU

100



LEGGO io 

● OSSERVA E LEGGI, POI COLORA LA FRASE CHE DESCRIVE BENE L'IMMAGINE.



NINO SI SENTE MALE.

Il violino è sul tavolo.

Nino suona il violino.

SCRIVO io 

● OSSERVA, POI RIPASSA E SCRIVI N NELLE DIVERSE GRAFIE.

N N

n n

ŋ ŋ

ñ ñ

88


QUADERNO DI GRAFIA: STAMPATO p. 19; QUATTRO CARATTERI pp. 66-67

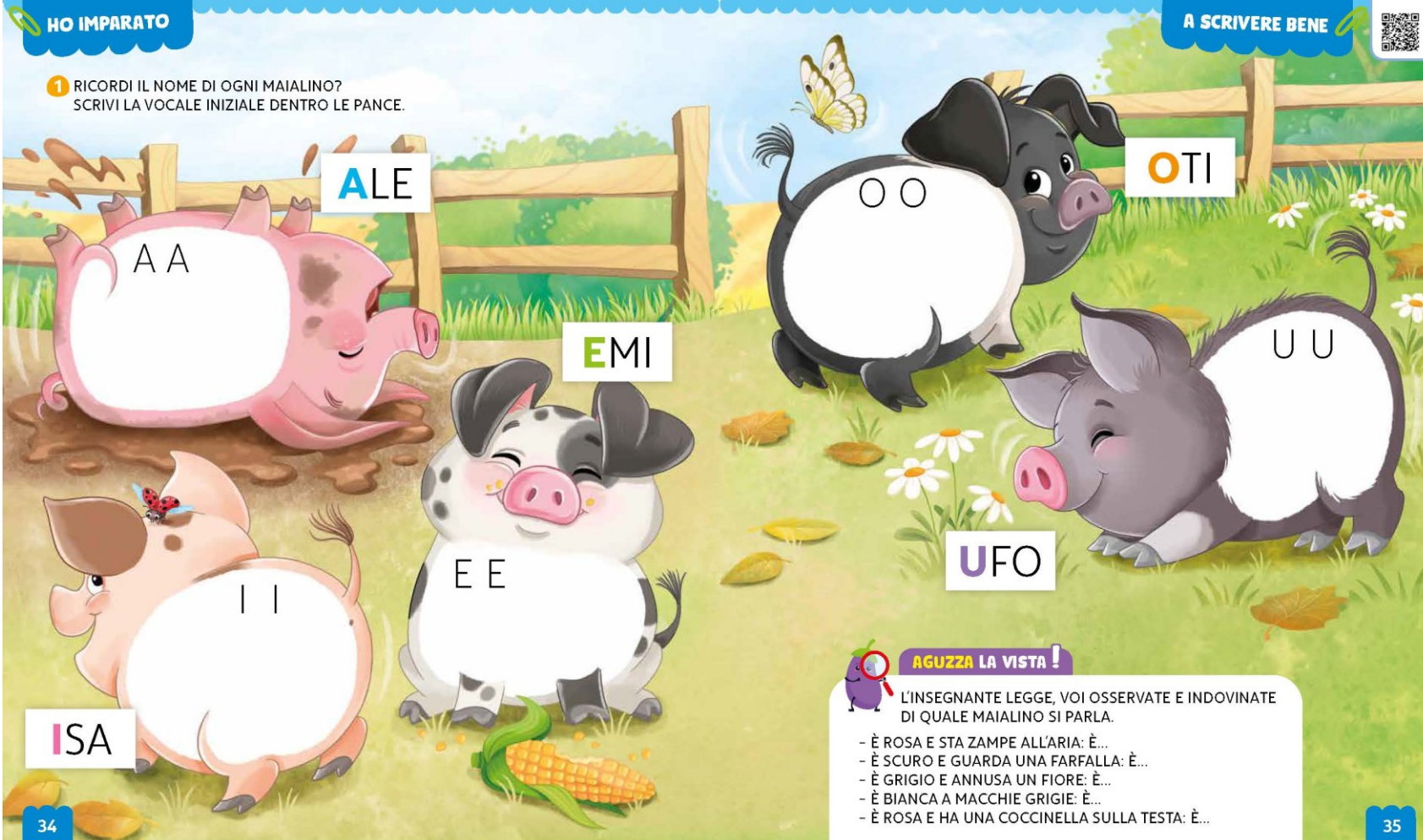
Ma c'è una novità quest'anno: nei Metodi si trovano molte pagine di **scrittura** graduali e contestualizzate per scrivere le singole **lettere** appena scoperte.

HO IMPARATO

1 RICORDI IL NOME DI OGNI MAIALINO?
SCRIVI LA VOCALE INIZIALE DENTRO LE PANCE.

A SCRIVERE BENE





34

AGUZZA LA VISTA!

L'INSEGNANTE LEGGE, VOI OSSERVATE E INDOVINATE DI QUALE MAIALINO SI PARLA.

- È ROSA E STA ZAMPE ALL'ARIA: È...
- È SCURO E GUARDA UNA FARFALLA: È...
- È GRIGIO E ANNUSA UN FIORE: È...
- È BIANCA A MACCHIE GRIGIE: È...
- È ROSA E HA UNA COCCINELLA SULLA TESTA: È...

35



Ma anche **intere parole** che la classe è in grado di **leggere e scrivere in autonomia**.

PACK A - VENTURELLI

PACK B - 4 CARATTERI

HO IMPARATO

1 PRONUNCIA E DECORA CON LA CONSONANTE INIZIALE.

78

A SCRIVERE BENE

2 LEGGI E COPIA OGNI PAROLA ACCANTO AL QUADRETTO AZZURRO.

SOLE	LATTE
LATO	LETTO
FATTO	FILI
SASSO	TETTI
SOFFIO	AIUOLA

79



A SCRIVERE BENE

2 LEGGI E COPIA OGNI PAROLA NELLE DIVERSE GRAFIE.

SOLE	sole	sole
SASSO	sasso	sasso
LETTO	letto	letto
LATTE	latte	latte
SOFFIO	soffio	soffio
AIUOLA	aiuola	aiuola

67

Lo sfondo integratore di **Cinzia Capitanio**



Oggi è proprio un giorno speciale:
tutti i finocchi voglion danzare!
Insieme, col vento si muovon felici:
quanto è bello essere amici!

La gioia rende l'orto splendente:
è proprio bello e divertente!
Tutti adesso vogliono fare festa:
ballano, saltano... come gira la testal

POLLICE VERDE



L'educazione alimentare e ambientale



UN ORTO SPECIALE

Legge l'insegnante

Wow! Che meraviglia! Sembra proprio una festa di colori! Piselli, peperoni, pomodori, carote, sedano, insalata, ravanelli... splendono per la gioia! D'altra parte, oggi è una bellissima giornata di sole ed è impossibile non essere felici in un orto così speciale. Contagiate dall'allegria generale, api e farfalle volano di fiore in fiore. Strisciando tra le foglie, una chiocciola canta note spensierate. Un lombrico sbucca fra le morbide zolle di terra per ascoltarla. Una cinghia verde si posa su una foglia e, ammirata, osserva tutto dall'alto. Perfino ai peperoni viene voglia di cantare anche se, guardando bene, c'è qualcuno che preferisce riposare: che dormiglioni! Ma... per tutti gli ortaggi! C'è qualcosa di strano! Tra le foglie e le verdure spuntano... Code? Orecchie? Ciuffi di pelo? Che terribili mostri si nascondono nell'orto? Saranno draghi oppure orchi? E se fossero lupi o terribili troll? Che paura! Povere verdure... Ma noi! Niente mostri! Sono i maialini Isa, Emi, Ale, Oti e Ufo!

AGUZZA LA VISTA!

CI SONO CINQUE MAIALINI NELL'ORTO? CERCALI.

CINQUE MAIALINI

Legge l'insegnante

Conosciamo meglio Isa, Emi, Ale, Oti e Ufo, questi cinque simpatici maialini. Insieme non si annoiano mai e sono scatenati. Adorano correre sul prato e giocare a nascondino fra le verdure e gli ortaggi. Se vedono volare una foglia o una farfalla, cominciano a inseguirla con il musetto all'insù. Quando la paglia viene raccolta, ci saltano sopra buttando tutto all'aria. Quando piove aspettano che si formi qualche bella pozza, poi ci si tuffano dentro e cominciano a rotolarsi felici nel fango, sono dei veri pasticcioni. Il fatto è che vivono in un posto talmente bello che a chiunque verrebbe voglia di saltare, correre, giocare e sporcarsi un po'. no? Il mondo per loro è tutto da scoprire: sono davvero curiosi e ficcano il musetto dappertutto. Ecco perché spesso combinano pasticci! Basta distarsi un attimo che sono di nuovo in movimento. Dove staranno andando? In che guai si metteranno adesso? Forse è meglio non perderli di vista.

AGUZZA LA VISTA!

LA CASSETTA SULL'ALBERO, SECONDO TE, È ABITATA? DA CHE COSA LO CAPISCI?

LA CASA DI PIPPI E TOM

Legge l'insegnante

Fra i rami del grande albero c'è una casetta che sembra usata da un libro di fiabe. È bellissima! Non è la dimora di fate, gnomi o folletti, ma il rifugio di Pippi e Tom, gli amici speciali di Isa, Ufo, Ale, Oti ed Emi. Per raggiungerla, basta diventare agili come sciacalli e arrampicarsi lungo la scialtola di corda, oppure seguire il percorso tracciato dai gradini di legno sul tronco dell'albero. C'è anche un piccolo terrazzino! Sono davvero fortunati ad avere una casetta così speciale... e lo sanno. Nel loro piccolo regno i due bambini fanno tante attività divertenti come giocare, leggere, disegnare, suonare la chitarra, dondolarsi sull'altalena per provare a toccare i rami con i piedi... A volte restano semplicemente a guardare come cambia il colore delle foglie dell'albero con il passare delle stagioni. Certo, bisogna anche darsi da fare con l'orto e tenere tutto pulito e in ordine, non solo la casa. E non è facile quando nei paraggi ci sono cinque maialini combinaguai! Oggi Tom ha deciso di stendere al sole i vestiti che ha appena lavato, mentre Pippi è impegnata a finire il suo libro che piace tanto anche a Oti!

AGUZZA LA VISTA!

CHE COSA FANNO I MAIALINI? CERCIALI E RACCONTA.

EDUCAZIONE ALIMENTARE E AMBIENTALE con Maestro Pietro



Con **POLLICE VERDE** l'orto e l'ambiente cambiano a ogni **stagione** permettendo di lavorare con tutte le **discipline** per:



- ✓ Osservare la realtà
- ✓ Conoscere frutta e verdura di stagione
- ✓ Scienze
- ✓ Il tempo
- ✓ Lo spazio
- ✓ Le figure
- ✓ La risoluzione di problemi

N.I. **POLLICE VERDE** dà spazio alla musicalità del linguaggio poetico presentando ogni lettera con delle **filastrocche in rima** di Cinzia Capitanio, con versi **facilmente memorizzabili**.



In **POLLICE VERDE** c'è un laboratorio **ORTO LAB** per ogni lettera, per fare:

Educazione motoria e affettiva

Arte e creatività

Musica

EDUCAZIONE MOTORIA E AFFETTIVA **ORTO LAB**

IL FILO DELLE EMOZIONI

1 SEGUITE LE INDICAZIONI E GIOCATE IN PALESTRA.

 SEDETEVI A TERRA E FORMATE UN GRANDE CERCHIO. L'INSEGNANTE CONSEGNA A UNO DI VOI UN GOMITOLO.

 CHI LO RICEVE SI ALZA IN PIEDI E DICE COME SI SENTE.

CON I GESTI DEL CORPO E L'ESPRESSIONE DEL VISO FA VEDERE BENE L'EMOZIONE CHE PROVA.

POI TIENE UN'ESTREMITÀ DEL FILO E PASSA IL GOMITOLO A UN COMPAGNO O A UNA COMPAGNA: ORA È IL SUO TURNO.

2 RIFLETTI E CONFRONTATI IN CLASSE.

È STATO FACILE RACCONTARE AGLI ALTRI LE TUE EMOZIONI?



59

ARTE **ORTO LAB**

UNA ZEBRA NELLA MANO

1 SEGUI LE INDICAZIONI PER CREARE UNA ZEBRA CON LE TEMPERE, I PENNARELLI E... LE TUE DITA.

VERSA LA TEMPERA BIANCA IN UN PIATTO E INTINGI LA TUA MANO.

STAMPA L'IMPRONTA SU UN FOGLIO DI CARTA COLORATA.

CON IL PENNARELLO DISEGNA LE STRISCE E ALTRI PARTICOLARI UTILI PER COMPLETARE LA TUA ZEBRA.

2 PROVA A REALIZZARE ALTRI ANIMALI CON LE MANI, POI DIVERTITI A INVENTARE UNA STORIA CON I PERSONAGGI CHE HAI CREATO.




107

MUSICA **ORTO LAB**

PIOVE!

L'ORTO HA BISOGNO DI PIOGGIA, PER FORTUNA UNA NUVOLA UN PO' TRISTE COMINCIA A PIANGERE...

1 PROVATE CON LE DITA A RIPRODURRE IL SUONO DELLA PIOGGIA.

	SILENZIO...	
	CADONO LE PRIME GOCCE...	
	LA PIOGGIA AUMENTA...	
	ORA PIOVE FORTISSIMO!	

101

N.I.

Si lavora con le **emozioni** e l'**empatia**: nelle antologie di 1^a e 2^a si trovano varie sezioni, ognuna dedicata a una specifica emozione

FELICITÀ

La FELICITÀ è contagiosa: prova a CONDIVIDERLA con gli altri!



... con le PAROLE

Colora alcune parole della felicità.

ABBRACCI

AMICIZIA

INSIEME

RISATE

SORRISI




CON EMPATIA

Osserva i bambini e le bambine nelle foto e prova a metterti al loro posto: perché sono felici, secondo te? Che cosa diranno? Provate a rappresentare le situazioni in classe.



FELICITÀ

... con i COLORI

Osserva questo particolare del dipinto di Vincent Van Gogh.



Colora con i tuoi colori della felicità.



Vincent Van Gogh, *Ulivi sotto il sole*

Disegna due cose che ti rendono felice.

FELICITÀ

... con la MUSICA e il MOVIMENTO

Osserva le montagne russe per raggiungere la felicità.



Utilizza la voce per "percorrere" le montagne russe: quando salgono, alza il volume della voce, quando scendono, abbassalo.

Mettetevi in fila e fate insieme la ola della O. Mimate un'onda e accompagnate il movimento con la voce: volume alto quando le braccia sono su e volume basso quando le braccia sono giù.



ORTO LAB

LA GIRANDOLA DELLA FELICITÀ

OCCORRENTE

- foglio di carta bianco quadrato
- pastelli
- forbici
- colla
- spillo con capocchia
- perlina forata
- dischetto di sughero
- spiedino di legno

PROCEDIMENTO

1. Piega il foglio e ottieni 4 triangoli: colorali in modo diverso.
2. Ritaglia lungo le linee senza arrivare al centro, poi ripiega la punta di ogni triangolo verso il centro e fissala con la colla.
3. Infila lo spiedino nel dischetto di sughero e fai passare lo spillo nella perlina.
4. Fora al centro la girandola e punta lo spillo nel dischetto. Ora soffia forte!



Fino in terza il box **CON EMPATIA** presenta attività mirate per mettersi nei panni degli altri.

© Raffaello Libri

L' **Educazione civica** rappresenta situazioni di tutti i giorni, attraverso brevi storie **a fumetti** su cui si sorride ma soprattutto si riflette.



Lavarsi e mantenere una corretta **igiene personale** è importante per stare bene con gli altri, ma anche per allontanare germi, virus e batteri.

- **Lavare i denti dopo ogni pasto** aiuta a evitare l'insorgenza delle carie e di altri problemi poco piacevoli al cavo orale.
- **Lavare le mani con il sapone** aiuta a tenere a bada malattie infettive come l'influenza e la Covid 19.





In 2^a e 3^a lo sfondo integratore del Metodo si ritrova nelle stagioni, mentre un **albo illustrato** scritto da Cinzia Capitanio apre le antologie e si integra nelle aperture, creando un **filo conduttore «a puntate»** per stimolare il **piacere di leggere**.



con la videolettura di
Cinzia Capitanio



- Bambini! Forza! La ricreazione è finita! Si torna in classe. La voce della maestra ci riportò alla realtà. Mi sentivo frastornato.
- Continuiamo questo gioco domani... Va bene, Andrea? - mi chiese Luna.
- Certo! - le risposi stringendo ancora tra le dita la piuma.
- E questa?
- Nascondiamola in quel tronco cavo... - mi propose - ...così, nel frattempo, proteggerà il nostro regno. Infilammo la piuma nel nascondiglio e raggiungemmo i nostri compagni. Per un attimo mi sembrò di sentire un ruggito lontano. Poi sorrisi.

Cinzia Capitanio

IL CERCHIO DELLE IDEE

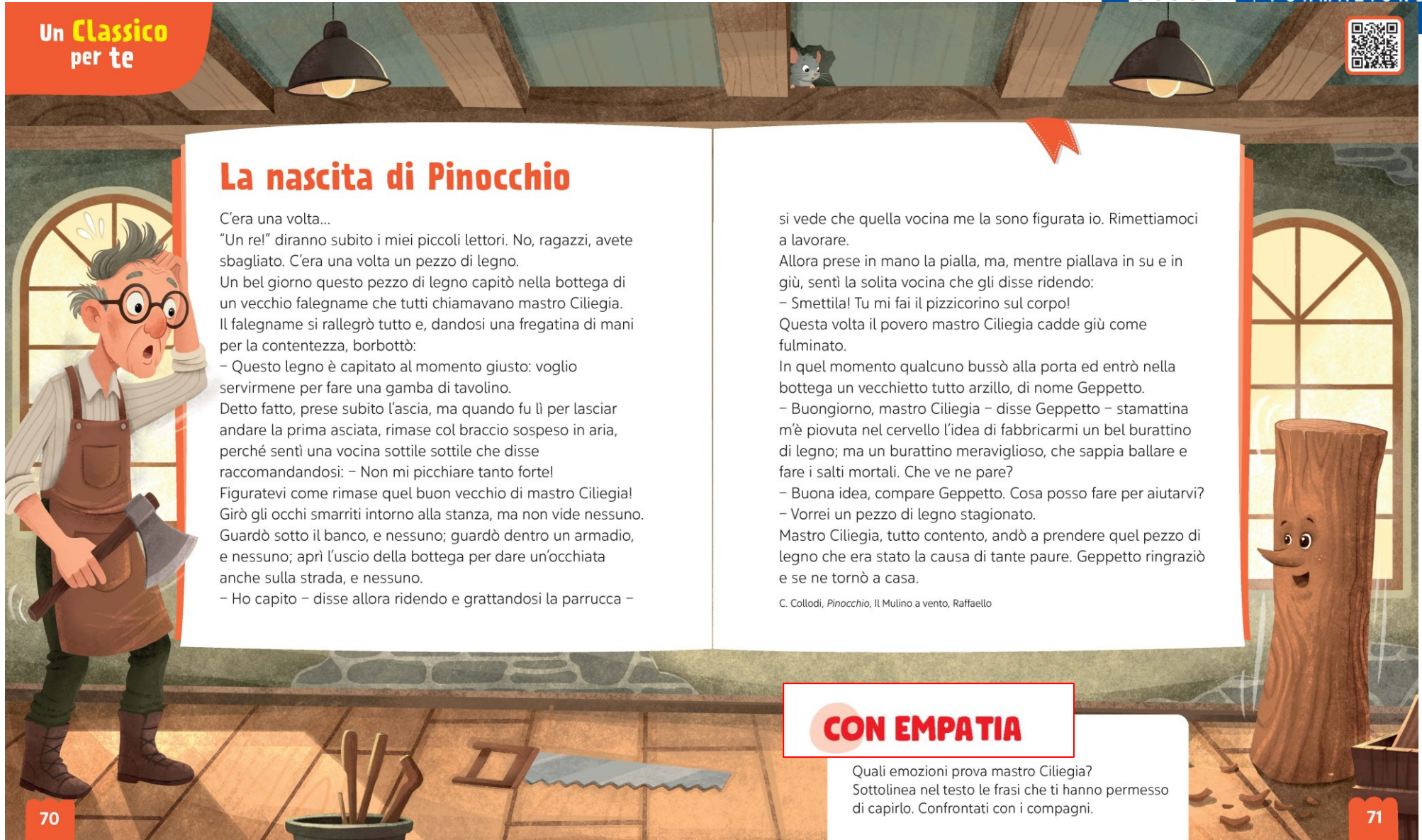
Quando la tua mente prende il volo, che tipo di storie ti piace creare? In quali personaggi ti piace trasformarti? Che emozioni provi?
NEL CERCHIO DELLE IDEE di oggi prova a raccontare alla classe un gioco con la fantasia che ami fare.
Una curiosità: anche gli scrittori e le scrittrici, per poter scrivere storie fantastiche devono sognare a occhi aperti. Insomma, anche i grandi giocano con la fantasia!



Un **Classico**
per te

N.I.

In terza le
pagine che
propongono
brani di libri
classici
lasciano spazio
al piacere di
leggere
proponendo
solo il box
CON EMPATIA



La nascita di Pinocchio

C'era una volta...

"Un re!" diranno subito i miei piccoli lettori. No, ragazzi, avete sbagliato. C'era una volta un pezzo di legno.

Un bel giorno questo pezzo di legno capitò nella bottega di un vecchio falegname che tutti chiamavano mastro Ciliegia. Il falegname si rallegrò tutto e, dandosi una fregatina di mani per la contentezza, borbottò:

– Questo legno è capitato al momento giusto: voglio servirmene per fare una gamba di tavolino.

Detto fatto, prese subito l'ascia, ma quando fu lì per lasciar andare la prima asciata, rimase col braccio sospeso in aria, perché sentì una vocina sottile sottile che disse raccomandandosi: – Non mi picchiare tanto forte!

Figuratevi come rimase quel buon vecchio di mastro Ciliegia! Girò gli occhi smarriti intorno alla stanza, ma non vide nessuno. Guardò sotto il banco, e nessuno; guardò dentro un armadio, e nessuno; aprì l'uscio della bottega per dare un'occhiata anche sulla strada, e nessuno.

– Ho capito – disse allora ridendo e grattandosi la parrucca –

si vede che quella vocina me la sono figurata io. Rimettiamoci a lavorare.

Allora prese in mano la pialla, ma, mentre piattava in su e in giù, sentì la solita vocina che gli disse ridendo:

– Smettila! Tu mi fai il pizzicorino sul corpo!

Questa volta il povero mastro Ciliegia cadde giù come fulminato.

In quel momento qualcuno bussò alla porta ed entrò nella bottega un vecchietto tutto arzillo, di nome Geppetto.

– Buongiorno, mastro Ciliegia – disse Geppetto – stamattina m'è piovuta nel cervello l'idea di fabbricarmi un bel burattino di legno; ma un burattino meraviglioso, che sappia ballare e fare i salti mortali. Che ve ne pare?

– Buona idea, compare Geppetto. Cosa posso fare per aiutarvi?

– Vorrei un pezzo di legno stagionato.

Mastro Ciliegia, tutto contento, andò a prendere quel pezzo di legno che era stato la causa di tante paure. Geppetto ringraziò e se ne tornò a casa.

C. Collodi, *Pinocchio*, Il Mulino a vento, Raffaello

CON EMPATIA

Quali emozioni prova mastro Ciliegia? Sottolinea nel testo le frasi che ti hanno permesso di capirlo. Confrontati con i compagni.

Una sezione speciale di **riassunto** è presente nei due **Quaderni di Italiano**



Nelle Letture è presente il box **IN POCHE PAROLE**

RIASSUNTO

Le informazioni importanti

1 Leggi il testo e sottolinea le informazioni importanti. Segui l'esempio.

La serpentesca

C'era una volta una serpentesca che aveva le zampe come le lucertole: poteva camminare, correre e saltare.



Era molto felice, ma un brutto giorno una grossa aquila la vide e scese in picchiata dal cielo per mangiarcela.



Lei non sapeva dove nascondersi, poiché viveva in mezzo al deserto, dove non c'erano né alberi né cespugli sotto cui rifugiarsi. Povera serpentesca, stava proprio facendo una brutta fine!



Stava per coprirsi gli occhi con le zampe per non guardare, quando all'improvviso si accorse che accanto a un sasso c'era un piccolissimo buco. Si tolse le zampe, come fossero scarpe vecchie, si infilò nella tana e si salvò.



Da quel giorno la serpentesca e tutti i serpenti che sono nati dopo di lei non hanno più le zampe e, quando sono in pericolo, si rifugiano dentro i buchi del terreno.



E. Nava, Ciliegie e bombe, Giunti

Riassumere un testo significa riscriverlo in forma più breve, senza saltare nessuna delle informazioni importanti che rendono comprensibili la storia, le sue parti (**INIZIO**, **SVOLGIMENTO**, **CONCLUSIONE**) e i suoi elementi (dove e quando, personaggi, fatti).

RIASSUNTO



2 Scrivi per ogni sequenza una frase-chiave che riporti le informazioni che hai sottolineato.

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

3 Collega le informazioni con le parole legame e i connettivi temporali e completa il riassunto. Cerca di usare il minor numero di parole possibile.

INIZIO

Tanto tempo fa la serpentesca _____

SVOLGIMENTO

Un giorno _____

All'improvviso _____

CONCLUSIONE

Da allora _____

LA FIABA

Il **TEMPO** delle fiabe non è definito, spesso è un passato molto lontano.

DENTRO IL TESTO

Cerchia l'espressione con cui inizia la fiaba, e indica con una **X**.

In questa fiaba il tempo è:

- definito.
- indefinito.

La principessa con gli stivali

C'era una volta una principessa molto prepotente, comandava tutti a bacchetta. Il giorno del suo sesto compleanno la principessa fece una festa.

Un mago, che sapeva tutto di lei, le portò un regalo speciale. La principessa tolse il regalo dalle mani del mago, strappò la carta ed estrasse il più bel paio di stivali che avesse mai visto. Non appena si fu allacciata le stringhe, lo stivale destro disse al sinistro:

– Pronto per una corsa?
– Sì! – rispose lo stivale sinistro, e partirono di corsa, attraverso un campo e su per la collina.

La principessa fu ben presto senza fiato, ma gli stivali continuarono a correre. Alla fine riportarono la principessa stravolta a palazzo. Il mago la stava aspettando.

– Porta via questi stupidi stivali! – urlò la principessa.
– Solo se chiedi per favore! – disse il mago.

La principessa non aveva mai detto prima quella parolina. Guardò giù, verso gli stivali. Erano pronti per partire di nuovo...

– Per favore! – urlò la principessa e gli stivali, per magia, sparirono.

Da quel giorno la principessa disse sempre "per favore" e "grazie" e non fu più prepotente.

G. Adams, S. You...



IN POCHE PAROLE

- La principessa era molto prepotente **infatti**
- La principessa fu ben presto senza fiato, **ma**
- La principessa ubbidì al mago **perché**



La **Grammatica** è pratica, con foto e situazioni realistiche. Il box **grammaAMICA** riporta l'uso della lingua all'esperienza personale

ORTOGRAFIA

Il discorso diretto e indiretto

REALMENTE

Leggi i fumetti: chi dei due sta riportando ciò che ha detto qualcun altro?

Mi manca solo un pezzo per finire il robot.

La mamma ha detto che devo studiare prima di uscire...

COMPLETA IL DISCORSO DIRETTO CON LE FRASI DEI FUMETTI.

TI PIACE IL QUADRO?

NON SO, È STRANO

.....

.....

GRAMMAMICA

DAVIDE CHI... ..

ANNALISA RISPONDE: -

Scrivi su un bigliettino qualcosa che vorresti dire a un compagno o a una compagna, poi riferisci la sua risposta, ma senza riportare le parole esatte.

32

Nelle Letture è presente il box **GRAMMATICAMENTE**

IL TESTO NARRATIVO

Caldo caldo

Una volta, in un paese del Nord, venne un freddo che più freddo non si poteva. Talmente freddo che anche il fuoco aveva freddo. Aveva un freddo tale che si congelò come un merluzzo. E così congelato, non scaldava più.

Nella sua casetta gelida anche lan il pittore aveva freddo. Talmente freddo che per distrarsi dipinse. E cosa dipinse? Voi cosa dipingereste se aveste freddo freddo? lan dipinse il fuoco. Un bel fuoco rosso e giallo, scoppiettante e scintillante, luminoso e baldanzoso. Tanto bello che sembrava vero. Tanto vero che sembrava caldo. No, un momento, era caldo! lan lo toccò e si scottò le dita.

– Ahi, anzi, evviva – gridò. – Finalmente il fuoco! Finalmente il caldo! – E gridò talmente forte che gli abitanti del paese lo sentirono e corsero a vedere il formidabile dipinto!

– Bravo, lan – dissero e gli fecero l'applauso. Alla fine lan, che era un tipo generoso, dipinse una fiammella in ciascuna casa del paese. E nessuno ebbe più freddo freddo.

G. Campello, *È inverno! Una storia al giorno*, Edizioni EL

GRAMMATICAMENTE

GRAMMATICAMENTE

Rispondi.

Nella frase sottolineata ci sono:

- 7 nomi comuni
- 7 aggettivi qualificativi
- 6 aggettivi qualificativi

56

SCRIVO

Rispondi.

lan era un tipo generoso, e tu? Che tipo o che tipa sei?

Descriviti con quattro aggettivi.

.....

.....

La **Matematica** ha una sezione iniziale molto ampia che introduce gradualmente ai numeri riprendendo lo sfondo integratore

QUELLO CHE GIÀ SO

A SPASSO NELL'ORTO

1 PORTA OGNI FORMICA ALLA SUA TANA. OSSERVA IL COLORE DEI SEMI E TRACCIA LA STRADA GIUSTA CON LA MATITA.

8

QUELLO CHE GIÀ SO

VERDURE A COLORI

1 COMPLETA I RITMI.

2 COLORA I PISELLI: SEGUI IL RITMO INDICATO DA OGNI SCHEMA.

9

SOTTRAZIONI NELL'ORTO

• ASCOLTA LA STORIA E CANCELLA CON UNA X LE CAROTE CHE IL CONIGLIETTO PORTA VIA.

LE CAROTE SPARITE
Oti fa una passeggiata nell'orto. Da lontano vede che dal terreno spuntano 7 carote. Mentre si avvicina, il maialino si distrae con una farfalla. Un coniglietto affamato, però, ha visto le carote e ne prende 2. Quante carote troverà Oti quando si volterà di nuovo? Saranno sicuramente di meno!

78

I numeri sono presentati a partire dallo zero e con un **nuovo strumento** rispetto ai precedenti progetti Raffaello: il **ten frame**, accompagnato sempre dall'uso delle **mani** e di altri strumenti: linea dei numeri, cannucce, euro, abaco, carte, dadi...



QR Code | Educazione ambientale con maestro Pietro

6 SEI

QUANTI LOMBRICHI CI SONO NELL'ORTO?

FAI 6 CON LE MANI.

CONTA LE PALLINE COLORATE.

1 CONTA E SCRIVI 6 DOVE VEDI SEI LOMBRICHI.

40

CONTA E SCRIVI 6 a pag. 176

IL NUMERO 6

2 CERCHIA 6 NELLA REALTÀ.

3 INDICA CON UNA X L'INSIEME CON 6 TEMPERINI GIALLI.

4 DISEGNA PER AVERE SEMPRE 6 MATITE SU OGNI BANCO.

5 COLORA FINO A 6 SULLA LINEA DEI NUMERI.

MATEAMICA
NELLA TUA TORTA DI COMPLEANNO QUALI E QUANTE CANDELINE CI SARANNO?

41

MI ALLENO

FINO A 19

1 SCRIVI I NUMERI MANCANTI SULLA LINEA DEI NUMERI.

2 COLLEGA OGNI ABACO E I TEN FRAME AL NUMERO CORRISPONDENTE.

3 CONTA LE CANNUCCE, COMPLETA E SCRIVI IL NUMERO COME NELL'ESEMPIO.

1 da E 2 u = 12

da E u =

da E u =

15

18

11

13

103

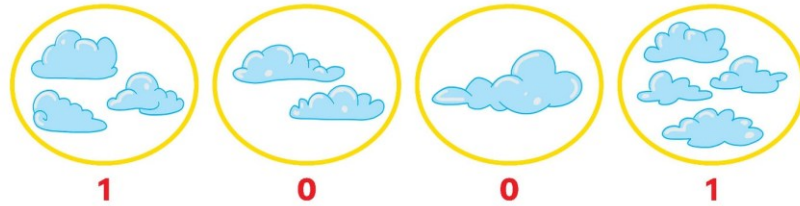
La presentazione del numero si sviluppa su doppia, ma ogni due numeri ci sono pagine di raccordo **MI ALLENO** e di **ORTOLAB** con attività di CODING e PROBLEM SOLVING

MI ALLENO

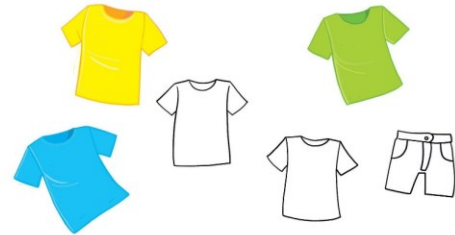


0 E 1

1 LEGGI IL NUMERO E CANCELLA CON UNA X GLI ELEMENTI IN PIÙ.



2 COLORA DI ROSSO 1 MAGLIETTA E 0 PANTALONCINI. POI RISPONDI CON I NUMERI.



- QUANTE  ?
- QUANTE  ?
- QUANTE  ?
- QUANTI  ?

3 CHI È LOLA? LEGGI, OSSERVA E RISPONDI CON UNA X.

LOLA HA:

0 

1 

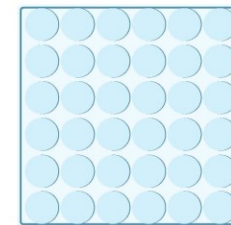
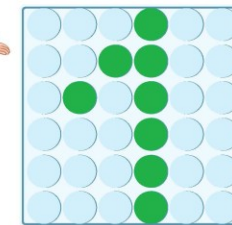
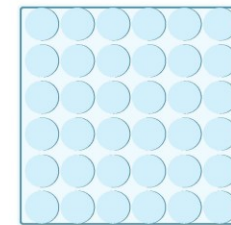
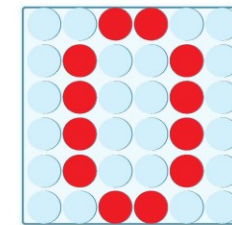


CODING



PIXEL A COLORI

1 OSSERVA LE PALLINE COLORATE E RIPRODUCI IL MODELLO.



2 COLORA I QUADRATINI COME INDICATO:

0  1 

0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0
0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0
0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0

CHE COSA APPARE?
CERCHIA.





La **Matematica** aiuta a **decifrare la realtà** costruendo un **pensiero critico**, grazie ai tanti box e alle pagine speciali **PENSO CON METODO**

LOGICAMENTE

LEGGI CIÒ CHE DICONO DORA E MEI E SCRIVI LE LORO ETÀ NEI CARTELLINI.

HO 5 ANNI PIÙ DI YURI.

MEI:

YURI: 7

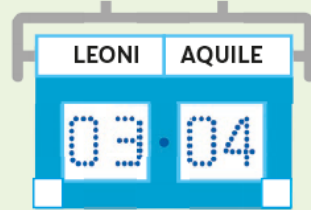
HO 6 ANNI MENO DI MEI.

DORA:

IL CERCHIO DELLE IDEE
CHE COS'È UN PROBLEMA?
FAI QUALCHE ESEMPIO E
CONFRONTATI IN CLASSE.

REALMENTE

OSSERVA IL RISULTATO DELLA PARTITA: QUALE SQUADRA HA FATTO IL PUNTEGGIO MAGGIORE? INDICALA CON UNA X.



2 CERCHIA 3 NELLA REALTÀ.



IL NUMERO 3

MATEAMICA

HAI MAI RICEVUTO UNA MEDAGLIA? C'È UN NUMERO SOPRA?

Il box **MateAMICA** si aggancia all'esperienza attivando le emozioni, così da diventare amici della Matematica

PENSO CON METODO



MI DOMANDO
SE TI GUARDI INTORNO NASCONO TANTE DOMANDE.



CHI HA PIÙ ANNI?

IO HO 6 ANNI.

SARA

IO HO 7 ANNI.

DANIA


FACCIO UN'IPOTESI
PENSA A CIÒ CHE SAI GIÀ E PROVA A RISPONDERE.


QUALE IPOTESI HAI FATTO? INDICALA CON UNA X.

- SARA È PIÙ GRANDE.
- DANIA È PIÙ GRANDE.

SPERIMENTO
TROVA UN MODO PER SCOPRIRE SE LA TUA IPOTESI È GIUSTA.

COLORA PER CIASCUNA BAMBINA TANTI QUADRATINI QUANTI SONO I SUOI ANNI. POI CONFRONTA: IN QUALE CASO HAI COLORATO PIÙ QUADRETTI?





CONCLUDO
ORA SAI LA RISPOSTA! IMMAGINA DI SPIEGARLA A TUTTI.

COMPLETA.
HO CAPITO CHE 7 È GRANDE DI 6, CIOÈ È DI 6. QUINDI HA PIÙ ANNI DI



Completano il volume un percorso strutturato di **Informatica** per tutte e tre le classi e un ricco **eserciziaro** finale.

INFORMATICA

PROGRAMMARE CON I BLOCCHI

SE VUOI CHE IL COMPUTER FACCIA PER TE QUELLO CHE TI SERVE, DEVI IMPARARE A CHIEDERGLIELO NELLA SUA "LINGUA".

PER DIRGLI DI GUARDARE SU (IN ALTO) DOVRAI INDICARE DI PUNTARE IN DIREZIONE "0". SE VUOI CHE SI VOLTI VERSO DESTRA, LA DIREZIONE SARÀ "90". E COSÌ VIA.

IN QUESTO ESEMPIO IL GATTINO SCRATCH DEVE VOLTARSI VERSO DESTRA (90), POI GLI BASTA FARE UN PASSO PER USCIRE.

⚙️ SEGUI L'ESEMPIO E COMPLETA CON I NUMERI PER FAR USCIRE ALL'APERTO IL GATTINO SCRATCH.

INFORMATICA

⚙️ LEGGI LO **SCRIPT**, TRACCIA IL PERCORSO E COLORA LA PORTA A CUI ARRIVA SCRATCH.



Nelle **DISCIPLINE POLLICE VERDE** applica le **novità delle NIN**.

Le **GRANDI STORIE** dell'epica classica

Gli episodi più importanti della **STORIA D'ITALIA**

*Il tempo nelle Grandi Storie...
La contemporaneità*

Legge l'insegnante

VLISSE E IL CICLOPE

Ulisse e i suoi compagni erano in viaggio per mare. Avevano lasciato Troia e volevano tornare a casa, a Itaca. Erano stanchi, affamati e desiderosi di riposare. Un giorno videro un'isola verde, piena di alberi. Ulisse disse:
- Fermiamoci qui! Forse troveremo da mangiare e da bere!
Scelse dodici compagni e lasciò gli altri sulle navi.
- Vado a vedere chi vive su quest'isola, voi restate qua - disse. Portò con sé un vino buonissimo come dono. Salì su una collina e vide che sull'isola non c'erano città, solo grotte e nessuna nave. Ulisse era curioso. Si avvicinò a una grotta nascosta tra gli alberi e propose ai suoi amici di entrare. Dentro c'erano pecore, agnelli, formaggi e latte. Si sedettero e mangiarono in abbondanza. Poi sentirono un rumore fortissimo. Un gigante enorme entrò nella grotta: aveva un solo occhio in mezzo alla fronte. Era un Ciclope. Il Ciclope portò legna, fece entrare le pecore e chiuse l'entrata con un masso gigante. Ulisse e i suoi amici erano rimasti chiusi dentro. Il Ciclope li vide e chiese: - Chi siete?
Ulisse rispose: - Siamo viaggiatori. Ti chiediamo ospitalità.
- E dove avete lasciato le vostre navi? - chiese il Ciclope.
Ulisse non voleva dire la verità: - La nostra nave è affondata. Il gigante non fu gentile, così Ulisse pensò a un piano per salvarsi.
- Ho un dono per te - disse e gli offrì il vino. Il Ciclope bevve tutto e disse: - È buonissimo! - e si addormentò. Mentre il Ciclope dormiva, Ulisse e i compagni presero un grande palo, lo scaldarono nel fuoco e lo puntarono nell'occhio del gigante. Il Ciclope si svegliò urlando: era accecato e non vedeva più nulla! Ulisse disse ai compagni: - Nascondiamoci sotto le pecore! Così si legarono sotto gli animali. La mattina il Ciclope fece uscire le sue pecore, toccando la schiena di ogni animale, ma non capì l'inganno. Così Ulisse e i suoi amici uscirono dalla grotta e corsero alle navi, felici. Fuggirono in mare: il viaggio non era finito, ma avevano sconfitto il Ciclope con coraggio e astuzia.

Da AA.VV., Le Grandi Storie, Raffaello

ARTE E IMMAGINE Dopo aver presentato Polifemo, far realizzare a ogni bambino e bambina il proprio Ciclope: dovranno disegnare un mostro con un solo occhio, dargli un nome, scrivere o disegnare accanto che cosa mangia, dove vive e di che cosa ha paura.

16

*Il tempo nelle Grandi Storie...
La data e il calendario*

VIVA LA LIBERTÀ!

Poco dopo il trasloco, venni a sapere che la casa dove vivevamo apparteneva al nonno di mia madre, cioè il mio bisnonno, che era un partigiano.
- Che vuol dire "partigiano"? È un lavoro? - chiesi alla mamma.
- Non è un lavoro, significa che il bisnonno ha fatto la Resistenza. Quella sera mia madre mi fece una breve lezione di Storia. Mi spiegò che durante la Seconda Guerra Mondiale le persone che governavano l'Italia non lasciavano i cittadini liberi di dire e fare quello in cui credevano, usando anche la violenza. Così in molti, con coraggio, decisero di resistere e combattere per tornare alla libertà: erano le partigiane e i partigiani.
- Quando finì la guerra, mamma? - chiesi.
- Il 25 aprile 1945. - rispose - Per questo ogni anno in quella data si festeggia la Liberazione, cioè la fine della guerra che ha portato poi alla nascita della Costituzione. Sorrisi, pensando al valore di quella festa. Non sarebbe più stata per me solamente un giorno senza scuola.

Da Eleonora Laffranchini, Il ribelle, Raffaello

CITTADINANZA ATTIVA Una festa civica è una celebrazione dedicata a un evento o a una figura importante. In classe, far creare un cartellone con immagini e informazioni sulle feste civiche del nostro Paese.

12

Cuore

◆ Leggi e indica con una **X** i completamenti giusti.

Dalle finestre della scuola si vedono:

un aereo il cielo azzurro le statue gli alberi
 la fontana la gente in bicicletta le finestre aperte delle case

◆ Ora osserva fuori dalla finestra della tua aula e scrivi che cosa vedi.

.....
.....

◆ Che cosa sai della tua scuola?
In quale regione d'Italia si trova?
Cerca il nome della regione nella cartina poi completa.

LA MIA SCUOLA

Nome:

Indirizzo: via

numero civico

Città o paese:

Regione:

19

Attenzione al **proprio territorio**: quartiere, luoghi pubblici, monumenti, il Comune e la Costituzione

Pagine narrative di **epica classica**

Collegamenti alle conoscenze di base in evidenza

Laboratori d'ascolto

Attività per la classe

Suggerimenti multidisciplinari per l'insegnante

INDICE

Il tempo nelle Grandi Storie...

Quest'anno, attraverso un viaggio emozionante, imparerai a conoscere il tempo in compagnia di grandi eroi del passato!

Iliade IO SONO ACHILLE. SEGUIMI NELLA CITTÀ DI TROIA!

Odissea IO SONO ULISSE. PARTIAMO, CI ASPETTANO GRANDI SORPRESE E AVVENTURE!

Eneide IO SONO ENEA. STO CERCANDO UN POSTO DOVE VIVERE, VIENI CON ME!

4 STORIA

6 **Il tempo nelle Grandi Storie... Iliade** • LA CITTÀ MURATA

8 **Il tempo nelle Grandi Storie... Iliade** • LA FORZA DI ACHILLE

10 **IL DÌ E LA NOTTE**

10 **IO E IL GIORNO**

13 **ORTOLAB**

LA RUOTA DEL GIORNO

14 **Il tempo nelle Grandi Storie... Odissea** • UNA GRANDE IDEA

16 **Il tempo nelle Grandi Storie... Odissea** • ULISSE E IL CICLOPE

18 **Il tempo nelle Grandi Storie... Odissea** • VERSO ITACA...

20 **IL TEMPO PASSA**

21 **PRIMA • DOPO • INFINE**

22 **NELLO STESSO MOMENTO**

24 **QUANTO DURA?**

25 **PENSO CON METODO**

26 **Il tempo nelle Grandi Storie... Eneide** • ENEA SCAPPA DA TROIA

28 **Il tempo nelle Grandi Storie... Eneide** • ENEA ARRIVA IN ITALIA

30 **LE PARTI DEL GIORNO**

32 **I GIORNI DELLA SETTIMANA**

33 **IERI • OGGI • DOMANI**

34 **I MESI DELL'ANNO**

36 **LE STAGIONI**

37 **COME MI VESTO?**

38 **HO IMPARATO**

Il tempo nelle Grandi Storie... Il dì e la notte

MURATA

Iliade

CHE COSA C'ERA NEL CIELO QUANDO PARIDE PARTÌ DALLA CITTÀ DI TROIA? COLORA GLI SPAZI COME INDICATO DAI PUNTI E SCOPRILO.

MOTORIA In classe, dare i comandi per imitare i movimenti del sole. Il sole si alza? Bambini e bambine alzano le braccia verso l'alto, come i raggi del sole. Il sole splende? Bambini e bambine girano su sé stessi, con le braccia larghe come raggi. Il sole si nasconde? Bambini e bambine si accovaccano a terra, come se il sole tramontasse.

STORIA

IL DÌ E LA NOTTE

IL SOLE ILLUMINA IL DÌ. LA LUNA E LE STELLE RISCHIARANO LA NOTTE.

1 OSSERVA LA CASA SULL'ALBERO NEI DUE MOMENTI DEL GIORNO.

DÌ **NOTTE**

2 CHE COSA RITORNA DOPO IL BUIO? COMPLETA I RITMI E RISPONDI.

UN GIORNO

IL GIORNO È FORMATO DAL DÌ E DALLA NOTTE. IL DÌ E LA NOTTE SI RIPETONO SEMPRE NELLO STESSO ORDINE.

3 LEGGI, COLLEGA I VESTITI ALL'IMMAGINE ADATTA E COLORA.

È GIORNO! PIPPI SI VESTE PER ANDARE A SCUOLA.

È NOTTE! TOM SI VESTE PER ANDARE A DORMIRE.



La **STORIA** in classe **seconda**

Dall'**Eneide** ai principali episodi della **Storia d'Italia**

IL TEMPO... NELLE GRANDI STORIE

La Storia è per eccellenza la disciplina costruita intorno alla narrazione, che non è però soltanto "racconto". Essa diventa infatti trama di conoscenza e tessuto per organizzare in modo semplice e comprensibile la catena degli eventi, con le diverse implicazioni cronologiche, i nessi causali e persino gli episodi casuali. La letteratura epica, in particolare, riesce a raccontare la Storia da una prospettiva avvincente e avventurosa, che affonda le proprie radici nella cultura classica del passato ma, allo stesso tempo, dimostra come "le idee suscitatrici di grandi emozioni, di grandi speranze, possono determinare il corso degli eventi".
(da Nuove Indicazioni Nazionali, pag. 54)

Eneide

Attraverso i racconti dell'**Eneide**, imparerai a ordinare i fatti in **successione** e la loro **durata**. Inoltre scoprirai il legame tra **causa** e **conseguenza**.

Io sono Enea. Venite con me a scoprire le antiche origini della civiltà italiana.

Il tesoro dell'Unità

Con il racconto tratto da **Il tesoro dell'Unità** approfondirai la **settimana** e i **mesi dell'anno**.

Ricordiamo insieme le battaglie del popolo italiano per diventare un Paese unito!

Il ribelle

Con la storia de **Il ribelle**, conoscerai il periodo in cui il popolo italiano si unì nella **Resistenza** per riconquistare la libertà e inizierai a familiarizzare con il **calendario**.

Scoprite con me che cos'è successo il 25 aprile!

Euore

Attraverso i racconti del libro **Euore**, capirai come i **cambiamenti nel tempo** hanno trasformato cose e persone e che il luogo in cui vivi fa parte del territorio nazionale italiano.

Volete sapere com'era la vita di un bambino centocinquant'anni fa, a casa e a scuola?

Il tempo nelle Grandi Storie...
La settimana e i mesi dell'anno

LE CINQUE GIORNATE DI MILANO

La città di Milano tanti anni fa non era libera: a comandare non erano gli italiani, ma gli austriaci che venivano da un altro Paese lontano. Gli abitanti di Milano non erano contenti: volevano decidere da soli come vivere. Era marzo dell'anno 1848 e i milanesi decisero di unirsi con coraggio. Per cinque giorni le strade si riempirono di gente: uomini, donne, ragazzi e persino bambine e bambini costruivano ostacoli con pietre, mobili e carrozze, trasformando la città in una fortezza. Gli austriaci cercarono di fermarli ma i milanesi, guidati dal desiderio di libertà, lottarono con furberia e cuore. Ogni angolo diventò un piccolo campo di battaglia. Alla fine, dopo cinque lunghissime giornate, gli austriaci furono costretti a lasciare la città. Fu una vittoria che portò speranza a tutta l'Italia, perché dimostrò che un popolo, se unito e coraggioso, può cambiare il proprio destino. Come avverrà qualche anno più tardi, il 17 marzo 1861, quando l'Italia divenne un Paese unito.

Da Paola Valente, Il tesoro dell'Unità, Raffaello

CITTADINANZA ATTIVA Far individuare e sottolineare nel brano un momento in cui gli abitanti di Milano si aiutano a vicenda.

Il tesoro dell'Unità

♦ La battaglia di Milano iniziò il 18 marzo e durò cinque giorni. Colora sulla pagina di calendario le cinque giornate. Poi cerchia il primo e l'ultimo giorno della battaglia.

MARZO 1848

LUN	MAR	MER	GIO	VEN	SAB	DOM
		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		

Ora confrontati con la classe: avete colorato tutti e tutte le stesse caselle?

♦ Leggi e rispondi alle domande.

Le cinque giornate di Milano avvengono nel mese di marzo.

Quale mese viene prima?

Quale mese viene dopo?

In quali giorni della settimana avviene la battaglia?



Le **DISCIPLINE** in classe **terza**

STORIA 3

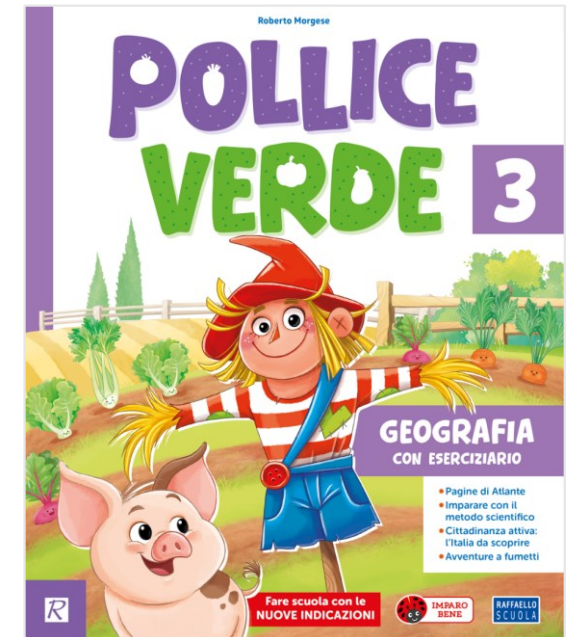
Nuova periodizzazione:
dalla **Preistoria** alle
prime **civiltà antiche**

SCIENZE 3

Nuovi argomenti:
il corpo umano, il magnetismo,
la luce, il suono...
Tanti **esperimenti** e pagine
STEM e **STEAM**

GEOGRAFIA 3

Grande attenzione al
territorio italiano per
sviluppare il **senso del
luogo** e di **appartenenza**





Il **territorio italiano** è presente non solo in **Geografia** ma anche in **Storia** e in pagine di **Educazione civica**, dove si valorizzano le meraviglie del **nostro Paese**.

IL MIO ATLANTE

I PAESAGGI DI TERRA IN ITALIA

L'Italia è un paese che conserva ancora diverse aree verdi allo stato naturale. Tuttavia, il fatto che buona parte del territorio sia occupato da rilievi montuosi, ha facilitato la concentrazione e l'espansione delle città nelle zone pianeggianti e, in parte, in quelle collinari.

IL MIO ATLANTE

Le grandi pianure italiane non sono molto numerose: la più vasta è la Pianura Padana, attraversata dal fiume Po. Oltre alle colline, esistono anche grandi aree pianeggianti di altitudine superiore ai 300 metri: sono gli altipiani. Nelle catene montuose delle Alpi si trova la cima più alta d'Europa, il Monte Bianco (4808 metri), che sta sul confine e ha un versante in Italia e uno in Francia. Le Alpi si dividono in settori con nomi diversi: Alpi Marittime, Coche, Graie, Pennine, Lepontine, Retiche, Atesine, Carniche, Giulie.

MONTE CERVINO

Il Monte Cervino, nelle **Alpi Pennine** è la terza cima più alta d'Europa, dopo il Monte Bianco e il Monte Rosa.

CEVNGERENTU

Il massiccio del Cevngertu, in Sardegna, prende il nome dalla roccia lucida che copre le sue cime e che riflette la luce del Sole, come l'argento.

COLLINE DELLE MARCHE

Le colline delle Marche sono soggette al fenomeno dell'erosione dell'acqua, che scava solchi e provoca frane, creando i "calanchi".

ETNA

L'Etna, in Sicilia, è il vulcano attivo più alto d'Europa. Sui suoi pendii si praticano molte attività, anche lo sport invernale dello sci.

86

CITTADINANZA ATTIVA

I parchi naturali

Piante e animali spesso vivono in ambienti naturali minacciati dall'azione degli esseri umani, come per esempio la costruzione di abitazioni ed edifici, la creazione di terreni coltivabili e l'inquinamento. Per proteggere la **biodiversità**, cioè la varietà degli ambienti e delle specie animali e vegetali che si trovano sulla Terra, sono stati istituiti **parchi naturali** e **aree protette**, dove è vietato cacciare, pescare, costruire edifici e danneggiare l'ambiente. In Italia ci sono tantissime aree protette: scopriamone alcune!

1 PARCO NAZIONALE GRAN PARADISO

Si tratta del parco più antico d'Italia. Si chiama così dal massiccio montuoso su cui si sviluppa, il Monte Gran Paradiso, tra Valle d'Aosta e Piemonte. L'animale simbolo del parco è lo stambecco.

2 PARCO DEI NEBRODI

È la più grande area naturale protetta della Sicilia.

1 In piccoli gruppi, scegliete un parco naturale o un'area protetta. Cercate in Internet quali tipi di flora e di fauna sono all'interno dell'area protetta e qualche curiosità.

Quest'attorno Vesuvio in Campania preserva specie rare.

98

CITTADINANZA ATTIVA

I siti UNESCO

L'UNESCO è l'Organizzazione Internazionale per l'Educazione, la Scienza e la Cultura, la Comunicazione e l'Informazione. È stata fondata nel 1945 per **promuovere la pace** e la sicurezza nel mondo attraverso **l'istruzione, la conoscenza, le arti, la scienza e la cultura**. Ha sede a Parigi, in Francia. I beni UNESCO sono chiamati "patrimoni", perché sono una ricchezza per l'intera umanità. Possono essere monumenti, luoghi naturali oppure "beni immateriali", come l'arte di fare la pizza napoletana. In Italia i **beni UNESCO** sono quasi 70.

1 Osserva la mappa dei siti UNESCO in Italia. Quale "bene" riconosci e sai nominare? Ne hai mai visitato uno? Quali siti vorresti visitare? Perché?

98

IL MIO ATLANTE

I PAESAGGI D'ACQUA IN ITALIA

L'Italia è un paese ricco d'acqua: scorrono molti **fiumi** o **torrenti**, che hanno origine dalle due catene montuose che la attraversano da Ovest a Est, le Alpi, e da Nord a Sud, gli Appennini. I corsi d'acqua scorrono lungo le pianure rendendole adatte all'agricoltura. Molti grandi laghi, soprattutto nel Nord e nel Centro della penisola, sono visibili sulla carta geografica fisica. Essi sono meta di turismo tutto l'anno.

IL MIO ATLANTE

L'Italia è bagnata su tre lati dal Mar Mediterraneo, che prende nomi diversi in base alle zone costiere. Partendo dall'estremità Ovest della Liguria, seguendo con il dito il profilo dello stivale e dello "stale", per arrivare fino all'estremità Est del Friuli Venezia Giulia, si percorrono ben 8 mila chilometri di costali.

MAR IONIO

Nello Stretto di Sicilia tra il **Mar Ionio** e il **Mar Mediterraneo**, ci sono correnti e vortici, tanto che i popoli antichi pensavano che lì vissero dei mostri marini.

LAGO DI BOLSENA

Il Lago di Garda è il più grande lago italiano, mentre il Lago di Bolsena è il più grande lago vulcanico d'Europa.

FILUME PO

Il fiume Po è il più lungo d'Italia: misura 652 chilometri. Il fiume **Tevere** attraversa Roma, la capitale del nostro Paese.

58

CITTADINANZA ATTIVA

Le aree marine protette

Le aree marine protette comprendono coste, acque e fondali e prevedono regole che **vietano o limitano le attività antropiche**, come la pesca, la raccolta di materiali, la navigazione a motore e le immersioni. In questo modo vengono garantite la **protezione** e la **conservazione** degli habitat, della flora e della fauna. Oggi in Italia ci sono 29 aree marine protette e 2 parchi sommersi.

1 CAPO CARBONARA

È una grande area protetta a sud-est della Sardegna che, oltre alla costa, comprende anche isole e grandi scogli. Uno degli importanti habitat conservato in questa area è la **prateria di Posidonia oceanica**. Questa pianta forma delle "foreste sottomarine" che offrono riparo a tante specie animali e producono ossigeno.

IL CERCHIO DELLE IDEE

In classe, osservate alla LIM alcune immagini delle aree marine protette citate nei testi. Quale vorreste visitare? Perché? Confrontatevi.

100

AVVENTURE NELLA...

MATERIA



Le pagine di **FUMETTO**

GHIACCIO D'ESTATE

UN GIORNO D'ESTATE

UF, CHE CALDO!

CI VORREBBERO DEI GHIACCIOLI

FACCIAMOLI NOI!

E COME SI FA?

SI MESCOLO L'ACQUA CON LO SCIROPPO

QUELLO DI AMARENA!

POI SI VERSA NEGLI STAMPI

E SI METTONO IN FREEZER, GIUSTO?

GIUSTO!

DOPO CINQUE MINUTI!

OK, ORA LI PRENDO!

NON SONO ANCORA PRONTI! PRIMA ANDIAMO A GIOCARE

DOPO DUE ORE

ADESSO PERÒ SONO PRONTI! SONO BELLI GHIACCII!

UNO ANCHE PER LA MAMMA

DOPO ALCUNI MINUTI

GLIELO LASCIO QUI

È PER ME QUESTO?

SIIII

MA PURTROPP...

È BUONO, VERO?

SÌ, DA BERE!

FINE

GLOSSARIO collegato al libro di testo nel libro in bandella

I primi ominidi

Le specie degli ominidi non si sono succedute semplicemente una dopo l'altra, ma sono **convissute** e hanno occupato gli stessi ambienti.

IMPARO A STUDIARE

Quali sono le differenze principali tra l'Homo habilis e l'Australopiteco? Sottolinea nel testo.

Nomade: che non vive sempre nello stesso luogo ma si sposta per sopravvivere.

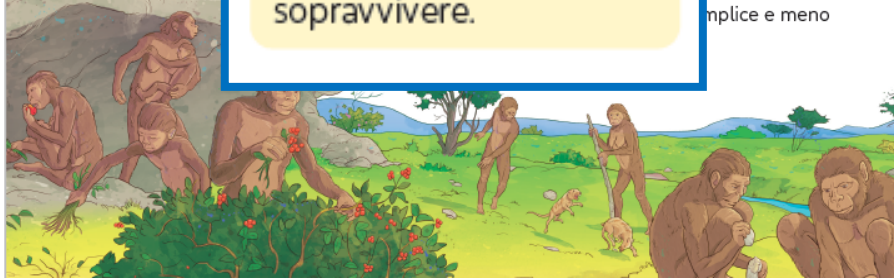
Homo habilis

Circa **2 milioni e mezzo di anni fa** comparve l'Homo habilis, così chiamato perché "*capace*" di fabbricare strumenti. La specie Australopiteco usava pietre e bastoni così come li trovava in natura, mentre l'Homo habilis fu il primo a usare le mani per fabbricare gli utensili di cui aveva bisogno. Rispetto all'Australopiteco, questo ominide era più alto, aveva il cervello più grande e sviluppato ed era capace di costruire strumenti in pietra molto semplici, chiamati **chopper**. Per costruire i chopper usava la **selce**, una pietra resistente ma non troppo dura, che si trovava in abbondanza lungo i fiumi.

Nomade: che non vive sempre nello stesso luogo ma si sposta per sopravvivere.



• Un chopper



GLOSSARIO

LE PAROLE DELLA STORIA

AMIGDALA ► Strumento in pietra a forma di mandorla, appuntito e scheggiato su entrambi i lati.



ARTIGIANATO ► Attività lavorativa che realizza oggetti fatti a mano.

BARATTO ► Forma di pagamento usata prima dell'invenzione della moneta, che consisteva nello scambiare un prodotto con un altro di genere differente.

BIG BANG ► Grande esplosione da cui circa 14 miliardi di anni fa si generarono l'Universo, il Sole, le stelle, la Terra e gli altri pianeti.

CARESTIA ► Mancanza del cibo necessario per sopravvivere, a causa di disastri naturali (assenza d'acqua, alluvioni), guerre o povertà.

CHOPPER ► Pietra con un margine affilato, che si otteneva battendo due pietre di selce una contro l'altra, fino a scheggiarle.



CITTÀ-STATO ► Città con un suo territorio, autonoma e indipendente dalle altre città, governata da un re.

CIVILTÀ ► L'insieme degli aspetti che caratterizzano un popolo.

CLASSE SOCIALE ► Gruppo di persone con condizioni di vita simili (favore, ricchezza, cultura...).

CODICE DI HAMMURABI ► Raccolta di leggi scritte dai Babilonesi, incise su lastre di pietra, che regolavano la vita quotidiana e stabilivano pene per chi commetteva reati.

COLONIA ► Città fondata dai popoli del mare, con grandi magazzini in cui si acquistavano e scambiavano le merci.

EVOLUZIONE ► Cambiamento a cui vanno incontro gli esseri viventi, tra cui l'essere umano, nel corso di milioni di anni.

GLACIAZIONE ► Lungo periodo di clima molto freddo in cui la Terra sono state ricoperte di ghiaccio.

IMBALSAMAZIONE ► Preparazione del corpo di nobili e faraoni per la sepoltura.



LIMO ► Terriccio fango depositato dalle acque.

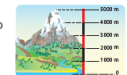
MANUFATTO ► Oggetto.

MEGALITE ► Costruzione realizzata con pietre gigantesche disposte in fila o in cerchi.

GLOSSARIO

LE PAROLE DELLA GEOGRAFIA

ALTITUDINE ► Altezza di un luogo rispetto al livello del mare.



AMBIENTE ► Spazio in cui esseri viventi (umani, animali e vegetali) ed elementi non viventi sono in relazione e in equilibrio fra loro.

BONIFICARE ► Prosciugare terreni paludosi per renderli adatti alla vita umana.

BUSSOLA ► Strumento per orientarsi, formato da un quadrante con i quattro punti cardinali e una lancetta mobile e calamita che indica sempre il Nord.



CALANCO ► Solco profondo e stretto provocato dalle acque nei terreni argillosi.



CARTA GEOGRAFICA ► Rappresentazione grafica di un vasto territorio. La carta può essere: fisica, se rappresenta l'aspetto naturale di un territorio; politica, se ne rappresenta gli elementi umani; tematica, se ne rappresenta solo aspetti particolari.

CARTOGRAFIA ► Scienza che realizza mappe e carte geografiche per rappresentare il territorio.

CATENA MONTUOSA ► Gruppo di montagne allineate.



CIMA ► Il punto più alto di un rilievo.

CLIMA ► Insieme delle condizioni atmosferiche (vento, temperatura, pioggia, neve) che caratterizzano un territorio.

DISBOSCAMENTO ► Taglio degli alberi dei boschi. Se è eccessivo diventa pericoloso: le radici trattengono il terreno e se vengono recise si possono verificare frane.

EROSIONE ► L'azione di sgretolamento della superficie delle rocce per opera dell'acqua, del ghiaccio e del vento.

FAUNA ► Insieme delle specie animali che vivono in un determinato territorio.

FLORA ► Insieme delle specie vegetali che crescono in un determinato territorio.

FOCE ► Punto in cui finisce il fiume che si getta nel mare. La foce può essere a delta o a estuario.



GLOSSARIO

LE PAROLE DELLE SCIENZE

BIODIVERSITÀ ► La varietà delle specie animali e vegetali presenti in un ambiente.

CARNIVORO ► Animale che si nutre di altri animali.



CATENA ALIMENTARE ► La relazione che lega tra loro gli organismi di un ecosistema. Ogni organismo è un anello della catena e fornisce cibo all'anello che viene dopo.

ERBIVORO ► Animale che si nutre di vegetali.



FENOMENO ► Evento che si manifesta e che può essere sia osservato con i sensi sia studiato scientificamente.

FOTOSINTESI CLOROFILLIANA ► Processo attraverso il quale la clorofilla, grazie alla luce del Sole, trasforma l'anidride carbonica e l'acqua in sostanze nutritive per le piante e in ossigeno.

INVERTEBRATO ► Animale che non ha uno scheletro interno.

LINFA ► Sostanza presente all'interno delle piante che le nutre. Può essere grezza o elaborata.

MAMMIFERO ► Animale che allatta i propri cuccioli.

MATERIA ► Tutto ciò che occupa uno spazio, ha un peso e si percepisce con i sensi.



METODO SCIENTIFICO ► Procedimento di lavoro di scienziati e scienziate per studiare i fenomeni, composto da più fasi.

MICROSCOPIO ► Strumento utilizzato in laboratorio per osservare qualcosa di molto piccolo, non visibile a occhio nudo.

N.I.



Come risponde Nuovo Colibrì alle NI?

- **Percorso di Informatica** in Matematica dalla prima alla terza
- **Albi illustrati** in fondo ai volumi di Letture 2-3
- Insetto **Le Grandi Storie** nei sussidiari 1-2 e **La Biblioteca di classe** in dotazione
- **Discipline 3** aggiornate
- Integrata la sezione di **STEAM** in Scienze 3 (all'interno del volume)

Classe 1^a SCEGLI IL TUO PACK

Pack A (6 volumi)

METODO VENTURELLI

codice adozionale
9788847252097

- Metodo **sillabico**
- Imparo a scrivere bene in corsivo
- Album dei primi giorni



3 volumi in comune per entrambi i pack



- Letture e Grammatica



- Matematica con Eserciziario



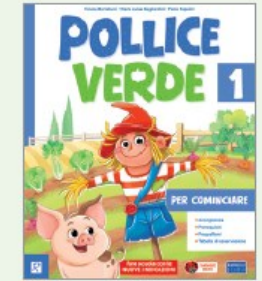
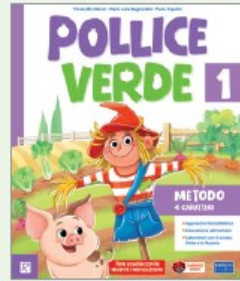
- Storia
- Geografia
- Scienze
- Tecnologia

Pack B (6 volumi)

METODO 4 CARATTERI

codice adozionale
9788847252103

- Metodo **fonosillabico**
- Quaderno di grafia
- Per cominciare



Classe 2^a



- Letture 2
- Storia, Geografia, Scienze e Tecnologia 2
- Matematica 2 con Eserciziario
- Grammatica e scrittura 2 con Eserciziario

Classe 3^a



- Letture 3
- Storia 3 con Eserciziario
- Geografia 3 con Eserciziario
- Scienze e Tecnologia 3 con Eserciziario
- Matematica 3 con Eserciziario
- Grammatica e scrittura 3 con Eserciziario



Scopri
il progetto

DOTAZIONE DOCENTE E CLASSE

- Guide ai testi:
 - Italiano, Storia e Geografia classi 1; 2-3
 - Matematica e Scienze classi 1; 2-3
- Alfabetiere murale
- Guida *Valutare in Primaria*
- Guida *Fare scuola con le nuove Indicazioni*
- Poster: Accoglienza, Le stagioni e la natura, I compleanni della classe, Giornate per il futuro, Le regioni italiane, Linee del tempo
- Eserciziario *Mategame 3* con soluzioni

Nell'alfabetiere murale saranno inseriti i **personaggi del Metodo da ritagliare**

**BIBLIOTECA DI CLASSE****Classe 1ª**

- Le Grandi Storie: Iliade, Odissea, Eneide
- Il tesoro dell'Unità + poster inno d'Italia

Classe 2ª

- Il ribelle, racconti della Resistenza
- Cuore

Classe 3ª

- La Preistoria
- Le Civiltà dei fiumi e dei mari

**FORMAZIONE ACCREDITATA MIM**

- Formazione dedicata *Pollice verde*
- Progetto *Scuola a 360°*: Indicazioni Nazionali 2025, Educazione civica, Nuova Valutazione
- Laboratori didattici e letture ad alta voce per le classi

RISORSE DIGITALI**RAFFAELLO PLAYER**

Libro sfogliabile con contenuti integrati, strumenti inclusivi e materiale per la classe.

RAFLAB

Lezioni pronte all'uso e personalizzabili per la classe, con l'abbonamento gratuito alla piattaforma RafLab.

**IMPARO BENE**

La nuova collana *Imparo bene* con **percorsi semplificati** per le classi 1, 2, 3, anche in versione **audiolibro** e contenuti digitali extra.

DOTAZIONE ALUNNO E ALUNNA

A SCELTA

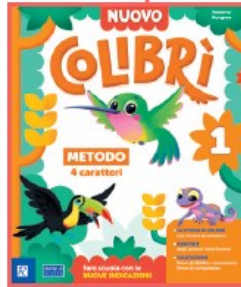
Classe 1^a



**METODO
STAMPATO**

Pack A

codice adozionale
9788847251649



**METODO
4 CARATTERI**

Pack B

codice adozionale
9788847251656



- Letture
- Grammatica



- Matematica
con Quaderno



- Storia
- Geografia
- Scienze
- Tecnologia



- Quaderno
di scrittura



- Quaderno
dei primi giorni



- Arte e Immagine
- Musica
- Educazione civica



Classe 2^a

- Letture, Scrittura e Riassunto 2
- Storia, Geografia, Scienze e Tecnologia 2 con Quaderno
- Matematica 2 con Quaderno
- Grammatica 2 con Quaderno



Classe 3^a

- Letture, Scrittura e Riassunto 3
- Storia 3 con Quaderno
- Geografia 3 con Quaderno
- Scienze e Tecnologia 3 con Quaderno
- Matematica 3 con Quaderno
- Grammatica 3 con Quaderno



**Scopri
il progetto**

DOTAZIONE DOCENTE E CLASSE

- Guide ai testi:
 - Italiano, Storia e Geografia classi 1; 2-3
 - Matematica e Scienze classi 1; 2-3
- *La storia di Colibri* che accompagna il Libro del Metodo
- Alfabetiere murale
- Guida *Valutare in primaria*
- Guida *Fare scuola con le nuove Indicazioni*
- Poster: Accoglienza, I compleanni della classe, Giornate per il futuro, Le regioni italiane, Linee del tempo
- Eserciziario *Mategame 3* con soluzioni



BIBLIOTECA DI CLASSE

Classe 1

- Le Grandi Storie: Iliade, Odissea, Eneide
- Il tesoro dell'Unità + poster inno d'Italia

Classe 2

- Il ribelle, racconti della Resistenza
- Cuore

Classe 3

- Le Civiltà dei fiumi e dei mari
- La Preistoria



FORMAZIONE ACCREDITATA MIM

- Formazione dedicata *Nuovo Colibri*
- Progetto *Scuola a 360°*: Indicazioni Nazionali 2025, Educazione Civica, Nuova Valutazione
- Laboratori didattici e letture ad alta voce per le classi

RISORSE DIGITALI

RAFFAELLO PLAYER

Libro sfogliabile con contenuti integrati, strumenti inclusivi e materiale per la classe.

RAFLAB

Lezioni pronte all'uso e personalizzabili per la classe, con l'abbonamento gratuito alla piattaforma RafLab.



IMPARO BENE

La nuova collana *Imparo Bene* con **percorsi semplificati** per le classi 1, 2, 3, anche in versione **audiolibro** e contenuti digitali extra.