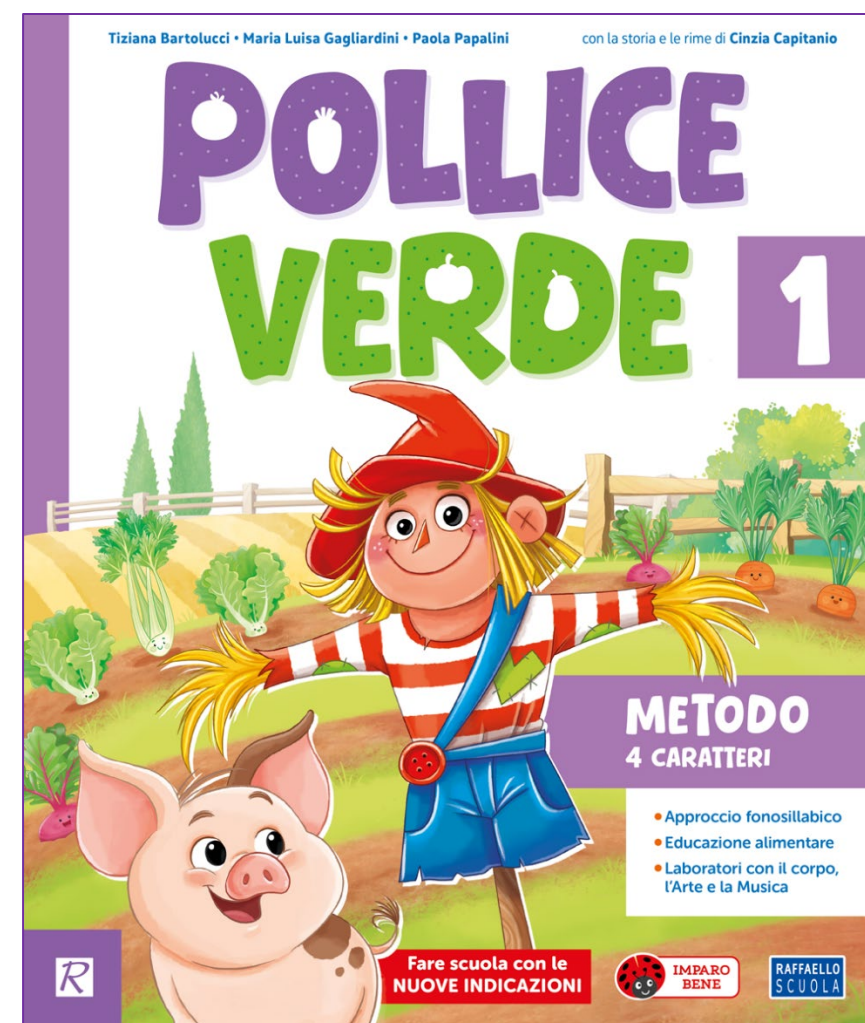


Come risponde la RAFFAELLO alle esigenze dettate dalle Nuove Indicazioni?

Novità

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





Pack A

Metodo sillabico
tutto **STAMPATO**



STAMPATO - Percorso di scrittura nel Metodo

20 pagine iniziali avviano allo STAMPATO

MI ORIENTO

I TRACCIATI CURVI

• RIPASSA CON IL DITO I TRACCIATI. PARTI DAL PUNTO ROSSO E PRONUNCIA OOOH A OGNI LINEA CURVA.

OOOH!

• RIPASSA OGNI TRACCIATO CON LA MATITA E COMPLETA OGNI RIGA SECONDO IL MODELLO.

10

I GESTI DELLO STAMPATO

TAC TIC OOOH

• RIPASSA CON IL DITO LE LETTERE. PARTI DAL PUNTO ROSSO E SEGUI LE DIREZIONI PRONUNCIANDO TAC, TIC, OOOH. POI COLORA LE LETTERE CON LE MATITE.

MI ALLUNGO E FACCIO TAC!

MI ACCORCIO E FACCIO TIC!

MI CURVO E FACCIO OOOH!

15

I GESTI DELLO STAMPATO

• RIPASSA CON IL DITO LE LETTERE SEGUENDO LA DIREZIONE, POI COLORALE.

• RIPASSA CON LA MATITA LE LETTERE NELLE CASETTE, POI CONTINUA TU.

• RIPASSA CON LA MATITA E CONTINUA.

19



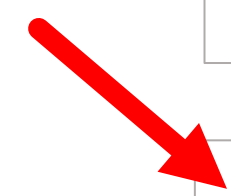
SILLABICO

UN TOPO DORME
SOTTO IL TIMO.



1 PRONUNCIA E CERCHIA LE IMMAGINI CHE INIZIANO CON IL SUONO INDICATO.

TA			
TE			
TI			
TO			
TU			



SALTA SILLABE

• OSSERVA, PRONUNCIA E... SALTA TRA LE SILLABE CON IL DITO. POI COMPLETA.

	OR	<input type="text"/>		<input type="text"/>	DA	NO
	A	<input type="text"/>	NO		CA	<input type="text"/>



QUADERNO DEL CORSIVO

dalla 1ª alla 3ª classe



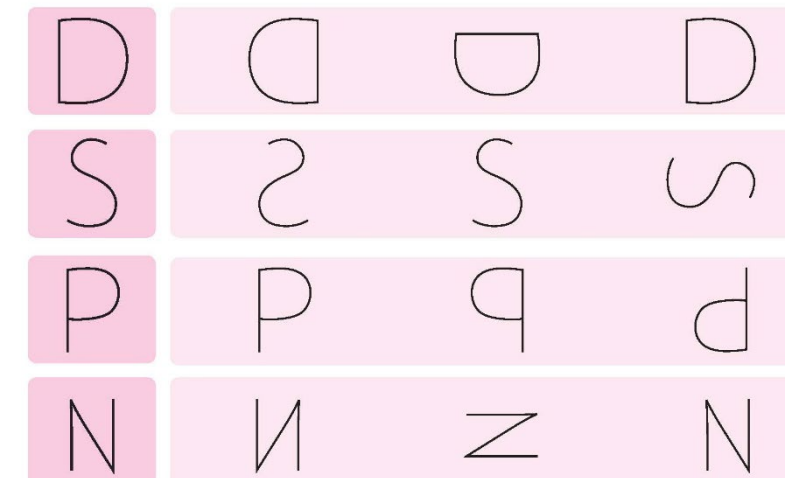
Un percorso di scrittura guidato e graduale che comincia con l'**ALBUM DEI PRIMI GIORNI**



RICONOSCO LE DIREZIONI

ITALIANO

1 OSSERVA BENE LA PRIMA FORMA E CERCHIA QUELLA GIRATA NELLA STESSA DIREZIONE.

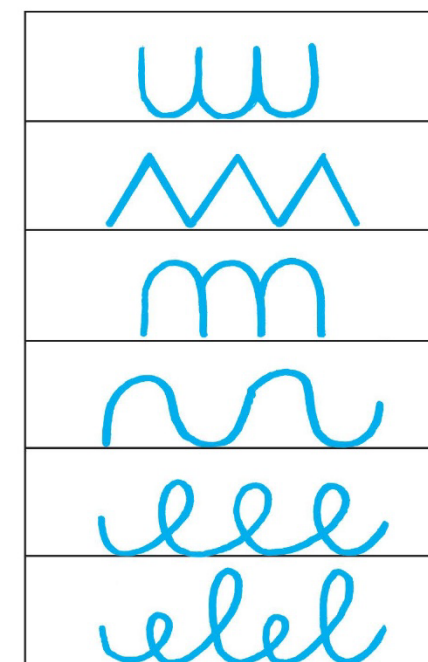


25

ANCORA TRACCIATI

GRAFO-MOTRICITÀ

1 COPIA CON LA MATITA OGNI TRACCIATO SULLA RIGA VUOTA.



19

La differenza tra i due pack è ben indicata sul retro di copertina

Classe 1^a SCEGLI IL TUO PACK

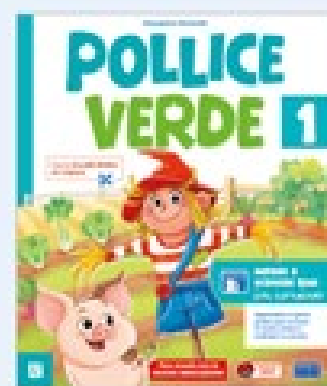
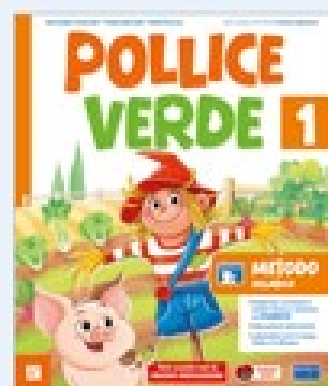
Pack A (6 volumi)

METODO VENTURELLI

codice adozionale

9788847252097

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



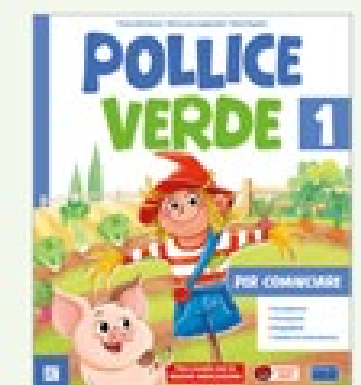
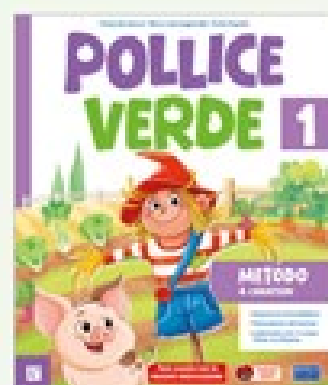
Pack B (6 volumi)

METODO 4 CARATTERI

codice adozionale

9788847252103

- Metodo fonosillabico
- Quaderno di grafia
- Per cominciare



3 volumi in comune per entrambi i pack



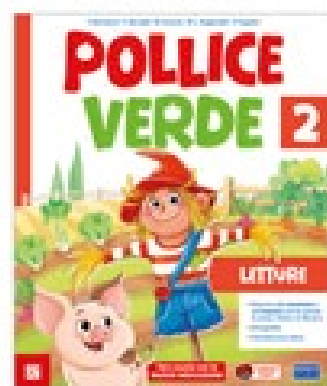
- Letture e Grammatica



- Matematica con Eserciziario



- Storia
- Geografia
- Scienze
- Tecnologia



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

PACK B - 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 FRECCE 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.

8 **AT TA** **AT TA**

TO OT **AT TA** **AT TA**

Con le sillabe inverse



PACK B - Metodo fonosillabico 4 caratteri

Tiziana Bartolucci • Maria Luisa Gagliardini • Paola Papalini

POLLICE VERDE 1



PER COMINCIARE

- Accoglienza
- Prerequisiti
- Pregrafismi
- Tabella di osservazione

Fare scu
NUOVE IN

R

Tiziana Bartolucci • Maria Luisa Gagliardini • Paola Papalini

POLLICE VERDE 1

Con le LETTERE e le SILLABE MOBILI da ritagliare ✂



QUADERNO DI GRAFIA

Imparare a scrivere in modo chiaro e ordinato:

- in stampato e in corsivo,
- sui quadretti e sulle righe.

R



Volume del Metodo



Oti dei cinque è il più vivace, fa sempre quello che più gli piace: corre, saltella e senza pensare qualche disastro può combinare. Oggi nel mucchio di olive è saltato, ci rotola dentro, si è tutto sporcato! Ride contento, si sente un campione, invece è solo un gran pasticcione!

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.




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

PACK B

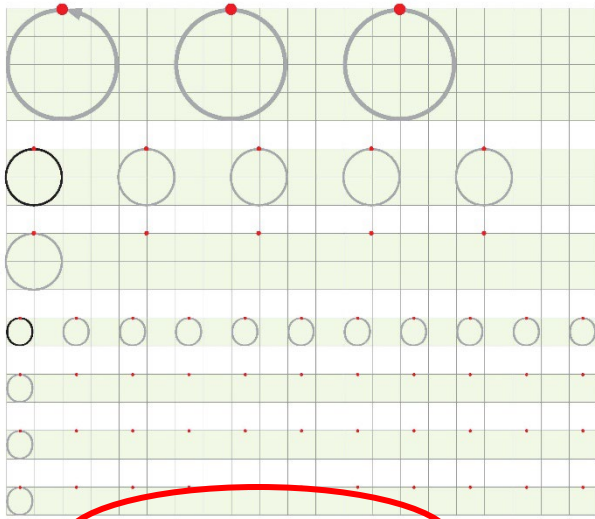
Grazie ai rimandi, il percorso di scrittura portato avanti nel Metodo si integra con quello del **Quaderno di grafia**

STAMPATO MAIUSCOLO

COME OLIVA



RIPASSA E SCRIVI: PARTI DAL PUNTINO.



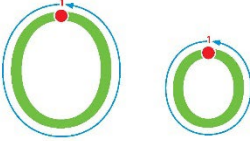

1 QUATTRO CARATTERI NELLE RIGHE: pp. 50-51

11

Quaderno di grafia

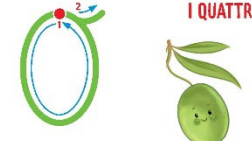

I QUATTRO CARATTERI

OSSERVA. RIPASSA. SCRIVI.



1 QUATTRO CARATTERI


OSSERVA. RIPASSA. SCRIVI.



RIPASSA E CONTINUA.


ioio eoro aaaa oioi

COMPLETA CON O, o.



PIN RS SS
pin rs ss

COMPLETA CON O, o.



li m nd ti n d

50 51



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

PACK A - VENTURELLI

LEGGO io 

N

● 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.

INIA
NIE
NII
NIO
NIU

100

PACK B - 4 CARATTERI

LEGGO io 

N

● 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
n n
n n

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** graduale 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





AA

ALE

EMI

UFO

ISA

O O

U U

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...

34

35



Ma anche **interi 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 testa!





L'educazione alimentare e ambientale



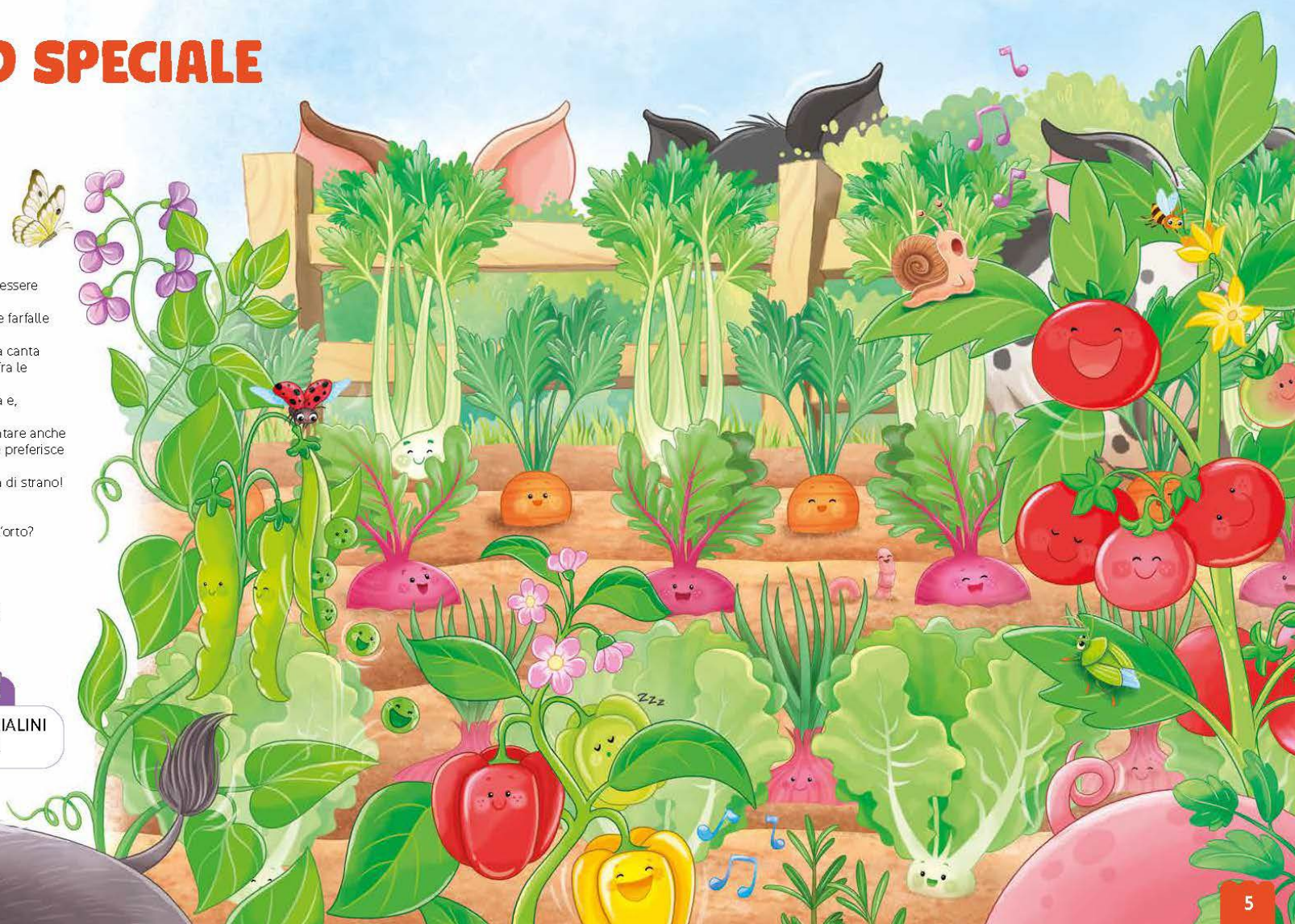
UN ORTO SPECIALE

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 cimice 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 dormiglione! 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 no! 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 distrarsi un attimo che sono di nuovo in movimento. Dove stanno andando? In che guai si metteranno adesso? Forse è meglio non perderli di vista.

AGUZZA LA VISTA!

LA CASETTA 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 uscita 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 scioiattoli e arrampicarsi lungo la scaletta 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, dondolare sull'altalena per provare a toccare i rami con i piedi... A volte restano semplicemente a guardare come cambia il colore delle foglie dell'acero 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? CERCHIALI 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:

VERSÒ L'AUTUNNO **SCOPRIAMO LE VOCALI**

IN AUTUNNO LA NATURA SI VESTE DI **COLORI CALDI**

COMPLETA LA FOGLIA CON I COLORI CALDI SUGGERITI DAI PUNTINI.

CON IL CORPO IMPARO
IMMAGINA DI ESSERE UNA FOGLIA CHE VOLA, CADE E ROTOLA. FAI ATTENZIONE: QUANDO SENTI L'INSEGNANTE DIRE "VENTO FORTE" VELOCIZZA I TUOI MOVIMENTI, QUANDO SENTI DIRE "VENTO DEBOLE" RALLENTA.

**A
E
I
O
U**

VERSÒ L'INVERNO **SCOPRIAMO LE CONSONANTI**

IN INVERNO LA NATURA SI VESTE DI **COLORI FREDDI**

COLORA I CRISTALLI DI BRINA CON I COLORI FREDDI.

CON IL CORPO IMPARO
A TURNO, UNO DI VOI CERCA DI ACCIAPPARE GLI ALTRI E DICE "BRINAI". CHI VIENE TOCCATO RESTA IMMOBILE. PER LIBERARLO, UN COMPAGNO O UNA COMPAGNA DEVE TOCCARLO E DIRE "SOLE".

**M
V
N
Z**

È AUTUNNO **SCOPRIAMO LE CONSONANTI**

FOGLIE
FOGLIE ROSSE FOGLIE GIALLE
VOLAN VIA COME FARFALLE
RESTA NUO L'ALBERELLO
NUO SPOGLIO E POVERELLO.
Gianni Gasparri

A ME PIACE L'AUTUNNO, HA DEI BELLISSIMI COLORI!

PERÒ INIZIA A PIOVERE PIÙ SPESSO.

LA TALPA HA TANTO FREDDO E VUOLE STARE AL CALDUCCIO. TRACCIA CON LA MATITA LA STRADA CHE LA PORTA NELLA SUA TANA.

PARLO DI ME
QUALI SONO, SECONDO TE, LE COSE BELLE E QUELLE MENO BELLE DELL'AUTUNNO?

**L
T
F
S**

È INVERNO **SCOPRIAMO LE CONSONANTI**

NEVE BELLA
NEVE BELLA,
FATTA A STELLA,
BIANCA NEVE,
LIEVE LIEVE
VIENIMI IN MANO,
PIANO PIANO,
SEI PER POCO
DOLCE GIOCO,
DOLCE GIOCO
IN MILLE FIOCCHI
CHE MI FRULLAN
SOTTO GLI OCCHI.
Ada Negri

A ME PIACE L'INVERNO, PERCHÉ NEVICA!

A ME NON PIACE, PERCHÉ FA NOTTE PRESTO.

PARLO DI ME
QUALI SONO, SECONDO TE, LE COSE BELLE E QUELLE MENO BELLE DELL'INVERNO?

CHI HA LASCIATO LE IMPRONTE? SEGUILE E LO SCOPRIRAI.

**P
R
D
B**

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



diario

DELL'ORTO



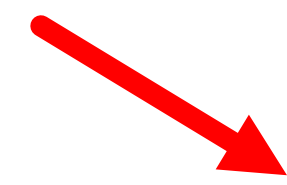
ATTIVITÀ
ALL'APERTO

LE STAGIONI
NELL'ORTO

PAGINA
DEDICATA



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.



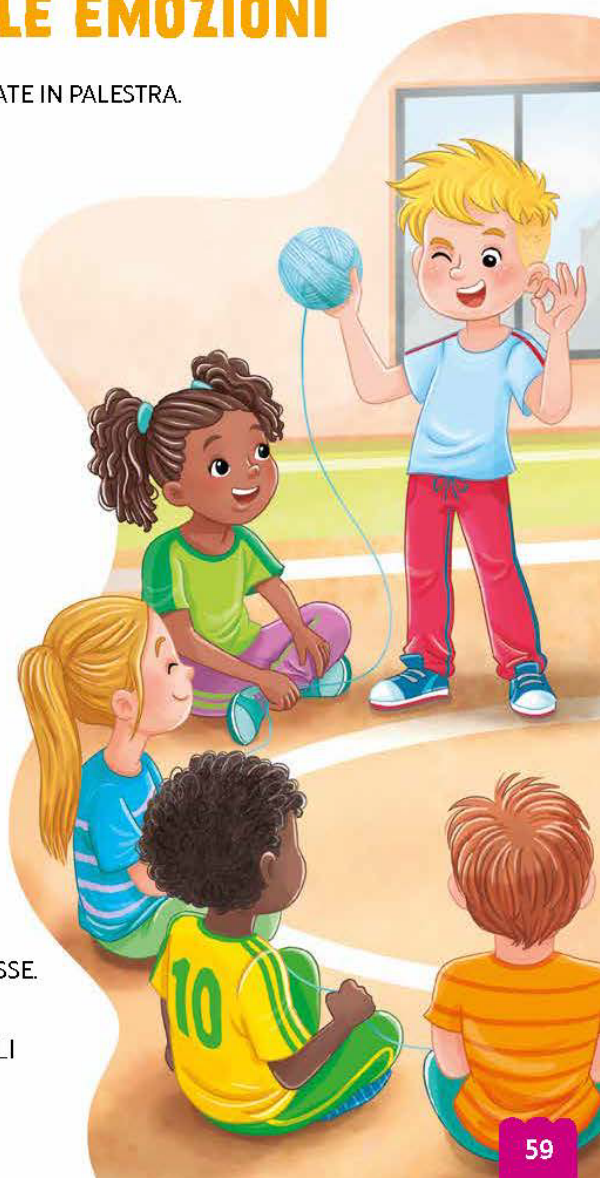
CHI LO RICEVE SI ALZA IN PIEDI E DICE COME SI SENTE.

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



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 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. Mimare un'onda e accompagnate il movimento con la voce: volume alto quando le braccia sono su e volume basso quando le braccia sono giù.

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. Infilo 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.



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



IL RACCONTO FANTASTICO

La piuma bianca

– L’hai trovata? – mi chiese Luna cercando fra gli alberi.
– No... ma non possiamo arrenderci! – le dissi.
Sapevamo entrambi che, senza la piuma magica, non
sarei mai riuscito a fermare i mostri che ci stavano inseguendo.
I mostri erano ovunque, che fruscavano a ogni nostro passo, mentre
noi ci nasceamo fra i rami spogli. Silenziosi, tenevamo
gli occhi bassi e le mani aperte. La maga Azzurra ci aveva spiegato
che la piuma era magica e avevamo seguito tutte le sue
parole. La piuma non poteva essere lontana!
Luna mi guardò e mi ridai mettendomi a correre.
Luna mi prese per i capricci del vento, la piuma prese il volo
e noi cominciammo a inseguirla.
? – mi chiese Luna all’improvviso.
Luna mi disse che il sogno di aggiungere altro. I mostri stavano
inseguendoci come belve feroci.
Luna mi disse: «Corri! – le ordinai prendendola per mano.
Luna continuava a fluttuare leggera
sulla traiettoria stabilita dal vento.
Luna mi disse: «Alzarsi in volo... solo così riusciremo a
fuggire prima che ci raggiungano! – mi disse convinta.
Luna mi disse: «Proviamo a volare! Non abbiamo le ali... –
Luna continuava a correre.
Luna mi disse: «Stringendomi la mano.
Luna mi disse: «Luna... stavamo davvero volando!
Luna mi disse: «Braccio e afferrai la piuma.

– 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 raggiunsemmo
i nostri compagni. Per un attimo mi sembrò di sentire
un ruggito lontano. Poi sorrisi.

Cinzia Capitanio

IL CERCHIO DELLE IDEE

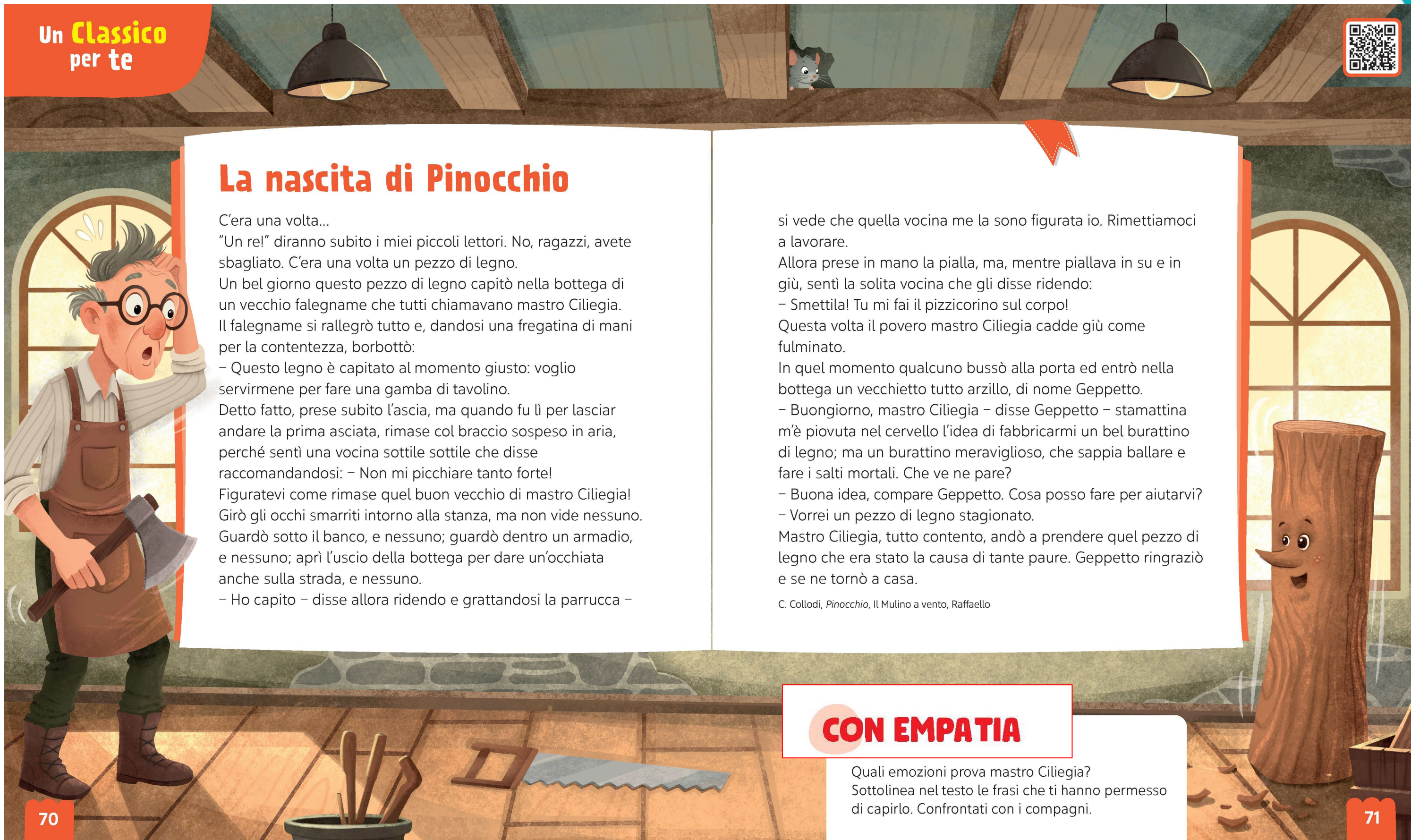
Quando la tua mente prende il volo, che tipo di storie ti piace creare?
In quali personaggi ti piace trasformarti? Che emozioni provi?
NEL CERCHIO DELLE IDEE di oggi prova a raccontare alla classe un
gioco con la fantasia che ami fare.
Una curiosità: anche gli scrittori e le scrittrici, per poter scrivere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





In terza le pagine che propongono brani di libri **classici** lasciano spazio al piacere di leggere proponendo solo il box con empatia

Un **Classico** per te



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 piallava 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 arzilla, 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 serpentesa

C'era una volta una serpentesa 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 mangiarsela.



Lei non sapeva dove nascondersi, poiché viveva in mezzo al deserto, dove non c'erano né alberi né cespugli sotto cui rifugiarsi. Povera serpentesa, 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 serpentesa 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).

128

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 serpentesa

SVOLGIMENTO

Un giorno

All'improvviso

CONCLUSIONE

Da allora

129

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. Your

IN POCHE PAROLE

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



68





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...

1 LEGGI IL TESTO E COMPLETA I FUMETTI.

Il lupo chiede a Cappuccetto Rosso dove sta andando. La bambina risponde che sta andando dalla nonna.

TI PIACE IL QUADRO?

NON SO, È STRANO...

.....

.....

GRAMMAMICA

DAVIDE CHIEDE:

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 Ian il pittore aveva freddo. Talmente freddo che per distrarsi dipinse. E cosa dipinse? Voi cosa dipingereste se aveste freddo freddo? Ian 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! Ian 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, Ian – dissero e gli fecero l'applauso. Alla fine Ian, 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

Rispondi.

Nella frase sottolineata ci sono:

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

56

SCRIVO

Rispondi.

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

Descriviti con quattro aggettivi.

.....

.....



La **Matematica** è scritta da un nuovo team (anche per il pack A Venturelli), con 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, cannuce, euro, abaco, carte, dadi...



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

41

IL NUMERO 6

2 CERCHIA 6 NELLA REALTÀ.

MATEAMICA

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

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.

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 =

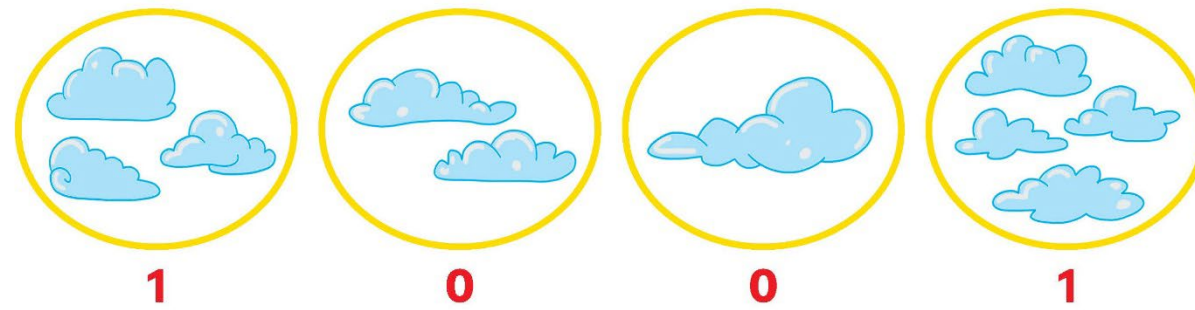
..... da E u =

103

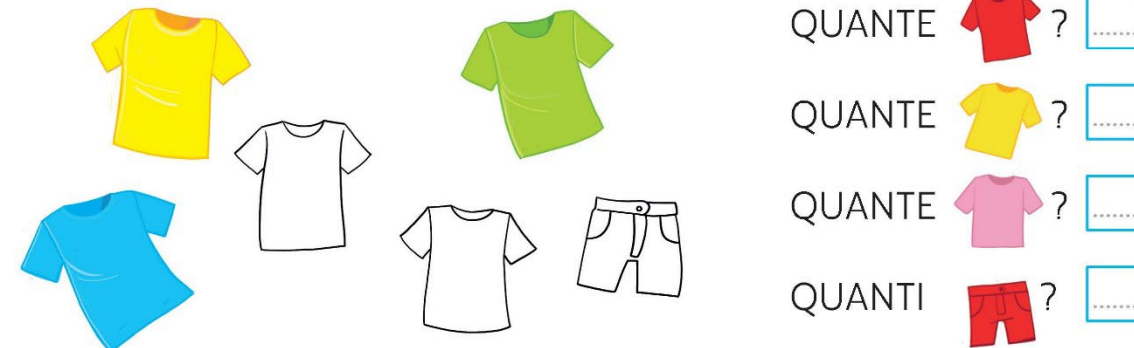


0 E 1

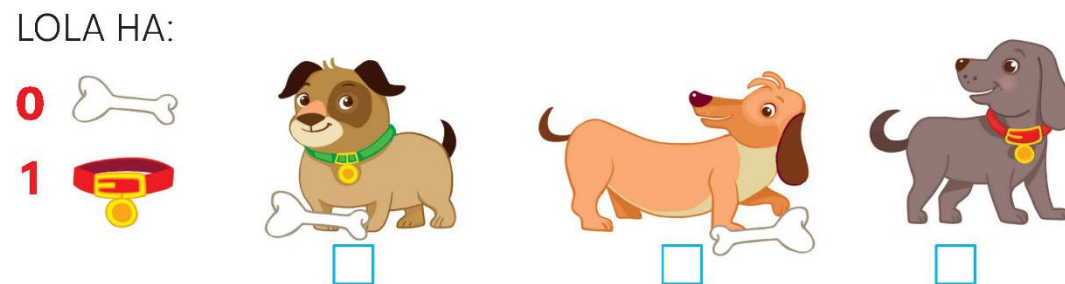
1 LEGGI IL NUMERO E CANCELLA CON UNA X GLI ELEMENTI IN PIÙ.



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

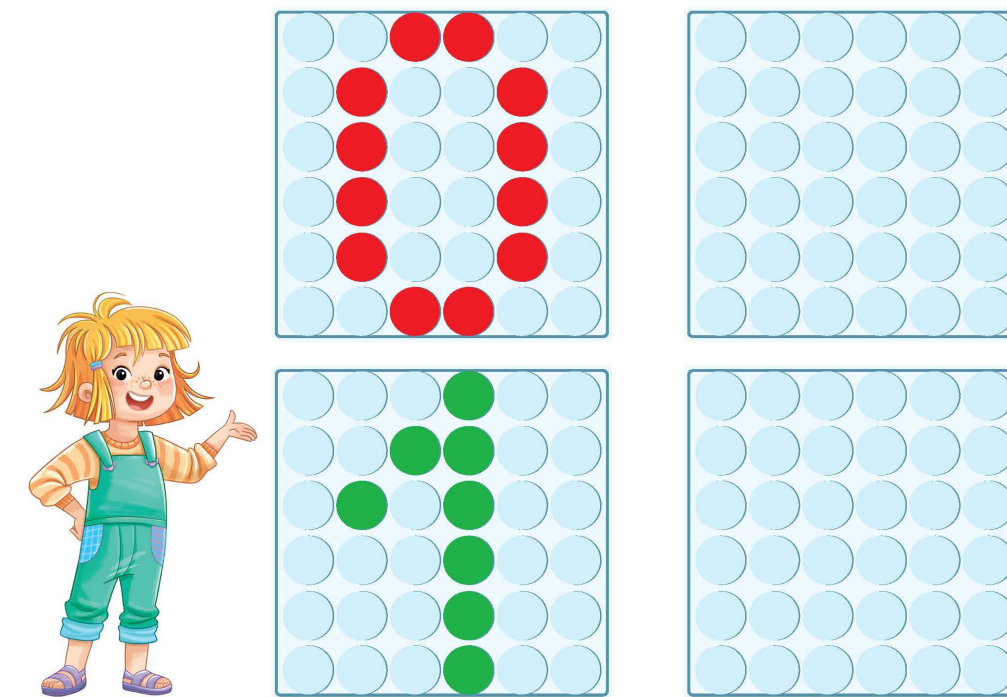


3 CHI È LOLA? LEGGI, OSSERVA E RISPONDI CON UNA X.



PIXEL A COLORI

1 OSSERVA LE PALLINE COLORATE E RIPRODUCI IL MODELLO.



2 COLORA I QUADRATINI COME INDICATO:



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



N.I.

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:

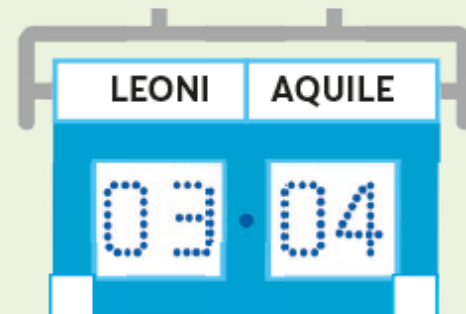
 YURI: 7

 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.



N.I. 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

ULISSE 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 A.A.V. 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 complementi 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?
Cerchia 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





La **STORIA** in classe **prima**

Pagine narrative di **epica classica**

INDICE

Il tempo nelle Grandi Storie...

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

IO SONO ACHILLE. SEGUIMI NELLA CITTÀ DI TROIA!

Iliade

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

Odissea

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

Eneide

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
- 12 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**

Collegamenti alle conoscenze di base in evidenza

Laboratori d'ascolto

Attività per la classe

Suggerimenti multidisciplinari per l'insegnante

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

Iliade

Legge l'insegnante

MURATA

Tanto tempo fa c'era una città grande, ricca e bellissima, che si chiamava Troia. Era famosa perché aveva mura altissime e solide, così alte che sembrava volessero toccare il cielo. A Troia viveva un giovane principe, Paride. Un giorno, al sorgere del sole, Paride partì per un viaggio in un altro regno. Mentre era lontano da casa, incontrò una regina, Elena. I due si guardarono e subito si innamorarono, così decisero di scappare e insieme tornarono a Troia. Quando Menelao, un re della Grecia, scoprì che la sua regina, Elena, era fuggita, si arrabbiò moltissimo. Menelao era un re potente e non poteva sopportare di essere stato tradito. Così chiamò a raccolta tutti i re e i guerrieri della Grecia e disse loro: - Aiutatemi! Dobbiamo andare a Troia e riportare indietro Elena! I Greci costruirono tante navi e partirono per il lungo viaggio fino a Troia. Quando arrivarono davanti alla città, videro le sue enormi mura e capirono subito che non sarebbe stato facile entrare. Provarono ad attaccare, ma le mura erano troppo alte e forti. Così cominciò una guerra che durò tantissimi anni, più di dieci! Tra i Greci c'era un guerriero speciale che si chiamava Achille. Achille era forte, coraggioso e veloce come il vento quando soffiava tra gli alberi. Tutti lo ammiravano perché era il migliore in battaglia. Ma un giorno Achille litigò con il capo dei Greci, il re Agamennone, così decise di non combattere più. I Greci senza di lui erano in difficoltà. Dall'altra parte, i Troiani erano guidati da un eroe coraggioso e gentile: il principe Ettore. Ettore amava la sua città, la sua famiglia e il suo popolo, così combatté con forza e coraggio per difendere Troia. I Troiani riuscirono a respingere i Greci più e più volte, ma la guerra continuava e nessuno riusciva a vincere.

Da AAVV, Le Grandi Storie, Raffaello

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

STORIA

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

È GIORNO!
PIPPY 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 italica.

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!

Cuore

Attraverso i racconti del libro **Cuore**, 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.

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

2 **MASSICCO DEL GENNARGENTU**
Il Massiccio del Gennargentu, in Sardegna, prende il nome dalla roccia lucida che copre le sue cime e che riflette la luce del Sole, come l'argento.

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

4 **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.

ESERCIZI pag. 86

IL MIO ATLANTE

I PAESAGGI D'ACQUA IN ITALIA

L'Italia è un paese ricco d'acqua: scorrono molti fiumi e 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.

1 **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 vivessero dei mostri marini.

2 **LAGO DI GARDA**
Il Lago di Garda è il più grande lago italiano, mentre il Lago di Bolsena è il più grande lago vulcanico d'Europa.

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

ESERCIZI pag. 87

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.

3 **IN PICCOLI GRUPPI, SCELGETE 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.**

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 conservati 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.

2 **IL CERCHIO DELLE IDEE**
In classe, osservate alla LIM alcune immagini delle aree marine protette citate nei testi. Quale vorreste visitare? Perché? Confrontatevi.

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?**

2 **NEI 2025 "LA CUCINA ITALIANA", CON I SUOI INGREDIENTI NATURALI E GENUINI E CON LE SUE RICETTE, È DIVENTATA PATRIMONIO MONDIALE DELL'UNESCO.**





Le pagine **IL MIO ATLANTE**

IL MIO ATLANTE

LA PORPORA E...

I prodotti più ricercati della Fenicia erano i tessuti colorati con la porpora e gli oggetti di vetro.

La **porpora** era un **colorante naturale** molto prezioso e fu fonte di grande ricchezza per i Fenici, con cui tingevano **stoffe** ricercate in tutto il Mediterraneo. Furono i Greci che diedero il nome di *Phoinikes*, che significa "popolo della porpora".

Il color porpora è una particolare tonalità di **rosso-violaceo** che i Fenici ottenevano da una sostanza estratta dai **murici**, molluschi che si trovano al largo delle coste.

I molluschi venivano estratti dalle conchiglie e trasferiti in **vasche di acqua salata 1**, qui venivano lasciati macerare al Sole per dieci giorni, in modo che rilasciassero il colore. La tintura veniva poi bollita in un **pentolone 2** e versata in un'altra vasca in cui si **immergevano le stoffe 3**.

Un murice.

IL MIO ATLANTE

... IL VETRO

Il vetro è un materiale che si ottiene quando si fonde la **silice**, sostanza di cui è composta la sabbia. Questo materiale era già conosciuto e utilizzato in Mesopotamia e in Egitto, ma i Fenici perfezionarono la tecnica di lavorazione e divennero dei veri maestri vetrai.

Con il vetro i Fenici creavano oggetti di uso comune, come **anfore** e **vasi**, e **gioielli**.

Anche il popolo dei **Cretesi** conosceva e utilizzava il vetro. Essi realizzavano **perline** e **gioielli**, spesso colorati di blu o turchese, **amuleti** e **sigilli**, cioè piccoli oggetti di uso rituale o decorativo. Infine, costruivano placche decorative da incastonare in oggetti più grandi, come statue o mobili.

IL MIO ATLANTE

SPORT E SALUTE

I bambini e le bambine della tua età dovrebbero svolgere almeno un'ora al giorno di attività fisica, che fa bene sia al corpo sia alla mente. Durante la settimana dovrebbero alternare 3 giorni dedicati al movimento intenso che rafforza i muscoli e le ossa e almeno altri 3 per il gioco leggero. Ricorda, però, che partecipi per divertirti, non per vincere sempre.

Cerca di seguire alcune **regole importanti**.

- Non rimanere mai seduto più di un'ora di seguito, soprattutto se ti trovi davanti a uno schermo.
- Non usare l'auto per spostamenti brevi e vieni a scuola in bici, in pattini o a piedi.
- Sali sempre le scale a piedi, invece di usare l'ascensore.

IL MIO ATLANTE

Per conservare il corpo in salute, ricordati di avere un'alimentazione **sana**, mangiando cibi più naturali possibile (come frutta e verdura) e poco lavorati (quindi non merendine e snack). Anche **bere acqua a sufficienza** è fondamentale (non le bevande zuccherate).

Tutti gli sport fanno bene, ma alcuni sono più adatti a sviluppare certe abilità e capacità fisiche.

- Il judo, il karate e la danza** favoriscono l'equilibrio, il controllo dei singoli movimenti, l'autocontrollo del carattere e la disciplina.
- L'atletica leggera e la **ginnastica ritmica** portano vantaggi all'elasticità muscolare, ma si tratta di sport spesso individuali.
- Gli sport di squadra, come il **calcio**, il **basket**, la **pallanuoto** e il **rugby** favoriscono la capacità di collaborare.
- Gli sport con un attrezzo, come il **tennis**, la **scherma** e il **ciclismo** esercitano in particolare il gruppo di muscoli interessato nell'uso dello strumento.
- Tra gli sport più completi per lo sviluppo delle ossa e dei muscoli c'è il **nuoto**. Imparare a nuotare è importante per la nostra sicurezza e per non avere paura dell'acqua.
- A **persone con disabilità**, lo sport offre **benefici** fisici (forza, equilibrio, resistenza), psicologici (autostima) e sociali (inclusione, amicizia, autonomia).

IL MIO ATLANTE

IL CLIMA

I fattori
Il clima è il tempo meteorologico di una zona, osservato su lunghi periodi, per anni o decenni. Il clima è **influenzato da tre fattori**:

- la **latitudine**, cioè la distanza dall'Equatore, la linea immaginaria che segna la metà della Terra. Lì i raggi del Sole arrivano perpendicolarmente, non inclinati, quindi fa molto caldo. Dove i raggi colpiscono molto obliquamente il pianeta, fa freddo, per esempio ai Poli. Tra queste due zone il clima è più mite e temperato;
- l'**altitudine**, cioè l'altezza rispetto al livello del mare. Più si sale più l'aria è fredda, perché ci si allontana dalla superficie terrestre, che trattiene e poi libera il calore. Per questo, in alta montagna è più freddo che in pianura;
- la **vicinanza al mare**. L'acqua del mare accumula calore durante i mesi caldi e lo cede lentamente nei mesi freddi; per questo nelle zone costiere le temperature sono più miti.

IL MIO ATLANTE

Gli elementi

Il clima è descritto da alcuni elementi:

- la **temperatura**, rilevata con il termometro e misurata in gradi Celsius;
- l'**umidità**, misurata dall'igrometro, che permette di conoscere la quantità di vapore acqueo presente nell'aria;
- la **velocità del vento**, misurata con un anemometro, composto da palette che girano a seconda della forza del vento;
- il livello delle **precipitazioni** (pioggia, neve e grandine), misurato in millimetri con il pluviometro;
- la **pressione atmosferica**, cioè la pressione esercitata dall'aria sopra di noi, misurata con il barometro.



AVVENTURE NELLA...

MATERIA



Le pagine di FUMETTO



GLOSSARIO collegato

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.

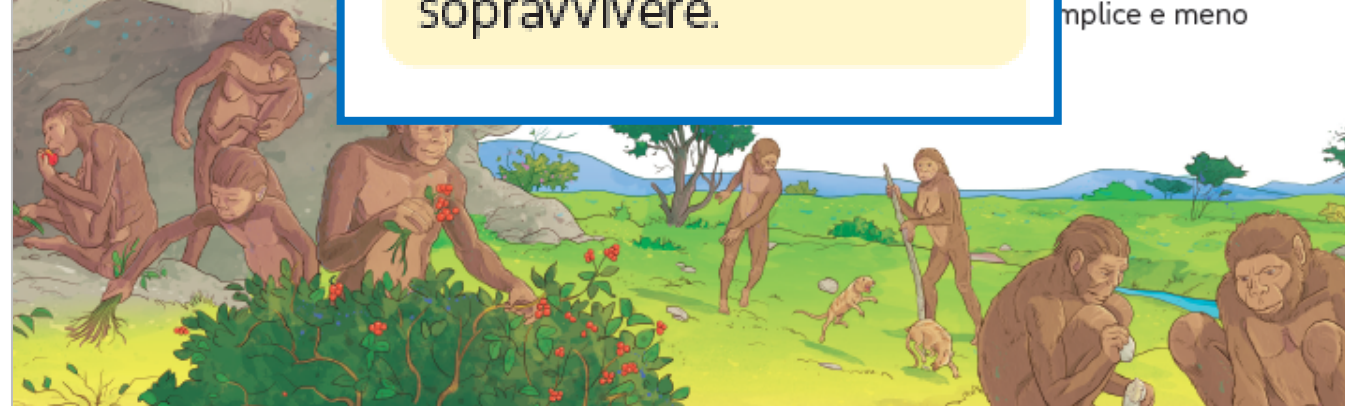
Homo habilis

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 (lavoro, 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 i ghiacci si estendono su gran parte della Terra sono state ricoperte.

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

LIMO ► Terriccio fangoso 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 calamitata 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.

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



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.

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