



Traguardi



Curricolo



Obiettivi di apprendimento



con materiale digitale scaricabile

PAOLA MANIOTTI • ELENA FIORITO

NAVIGAZIONI

Percorsi e strumenti per orientarsi nella scuola che cambia

2

STORIA GEOGRAFIA

GUIDA DIDATTICA PER LA PROMOZIONE DELLE COMPETENZE



Competenze



Cittadinanza e Costituzione



Didattica inclusiva



Indicazioni



JUVENILIA SCUOLA



Valutazione



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

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

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

<i>Coordinamento</i>	Fabiana Polese
<i>Redazione</i>	Alessia Vecchio
<i>Progetto Grafico</i>	Tiziana Barigelletti
<i>Impaginazione</i>	Sara Achille per Compos 90
<i>Copertina</i>	Tiziana Barigelletti
<i>Disegni</i>	Valentina Magnaschi
<i>Ricerca iconografica</i>	Alessia Vecchio
<i>Crediti fotografici</i>	Thinkstock, Archivio Mondadori Education

Contenuti Digitali

<i>Progettazione</i>	Fabio Ferri, Rachele Massei
<i>Redazione</i>	Valentina Rapino
<i>Audio</i>	Sidecar Studio di Elisa Califano
<i>Realizzazione</i>	Design&Concept

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

Per ragioni didattiche i testi sono stati ridotti e adattati.

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

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

Mondadori Education ringrazia fin da ora chi vorrà segnalarli a:

Servizio Clienti Mondadori Education
e-mail servizioclienti.edu@mondadorieducation.it
numero verde 800 123 931

INDICE

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

STORIA

Percorso 1 • Parole del tempo

- 20 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 22 *Prima e dopo* ●
- 23 *Fantasia o realtà?* ●
- 24 *Preparativi in corso* ●
- 25 *Tutti al lavoro!* ●
- 26 *È tempo di... tempo!*
- 27 *Proverbi e modi di dire*
- 28 *Il tempo passa e va • A* ●
- 29 *Il tempo passa e va • B* ●
- 30 *Il tempo nel mondo della fantasia • A* ●
- 31 *Il tempo nel mondo della fantasia • B* ●
- 32 *Il tempo nella realtà*
- 33 *Racconti a confronto* ●
- 34 *Passato, presente, futuro • A*
- 35 *Passato, presente, futuro • B* ●
- 36 *Rifiuti tra passato e presente* ●
- 37 *Verifica livello 1 • LE PAROLE DEL TEMPO* ●
- 38 *Verifica livello 2 • ESISTE SOLO L'OGGI • A* ●
- 39 *Verifica livello 2 • ESISTE SOLO L'OGGI • B* ●

Percorso 2 • Giorni, mesi, anni

- 40 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 42 *La settimana del dormiglione* ●
- 43 *I nomi dei mesi* ●
- 44 *I nomi delle stagioni* ●
- 45 *Facciamo ordine* ●
- 46 *Quanti giorni ha gennaio? • A*
- 47 *Quanti giorni ha gennaio? • B*
- 48 *Tante date, stesso giorno* ●
- 49 *Quando inizia l'estate?* ●
- 50 *Brrr... Che freddo in luglio!* ●
- 51 *Causa e conseguenza • A* ●
- 52 *Causa e conseguenza • B* ●

- 53 *Un'estate di vacanze* ●
- 54 *L'agenda di Giorgio*
- 55 *Consigli per stare bene* ●
- 56 *Verifica • Lettura •*
IL DIARIO DI MARTINA ●
- 57 *Verifica livello 1 •*
IL DIARIO DI MARTINA • 1 ●
- 58 *Verifica livello 2 •*
IL DIARIO DI MARTINA • 2 ●

Percorso 3 • Le ore del giorno

- 59 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 61 *Arrivo a scuola* ●
- 62 *In gita* ●
- 63 *Quanto dura?* ●
- 64 *Minuti e secondi* ●
- 65 *Leggiamo l'orologio: le ore* ●
- 66 *Leggiamo l'orologio: i minuti* ●
- 67 *La giornata di Ghiretto* ●
- 68 *La macchina trasformatrice: da 12 a 24 ore* ●
- 69 *Tanti orologi* ●
- 70 *Che ora è?* ●
- 71 *Appuntamenti di famiglia* ●
- 72 *Orario scolastico* ●
- 73 *L'agenda di papà* ●
- 74 *Un orologio del passato* ●
- 75 *Troppo tardi!* ●
- 76 *Verifica livello 1 •*
LA GIORNATA DI SARA • 1 ●
- 77 *Verifica livello B •*
LA GIORNATA DI SARA • 2

Percorso 4 • Tutto cambia

- 78 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 80 *Cambiamenti nel tempo* ●
- 81 *Quanto tempo è passato?*
- 82 *Oggetti di ieri e di oggi* ●
- 83 *Dal più vecchio al più recente* ●
- 84 *Sulla linea del tempo* ●
- 85 *La scuola dei bisnonni* ●
- 86 *Una scarpa racconta...* ●
- 87 *Detective al lavoro!* ●
- 88 *Informazioni dal passato* ●
- 89 *Tante fonti* ●

- 90 I ricordi ●
- 91 I testimoni ●
- 92 Le prove ●
- 93 Documenti e reperti ●
- 94 Ricostruzione storica ●
- 95 Quanti ricordi • A ●
- 96 Quanti ricordi • B ●
- 97 Verifica livello 1 • ●
- CAMBIAMENTI E FONTI • 1 ●
- 98 Verifica livello 2 • ●
- CAMBIAMENTI E FONTI • 2 ●

GEOGRAFIA

Percorso 1 • Alla scoperta dello spazio

- 99 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 101 Le parole dello spazio ●
- 102 Destra • Sinistra ●
- 103 Quanto spazio c'è nello spazio? ●
- 104 Il mio corpo nello spazio ●
- 105 Noi nello spazio • A ●
- 106 Noi nello spazio • B ●
- 107 Gli oggetti nello spazio ●
- 108 Elementi fissi e mobili • A ●
- 109 Elementi fissi e mobili • B ●
- 110 Incarichi in famiglia ●
- 111 Verifica livello 1 • IN UFFICIO • 1 ●
- 112 Verifica livello 2 • IN UFFICIO • 2 ●

Percorso 2 • Le caratteristiche dello spazio

- 113 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 115 Aperto o chiuso? ●
- 116 Spazi all'aperto • A ●
- 117 Spazi all'aperto • B ●
- 118 Spazi al chiuso ●
- 119 Spazi pubblici ●
- 120 La funzione degli spazi pubblici ●
- 121 Spazi privati ●
- 122 Il condominio ●
- 123 La casa ●
- 124 Il regolamento di condominio ●
- 125 Verifica livello 1 • IN PISCINA • 1 ●
- 126 Verifica livello 2 • IN PISCINA • 2 ●

Percorso 3 • Tanti paesaggi

- 127 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 129 Al lago ●
- 130 Il paesaggio ●

- 131 C'è paesaggio e paesaggio • A ●
- 132 C'è paesaggio e paesaggio • B ●
- 133 L'uomo modifica il paesaggio ●
- 134 Tante case ●
- 135 La tua casa ●
- 136 Case nel mondo ●
- 137 Tante strade • A ●
- 138 Tante strade • B ●
- 139 La raccolta differenziata ●
- 140 Verifica livello 1 • IN MONTAGNA ●
- 141 Verifica livello 2 • AL MARE ●

Percorso 4 • Rappresentare lo spazio

- 142 *Indicazioni didattiche per l'insegnante* ●
- 144 Di fronte e in pianta ●
- 145 Rappresentare in piccolo ●
- 146 Rappresentare con i simboli ●
- 147 Facciamo gli arredatori • A ●
- 148 Facciamo gli arredatori • B ●
- 149 Caccia agli errori ●
- 150 Punti di riferimento • A ●
- 151 Punti di riferimento • B ●
- 152 Muoversi in città ●
- 153 Da un paese all'altro ●
- 154 Come vorrei la mia città... ●
- 155 Verifica livello 1 • AL PARCO E IN CITTÀ ●
- 156 Verifica livello 2 • PIANTE E PIANTE ●

PROVE DI COMPETENZA

- 157 In viaggio • A ●
- 158 In viaggio • B ●
- 159 Al museo del giocattolo • A ●
- 160 Al museo del giocattolo • B ●

PROVE INVALSI

Storia

- 161 Lo spettacolo ●

Geografia

- 163 Gara ciclistica in città ●

165 Diario di bordo •

Suggerimenti per la didattica digitale

LEGENDA DELLE ABBREVIAZIONI

OdA Obiettivi di apprendimento

CC Competenze-chiave

RD Riferimenti disciplinari

NAVIGAZIONI E LA NUOVA SCUOLA

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

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

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

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

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

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

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

IL NUOVO CURRICOLO: LE PAROLE-CHIAVE

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

Le *Nuove Indicazioni* delineano quali sono queste competenze: il documento ministeriale precisa infatti che esso intende "promuovere e consolidare le competenze culturali basilari e irrinunciabili tese a sviluppare progressivamente, nel corso della vita, le competenze-chiave europee" (p. 15¹).

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

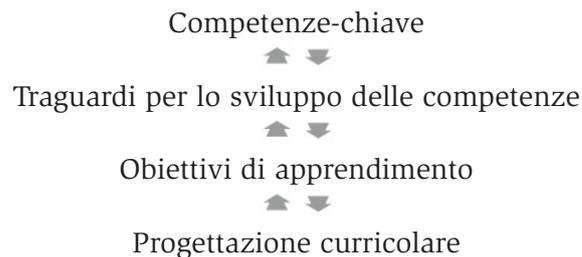
Competenze-chiave europee

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

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

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

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



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

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

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

Cittadinanza e Costituzione

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

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 2 ^A	PAG.	SCHEDE
Confrontare passato e presente per riflettere sull'aumento della quantità dei rifiuti rispetto alle generazioni precedenti. Individuare azioni possibili per la riduzione dei rifiuti.	36	STORIA • Percorso 1 Scheda 12 – Rifiuti tra passato e presente
Analizzare gli effetti di stili di vita poco salutari.	55	STORIA • Percorso 2 Scheda 12 – Consigli per stare bene
Capire l'importanza di essere puntuali a scuola e negli impegni assunti.	75	STORIA • Percorso 3 Scheda 15 – Troppo tardi!
Considerare la diversa età una ricchezza; valorizzare il ruolo di memoria storica dell'anziano attraverso il dialogo intergenerazionale.	95	STORIA • Percorso 4 Scheda 16A-16B – Quanti ricordi
Riconoscere la presenza di ruoli e responsabilità all'interno della famiglia.	110	GEOGRAFIA • Percorso 1 Scheda 8 – Incarichi in famiglia
Conoscere le ragioni delle regole di convivenza in un edificio con spazi comuni.	124	GEOGRAFIA • Percorso 2 Scheda 9 – Il regolamento di condominio
Comprendere il funzionamento della raccolta differenziata nella propria città.	139	GEOGRAFIA • Percorso 3 Scheda 9 – La raccolta differenziata
Individuare spazi adeguati al proprio benessere.	154	GEOGRAFIA • Percorso 4 Scheda 9 – Come vorrei la mia città...

Gli **obiettivi di apprendimento** che, per quel che riguarda storia e geografia, sono da raggiungere entro la fine delle classi terza e quinta, hanno carattere prescrittivo ma, nell'ottica dell'autonomia scolastica, la loro declinazione in **obiettivi specifici** compete alle singole scuole. Alla luce di quanto sopra, i **percorsi** proposti nella guida **hanno carattere molto flessibile**: non tracciano un'unica ipotesi, ma forniscono del materiale di lavoro che può concorrere a concretizzare il curricolo specifico del proprio Istituto, integrando e completando gli strumenti adozionali in uso nella scuola, nella logica della componibilità degli strumenti.

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

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

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

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

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

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

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

L'APPRENDIMENTO NELLA SCUOLA PRIMARIA

Le tracce metodologiche

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

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

Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità

Favorire l'esplorazione e la scoperta

Incoraggiare l'apprendimento cooperativo

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

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

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

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

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

Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere

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

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

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

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

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

STORIA E GEOGRAFIA OGGI

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

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

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

I MATERIALI DELLA GUIDA

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

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

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

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

È fondamentale che il docente fornisca all'alunno corrette strategie metodologiche di lavoro fin da queste prime attività e lo conduca ad acquisire le abilità essenziali: saper indicare le immagini con il dito, orientare l'attenzione visiva dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra, nominare gli elementi seguendo un ordine dato, cogliere il contesto visivo, agire una "corretta prensione" della matita...

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

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

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

Prove
di competenza

Geostoria:
pp. 157-160

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

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

L'insegnante potrà trovare online su  numerosi materiali aggiuntivi:

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

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

Prove INVALSI

Storia:
pp. 161-162
Geografia:
pp. 163-164

Laboratorio digitale

pp. 165-180

I materiali digitali

COMPETENZE DI RIFERIMENTO PER LA COSTRUZIONE DEI PERCORSI DI STORIA

	PERCORSO 1	PERCORSO 2	PERCORSO 3	PERCORSO 4
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria (dalle Indicazioni 2012)				
Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.	X			X
Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.				X
Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.	X	X	X	X
Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.		X		X
Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.	X	X	X	X
Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.		X	X	
Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.			X	X
Situazioni di compito per la certificazione delle competenze personali alla fine della scuola primaria (Documento di indirizzo - Cittadinanza e Costituzione)				
Riconoscere i valori che rendono possibile la convivenza umana e testimoniarli nei comportamenti familiari e sociali.	X	X	X	X
Documentare come, nel tempo, si è presa maggiore consapevolezza di sé, delle proprie capacità, dei propri interessi e del proprio ruolo nelle "formazioni sociali" studiate.				X
Curare la propria persona e gli ambienti di vita.	X	X	X	
Riconoscere ruoli e funzioni diverse nella scuola.			X	
Testimoniare la funzione e il valore delle regole e delle leggi nei diversi ambienti di vita quotidiana (vita familiare, gioco, sport ecc.).		X	X	
Contribuire all'elaborazione e alla sperimentazione di regole più adeguate per sé e per gli altri nella vita della famiglia, della classe, della scuola e dei gruppi a cui si partecipa.	X	X	X	
Competenze-chiave europee (Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio, del 18.12.2006)				
Comunicazione nella madrelingua.	X	X		
Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico.		X	X	X
Competenza digitale.		X		
Imparare a imparare.				X
Competenze sociali e civiche.	X	X	X	X
Senso di iniziativa e imprenditorialità.			X	
Consapevolezza ed espressione culturale.	X			X

Obiettivi di apprendimento – Storia

PERCORSO 1 - Parole del tempo

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DALLA CLASSE 3 ^A DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE INDICAZIONI 2012)		
<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. • Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato. • Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. • Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale...). • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. 		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 2 ^A	PAG.	SCHEDA
Collocare in sequenza temporale due eventi.	22	Scheda 1 – Prerequisiti – Prima e dopo
Individuare in una sequenza temporale la differenza fra situazione realistica e situazione fantastica.	23	Scheda 2 – Prerequisiti – Fantasia o realtà?
Individuare la contemporaneità, in eventi concretamente visibili che si verificano in uno stesso ambiente.	24	Scheda 3 – Prerequisiti – Preparativi in corso
Individuare la contemporaneità, in eventi concretamente visibili che si verificano in uno stesso ambiente.	25	Scheda 4 – Prerequisiti – Tutti al lavoro!
Avere consapevolezza della polisemia del termine <i>tempo</i> e saperne distinguere i significati.	26	Scheda 5 – È tempo di... tempo!
Individuare il corretto significato del termine <i>tempo</i> in espressioni proverbiali o di linguaggio figurato.	27	Scheda 6 – Proverbi e modi di dire
Individuare le unità di misura del tempo (secondi, minuti...).	28-29	Scheda 7A-7B – Il tempo passa e va
Individuare le caratteristiche del tempo storico.	30-31	Scheda 8A-8B – Il tempo nel mondo della fantasia
Indicare gli elementi che consentono di collocare nel tempo un evento.	32	Scheda 9 – Il tempo nella realtà
Confrontare narrazioni realistiche e fantastiche, per approfondire la conoscenza delle caratteristiche del tempo storico.	33	Scheda 10 – Racconti a confronto
Utilizzare correttamente i termini per collocare eventi nel passato, nel presente e nel futuro.	34-35	Scheda 11A-11B – Passato, presente, futuro
Confrontare passato e presente per riflettere sull'aumento della quantità dei rifiuti rispetto alle generazioni precedenti. Individuare azioni possibili per la riduzione dei rifiuti.	36	Scheda 12 – Cittadinanza e Costituzione – Rifiuti tra passato e presente

Obiettivi di apprendimento – Storia

PERCORSO 2 - Giorni, mesi, anni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE 3 ^A DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE INDICAZIONI 2012)		
<ul style="list-style-type: none">• Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.• Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.• Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale...).• Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.• Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali.• Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 2 ^A	PAG.	SCHEDE
Conoscere i nomi dei giorni della settimana e saperli collocare in sequenza.	42	Scheda 1 – Prerequisiti – La settimana del dormiglione
Conoscere i nomi dei mesi e saperli collocare in sequenza.	43	Scheda 2 – Prerequisiti – I nomi dei mesi
Conoscere i nomi delle stagioni e saperli collocare in sequenza.	44	Scheda 3 – Prerequisiti – I nomi delle stagioni
Avere una conoscenza intuitiva della durata delle unità di misura del tempo.	45	Scheda 4 – Facciamo ordine
Conoscere la diversa durata dei mesi e di un anno, espressa in numero di giorni.	46-47	Scheda 5A-5B – Quanti giorni ha gennaio?
Scrivere la data in formati diversi.	48	Scheda 6 – Tante date, stesso giorno
Collocare sul calendario l'inizio delle stagioni astronomiche.	49	Scheda 7 – Quando inizia l'estate?
Capire il carattere relativo dell'articolazione dell'anno in stagioni.	50	Scheda 8 – Brrr... che freddo in luglio!
Descrivere correttamente in forma verbale rapporti causali, utilizzando connettivi adeguati.	51-52	Scheda 9A-9B – Causa e conseguenza
Ricostruire una semplice linea del tempo.	53	Scheda 10 – Un'estate di vacanze
Ricostruire una linea del tempo individuando eventi passati e futuri.	54	Scheda 11 – L'agenda di Giorgio
Analizzare gli effetti di stili di vita poco salutari.	55	Scheda 12 – Cittadinanza e Costituzione – Consigli per stare bene

Obiettivi di apprendimento – Storia

PERCORSO 3 - Le ore del giorno

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE 3 ^A DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE INDICAZIONI 2012)		
<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. • Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. • Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale...). • Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. 		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 2 ^A	PAG.	SCHEDE
Collocare in sequenza temporale quattro eventi e raccontarli, utilizzando una terminologia appropriata.	61	Scheda 1 – Prerequisiti – Arrivo a scuola
Conoscere le parti del giorno e collocare in sequenza temporale eventi che si svolgono nell'arco della giornata.	62	Scheda 2 – Prerequisiti – In gita
Consolidare il concetto di durata.	63	Scheda 3 – Prerequisiti – Quanto dura?
Conoscere la durata di minuti e secondi.	64	Scheda 4 – Minuti e secondi
Leggere le ore intere sull'orologio analogico.	65	Scheda 5 – Leggiamo l'orologio: le ore
Leggere in vari modi l'ora sull'orologio analogico.	66	Scheda 6 – Leggiamo l'orologio: i minuti
Leggere le ore intere e la mezz'ora su un orologio analogico.	67	Scheda 7 – La giornata di Ghiretto
Esprimere le ore sia in formato 12 sia 24.	68	Scheda 8 – La macchina trasformatrice: da 12 a 24 ore
Leggere le ore su un orologio sia analogico sia digitale.	69	Scheda 9 – Tanti orologi
Collocare gli eventi nella giornata e indicare approssimativamente l'ora in cui si svolgono.	70	Scheda 10 – Che ora è?
Leggere semplici schematizzazioni temporali, riconoscere rapporti di successione tra fatti.	71	Scheda 11 – Appuntamenti di famiglia
Leggere semplici schematizzazioni temporali, effettuando confronti.	72	Scheda 12 – Orario scolastico
Cogliere relazioni di contemporaneità tra fatti in ambienti diversi.	73	Scheda 13 – L'agenda di papà
Conoscere sistemi di misurazione del tempo del passato e confrontarli con quelli del presente.	74	Scheda 14 – Un orologio del passato
Capire l'importanza di essere puntuali a scuola e negli impegni assunti.	75	Scheda 15 – Cittadinanza e Costituzione – Troppo tardi!

Obiettivi di apprendimento – Storia

PERCORSO 4 - Tutto cambia

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE 3 ^A DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE INDICAZIONI 2012)		
<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. • Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. • Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. • Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite. 		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 2 ^A	PAG.	SCHEDE
Indicare i cambiamenti che subiscono persone e cose per effetto del passare del tempo.	80	Scheda 1 – Prerequisiti – Cambiamenti nel tempo
Stimare il tempo necessario per il verificarsi di cambiamenti.	81	Scheda 2 – Prerequisiti – Quanto tempo è passato?
Collegare oggetti di epoche diverse che svolgono la stessa funzione.	82	Scheda 3 – Oggetti di ieri e di oggi
Collocare in ordine cronologico oggetti di epoche diverse che svolgono la stessa funzione.	83	Scheda 4 – Dal più vecchio al più recente
Comprendere che le persone e le cose cambiano nel tempo.	84	Scheda 5 – Sulla linea del tempo
Individuare per confronto i cambiamenti nel tempo del modo di vivere e degli oggetti utilizzati.	85	Scheda 6 – La scuola dei bisnonni
Analizzare reperti per ricavare informazioni.	86	Scheda 7 – Una scarpa racconta...
Comprendere che le cose cambiano nel tempo per invecchiamento ed evoluzione tecnologica.	87	Scheda 8 – Detective al lavoro!
Individuare possibili fonti di informazioni sul passato recente.	88	Scheda 9 – Informazioni dal passato
Ricavare informazioni da documenti relativi a esperienze di coetanei.	89	Scheda 10 – Tante fonti
Conoscere varie possibilità di reperire informazioni sul passato. Ricostruire periodi del proprio passato utilizzando vari tipi di fonti.	90	Scheda 11 – I ricordi
Conoscere varie possibilità di reperire informazioni sul passato. Ricostruire periodi del proprio passato utilizzando vari tipi di fonti.	91	Scheda 12 – I testimoni
Riconoscere fonti storiche come mezzo per la ricostruzione del passato. Ricostruire periodi del proprio passato utilizzando vari tipi di fonti.	92	Scheda 13 – Le prove
Classificare documenti e reperti.	93	Scheda 14 – Documenti e reperti
Riconoscere fonti storiche come mezzo per la ricostruzione del passato. Ricostruire periodi del proprio passato utilizzando vari tipi di fonti.	94	Scheda 15 – Ricostruzione storica
Considerare la diversa età una ricchezza; valorizzare il ruolo di memoria storica dell'anziano attraverso il dialogo intergenerazionale.	95	Scheda 16A-16B – Cittadinanza e Costituzione – Quanti ricordi

COMPETENZE DI RIFERIMENTO PER LA COSTRUZIONE DEI PERCORSI DI GEOGRAFIA

	PERCORSO 1	PERCORSO 2	PERCORSO 3	PERCORSO 4
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria (dalle Indicazioni 2012)				
Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.	X			X
Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.	X			X
Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).		X	X	X
Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.		X	X	
Situazioni di compito per la certificazione delle competenze personali alla fine della scuola primaria (Documento di indirizzo - Cittadinanza e Costituzione)				
Riconoscere i valori che rendono possibile la convivenza umana e testimoniarli nei comportamenti familiari e sociali.	X	X		
Documentare come, nel tempo, si è presa maggiore consapevolezza di sé, delle proprie capacità, dei propri interessi e del proprio ruolo nelle «formazioni sociali» studiate.	X			X
Contribuire all'elaborazione e alla sperimentazione di regole più adeguate per sé e per gli altri nella vita della famiglia, della classe, della scuola e dei gruppi a cui si partecipa.	X		X	
Curare la propria persona e gli ambienti di vita.				X
Competenze-chiave europee (Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio, del 18.12.2006)				
Comunicazione nella madrelingua.	X			X
Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico.	X			
Imparare a imparare.				
Competenze sociali e civiche.	X	X	X	X
Senso di iniziativa e imprenditorialità.				X
Consapevolezza ed espressione culturale.			X	

Obiettivi di apprendimento – Geografia

PERCORSO 1 - Alla scoperta dello spazio

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DALLA CLASSE 3 ^A DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE INDICAZIONI 2012)		
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. • Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione. • Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. • Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva. 		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 2 ^A	PAG.	SCHEDE
Individuare relazioni presenti nello spazio e localizzare oggetti in base ai riferimenti topologici.	101	Scheda 1 – Prerequisiti – Le parole dello spazio
Individuare relazioni presenti nello spazio e localizzare oggetti in base ai riferimenti topologici.	102	Scheda 2 – Prerequisiti – Destra • Sinistra
Consolidare il concetto di spazio.	103	Scheda 3 – Quanto spazio c'è nello spazio?
Analizzare il concetto di spazio a partire dalla propria esperienza corporea.	104	Scheda 4 – Il mio corpo nello spazio
Analizzare il concetto di spazio a partire da situazioni concrete vicine alla propria esperienza.	105	Scheda 5A – Noi nello spazio
Confrontare la differenza fra spazio libero e spazio occupato.	106	Scheda 5B – Noi nello spazio
Operare delle deduzioni a partire da esperimenti.	107	Scheda 6 – Gli oggetti nello spazio
Individuare gli elementi fissi e mobili di una stanza.	108-109	Scheda 7A-7B – Elementi fissi e mobili
Riconoscere la presenza di ruoli e responsabilità all'interno della famiglia.	110	Scheda 8 – Cittadinanza e Costituzione – Incarichi in famiglia

PERCORSO 2 - Le caratteristiche dello spazio

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DALLA CLASSE 3 ^A DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE INDICAZIONI 2012)		
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. • Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita. • Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. • Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva. 		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 2 ^A	PAG.	SCHEDE
Distinguere spazi aperti e chiusi.	115	Scheda 1 – Prerequisiti – Aperto o chiuso?
Riconoscere la diversa funzione di spazi all'aperto.	116-117	Scheda 2A-2B – Spazi all'aperto
Riconoscere la diversa funzione di spazi al chiuso.	118	Scheda 3 – Spazi al chiuso
Distinguere spazi privati e spazi pubblici.	119	Scheda 4 – Spazi pubblici
Riconoscere servizi e individuarne la funzione.	120	Scheda 5 – La funzione degli spazi pubblici
Distinguere spazi privati e spazi pubblici e riconoscerne la funzione.	121	Scheda 6 – Spazi privati
Conoscere la funzione degli spazi comuni degli edifici.	122	Scheda 7 – Il condominio
Conoscere la funzione degli spazi interni di una casa.	123	Scheda 8 – La casa
Conoscere le ragioni delle regole di convivenza in un edificio con spazi comuni.	124	Scheda 9 – Cittadinanza e Costituzione – Il regolamento di condominio

Obiettivi di apprendimento – Geografia

PERCORSO 3 - Tanti paesaggi

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DALLA CLASSE 3 ^A DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE INDICAZIONI 2012)		
<ul style="list-style-type: none"> • Tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. • Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. • Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita. • Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. • Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo. 		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 2 ^A	PAG.	SCHEDA
Individuare gli elementi naturali di un paesaggio.	129	Scheda 1 – Prerequisiti – Al lago
Conoscere il significato del termine <i>paesaggio</i> .	130	Scheda 2 – Prerequisiti – Il paesaggio
Individuare gli elementi caratteristici dei diversi paesaggi.	131	Scheda 3A – C'è paesaggio e paesaggio • 1
Cogliere la differenza tra elementi fisici e antropici e utilizzare la terminologia corretta per indicarli.	132	Scheda 3B – C'è paesaggio e paesaggio • 2
Individuare le funzioni degli elementi antropici di un paesaggio.	133	Scheda 4 – L'uomo modifica il paesaggio
Associare ambienti e sistemi abitativi.	134	Scheda 5 – Tante case
Descrivere un ambiente, utilizzando una terminologia appropriata.	135	Scheda 6 – La tua casa
Individuare la relazione tra tecnologia costruttiva adottata e ambiente in cui si vive.	136	Scheda 7 – Case nel mondo
Sapersi orientare nelle indicazioni che consentono di individuare un edificio (via, numero civico, CAP, città...).	137-138	Scheda 8A-8B – Tante strade
Comprendere il funzionamento della raccolta differenziata nella propria città.	139	Scheda 9 – Cittadinanza e Costituzione – La raccolta differenziata

PERCORSO 4 - Rappresentare lo spazio

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DALLA CLASSE 3 ^A DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE INDICAZIONI 2012)		
<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). • Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. • Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino. • Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo. 		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO DELLA CLASSE 2 ^A	PAG.	SCHEDA
Individuare relazioni presenti nello spazio e localizzare oggetti in base ai riferimenti topologici.	144	Scheda 1 – Prerequisiti – Di fronte e in pianta
Individuare la corrispondenza fra rappresentazioni diverse.	145	Scheda 2 – Prerequisiti – Rappresentare in piccolo
Conoscere il concetto di legenda e saperla interpretare.	146	Scheda 3 – Rappresentare con i simboli
Riconoscere una stanza disegnata in pianta e indicarne le caratteristiche sulla base degli elementi presenti.	147	Scheda 4A – Facciamo gli arredatori
Descrivere una stanza rappresentata in pianta.	148	Scheda 4B – Facciamo gli arredatori
Riconoscere una stanza disegnata in pianta e costruirne la legenda.	149	Scheda 5 – Caccia agli errori
Comprendere il concetto di punto di riferimento come strumento di orientamento.	150-151	Scheda 6A-6B – Punti di riferimento
Eseguire e rappresentare graficamente percorsi.	152	Scheda 7 – Muoversi in città
Eseguire e rappresentare graficamente percorsi.	153	Scheda 8 – Da un paese all'altro
Individuare spazi adeguati al proprio benessere.	154	Scheda 9 – Cittadinanza e Costituzione – Come vorrei la mia città...

PERCORSO 1

PAROLE DEL TEMPO

Attività di avvio

All'inizio della classe seconda è importante riprendere i concetti affrontati in prima, per consolidare le conoscenze acquisite, nonché per contestualizzare e ancorare il nuovo al noto. Anziché proporre una ripresa di tutti i contenuti affrontati nel precedente anno scolastico, verranno affrontati con alcune schede e relative attività i **prerequisiti specifici** necessari con riferimento a contenuti e abilità sviluppate nel singolo percorso.

Nel caso del percorso 1, quindi, vengono riproposti i **concetti di prima/dopo**, sviluppati nei percorsi di storia, e la **distinzione fra realtà-verosimiglianza e fantasia**, che fanno riferimento a competenze sviluppate nell'area linguistica.

Tracce di un percorso

Il percorso prevede una prima parte legata allo sviluppo del concetto di **tempo**, sia distinguendo fra **tempo storico** e **tempo meteorologico** sia individuando gli elementi che caratterizzano il racconto storico, in contrapposizione al racconto di fantasia. A partire da questo concetto viene proposta una seconda parte in cui, attraverso l'analisi di eventi realistici vicini all'esperienza del bambino, vengono introdotti i concetti di **collocazione temporale degli eventi** con riferimento a passato-presente-futuro e attraverso l'uso degli **indicatori temporali**.

Le proposte delle schede si prestano ad **attività trasversali**, che coinvolgono Storia e Italiano, con:

- lavori sui modi di dire e sui proverbi ([scheda 6](#));
- filastrocche che parlano del tempo ([scheda 7](#));
- confronti tra situazioni realistiche o fantastiche ([scheda 2 – prerequisiti](#); [scheda 8](#); [scheda 10](#));
- arricchimento lessicale con riferimento ai connettivi temporali ([scheda 11](#)).

Il lavoro in gruppo

Tutte le schede forniscono spunti di lavoro a coppie o a piccoli gruppi. Si può infatti proporre la correzione reciproca del lavoro o suddividersi il lavoro e confrontare le diverse parti (per esempio [scheda 10](#)). In questa prima fase dell'anno è preferibile lavorare in coppia, piuttosto che con gruppi più numerosi.

La riflessione metacognitiva

Nel lavoro sulla differenza fra tempo nella realtà e tempo nella fantasia è importante sollecitare gli allievi a esplicitare in che modo sono riusciti a distinguere fra uno e l'altro, così da arrivare a una prima concettualizzazione delle caratteristiche di una narrazione storica.

In alcune schede sono anche presenti dei **suggerimenti di metodo di lavoro**, rispetto ai quali bisognerebbe rendere gli allievi consapevoli (per esempio la seconda parte della [scheda 7](#), in cui si suggeriscono delle strategie per rispondere con più facilità alle ultime domande).

Cittadinanza e Costituzione

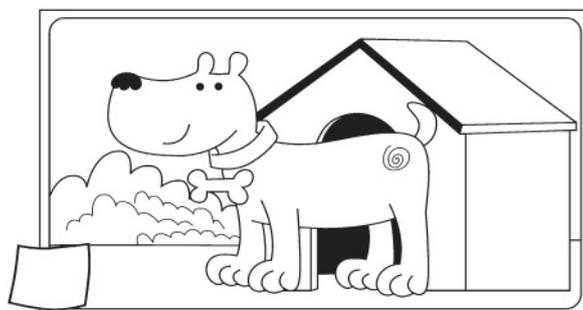
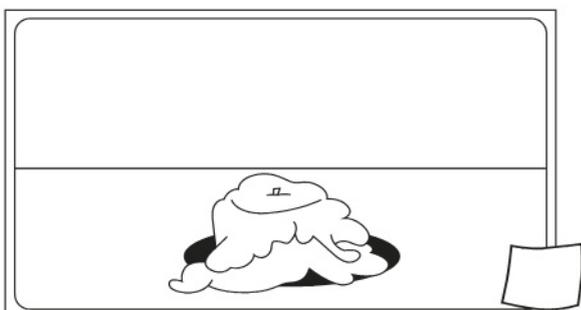
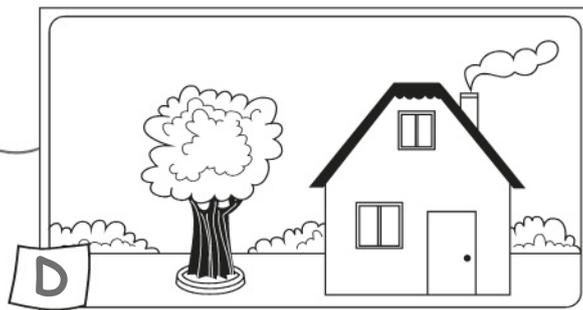
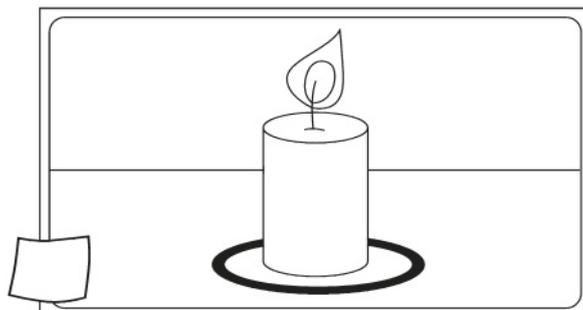
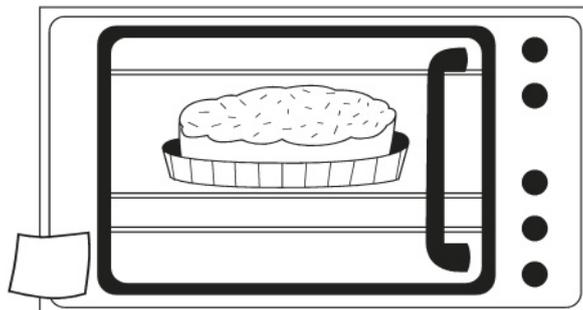
Nell'ambito dell'attività sulla **raccolta differenziata** ([scheda 12](#)), è necessario inserire non solo il concetto di **riciclo dei rifiuti**, ma anche di **riutilizzo**, **riduzione** e **recupero**, secondo il principio delle **4R**. In questo senso, il confronto con abitudini di consumo del passato, diverse da quelle attuali, può rappresentare un punto di partenza per la discussione.

Idee per la personalizzazione del percorso 1 • Parole del tempo

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
22	Scheda 1 – Prerequisiti Prima e dopo	- Archivio immagini - Esercizi interattivi - Strumenti compensativi per BES	Per gli allievi più in difficoltà, le immagini possono essere ritagliate e incollate sul quaderno. Le immagini ritagliate possono consentire anche un lavoro in coppia: un bambino sceglie un'immagine, l'altro deve trovare quella corrispondente e collocarla prima o dopo.
23	Scheda 2 – Prerequisiti Fantasia o realtà?	- Archivio immagini	Le situazioni proposte possono essere spunto per attività linguistiche.
24	Scheda 3 – Prerequisiti Preparativi in corso	- Archivio immagini	Prima dello svolgimento dell'attività, far descrivere la scena agli allievi più competenti e aiutare a collegare le frasi con connettivi temporali adeguati.
25	Scheda 4 – Prerequisiti Tutti al lavoro!	- Didattica personalizzata	Potrebbe essere utile partire dalla ricognizione sui lavori dello scorso anno, relativi allo stesso argomento.
26	Scheda 5 È tempo di... tempo!		Si può chiedere a coppie di bambini di produrre delle frasi con la parola <i>tempo</i> e poi classificarle.
27	Scheda 6 Proverbi e modi di dire		Proverbi e modi di dire possono dare il via a un lavoro di ricerca e tradursi in un cartellone in cui sia visibile la differenza di significato del termine <i>tempo</i> .
28-29	Scheda 7A-7B Il tempo passa e va	- Scheda modificabile - Audio	Per facilitare il lavoro si può dare l'elenco delle parole da cercare (<i>secondo, minuto...</i>) e chiedere poi che cosa indicano.
30-31	Scheda 8A-8B Il tempo nel mondo della fantasia	- Scheda modificabile - Audio	Si può partire da un <i>brainstorming</i> su film e racconti in cui i personaggi modificano il tempo (per esempio, Hermione Granger e il giratempo, Dino e la macchina del tempo...).
32	Scheda 9 Il tempo nella realtà		Si può avviare un primo lavoro sulle fonti (senza utilizzo del termine né classificazione), raccogliendo scontrini, biglietti, locandine... e individuando gli elementi che consentono di collocare nel tempo gli eventi connessi.
33	Scheda 10 Racconti a confronto	- Scheda modificabile - Audio	La scheda può essere utilizzata anche come verifica intermedia, relativamente al concetto di tempo proposto nelle schede precedenti. Si può proporre un lavoro in coppia, con un allievo che si occupa del racconto fantastico e l'altro di quello realistico, per confrontare poi le diversità riscontrate.
34-35	Scheda 11A-11B Passato, presente, futuro	- Scheda modificabile	Le parole del tempo si possono ritagliare e incollare sul quaderno, divise in tre colonne.
36	Scheda 12 – Cittadinanza e Costituzione Rifiuti tra passato e presente	- Didattica personalizzata - Scheda modificabile	Può essere utile far lavorare gli alunni in gruppo per effettuare un confronto più ricco tra passato e presente. La scheda può essere lo spunto per iniziare un discorso sulle azioni utili per la riduzione dei rifiuti. Nei materiali digitali, è presente un'intervista che gli alunni potranno rivolgere ai nonni o a persone anziane a loro vicine per conoscere i diversi stili di vita.
37-39	Verifiche	- Scheda modificabile - Verifiche interattive - Audio	La verifica di primo livello è indirizzata a tutti gli allievi. Per gli allievi con maggiori competenze si possono proporre entrambe le verifiche.

PRIMA E DOPO

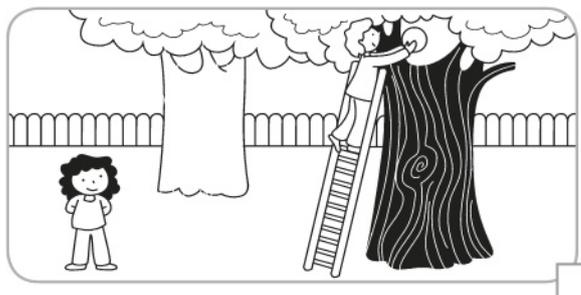
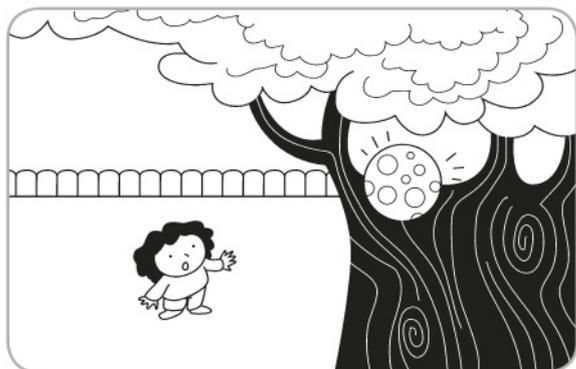
- 1 Collega le coppie di fotografie.
- 2 In quale ordine sono state scattate le due fotografie?
Scrivi accanto a ogni immagine **P (PRIMA)** o **D (DOPO)**.



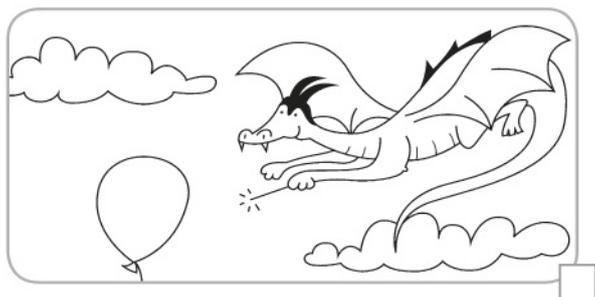
FANTASIA O REALTÀ?

1 Che cosa è accaduto? Segna con una X ciò che può essere successo nella **realtà**. Poi collega con una freccia il **prima** al **dopo**.

PRIMA → DOPO



PRIMA → DOPO



2 Spiega a voce da che cosa capisci quale situazione può essere reale.

STORIA • PERCORSO 1 Parole del tempo

OdA Individuare in una sequenza temporale la differenza fra situazione realistica e situazione fantastica.

RD Italiano.

PREPARATIVI IN CORSO

In famiglia tutti si stanno dando da fare: tra poco arriveranno gli invitati per la festa di compleanno di Carlo.

- 1 Osserva la scena e completa il testo. Poi completa il disegno con i personaggi mancanti.



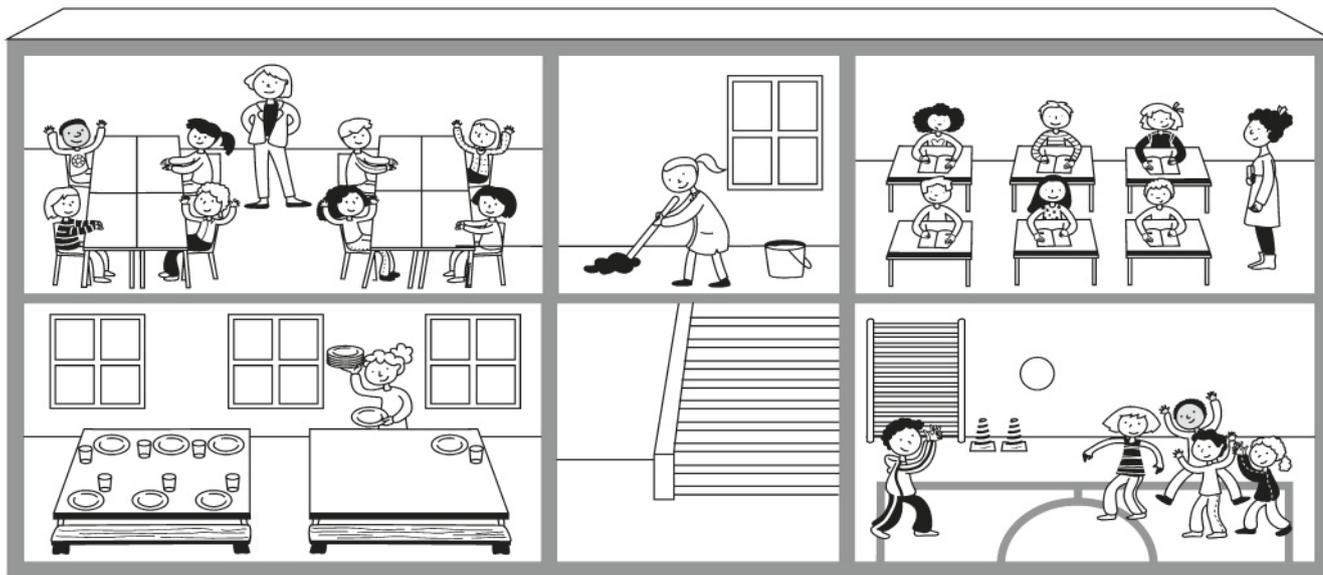
- ▶ Il papà sta finendo di preparare i panini, **nello stesso momento** il nonno
- ▶ **Mentre** la mamma sbuccia la frutta per la macedonia e Carlo sistema le candeline sulla torta, la sorellina
- ▶ **In quello stesso momento** la nonna sistema i tovaglioli sul tavolo.
- ▶ **Mentre** tutti sono indaffarati, il gatto Cleo continua a dormire comodamente sotto il tavolo.

STORIA • PERCORSO 1 Parole del tempo

OdA Individuare la contemporaneità, in eventi concretamente visibili che si verificano in uno stesso ambiente. **RD** Italiano; Arte e immagine.

TUTTI AL LAVORO!

1 Osserva che cosa succede in questa scuola il giovedì mattina alle ore 11:30.



2 Completa il testo.

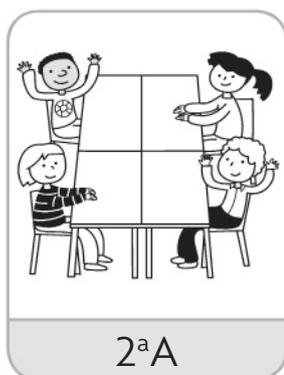
In palestra gli alunni della 2^aD stanno giocando con la palla.

Nello stesso momento in mensa

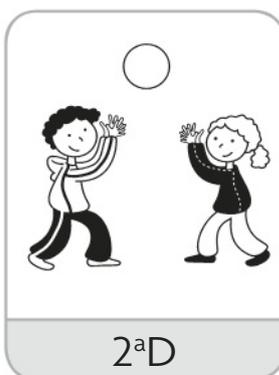
Contemporaneamente la bidella

nella 2^aA gli alunni, suddivisi in gruppo, stanno trovando un nuovo finale per una fiaba e la 3^aB sta facendo una prova di calcolo.

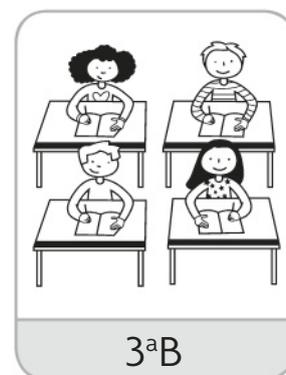
3 Osserva i disegni e leggi il testo, poi cerchia le parole del tempo adatte.



intanto
dopo
dapprima



più tardi
mentre
infine



STORIA • PERCORSO 1 Parole del tempo

OdA Individuare la contemporaneità, in eventi concretamente visibili che si verificano in uno stesso ambiente.

È TEMPO DI... TEMPO!

Tutti questi bambini stanno parlando di tempo:

- ▶ alcuni di loro pensano al **tempo meteorologico**;
- ▶ altri pensano al **tempo storico**.

Il **tempo meteorologico** è il tempo del cielo, delle previsioni del tempo: c'è vento, fa caldo, fa freddo, ci sono le nuvole, piove...

Il **tempo storico** è il tempo che passa; in Storia ci occupiamo di questo tempo.

- 1 **Colora di azzurro i fumetti che parlano del tempo meteorologico e di giallo i fumetti che parlano del tempo storico.**



- 2 **Insieme a un compagno, inventa delle frasi con la parola tempo, poi leggetele alla classe. Gli altri compagni devono dirvi se si tratta di tempo meteorologico o storico.**

STORIA • PERCORSO 1 Parole del tempo

OdA Avere consapevolezza della polisemia del termine *tempo* e saperne distinguere i significati.

CC Comunicazione nella madrelingua (capacità di esprimere e interpretare concetti). **RD** Italiano.

PROVERBI E MODI DI DIRE

Sul tempo ci sono tanti proverbi e modi di dire.

- 1** Colora di **azzurro** proverbi e modi di dire che fanno riferimento al tempo **meteorologico** e di **giallo** quelli che fanno riferimento al tempo **storico**.

Il tempo stringe!

Rosso di sera
bel tempo si spera.

Ogni cosa ha il
suo tempo.

Il tempo dà consiglio.

Il tempo vola!

Essere in lotta
contro il tempo.

Tempo da lupi!

Chi ha tempo non
aspetti tempo!

PAROLE
DEL TEMPO



- 2** Conosci il significato di queste frasi?
Confrontati con i tuoi compagni e parlatene insieme.
- 3** Cerca altri proverbi e modi di dire sul tempo e riscrivili qui sotto.
Potrete poi raccogliarli e analizzarli insieme in classe.

.....

.....

.....

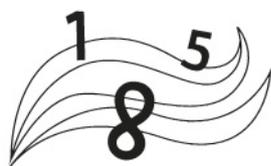
STORIA • PERCORSO 1 Parole del tempo

OdA Individuare il corretto significato del termine *tempo* in espressioni proverbiali o di linguaggio figurato.
CC Consapevolezza ed espressione culturale (conoscenza di base delle principali opere culturali, comprese quelle della cultura popolare contemporanea). **RD** Italiano.

IL TEMPO PASSA E VA • A

1 Leggi la filastrocca del tempo.

PAROLE
DEL TEMPO



Tic
Tac



Il tempo passa e va:
tic-tac, tic-tac, tic-tà...

Un secondo, un minuto, un'ora,
la sua corsa continua ancora.

Sull'orologio leggi l'orario,
i giorni conti sul calendario.

Una settimana, un mese, un anno,
il tempo corre senza mai l'affanno.

Tic-tac, tic-tac, tic-tà,
dove corre chi lo sa?

Instancabile, invisibile,
impalpabile,

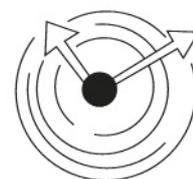
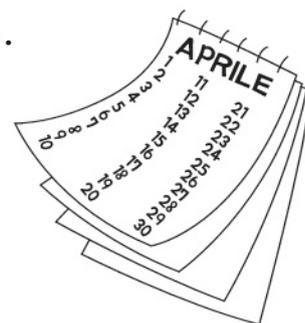
ma non lo afferri con la mano,
nell'orologio lo cerchi invano.

Nessuno può fermarlo,
in cassaforte conservarlo.

Impossibile a disegnare,
neppure si può immaginare:
ha i baffi, è biondo, è bruno?
Non l'ha visto mai nessuno.

Insomma, esiste o no?

Dubitare non si può:
se io cresco, dunque c'è,
ma dov'è, cos'è?



M. Argilli, *Cento storie fantastiche*, Editori Riuniti

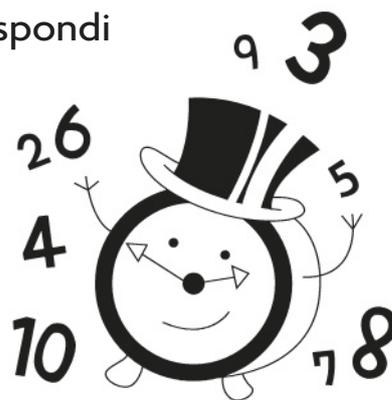
2 Sottolinea le parole che indicano il tempo.

La prima parola è già sottolineata.

IL TEMPO PASSA E VA • B

1 Rileggi la filastrocca del tempo della scheda 7A e rispondi alle domande.

- Puoi vedere il tempo? Sì No
- Puoi toccare il tempo? Sì No
- Puoi annusare il tempo? Sì No
- Puoi misurare il tempo? Sì No
- Se sì, in che modo?



PAROLE
DEL TEMPO

2 Scrivi alcune parole che servono per misurare il tempo. Aiutati con le parole che hai sottolineato nella filastrocca.

3 Metti in ordine le parole sottolineate nella filastrocca della scheda 7A: da quella che indica il **tempo più breve** a quella che indica il **tempo più lungo**.

secondo
anno

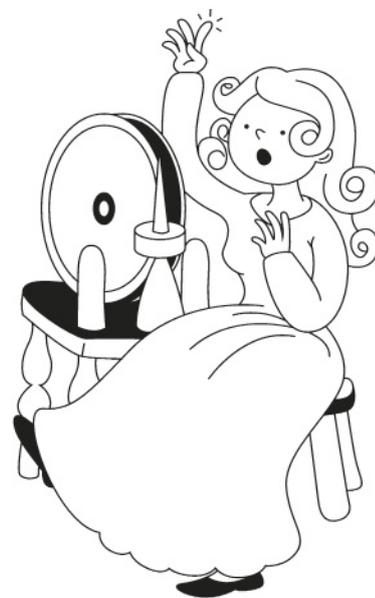
4 Da che cosa ti accorgi che il tempo passa? Se non sai come rispondere, rileggi l'ultima parte della filastrocca.

IL TEMPO NEL MONDO DELLA FANTASIA • A

PAROLE
DEL TEMPO

1 Leggi il testo, poi rispondi alle domande.

La principessa si punse il dito con un fuso, cadde a terra e si addormentò. Come per incanto nel regno tutti si addormentarono: re, regina, guardie, servitori, cavalli, topini, persino la graziosa gatta della principessa. Il tempo si fermò per cento anni.



- ▶ Hai riconosciuto la fiaba? Sì No
- ▶ Che cosa accade al tempo in questa fiaba?
.....
- ▶ Nella realtà può succedere? Sì No

2 Avviene nella realtà o nella fantasia?
Indica con una X la risposta esatta.

	REALTÀ	FANTASIA
Il tempo si ferma.		
Il tempo passa sempre alla stessa velocità.		
Il tempo può tornare indietro.		
Il tempo può solo andare avanti.		
Il tempo può andare avanti veloce.		
Il tempo può fermarsi.		
Il tempo può andare avanti al rallentatore.		



3 Ti vengono in mente altri esempi (fiabe, cartoni animati, film...) in cui accade qualcosa di insolito rispetto al tempo? Parlane con i compagni.

IL TEMPO NEL MONDO DELLA FANTASIA • B

PAROLE
DEL TEMPO

1 Indica con una **X** la risposta esatta.

Le fiabe iniziano spesso con:

C'era una volta...	In quel mese...	Alle ore... del giorno...
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2 Rispondi **Sì** o **No**.

- ▶ Sai in che giorno, in che mese e in che anno Cenerentola perse la scarpetta?

Sì **No**
- ▶ Sai dove si trova il villaggio dove vivevano Hansel e Gretel?

Sì **No**
- ▶ È possibile nella realtà che le persone escano sane e salve dalla pancia di un lupo?

Sì **No**

3 Leggi le frasi e indica se sono vere (**V**) o false (**F**).

- ▶ Nelle fiabe i fatti raccontati avvengono in un tempo preciso, ben specificato. **V** **F**
- ▶ Nelle fiabe i fatti raccontati avvengono in un tempo non preciso, poco specificato. **V** **F**
- ▶ Le fiabe raccontano fatti veri perché abbiamo le prove. **V** **F**
- ▶ Le fiabe raccontano fatti inventati, che succedono solo nel mondo della fantasia. **V** **F**
- ▶ Le fiabe ci piacciono, per cui i fatti raccontati sono di sicuro veri e successi per davvero. **V** **F**

IL TEMPO NELLA REALTÀ

Nello zaino di Omar ci sono questi documenti:

PAROLE
DEL TEMPO



1 Osserva i documenti, poi rispondi alle domande.

- ▶ Quando è nato Omar Brunetti?
- ▶ Quando Omar ha fatto la carta d'identità?
- ▶ Dove è andato Omar il 2-11-2015?

2 Leggi le frasi e indica se sono vere (V) o false (F).

- ▶ I fatti che riguardano Omar avvengono in un tempo preciso, ben specificato. V F
- ▶ I fatti che riguardano Omar avvengono in un tempo non preciso, poco specificato. V F
- ▶ Si tratta di fatti veri perché abbiamo le prove. V F
- ▶ Si tratta di fatti inventati, che succedono solo nel mondo della fantasia. V F

RACCONTI A CONFRONTO

1 Leggi i due testi. Poi rispondi alle domande o colora il riquadro adatto.

Giovedì 17 dicembre 2015, gli alunni delle classi seconda C e D sono andati a Torino per visitare il Museo Egizio. I bambini hanno raggiunto Torino con il treno, accompagnati dalle maestre Antonella, Paola e Anna.

– Chi sono i personaggi?

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

– Sono reali / immaginari.

– Quali sono i fatti?

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

– Quando è successo?

.....

– Il tempo è definito / indefinito.

– Dove è successo?

.....

– È un racconto di fantasia / realtà.

Quando Cappuccetto Rosso entrò nel bosco, fu avvicinata da un lupo che le chiese:
– Dove stai andando?
– Dalla nonna, che è a letto ammalata.

da *Cappuccetto Rosso*

– Chi sono i personaggi?

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

– Sono reali / immaginari.

– Quali sono i fatti?

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

– Quando è successo?

.....

– Il tempo è definito / indefinito.

– Dove è successo?

.....

– È un racconto di fantasia / realtà.

PAROLE
DEL TEMPO

PASSATO, PRESENTE, FUTURO • A

Quando si racconta quello che succede, si utilizzano le parole che indicano il trascorrere del tempo.

PAROLE
DEL TEMPO

PRIMA: indica ciò che è già successo.	→	TEMPO PASSATO
ADESSO: indica ciò che sta succedendo in questo momento.	→	TEMPO PRESENTE
DOPO: indica ciò che succederà.	→	TEMPO FUTURO

1 Leggi, completa e disegna.

PRIMA	ADESSO	DOPO
TEMPO PASSATO	TEMPO PRESENTE	TEMPO FUTURO
IO RICORDO...	IO OSSERVO...	IO PREVEDO...
A luglio e ad agosto la scuola era chiusa. Io	Siamo nel mese di e la scuola è aperta. Io	A fine dicembre la scuola sarà chiusa per le vacanze di Natale. Io
		

PASSATO, PRESENTE, FUTURO • B

PAROLE
DEL TEMPO

- 1** Colora di **blu** le parole del tempo che si riferiscono al **passato**, di **rosso** quelle che si riferiscono al **presente** e di **verde** quelle che si riferiscono al **futuro**.

Tra una settimana Prima Oggi Poi Ieri

Tanto tempo fa Due giorni fa In questo momento

La prossima settimana Adesso Ora Un mese fa

Domani Dopo

La settimana scorsa L'altro ieri Tra due anni

- 2** Scrivi le parole del tempo adatte e poi indica con una **X** se il fatto si riferisce al passato, al presente o al futuro.

	PASSATO	PRESENTE	FUTURO
..... mio fratello e io giocheremo a dama.			
..... la nonna mi raccontò una leggenda spaventosa.			
..... scriveremo una mail al nostro compagno Pedro.			
..... Pedro è dai suoi nonni in Perù.			



RIFIUTI TRA PASSATO E PRESENTE

- 1** I vostri bisnonni e nonni producevano meno rifiuti rispetto a noi? Leggete che cosa succedeva nel passato, verso il 1950, e scrivete che cosa accade oggi.

PASSATO	PRESENTE
Gli scarti della cucina servivano come cibo per animali o come concime negli orti.
I cibi erano per lo più sfusi e venivano avvolti nella carta di giornale o da pane.
Il latte era messo in bottiglie di vetro, che venivano usate più volte.
I contenitori delle uova non esistevano, molti avevano i pollai e per il trasporto le uova venivano avvolte in pagine di giornali.
Gli abiti passavano ai componenti più giovani della famiglia e, se erano rovinati, venivano rammendati e riutilizzati.
I contenitori in latta, prima di essere buttati, venivano utilizzati in molti altri modi, per contenere chiodi, stracci o altro.
Le cassette per contenere la frutta e la verdura erano in legno e si riutilizzavano fino alla rottura definitiva, diventando poi legna da ardere nel camino o nella stufa.
I detersivi erano naturali, come il sapone di Marsiglia, e la cenere del camino era utilizzata come sbiancante per il bucato.
Le buste della spesa erano fatte con grandi fazzoletti quadrati che avvolgevano la spesa o grandi borse di stoffa cucite con ritagli.

STORIA • PERCORSO 1 Parole del tempo

OdA Confrontare passato e presente per riflettere sull'aumento della quantità dei rifiuti rispetto alle generazioni precedenti. Individuare azioni possibili per la riduzione dei rifiuti. **CC** Competenze sociali e civiche (partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale).

LE PAROLE DEL TEMPO

1 Leggi le seguenti frasi e indica se si riferiscono al tempo nel mondo della fantasia (**F**) o della realtà (**R**).

Sto costruendo la macchina per tornare indietro nel tempo, così potrò vedere i triceratopi in azione.

F R

Carlo ha battuto tutti sul tempo e ha tagliato il traguardo per primo.

F R

Nel villaggio il tempo si è fermato: tutti sono immobili in attesa che qualcuno lo faccia ripartire.

F R

Un tempo la televisione trasmetteva i programmi in bianco e nero.

F R

2 Leggi e rifletti: puoi svolgere **contemporaneamente** queste azioni? Indica **Sì** o **No**.

Camminare e parlare **Sì** **No** : Scrivere e ritagliare **Sì** **No**

Dormire e mangiare **Sì** **No** : Cantare e ballare **Sì** **No**

3 Colora di **blu** le frasi che si riferiscono al **passato**, di **rosso** quelle che si riferiscono al **presente** e di **verde** quelle che si riferiscono al **futuro**.

Tra due settimane festeggerò il mio compleanno.

Il prossimo mese inizierò un corso di basket.

L'estate scorsa ho conosciuto un ragazzo irlandese.

Mio papà ha la febbre e ha appena preso una medicina.

Da grande mi piacerebbe fare lo scienziato.

Purtroppo lo scorso mese mi sono ammalato tre volte.

Alla scuola dell'infanzia, per mangiare indossavo dei bavagli.

La nonna sta compilando un questionario per la ricerca di Storia.

Quest'anno frequento la seconda classe della scuola primaria.

ESISTE SOLO L'OGGI • A

1 Leggi attentamente il seguente racconto.

Sìdopo aveva questo nome perché qualsiasi cosa gli fosse richiesta egli rispondeva che... sì, l'avrebbe fatta... ma dopo! Venne il giorno precedente il suo decimo compleanno e Sìdopo raccontava agli amici come si sarebbe svolta la festa: – Domani ci divertiremo! – Sarà proprio una bella festa! – esclamò Marco.

– Eh sì! – ribatté Sìdopo – Non vedo l'ora che venga domani!

– Ora però dobbiamo tornare a casa a fare i compiti – osservò Lucia.

– Andate pure, io... li farò dopo... Ora preferisco andare alle giostre che sono arrivate ieri in città! – Sìdopo si incamminò al Luna Park. A un certo punto notò un'insegna con scritto “Galleria del tempo”. Entrò: il giro durò pochi istanti e non accadde nulla. Deluso, il bambino uscì dal Luna Park. Intanto si era fatto buio. Sìdopo notò che le lancette dell'orologio si erano bloccate. Affrettò il passo e giunse a casa in pochi minuti.

– Scusa mamma, ho fatto tardi! Oggi mi è accaduto qualcosa di strano... Prima una giostra che non era una giostra... poi è diventato subito buio. Per fortuna domani festeggeremo il mio compleanno e potrò dimenticare.

La madre lo fissò per alcuni minuti, dopodiché disse: – Prima?! Poi?! Domani?! Chi ti ha insegnato queste parole?

– Ma mamma! Prima è prima... poi è poi... domani è domani: una giornata nuova, diversa da oggi e da ieri...

– Smettila di dire certe cose! Lo sai che il domani non esiste e che, di conseguenza, non può esistere il tempo futuro. E di questo compleanno chi te ne ha parlato?

– Ma sì, ne abbiamo parlato ieri sera...

– Ieri sera?! Se non c'è domani, non esiste neppure ieri! Esiste solo l'oggi!

Francesco Righi, *La macchina del tempo*, La Spiga

ESISTE SOLO L'OGGI • B

- 2 Individua nel testo le parole del tempo. Sottolinea:
 - di **blu** quelle che si riferiscono al **passato**;
 - di **rosso** quelle che si riferiscono al **presente**;
 - di **verde** quelle che si riferiscono al **futuro**.
- 3 Nel testo c'è un'espressione che indica la **contemporaneità**: cerchiala.
- 4 Nel testo ci sono tre espressioni che indicano **quanto sono durate** alcune azioni: riquadrane.
- 5 Indica se i seguenti fatti del testo si riferiscono al passato, al presente o al futuro.

Ci divertiremo un mondo.	
Ora dobbiamo tornare a casa a fare i compiti.	
Ieri sera abbiamo parlato del mio compleanno.	
Preferisco andare alle giostre.	
Li farò dopo.	
Le giostre sono arrivate ieri in città.	

- 6 Che cosa è successo al tempo nel racconto che hai letto? Da che cosa lo puoi capire?

.....

- 7 Prova a scrivere la conclusione della storia.

.....

PERCORSO 2

GIORNI, MESI, ANNI

Attività di avvio

La conoscenza del lessico di giorni, mesi e stagioni dovrebbe essere ormai ben acquisita. Diventa tuttavia importante richiamarlo e verificare la capacità di muoversi in maniera sicura nella **giusta successione** (che cosa viene prima – che cosa viene dopo). Per questo motivo, il percorso offre tre schede (schede 1, 2 e 3) che, coniugando attività linguistiche e storiche (lavoro sulle filastrocche), favoriscono proprio il consolidamento di questi concetti.

Il lavoro proposto dalle schede può essere arricchito con attività di routine in classe, quali l'aggiornamento quotidiano del calendario, la scrittura della data e del nome del giorno della settimana.

Tracce di un percorso

Tutto il percorso è volto ad approfondire e ampliare i concetti acquisiti in classe prima. In particolare, si promuoverà una conoscenza più ampia della **durata** delle varie unità di tempo, utilizzando vari stratagemmi, come l'uso delle nocche delle mani (scheda 5).

Si proporranno anche attività funzionali a un pensiero capace di decentramento: dai **vari modi di scrivere la data** (scheda 6), alla scoperta che le stagioni non sono uguali in tutto il mondo (scheda 8). Per quel che riguarda questo aspetto, può anche essere utile interpellare adulti stranieri che possono descrivere l'andamento delle stagioni nel proprio Paese di origine.

Il rapporto fra **tempo atmosferico** e **abitudini di vita** sarà occasione per lavorare sui **connettivi causali** e arricchire quindi il linguaggio (scheda 9), ma anche per riflettere sugli stili di vita sani (scheda 12).

Il lavoro in gruppo

Molte proposte si prestano per essere realizzate a coppie o a piccoli gruppi: dal rioridino dei 'pezzi' del nome dei mesi all'interrogazione a coppie sul numero di giorni di ogni mese, dalla discussione sulle regole per stare bene alla correzione reciproca degli esercizi.

La riflessione metacognitiva

La riflessione metacognitiva può essere condotta sulle **strategie che favoriscono la memorizzazione**: come fare per ricordare facilmente la sequenza dei mesi, come individuare il numero di giorni di un mese...

Cittadinanza e Costituzione

L'individuazione di **stili di vita sani** deve avere un **carattere esperienziale**. La promozione di giornate della frutta per l'intervallo scolastico, la rilevazione della abitudini alimentari (per esempio, la prima colazione) o del tempo di fruizione dei programmi televisivi, la partecipazione a esperienze come il piedibus, sono esempi di possibili attività, il senso delle quali può essere discusso a partire dalla scheda proposta (scheda 12).

Idee per la personalizzazione del percorso 2 • Giorni, mesi, anni

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
42	Scheda 1 – Prerequisiti La settimana del dormiglione	- Didattica personalizzata - Archivio immagini - Strumenti compensativi per BES	I nomi dei giorni possono essere forniti dall'insegnante, che li scrive alla lavagna in disordine. La scheda online consente di lavorare in gruppo: si ritagliano le frasi della filastrocca e i disegni, si dividono fra i componenti del gruppo e si ricompongono insieme filastrocca e immagini. La filastrocca si presta a una recita drammatizzata.
43	Scheda 2 – Prerequisiti I nomi dei mesi	- Didattica personalizzata - Archivio immagini - Strumenti compensativi per BES	Per rendere più facile il lavoro, i nomi dei mesi possono essere ritagliati e incollati, usando il materiale digitale.
44	Scheda 3 – Prerequisiti I nomi delle stagioni	- Archivio immagini - Strumenti compensativi per BES	La scheda rappresenta una verifica di conoscenze che dovrebbero essere già acquisite. Può essere ampliata attraverso l'osservazione di quadri (le stagioni di Arcimboldo), l'ascolto di musica (le quattro stagioni di Vivaldi), l'osservazione di fotografie di paesaggi.
45	Scheda 4 Facciamo ordine	- Scheda modificabile	La durata delle varie unità di misura del tempo può essere rappresentata su strisce simboliche, di lunghezza proporzionale.
46-47	Scheda 5A-5B Quanti giorni ha gennaio?		L'operazione necessaria per calcolare i giorni di un anno può essere un'occasione per introdurre il funzionamento della calcolatrice.
48	Scheda 6 Tante date, stesso giorno	- Scheda modificabile	Se le competenze degli allievi lo consentono, può essere interessante discutere circa i vantaggi di avere l'ordine <i>anno-mese-giorno</i> nella data (per esempio, per avere una sequenza cronologica dei file archiviati su computer).
49	Scheda 7 Quando inizia l'estate?	- Scheda modificabile - Audio	Per visualizzare con gli allievi la durata del dì e della notte nelle varie stagioni, può essere utile l'osservazione diretta in stagioni diverse e la consultazione di effemeridi del sole (facilmente reperibili in Internet) semplificate.
50	Scheda 8 Brrr... che freddo in Luglio!	- Scheda modificabile - Didattica personalizzata	La scheda va preceduta da una discussione, guidata da domande, circa la non corrispondenza fra stagioni e clima nei vari mesi dell'anno.
51-52	Scheda 9A-9B Causa e conseguenza	- Esercizi interattivi	L'attività si presta a numerose varianti. Per esempio, si possono ritagliare le immagini, un alunno dice la prima parte della frase, l'altro la seconda, usando il connettivo che desidera.
53	Scheda 10 Un'estate di vacanze	- Scheda modificabile - Audio	In classe si possono costruire delle linee del tempo, di classe o individuali, riferite alla propria settimana scolastica o a un periodo relativo agli ultimi giorni di vacanza.
54	Scheda 11 L'agenda di Giorgio		
55	Scheda 12 – Cittadinanza e Costituzione Consigli per stare bene	- Archivio immagini	Le schede 9A e 9B forniscono lo spunto di partenza per continuare il lavoro sulla struttura 'causa-conseguenza'. La proposta si può inserire in varie attività di educazione a uno stile di vita sano (settimana della frutta, lavoro sulla postura, igiene orale...).
56-57-58	Verifiche	- Scheda modificabile - Verifiche interattive - Audio	La prima pagina della verifica è indirizzata a tutti gli allievi. Per gli allievi con maggiori competenze si possono proporre entrambe le verifiche.

LA SETTIMANA DEL DORMIGLIONE

1 Ricordi i nomi dei giorni della settimana? Scrivili nei riquadri, poi leggi attentamente la filastrocca del dormiglione e collega ogni frase al disegno corrispondente. Segui l'esempio.

L..... si svegliò.
 sbadigliò.
 si stirò.
 si allungò.
 si riposò.
 si addormentò.
 russò.

yawn
 Ronf ronf

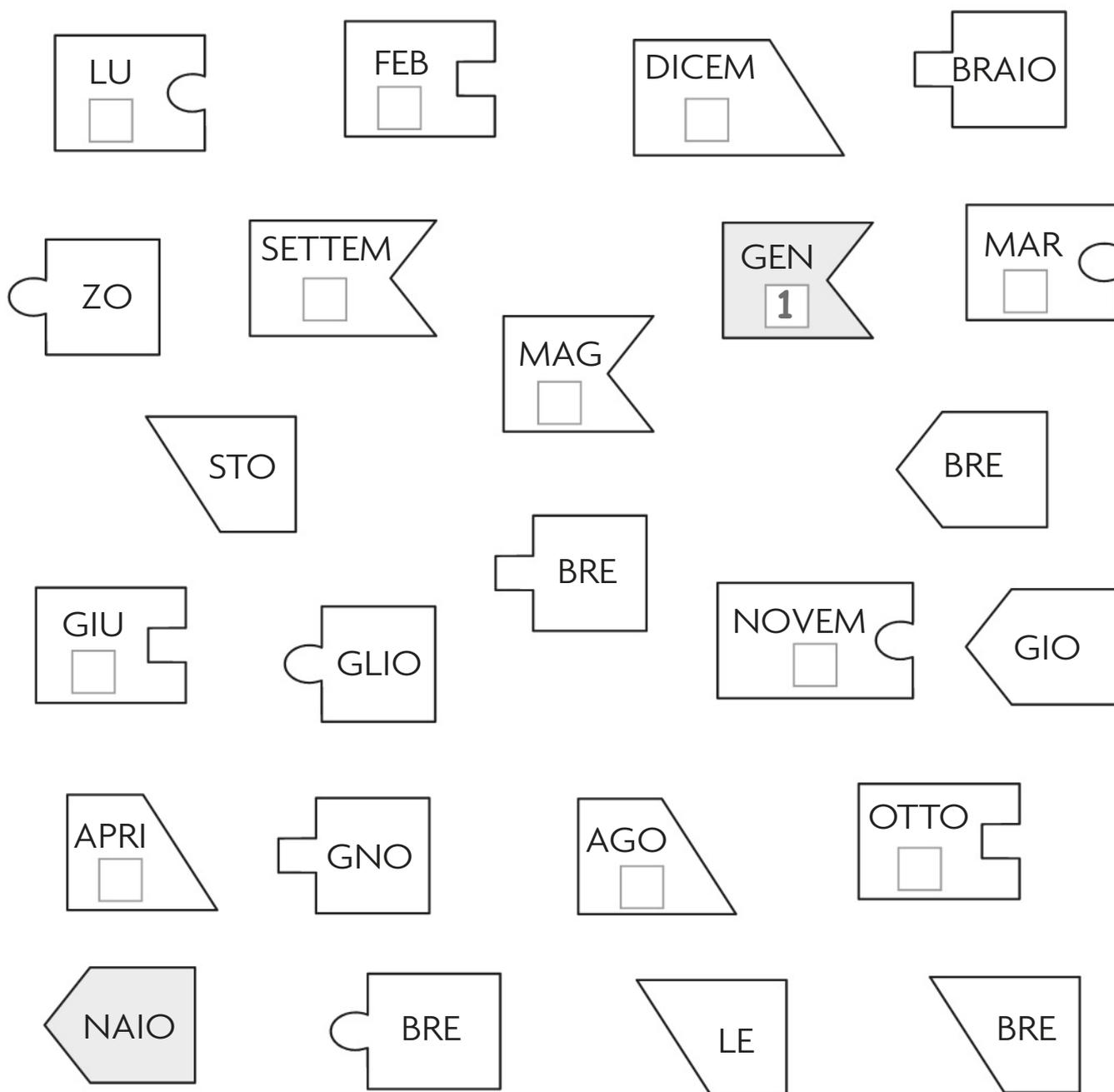
Gianni Rodari

2 Completa la tabella con i giorni che vengono prima o dopo.

PRIMA	AZIONE	DOPO
.....	Giovedì: si allungò
.....	Lunedì: si svegliò
.....: si riposò
.....: russò

I NOMI DEI MESI

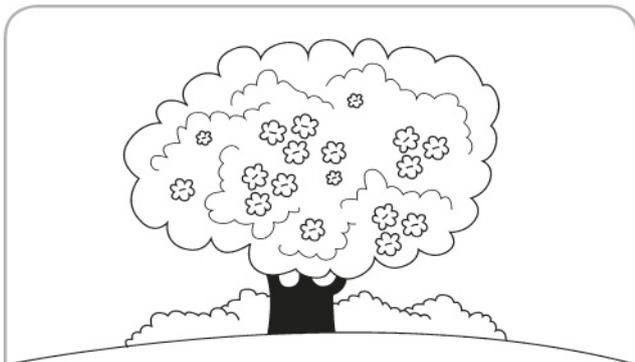
1 Ricordi i nomi dei mesi? Colora con lo stesso colore la parte sinistra del nome e la parte destra corrispondente.



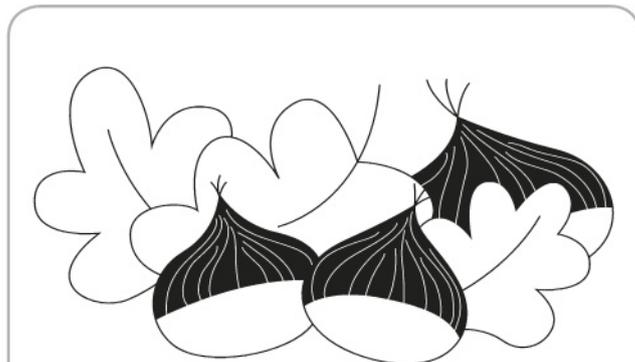
2 Ora metti in ordine i mesi: scrivi il numero nel quadretto vuoto. Osserva: il numero 1 (gennaio) c'è già.

I NOMI DELLE STAGIONI

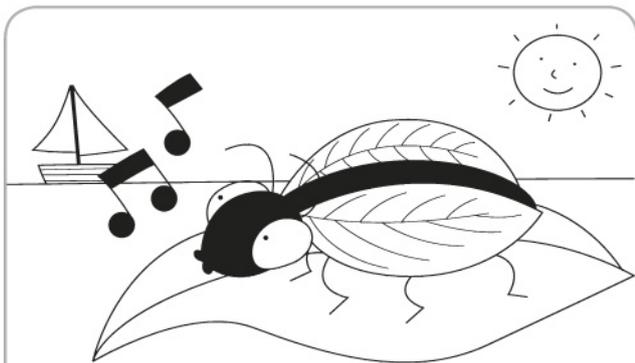
1 Leggi la poesia. Quale stagione ti viene in mente?
Scrivi il suo nome.



Prima viene
con i fiori sulla pianta.



Poi bruno e quieto
con castagne e foglie rosse.



Poi calda e chiara
quando la cicala canta.



Poi infreddolito
con starnuti, gelo e tosse.

Roberto Piumini

2 Come hai fatto a capire di quale stagione si trattava?

.....

3 Parti dalla primavera e metti in ordine le stagioni:
usa i numeri da 1 a 4. Quando hai finito, leggi la poesia
in ordine.

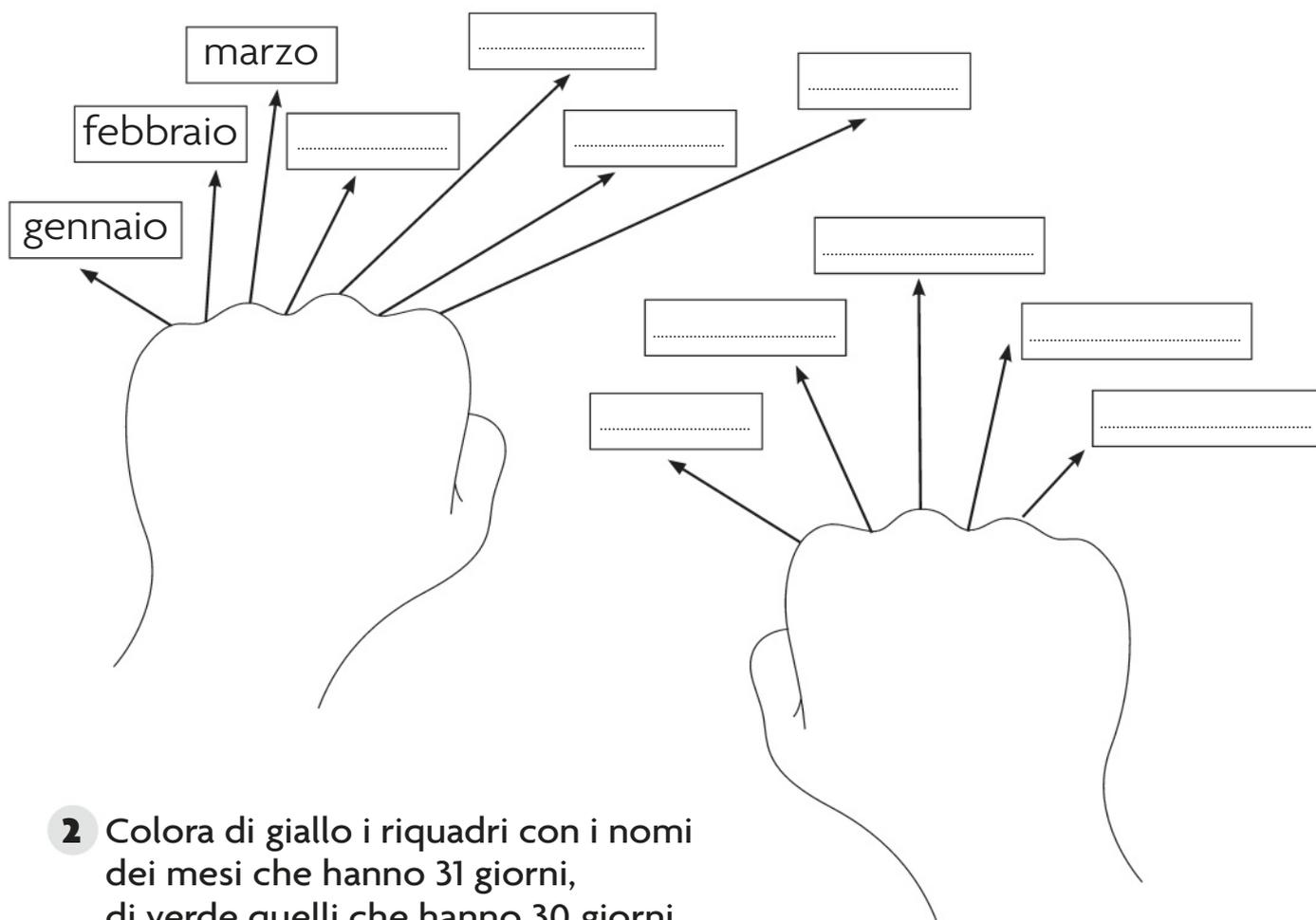
QUANTI GIORNI HA GENNAIO? • A

1 Leggi attentamente il testo e completa con i nomi dei mesi.

Ecco un trucco per conoscere quanti giorni ha ogni mese.
Osserva il disegno:

- ▶ metti le mani a pugno davanti a te, come indicato;
- ▶ parti da sinistra e assegna i nomi dei mesi a ogni sporgenza e a ogni cunetta della mano.

Tutti i mesi sulla sporgenza sono di 31 giorni, gli altri sono di 30 giorni tranne febbraio, che ne ha 28 o 29.



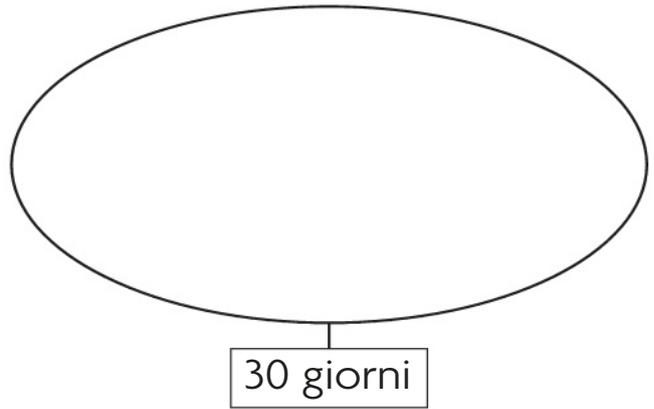
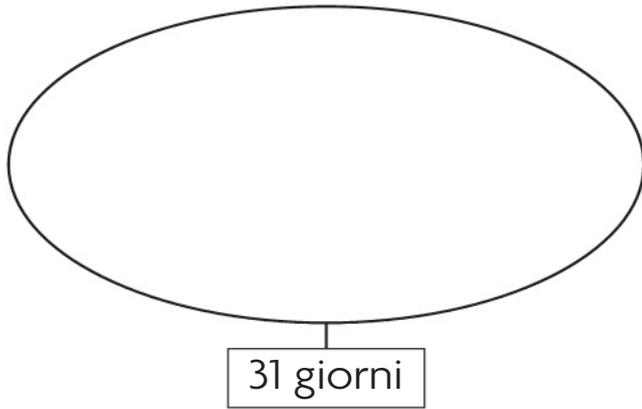
2 Colora di giallo i riquadri con i nomi dei mesi che hanno 31 giorni, di verde quelli che hanno 30 giorni. Attenzione: lascia febbraio in bianco.

STORIA • PERCORSO 2 Giorni, mesi, anni

OdA Conoscere la diversa durata dei mesi e di un anno, espressa in numero di giorni. **CC** Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico (applica il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane). **RD** Matematica.

QUANTI GIORNI HA GENNAIO? • B

1 Riscrivi nell'insieme giusto i nomi dei mesi.



Quali mesi che hanno 31 giorni sono anche consecutivi (cioè vicini)?

GIORNI,
MESI,
ANNI



2 Conosci altri trucchi per ricordare quanti giorni ha ogni mese? Parlane con i compagni.

3 Completa la tabella con i nomi dei mesi e il corrispondente numero di giorni. Poi, con l'aiuto di una calcolatrice, fai la somma e scrivi quanti giorni ci sono in un anno.

In un anno ci sono giorni.

Gennaio	31
Febbraio
Marzo
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
TOTALE

Ogni quattro anni c'è un anno con un giorno in più nel mese di **febbraio** (che ha 29 giorni anziché 28). Si chiama **anno bisestile** e ha giorni.

STORIA • PERCORSO 2 Giorni, mesi, anni

OdA Conoscere la diversa durata dei mesi e di un anno, espressa in numero di giorni. **CC** Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico (applica il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane). **RD** Matematica.



TANTE DATE, STESSO GIORNO

1 La data si può scrivere in molti modi. Colora con lo stesso colore le date che indicano lo stesso giorno.

10.04.2015

20 settembre 2017

10 ottobre 2015

17.1.2015

20.09.2017

29.07.2017

10.10.2015

29 luglio 2017

10/10/2015

10 aprile 2015

29/07/2017

10/04/2015

17 gennaio 2015

20/09/2017

17/1/2015

GIORNI,
MESI, ANNI

In alcuni sistemi operativi dei computer e in molti Stati, per indicare la data si usa il formato **anno/mese/giorno**. Per esempio, **21 marzo 2015** si scrive **2015/3/21**.

2 Scrivi queste date in un altro modo: scegli tu quale. Puoi scegliere anche il formato anno/mese/giorno.

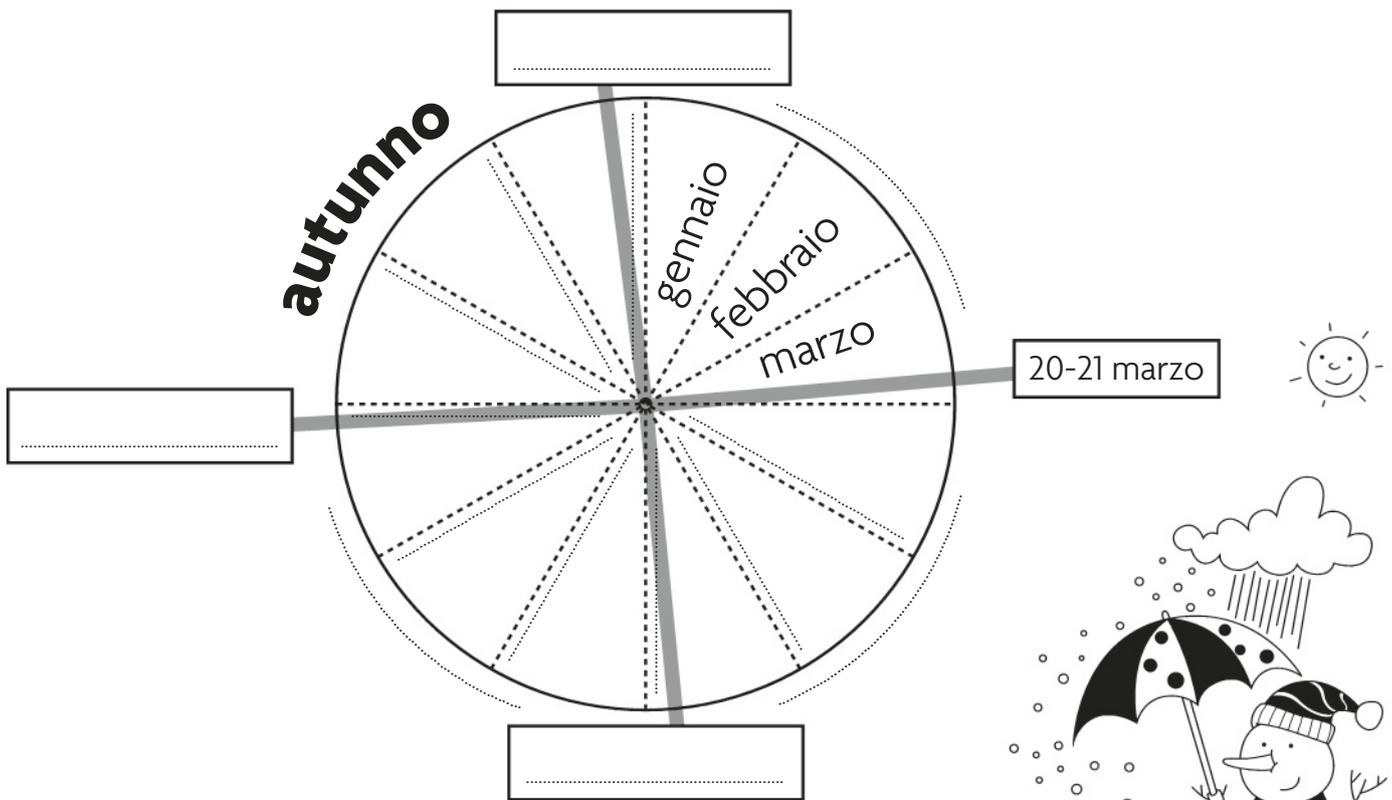
- ▶ 15 maggio 2000:
- ▶ 27.11.2018:
- ▶ 30/12/2016:
- ▶ 21 ottobre 2020:
- ▶ 5 marzo 2015:
- ▶ 10/05/2020:

QUANDO INIZIA L'ESTATE?

- 1** Leggi attentamente il testo, sottolinea le date e scrivile nel grafico.
Completa il grafico con i nomi dei mesi e delle stagioni.

In Italia la primavera inizia, a seconda degli anni, il 20 o il 21 marzo, il giorno dell'equinozio di primavera. La parola "equinozio" vuol dire che in quella data ci sono dodici ore di giorno e dodici di notte. L'altro equinozio è quello d'autunno, che cade il 22 o il 23 settembre. L'estate, invece, inizia il giorno del solstizio, il 20 o 21 giugno. In quel giorno la notte è cortissima: la più corta dell'anno. L'altro solstizio è quello in cui inizia l'inverno: il 21 o 22 dicembre. In quel giorno ci sono poche ore di luce e la notte è la più lunga di tutto l'anno.

GIORNI,
MESI,
ANNI



- 2** Colora ogni spicchio di stagione con i colori più adatti.

- 3** Osserva il grafico e rispondi con una X.

▶ Quanto dura all'incirca ogni stagione?

- Tre giorni Tre mesi Tre anni



BRRR... CHE FREDDO IN LUGLIO!

Nella scheda a pagina 49, si spiega che fino al 21 dicembre è autunno, poi inizia l'inverno. Ma l'inverno comincia proprio il 21 dicembre e finisce il 21 marzo?



GIORNI,
MESI, ANNI

1 Pensa a quando cominci a indossare abiti pesanti o a quando non metti più la giacca invernale: fa sempre e solo freddo in inverno? E in estate fa sempre e solo caldo? Parlane con i compagni.

2 Osserva queste temperature registrate nello stesso giorno di giugno in due città italiane:

Aosta: 15°C

Palermo: 28°C

Cerca queste città su una cartina dell'Italia e rifletti: a che cosa è dovuta questa differenza di temperatura? Parlane con i compagni.

3 Leggi questa mail. Poi scrivi che cosa succede in quella data nella tua città.

Da: Juan Carlos

A: Michele

Oggetto: Natale in maniche corte

24 dicembre

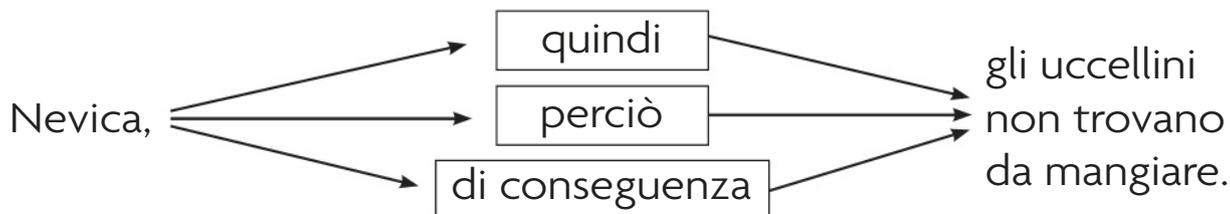
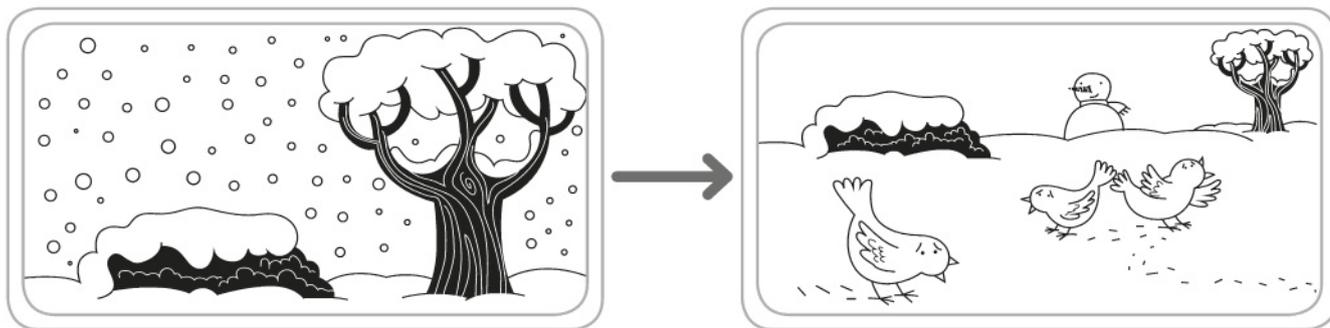
Ciao Michi! Sono finalmente arrivato dai nonni in Argentina. Il viaggio è stato lungo, ma ne è valsa la pena. Qui a Mendoza è estate e oggi ci sono 25 gradi: è il primo anno che festeggio un Natale in maniche corte. Ci vediamo a gennaio. Hola!

data	24 dicembre	24 dicembre
luogo	Mendoza, Argentina
stagione
temperatura

CAUSA E CONSEGUENZA • A

GIORNI,
MESI, ANNI

Osserva. Questa situazione si può descrivere con parole diverse.



1 Colora di **rosso** la cornice del disegno che illustra la **causa**, di **verde** la cornice del disegno che illustra la **conseguenza**. Poi usa gli stessi colori per sottolineare le parti delle frasi che indicano la causa e la conseguenza.

2 Metti nel riquadro la parola adatta e completa le frasi.



► Fa caldo, i bambini possono



► piove, Giulia apre

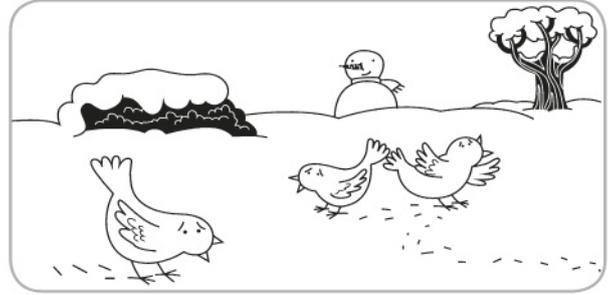
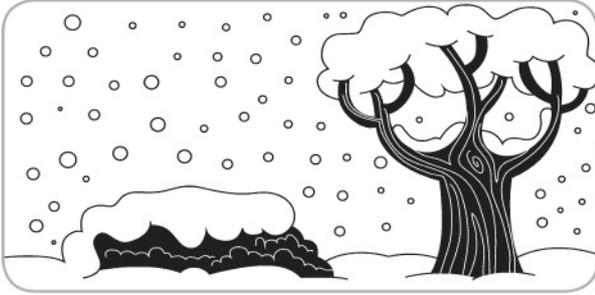
STORIA • PERCORSO 2 Giorni, mesi, anni

OdA Descrivere correttamente in forma verbale rapporti causali, utilizzando connettivi adeguati.

CC Comunicazione nella madrelingua (sa esprimere e interpretare concetti in forma scritta). RD Italiano.

CAUSA E CONSEGUENZA • B

Osserva. Questa situazione si può descrivere cambiando l'ordine e le parole delle frasi.



Neveca,

perciò

gli uccellini non trovano da mangiare.

Gli uccellini non trovano da mangiare

perché

neveca.

1 Ora cambia tu l'ordine e le parole delle frasi e riscrivile. Prima sottolinea di **rosso** la parte della frase che indica la causa e di **verde** quella che indica la conseguenza.



Fa freddo, **quindi** la marmotta va in letargo.



Non c'è più cibo, **di conseguenza** gli uccelli migrano.



Comincia la primavera, **perciò** spuntano i primi fiori.

STORIA • PERCORSO 2 Giorni, mesi, anni

OdA Descrivere correttamente in forma verbale rapporti causali, utilizzando connettivi adeguati.

CC Comunicazione nella madrelingua (sa esprimere e interpretare concetti in forma scritta). **RD** Italiano.



UN'ESTATE DI VACANZE

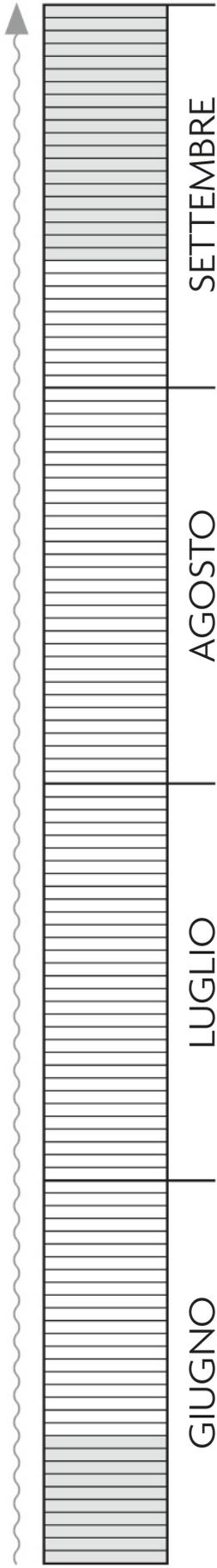
- 1** Laura racconta che cosa ha fatto durante le vacanze estive. Leggi attentamente e sottolinea i nomi dei mesi.

Quest'estate ho fatto tante cose.
 Dopo la fine della scuola, ho partecipato a Estate-Ragazzi fino alla fine di giugno.
 A luglio sono andata dai nonni per quasi tutto il mese.
 Gli ultimi dieci giorni di luglio sono partita per il mare con i miei genitori.
 Per tutto il mese di agosto sono rimasta a casa: ho fatto i compiti e ho giocato tantissimo con i miei vicini.
 La prima settimana di settembre sono andata a casa di mio cugino, che abita in montagna.
 Poi sono rimasta a casa tre giorni per prepararmi all'inizio della scuola.

- 2** Colora la legenda come vuoi, poi rileggi il testo e colora in modo corrispondente la linea del tempo.

LEGENDA:

- SCUOLA ESTATE-RAGAZZI DAI NONNI MARE MONTAGNA A CASA



L'AGENDA DI GIORGIO

- 1** Dal 15 al 26 di luglio Giorgio è andato a Estate-Ragazzi.
Leggi il programma, poi completa la linea del tempo con la data dei giorni e con gli eventi in programma.

ESTATE-RAGAZZI

Divertitevi con noi!!!

Ecco il programma di quest'anno!

Due bellissime gite:

- il 16 luglio alla riserva naturale
- il 23 luglio al Parco Millegiostre

Una giornata in piscina: il 19 luglio

Tutti i giorni meravigliosi giochi!

Il 26 luglio grande sfida finale
(sono invitati anche i genitori!)

.....
.....

.....
.....



.....
.....



.....
.....

Domani vado al Parco Millegiostre!

- 2** Leggi il fumetto.

► In quale giorno Giorgio può dire questa frase?

Colora:

- di **rosso** la casella corrispondente;
- di **verde** le caselle dei giorni **precedenti** alla casella colorata di rosso;
- di **giallo** quelle dei giorni **successivi** alla casella colorata di rosso.

CONSIGLI PER STARE BENE

1 Osserva le immagini e completa le frasi.



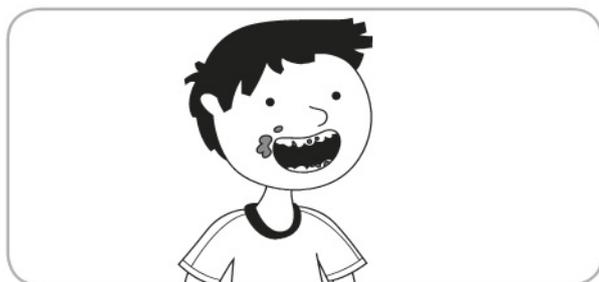
È uscito poco vestito, quindi



È rimasta troppo al sole, di conseguenza



Non aveva l'ombrello,



Non si lava i denti,

CITTADINANZA
E COSTITUZIONE

STORIA • PERCORSO 2 Giorni, mesi, anni

OdA Analizzare gli effetti di stili di vita poco salutari. **CC** Competenze sociali e civiche (comprendere codici di comportamento collegati al benessere personale). **RD** Scienze.

Lettura

IL DIARIO DI MARTINA

1 Leggi la pagina del diario di Martina.

Giovedì 14 gennaio

Caro diario,
scusa per le macchie, ma sono le cinque e mezzo del pomeriggio e ti sto scrivendo mentre faccio merenda con pane e cioccolata.
Ieri pomeriggio sono stata a danza. Ormai sono un po' di mesi che ci vado, ma non mi piace granché. Ogni tanto mi diverto, ma di solito mi annoio da morire. La mamma dice che è importante che io impari a danzare perché così "acquisto in grazia". Io vorrei invece che i miei genitori mi acquistassero un pallone da pallavolo e che mi lasciassero andare a giocare con Licia. La mamma dice che non ho tempo per la pallavolo, che ho le giornate già tutte piene. Quello magari è anche vero: l'altro ieri, per esempio, la maestra Giovanna ci aveva dato per compito una ricerca e ieri ho impiegato tre ore solo a fare quella, anche perché la mamma ha detto che avevo fatto troppi pasticci e me l'ha fatta ricopiare tutta! Quando ho finito avevo la mano tutta sudata, che mi faceva anche male. Poi dovevo studiare una poesia e fare delle operazioni. Le operazioni le ho fatte ieri sera, invece la poesia l'ho imparata solo... il mattino dopo!



Martina

Stefano Bordiglioni, Manuela Badocco,
Dal diario di una bambina troppo occupata, Einaudi Scuola

IL DIARIO DI MARTINA • 1

1 Leggi il diario di Martina a pagina 56.
Poi indica con una **X** la risposta esatta.

- In che giorno Martina mangia pane e cioccolato a merenda?

Martedì Mercoledì Giovedì
- A che ora Martina mangia pane e cioccolato?

Cinque e mezzo Tre Quattro e mezzo
- In che giorno Martina è andata a danza?

Martedì Mercoledì Giovedì
- In quale momento del giorno Martina è andata a danza?

Mattina Pomeriggio Sera
- In che giorno Martina ha fatto la ricerca?

Martedì Mercoledì Giovedì
- Che cosa vorrebbe fare in futuro Martina?

Fare le operazioni

Imparare a danzare

Giocare a pallavolo

2 Metti in ordine di tempo le azioni di cui parla Martina: usa i numeri.
Attenzione: c'è un'azione intrusa, che Martina **non** ha svolto! Cancellala.

	Martina ricopia la ricerca
	Martina fa merenda con pane e cioccolata
	Martina fa la ricerca
1	La maestra dà per compito una ricerca
	Martina gioca a pallavolo
	Martina fa le operazioni

IL DIARIO DI MARTINA • 2

- 1 Leggi il diario di Martina a pagina 56 e completa la prima riga della tabella. Poi inserisci i seguenti fatti nel giorno in cui sono accaduti.

merenda con pane e cioccolata • la maestra dà per compito una ricerca • fa la ricerca • va a danza • fa le operazioni • studia la poesia

..... 12 gennaio	mercoledì 1..... gennaio	giovedì 14 gennaio
.....
.....
.....

- 2 Colora di **giallo** la colonna che si riferisce al **tempo presente**.

- 3 Rispondi alle seguenti domande.

► Che cosa vuol dire “non ho tempo per la pallavolo”?

.....

► Che cosa vuol dire “ho le giornate già tutte piene”?

.....

► Che cosa vorrebbe fare in futuro Martina?

.....

► In quale mese Martina può avere iniziato danza?

Rileggi il testo: c'è un indizio.

Febbraio Dicembre Settembre

- 4 Completa la tabella con azioni che Martina ha fatto, sta facendo o le piacerebbe fare.

Passato	Presente	Futuro
.....
.....

PERCORSO 3

LE ORE DEL GIORNO

In funzione dei contenuti del percorso, è opportuno riprendere i concetti di **sequenza temporale**, verbalizzata anche attraverso l'uso corretto dei connettivi, consolidare le conoscenze relative alle **parti del giorno** e verificare la padronanza del concetto di **durata**. Le schede 1, 2 e 3 sono funzionali a questi obiettivi.

L'acquisizione della capacità di saper stimare la **durata di un evento**, utilizzando le unità di misura del tempo (secondi, minuti, ore), e di **leggere l'orologio** viene avviata a partire da esperienze sulla durata di attività abituali, come scrivere il proprio nome o contare i battiti del proprio cuore (scheda 4). Si possono proporre esercizi di misurazione della durata di eventi, formulando prima ipotesi e verificandole poi con l'uso di un cronometro.

Per quel che riguarda la capacità di lettura dell'orologio analogico, è importante prevedere numerosi esercizi concreti, sia utilizzando un orologio sia con giochi quali il domino delle ore.

Alcune schede mettono in campo competenze sviluppate nell'ambito del secondo percorso: può quindi essere occasione di consolidamento delle stesse.

In tutte le attività di apprendimento di questo percorso è utile far lavorare gli allievi a coppie o a piccoli gruppi, in modo da moltiplicare le occasioni per esercitarsi. In particolare sia le proposte relative all'analisi del concetto di durata (scheda 3), sia la lettura dell'orologio, possono proficuamente essere svolti in coppia. Anche l'uso della "macchina trasformatrice" (scheda 8) può essere proposto come gioco, in cui alternativamente un allievo chiede e controlla, mentre l'altro risponde.

Il lavoro in gruppo può essere anche occasione di confrontarsi sulle regole condivise all'interno di un determinato contesto sociale (per esempio scheda 15).

Per rendere più facile l'apprendimento della lettura dell'orologio, è importante che gli allievi abbiano consapevolezza degli **aspetti matematici sottesi**: è quindi opportuno far riflettere sulla suddivisione in gruppi di cinque dei minuti nell'orologio analogico, sulla divisione in quattro parti del quadrante, sulla differenza fra la lettura delle ore in formato 12 o 24...

Sono inoltre presenti in più schede (schede 1, 2, 4, 13) numerosi spunti per aiutare gli allievi a "dire come si è pensato", per avere **consapevolezza dei processi mentali utilizzati** e per sviluppare l'abitudine ad attivarli coscientemente.

La scheda di Cittadinanza e Costituzione (scheda 15) costituisce un approfondimento e ampliamento della **riflessione sulle regole della scuola**, argomento solitamente molto presente in classe prima e seconda. In particolare, la situazione presentata nella scheda si presta a far comprendere che le regole non sono arbitrarie, ma sono funzionali a una convivenza costruttiva e tornano a vantaggio di tutti: chi è puntuale rispetta gli altri, ma ha anche vantaggi per se stesso.

Attività di avvio

Tracce
di un percorso

Il lavoro in gruppo

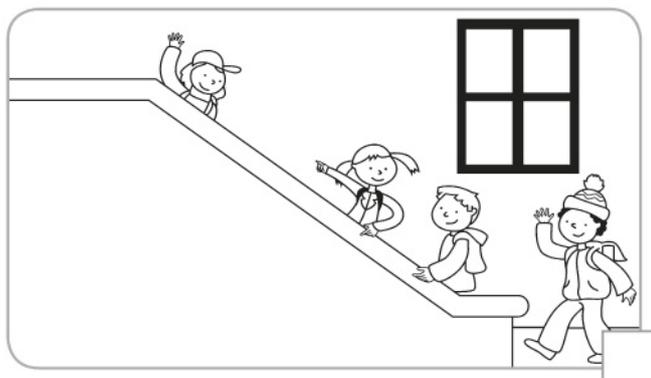
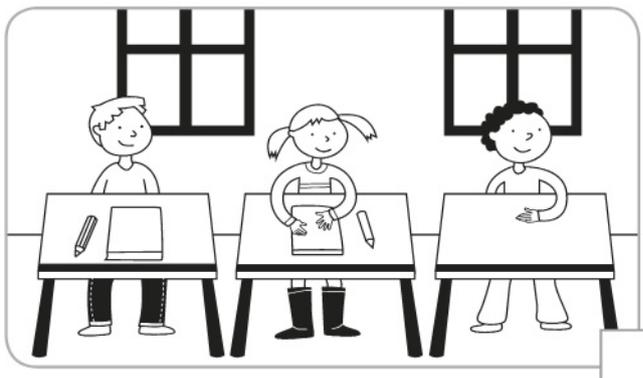
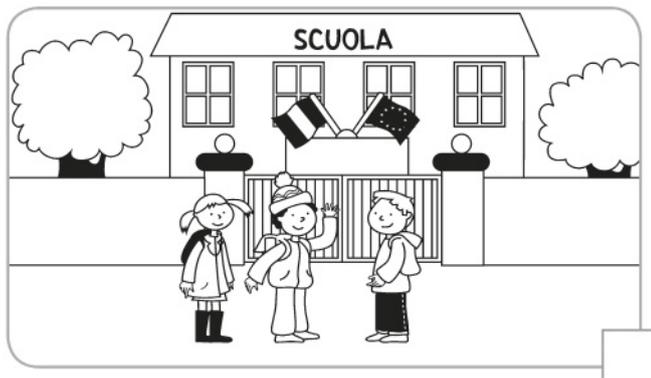
La riflessione
metacognitivaCittadinanza
e Costituzione

Idee per la personalizzazione del percorso 3 • Le ore del giorno

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
61	Scheda 1 – Prerequisiti Arrivo a scuola	- Archivio immagini	Per gli allievi con difficoltà, la fase di produzione scritta può essere facilitata togliendo, nell'esercizio 2, il distrattore (<i>nello stesso tempo</i>).
62	Scheda 2 – Prerequisiti In gita	- Archivio immagini - Audio	La scheda si presta a una serie di modifiche a seconda dei livelli di capacità degli allievi: si può eliminare il disegno in più, dare le immagini in ordine e chiedere di ordinare solo le frasi oppure far ritagliare frasi e immagini e chiedere prima di abbinarle e poi di ordinarle...
63	Scheda 3 – Prerequisiti Quanto dura?	- Scheda modificabile	Si propone l'ascolto di una canzone con una durata chiaramente più lunga dello scioglilingua tratta dalla discoteca di classe o da Internet. Si può sostituire lo <i>scrivere lo scioglilingua</i> con <i>leggere lo scioglilingua</i> .
64	Scheda 4 Minuti e secondi	- Scheda modificabile	Per svolgere questa scheda è necessario avere uno strumento che misuri i secondi. La scheda può essere introdotta dall'esecuzione di attività da parte degli allievi e l'uso del cronometro per misurarne la durata.
65	Scheda 5 Leggiamo l'orologio: le ore	- Archivio immagini	Questa scheda va accompagnata da esercizi concreti, su un orologio vero o di cartone, di visualizzazione e di lettura di ore.
66	Scheda 6 Leggiamo l'orologio: i minuti	- Archivio immagini - Esercizi interattivi	Per una maggior comprensione del significato di <i>un quarto, tre quarti, mezza</i> , è opportuno, utilizzando il disegno di un orologio, dividerlo con delle linee a metà e poi in quattro parti.
67	Scheda 7 La giornata di Ghiretto	- Audio	L'attività può essere preceduta dalla lettura fatta insieme delle ore presenti nelle immagini del racconto, utilizzando un grande orologio. Si può rendere più difficile l'esercizio facendo ritagliare le immagini e chiedendo prima di metterle in ordine.
68	Scheda 8 La macchina trasformatrice: da 12 a 24 ore	- Archivio immagini	Se si dispone di un orologio digitale che alterna facilmente visualizzazione su 12 e su 24 ore, si possono preliminarmente fare esercizi con il gruppo classe, prevedendo l'ora che comparirà modificando la visualizzazione.
69	Scheda 9 Tanti orologi	- Archivio immagini - Didattica personalizzata	Si può utilizzare il domino presente nelle risorse online, con indicato da un lato l'ora in formato digitale e dall'altro orologi in formato analogico, che segnino la stessa ora.
70	Scheda 10 Che ora è?	- Archivio immagini	Questa attività può essere fatta alternando lavoro in coppia a esercizio individuale: insieme si mettono in ordine le vignette, da soli si fanno le ipotesi sulle ore, quindi ci si confronta sulle differenze.
71	Scheda 11 Appuntamenti di famiglia	- Scheda modificabile	Per una maggior comprensione del testo, far leggere tutta la scheda e far colorare con colori diversi gli appuntamenti, a seconda delle persone della famiglia a cui si riferiscono.
72	Scheda 12 Orario scolastico	- Scheda modificabile	Per attivare le competenze degli allievi può essere inizialmente opportuna una lettura collettiva della tabella (<i>Che cosa fanno i bambini alle 12:15 di mercoledì? E dopo le 14:15 di giovedì?</i>).
73	Scheda 13 L'agenda di papà	- Scheda modificabile	L'attività delle schede si presta a un lavoro a coppie: un bambino ha l'orario scolastico (scheda 12), l'altro l'agenda di papà (scheda 13) e insieme devono individuare elementi di contemporaneità (<i>Mentre Carlo fa..., il papà...</i>).
74	Scheda 14 Un orologio del passato	- Video	Può essere interessante fare ipotesi su come si misurava il tempo quando non esistevano gli orologi (<i>Come si decideva il momento del pranzo? Come si sapeva quando era ora di alzarsi?</i>) e utilizzare immagini per visualizzare l'evoluzione storica dei sistemi di misurazione del tempo.
75	Scheda 15 – Cittadinanza e Costituzione Tropo tardi!	- Didattica personalizzata	Il testo, presente nelle risorse online, potrà essere letto dall'insegnante o dagli alunni con buone competenze di lettura. Inoltre gli alunni, in gruppo, possono predisporre una lista di consigli per arrivare puntuali.
76-77	Verifiche	- Verifica interattiva	La verifica può essere svolta solo per la prima parte (livello 1) o per entrambe le parti (livelli 1 e 2).

ARRIVO A SCUOLA

1 Osserva i disegni e metti i fatti in ordine di tempo: scrivi i numeri da 1 a 4 nei riquadri.



2 Descrivi i fatti in ordine di tempo: ricordati di usare le parole che indicano lo scorrere del tempo. Scegli tra:

- infine • prima • successivamente
- nello stesso tempo • poi

..... i bambini aspettano davanti al cancello che la scuola venga aperta, salgono le scale, entrano nell'aula, si siedono nei banchi.

3 Quale, tra le parole del tempo suggerite nell'esercizio 2, **non** va bene? Perché? Parlane con i compagni.

STORIA • PERCORSO 3 Le ore del giorno

OdA Collocare in sequenza temporale quattro eventi e raccontarli, utilizzando una terminologia appropriata.

RD Italiano.

IN GITA

Simone ha fatto una gita in montagna. Il racconto della gita, però, è disordinato.

1 Metti in ordine le frasi: usa i numeri da 1 a 5. Poi unisci ogni frase al disegno corrispondente. Attenzione: c'è un disegno in più.

Alle dieci tutti nei sacchi a pelo: domani ci si deve alzare presto per tornare a casa.



Nel pomeriggio la camminata riprende finché, al tramonto, giungono al rifugio.



Dopo tre ore di camminata, la comitiva arriva in un bel prato e tutti mangiano panini a volontà.



Alla mattina la mamma prepara i panini a Simone, che andrà in gita con la famiglia della sua amica Beatrice.



È sera: nel rifugio, al calduccio, Simone mangia una buona minestra calda.



2 Sottolinea le parole che ti hanno fatto capire qual è il disegno in più.

QUANTO DURA?

1 Secondo te, quale delle due azioni dura di più? Colorala.

Scrivere lo scioglilingua

Apelle figlio di Apollo
fece una palla di pelle di pollo
tutti i pesci vennero a galla
per vedere la palla di pelle di pollo
fatta da Apelle figlio di Apollo

Ascoltare una canzone

2 Confronta la tua risposta con quella dei tuoi compagni.

3 Ora dividetevi in due gruppi: un gruppo scrive lo scioglilingua, l'altro ascolta una canzone. Poi confrontatevi.

► Quale azione è durata di più?

.....

► Secondo voi, accadrà sempre la stessa cosa?

.....

4 Provate a invertire i compiti: quale azione è durata di più?

.....

5 Rifletti con i compagni e rispondi.

► Quale tra le due azioni dura sempre lo stesso tempo?

.....

► Perché?

► Quale azione può durare tempi diversi?

► Da che cosa dipende?

.....



MINUTI E SECONDI

1 L'insegnante fa partire il cronometro e lo ferma dopo un minuto, mentre tu scrivi tante volte il tuo nome.

.....

- ▶ Quante volte hai scritto il tuo nome in un minuto?
- ▶ Secondo te, quante volte lo scriverai in due minuti?



2 Confrontati con un compagno che ha un nome molto più lungo o molto più corto del tuo:

- ▶ Chi di voi ha scritto più volte il suo nome?
- ▶ Chi di voi ha scritto meno volte il suo nome?
- ▶ Perché, secondo voi?

3 Scopri quanto dura un secondo. Al via dell'insegnante, conta i battiti del tuo cuore. Quanti battiti in un minuto?

In un minuto ci sono 60 secondi. Un po' di meno dei battiti che il tuo cuore fa in un minuto. Puoi dire che un secondo dura più o meno il tempo di un battito del cuore!

4 Indica con una X. Quanto tempo occorre per...

	secondi	minuti
suonare un campanello		
colorare un disegno		
ascoltare una canzone		
battere le mani		
guardare un cartone		

LE ORE DEL GIORNO

STORIA • PERCORSO 3 Le ore del giorno

OdA Conoscere la durata di minuti e secondi. **CC** Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico (sa sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane). **RD** Scienze, Matematica.

LEGGIAMO L'OROLOGIO: LE ORE

1 Quante ore ci sono in un giorno?

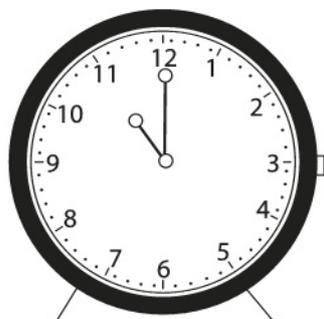
12 24 10

La **lancetta corta** dell'orologio segna le **ore**.

2 Scrivi le ore indicate sui vari orologi.



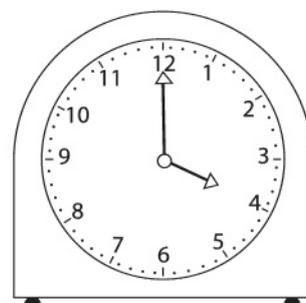
Sono le



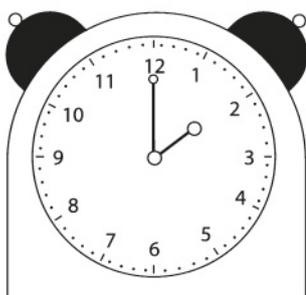
Sono le



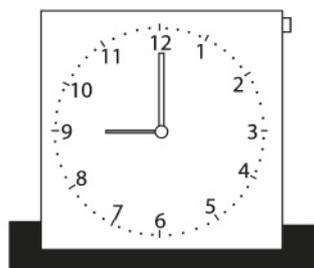
Sono le



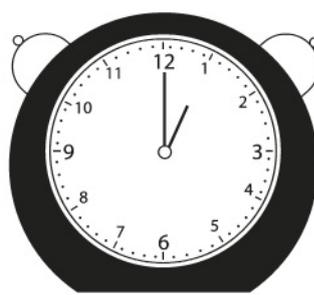
Sono le



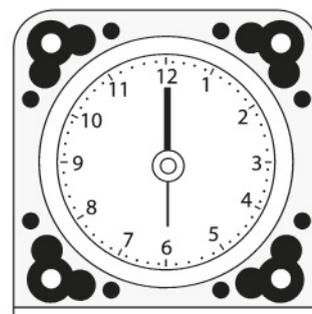
Sono le



Sono le



È l'



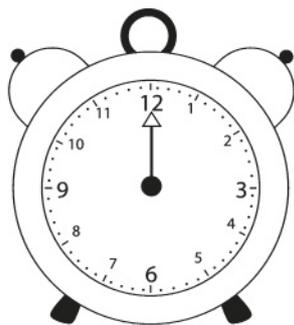
Sono le

LE ORE
DEL GIORNO

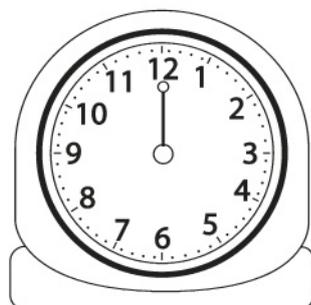
3 Ora disegna tu la lancetta delle ore.



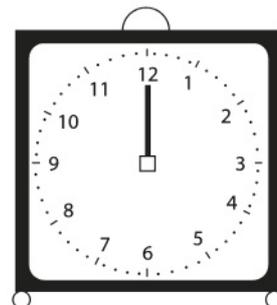
Sono le tre.



Sono le otto.



Sono le dodici.



Sono le dieci.

LEGGIAMO L'OROLOGIO: I MINUTI

1 Quanti minuti ci sono in un'ora?

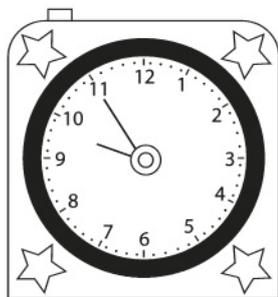
12 30 60

La **lancetta lunga** dell'orologio segna i **minuti**.

2 Scrivi i minuti indicati sui vari orologi.



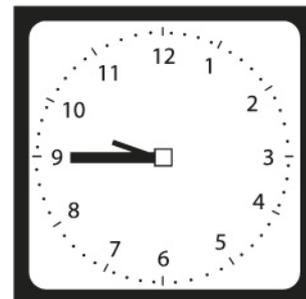
Sono le nove e minuti.



Sono le nove e minuti.



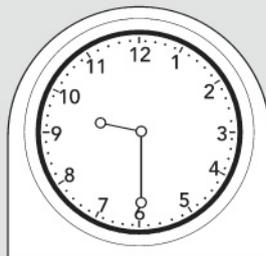
Sono le nove e minuti.



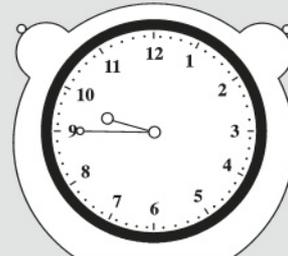
Sono le nove e minuti.



Posso anche dire: nove e un quarto.

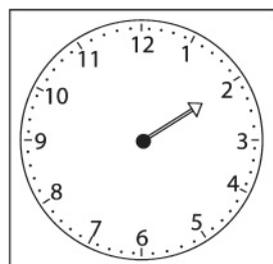


Posso anche dire: nove e

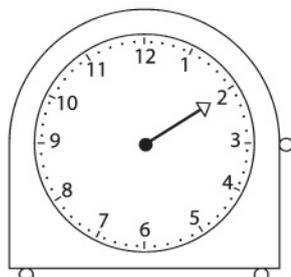


Posso anche dire: nove e tre quarti o dieci meno un

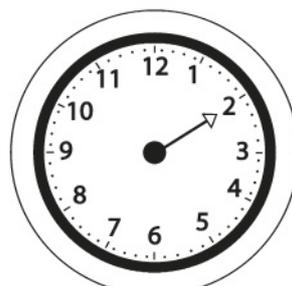
3 Ora disegna tu la lancetta dei minuti.



Sono le due e un quarto.



Sono le due e trentacinque.



Sono le due e tre quarti.

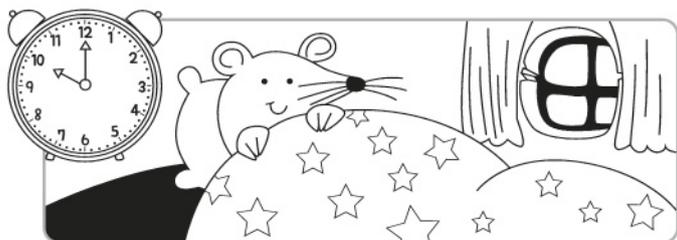


Sono le due e venticinque.

LA GIORNATA DI GHIRETTO

1 Osserva i disegni, leggi l'orologio e completa la storia.

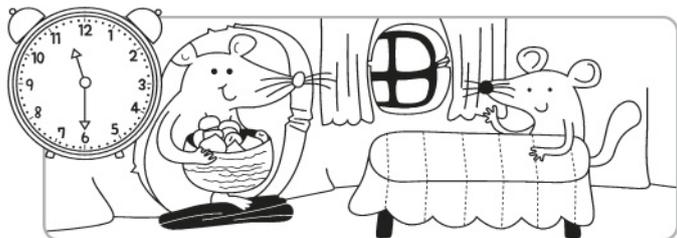
Ghiretto è un animale notturno: di giorno dorme, ma di notte vive incredibili avventure. Leggi che cosa gli è successo ieri.



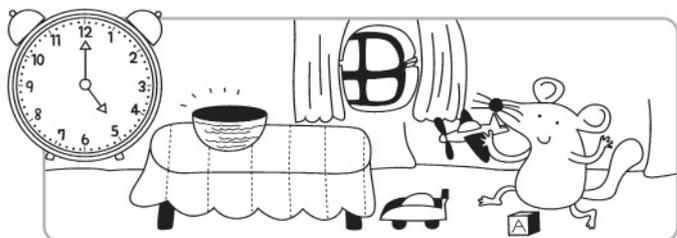
Ghiretto, alle in punto come ogni sera, si sveglia. Questa volta vuole andare da solo in cerca di cibo.



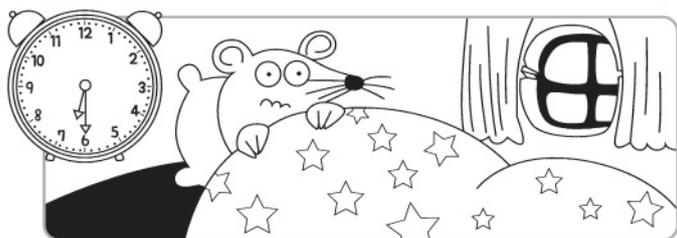
Si arrampica su un nocciolo. Mentre il campanile batte le, vede tra le foglie due occhi gialli: – Aiuto! La civetta!



Corre dentro la sua tana, ma ha fame. Allora la mamma esce e torna alle con ghiande, nocciole e mirtilli.



Ghiretto mangia, poi gioca nella tana fino alle



Sono le Ghiretto va a letto, ma continua a pensare a quegli occhi gialli e non riesce a prendere sonno.

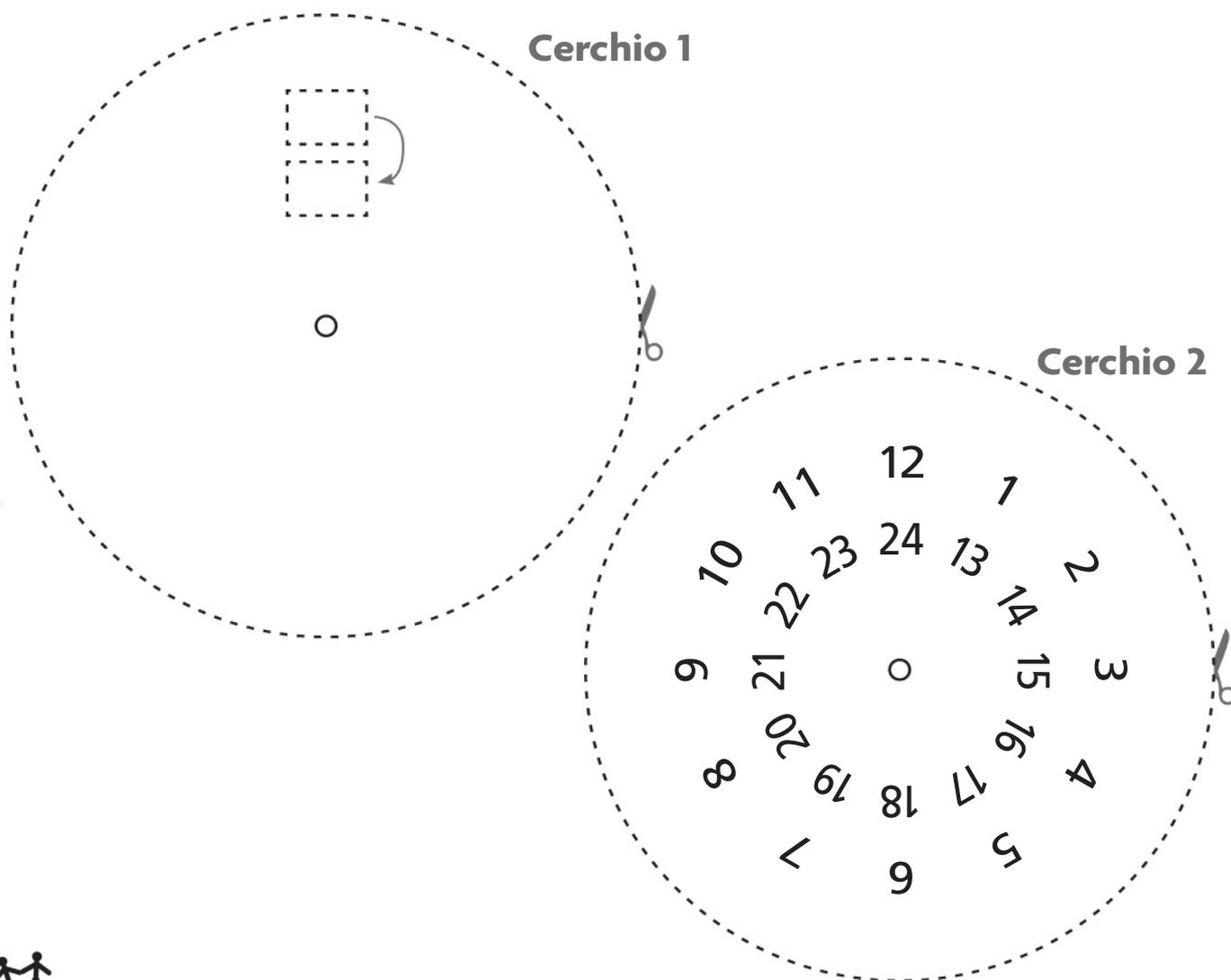


Allora la mamma gli legge una bella storia e finalmente alle si addormenta.

LE ORE
DEL GIORNO

LA MACCHINA TRASFORMATRICE: DA 12 A 24 ORE

- 1 Ritaglia lungo le linee tratteggiate, sovrapponi il cerchio 1 al cerchio 2 e uniscili con un fermacampioni.



LE ORE
DEL GIORNO



- 2 Quando la macchina trasformatrice è pronta, gioca con un compagno: chiedigli per esempio di dire che ora del pomeriggio corrisponde alle 2 (lui dovrà dirti 14), oppure che ora corrisponde alle 14 (lui dovrà dirti 2). Controlla sulla tua macchina trasformatrice se è vero.
- 3 Quali operazioni dovete fare per rispondere?

STORIA • PERCORSO 3 Le ore del giorno

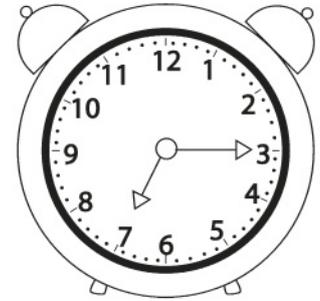
OdA Esprimere le ore sia in formato 12 sia 24. **CC** Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico (sa sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane). **RD** Matematica, Tecnologia.

TANTI OROLOGI

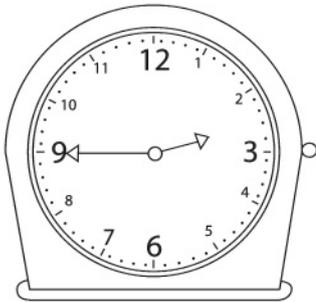
1 Colora con lo stesso colore gli orologi che segnano la stessa ora e la scritta che la indica.



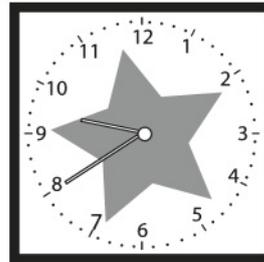
nove e venti



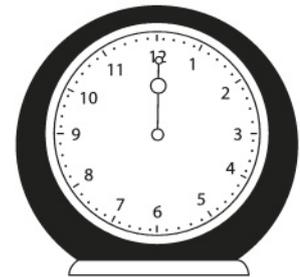
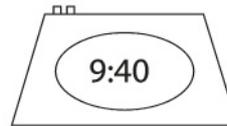
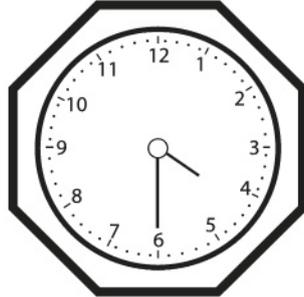
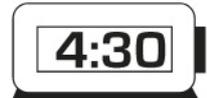
sette e un quarto



due e tre quarti



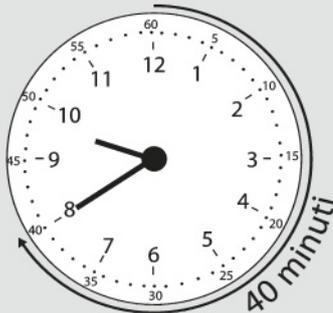
quattro e mezza



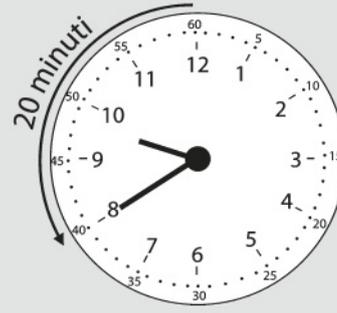
dodici

dieci meno venti

Osserva: quando la lancetta corta si trova tra due numeri dopo la "mezza", puoi leggere l'ora in due modi diversi.



Parti dalle 9:
leggi **nove e quaranta**.

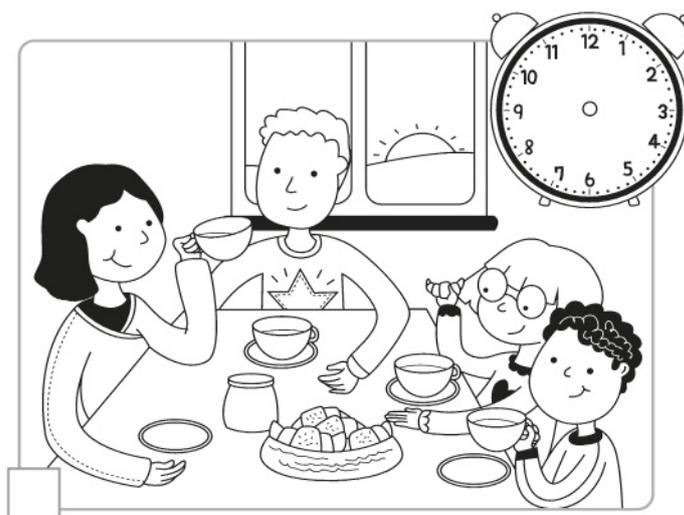
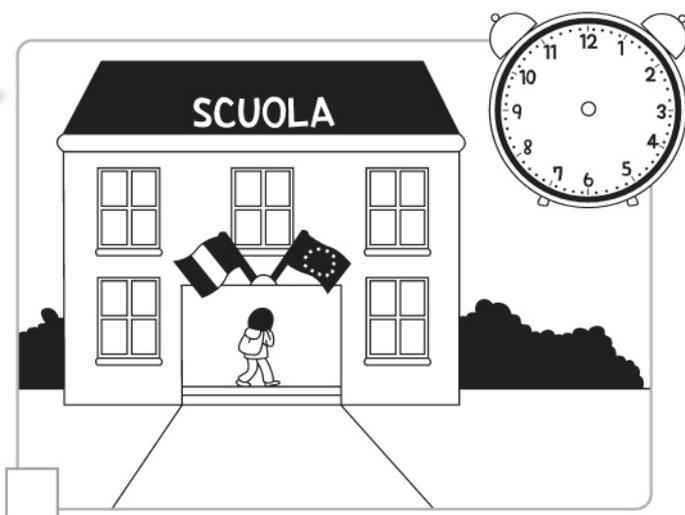
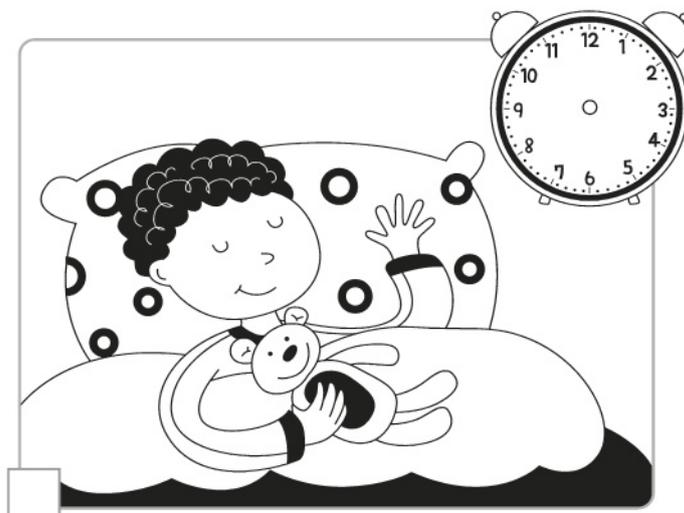


Parti dalle 10:
leggi **dieci meno venti**.

LE ORE DEL GIORNO

CHE ORA È?

- 1 Osserva le vignette e mettile in ordine di tempo: usa i numeri da 1 a 4.



- 2 Osserva le scene e prova a immaginare che ora potrebbe essere. Metti le lancette agli orologi.

- 3 Confronta le tue ipotesi con quelle di un compagno. Ci sono delle differenze? Se ci sono, da che cosa dipendono?

.....
.....



APPUNTAMENTI DI FAMIGLIA

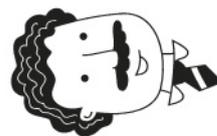
La famiglia di Carlo segna gli appuntamenti e le cose da ricordare sulla lavagna appesa in cucina.

LUNEDÌ	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ	GIOVEDÌ	VENERDÌ	SABATO	DOMENICA
Ore 16:30: Carlo dal dentista	Ore 18: ritirare auto dal meccanico	Ore 17: colloquio con le maestre Ore 17:45: parrucchiera	Comperare palloncini per festa e frutta per macedonia	Ore 15: ritirare torta in pasticceria Ore 16: festa di Carlo!

1 Osserva la lavagna e rispondi.

- Se oggi il papà di Carlo è andato a ritirare l'auto dal meccanico, tra quanti giorni sarà la festa?
- Poiché la mamma di Carlo il mercoledì ha due impegni, quanto tempo potrà durare al massimo il colloquio con le maestre?

2 Leggi le seguenti frasi e segna gli appuntamenti sulla lavagna.



Il giorno precedente alla festa, alle 18 devo portare di nuovo Carlo dal dentista.



Il giorno successivo alla festa, a mezzogiorno siamo dai nonni.



L'auto ora è a posto, ma si ricordi che tra due giorni deve pagare il bollo.

LE ORE DEL GIORNO



ORARIO SCOLASTICO

1 Consulta l'orario scolastico di Carlo, poi rispondi alle domande.

ORARIO SETTIMANALE – CLASSE 2^aC

	LUNEDÌ	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ	GIOVEDÌ	VENERDÌ
ORE 8	ITALIANO	ITALIANO	MATEMATICA	STORIA	MATEMATICA
ORE 9	ITALIANO	ITALIANO	MATEMATICA	STORIA	MATEMATICA
ORE 10	INTERVALLO	INTERVALLO	INTERVALLO	INTERVALLO	INTERVALLO
ORE 10:15	RELIGIONE / ATTIVITÀ ALTERNATIVA	MATEMATICA	ITALIANO / STORIA	EDUCAZIONE FISICA	ITALIANO
ORE 11:15	RELIGIONE / ATTIVITÀ ALTERNATIVA	MATEMATICA	INGLESE	EDUCAZIONE FISICA	ITALIANO
ORE 12:15	MENSA / GIOCO	MENSA / GIOCO	MENSA / GIOCO	MENSA / GIOCO	MENSA / GIOCO
ORE 14:15	GEOGRAFIA	INGLESE	MUSICA	ARTE E IMMAGINE	SCIENZE
ORE 15:15	GEOGRAFIA	TECNOLOGIA	MUSICA	ARTE E IMMAGINE	SCIENZE

LE ORE
DEL GIORNO

- Quale materia si fa in 2^aC il lunedì dalle 14:15 alle 16:15?
- Quante ore di inglese si fanno in 2^aC in una settimana?
- Quando si fa scienze in 2^aC? Tutti i dalle alle

2 Confronta questa linea del tempo di una giornata scolastica della 2^aC con l'orario settimanale.

ORE 8	ORE 9	ORE 10	ORE 10:15	ORE 11:15	ORE 12:15	ORE 14:15	ORE 15:15
MATEMATICA	MATEMATICA	INTERVALLO	ITALIANO / STORIA	INGLESE	MENSA / GIOCO	MUSICA	MUSICA

- Quale giorno della settimana è rappresentato?

3 Ora costruisci tu la linea del tempo che rappresenta l'orario del martedì in 2^aC.

ORE 8	ORE 9	ORE 10	ORE 10:15	ORE 11:15	ORE 12:15	ORE 14:15	ORE 15:15
.....

L'AGENDA DI PAPÀ

Questa è l'agenda del papà di Carlo.

<p>LU 27 • IN FERIE</p> <p>ore 8:30 portare auto dal meccanico</p> <p>ore 16:30 accompagnare Carlo dal dentista</p>	<p>GIO 2</p> <p>ore 11 pagare bollo dell'auto</p> <p>ore 13 pranzo con Vittorio</p> <p>ore 21 partita di pallavolo</p>
<p>MA 28</p> <p>ore 14:30 appuntamento con signor Spada</p> <p>ore 18 ritirare auto dal meccanico</p>	<p>VE 3</p> <p>ore 9:30 telefonare all'assicurazione</p> <p>ore 18 accompagnare Carlo dal dentista</p>
<p>ME 1</p> <p>ore 14:30 ritirare pacco in Posta</p> <p>ore 17 colloquio con maestre di Carlo</p>	<p>SA 4 • COMPLEANNO CARLO</p> <p>ore 15 ritirare torta in pasticceria</p>
	<p>DO 5</p> <p>ore 12 pranzo dai nonni</p>

LE ORE
DEL GIORNO

1 Consulta l'agenda e rispondi alle domande.

- ▶ Quando è il compleanno di Carlo?
- ▶ In quale mese è nato Carlo? Da che cosa lo puoi capire?
.....
.....
- ▶ Il papà di Carlo deve fare venerdì una riunione di lavoro di tre ore: a che ora la può fissare?
- ▶ In quale momento della giornata di giovedì il papà di Carlo avrà la partita di pallavolo?

2 Confronta l'agenda del papà di Carlo con l'orario della 2^aC nella scheda a pagina 72 e completa.

- ▶ Al giovedì Carlo è in palestra con i suoi compagni, **contemporaneamente** suo papà
- ▶ Mentre Carlo a scuola al pomeriggio sta facendo, **nello stesso momento** suo papà incontra il signor Spada.

UN OROLOGIO DEL PASSATO

Nel passato, quando non erano stati ancora inventati i nostri orologi, si usava un orologio che funziona con il sole. Scopri il suo nome!

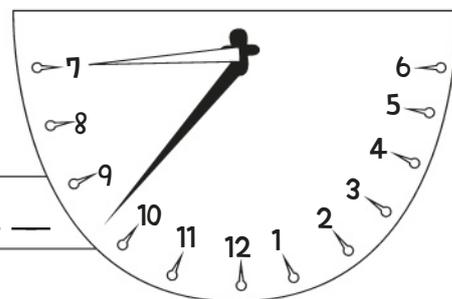
- 1** Cancella nello schema le parole del tempo e riscrivile qui sotto. Poi cerchia e ricopia sui trattini le lettere rimaste: ti diranno il nome di questo orologio solare. L'esercizio è già avviato.

P	⊖	+	Ⓜ	E	D	O	M	A	N	I	R
I	D	O	P	O	D	A	D	E	S	S	O
O	R	A	I	A	I	N	T	A	N	T	O
I	E	R	I	N	I	N	F	I	N	E	A

POI,

.....

M _ _ _ _ _



- 2** Questo tipo di orologio si può usare sempre? Quando **non** può funzionare? Parlane con i compagni.

- 3** Collega i seguenti strumenti per misurare il tempo con i periodi di tempo che misurano.



secondi, minuti e ore

giorni e settimane

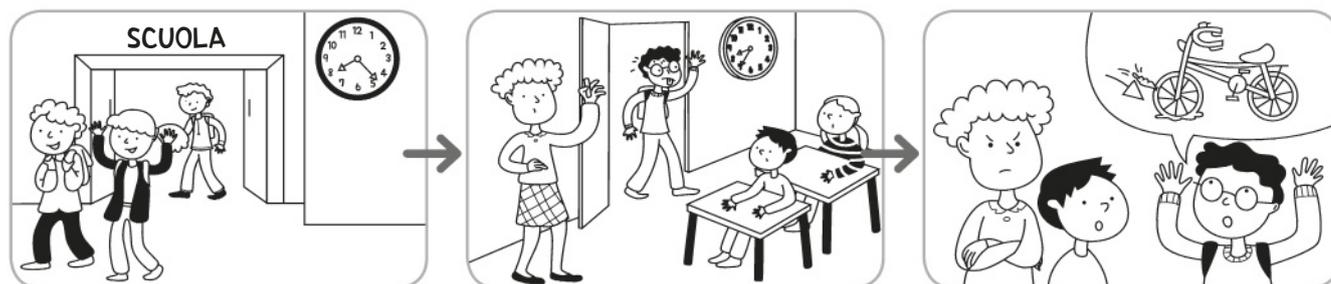
mesi, stagioni e anni

TROPPO TARDI!



Luca è sempre in ritardo. Anche oggi è arrivato a scuola per ultimo!

- 1** Osserva i disegni. Poi indica con una **X** le risposte corrette: possono essere più di una.



- Che cosa è successo stamattina?

Luca è arrivato in ritardo a scuola.

Luca ha chiacchierato in classe.
- Quali sono le conseguenze del suo ritardo?

Non ha fatto i compiti.

Ha interrotto la lezione.

Non ha chiacchierato con i compagni prima della lezione.
- Qual è, secondo Luca, la causa del ritardo?

La bicicletta aveva la gomma bucata.

Non ha suonato la sveglia.

2 Rispondi.

- Ti è mai capitato di arrivare in ritardo?

Sì **No**
- Il tuo ritardo ha avuto conseguenze?

Sì **No**
- Se sì, quali?

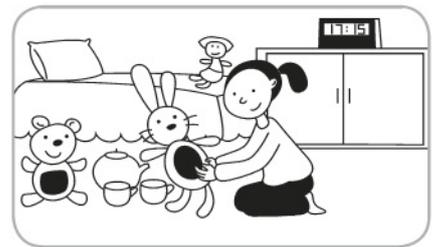
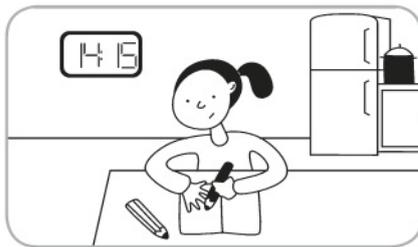
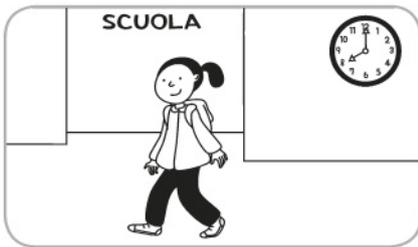
.....



- 3** Arrivare puntuali è importante, sia per se stessi sia per gli altri. Perché? Parlane con i compagni.

LA GIORNATA DI SARA • 1

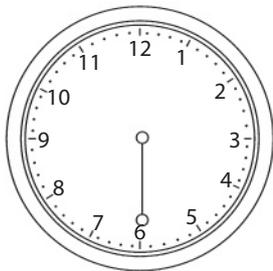
1 Osserva i disegni.



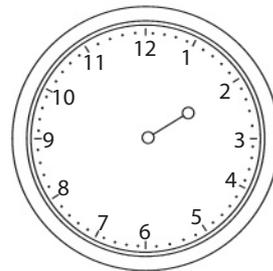
2 Completa le frasi con l'ora esatta.

- ▶ La mattina Sara entra a scuola alle ed esce alle 12:30.
- ▶ Al pomeriggio, verso le, inizia a fare i compiti.
- ▶ Poi, verso le, gioca in cameretta fino alle 19:30, ora di cena.

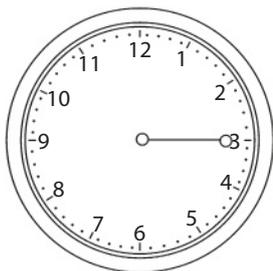
3 Disegna agli orologi la lancetta mancante.



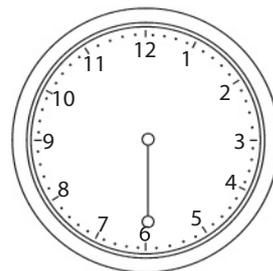
Sara esce da scuola alle 12:30.



Sara inizia a fare i compiti alle 14:15.



Sara gioca in cameretta alle 17:15.



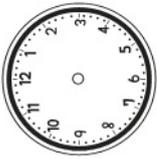
Sara cena alle 19:30.

LA GIORNATA DI SARA • 2

1 Leggi le frasi, poi completa gli orologi con l'ora indicata.



Sara entra a scuola alle 8:00

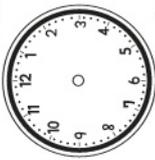


ed esce alle 12:30.



Verso le 14:15

inizia a fare i compiti.



Alle 16:30

fa merenda e guarda la TV.



Verso le 17:15

gioca in cameretta fino alle 19:30, ora di cena.



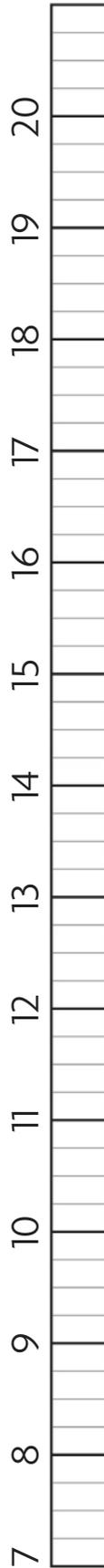
2 Colora la linea del tempo: segui la legenda.

BLU = a scuola

GIALLO = fa i compiti

ROSSO = fa merenda e guarda la TV

VERDE = gioca in cameretta



3 Rispondi alle domande. Se serve, aiutati con la linea del tempo.

- Per quante ore Sara resta a scuola?
- A che ora fa merenda e guarda la TV?
- Per quante ore Sara gioca in cameretta?

VERIFICA

PERCORSO 4

TUTTO CAMBIA

Attività di avvio

Il percorso può prendere avvio da una presentazione di immagini o di oggetti reali di uso comune, per riflettere sulla loro funzione e funzionamento, sulle conseguenti differenze del modo di vivere, sulle ragioni del cambiamento.

Può essere opportuno guidare i bambini a immaginare come si svolgevano certe attività. Per esempio: *quando non c'era il computer, come si faceva a trovare velocemente un'informazione? E in assenza del cellulare, come si faceva a comunicare con una persona distante quando non si era a casa?*

Tracce di un percorso

La creazione di una **raccolta di oggetti del passato** (da esporre in aula e classificare con schede su cui registrare nome, funzione, periodo, proprietario, caratteristiche) porta gli allievi a osservare in modo analitico e, al tempo stesso, avvicinarsi al **concetto di fonte**.

Attraverso gli oggetti raccolti, le immagini presenti nelle risorse online, le schede del percorso, le interviste ad adulti e anziani, i bambini vengono guidati a capire i grandi **cambiamenti** che avvengono nel tempo. Le attività proposte possono anche concentrarsi sulle tematiche più vicine all'esperienza degli allievi: la scuola ([scheda 6](#)), i giochi ([scheda 9](#)), con raccolte di materiali e realizzazione di esperienze, quali per esempio momenti di giochi del passato in palestra o la ricostruzione di giocattoli della tradizione popolare. Gli allievi hanno quindi le conoscenze necessarie per arrivare a una **classificazione delle varie fonti**.

Le [schede da 11 a 15](#) (*Dossier - Piccoli storici*) propongono una ricostruzione storica del primo anno di scuola svolta individualmente da ogni allievo, che può però diventare un lavoro collettivo in classe.

Il lavoro in gruppo

Poiché la conoscenza degli argomenti trattati in queste schede può essere molto variegata, è opportuno favorire il confronto a gruppi degli allievi (per esempio [scheda 3](#); [scheda 6](#)).

Nel caso in cui si sia creato un museo provvisorio degli oggetti del passato o sia possibile visitare un museo etnografico, è opportuno prevedere la stesura di schede di analisi degli oggetti, fatti a coppie o a piccoli gruppi.

La riflessione metacognitiva

Far motivare le risposte date in base alle esperienze personali ([scheda 2](#)), far riflettere sulle modalità utilizzabili per trovare informazioni ([scheda 9](#)) oppure arrivare autonomamente a una definizione sono esercizi mentali utili per favorire l'**apprendimento attivo**.

Cittadinanza e Costituzione

La [scheda 16](#) propone una riflessione sulla valorizzazione del ruolo dell'anziano nella società e nella famiglia.

Idee per la personalizzazione del percorso 4 • Tutto cambia

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
80	Scheda 1 – Prerequisiti Cambiamenti nel tempo	- Esercizi interattivi	A seconda del livello linguistico degli allievi, si può scegliere di dare parole diverse da inserire o chiedere di aggiungerne altre a propria scelta.
81	Scheda 2 – Prerequisiti Quanto tempo è passato?		L'utilizzo del cronometro per la misurazione del tempo necessario a svolgere determinate operazioni (mangiare la merendina, risolvere un problema...) può aiutare a creare un criterio interno per la stima del tempo.
82	Scheda 3 Oggetti di ieri e di oggi	- Archivio immagini	L'esercizio 3 si presta anche a un'attività di intervista a persone di varie età per individuare oggetti che prima non esistevano.
83	Scheda 4 Dal più vecchio al più recente	- Archivio immagini	Per facilitare l'esecuzione della scheda, si può prima individuare la funzione dei primi tre oggetti.
84	Scheda 5 Sulla linea del tempo	- Archivio immagini	Si può proporre un museo provvisorio con oggetti vecchi che i bambini possono portare da casa. In questa eventualità, il lavoro di questa scheda può essere fatto prima su oggetti reali.
85	Scheda 6 La scuola dei bisnonni	- Didattica personalizzata	Per favorire la capacità di osservazione, si può dire agli allievi di osservare l'illustrazione, quindi girare la scheda e provare a elencare tutto quello che vi è rappresentato.
86	Scheda 7 Una scarpa racconta...	- Didattica personalizzata	Nel materiale online, è proposta una scheda di maggiore difficoltà, con domande aperte e ulteriori esercizi.
87	Scheda 8 Detective al lavoro!	- Didattica personalizzata	Si può portare a scuola una videocassetta nascosta in un sacchetto, farla toccare senza guardare e chiedere agli alunni di fare delle ipotesi sull'oggetto. Si può prevedere un lavoro per verificare le ipotesi: gli alunni possono intervistare familiari, cercare informazioni in Internet (con la supervisione di un adulto) e rispondere alle domande presenti nella scheda online.
88	Scheda 9 Informazioni dal passato	- Didattica personalizzata	Si possono predisporre interviste (a persone anziane vicine agli alunni o ai genitori) su come, dove e quando essi giocavano.
89	Scheda 10 Tante fonti	- Esercizi interattivi	Si può rendere più facile l'attività, lavorando sulle esperienze estive degli allievi e su quanto possono portare a scuola per documentarle, anziché occuparsi di una situazione fittizia. La correzione dell'attività può essere fatta a coppie o a piccoli gruppi, confrontando quanto ciascuno ha indicato.
90	Scheda 11 I ricordi	- Scheda modificabile	Queste schede possono essere utilizzate per una classificazione delle fonti, con la costruzione di un cartellone di sintesi.
91	Scheda 12 I testimoni	- Scheda modificabile	L'attività di ricostruzione storica proposta ha come ambito di indagine un passato recente, ricostruibile attraverso i diversi tipi di fonte. È possibile proporre altre situazioni-stimolo che possano offrire occasioni di incontro/scontro con le difficoltà proprie della ricostruzione storica utilizzando le medesime fasi di lavoro (ricordi, intervista ai testimoni, analisi di reperti e documenti): è consigliabile scegliere con cura l'argomento di indagine, anche in relazione alle situazioni personali o familiari degli alunni.
92	Scheda 13 Le prove	- Scheda modificabile	
93	Scheda 14 Documenti e reperti		
94	Scheda 15 Ricostruzione storica	- Scheda modificabile	
95-96	Scheda 16A-16B – Cittadinanza e Costituzione Quanti ricordi	- Didattica personalizzata - Scheda modificabile - Audio	Proporre, se possibile, un'intervista reale a una o più persone adulte e confrontare le risposte delle varie età.
97-98	Verifiche	- Verifica interattiva - Archivio immagini - Audio	Si può proporre prima il livello 1 e poi il livello 2, oppure una sola delle due verifiche a seconda delle competenze degli allievi.

CAMBIAMENTI NEL TEMPO

- 1** Completa le tabelle: scegli, tra gli aggettivi proposti, quelli che ti sembrano più appropriati.
Se non conosci il significato degli aggettivi, consulta il vocabolario o chiedi a un adulto: sarà una buona occasione per conoscere termini nuovi!

ELEMENTI DI OSSERVAZIONE	 SCARPE NUOVE	SCARPE VECCHIE 
COLORE
SUOLA
STRINGHE

sbiadito • spessa • brillante • robuste
• sfilacciate • consumata

ELEMENTI DI OSSERVAZIONE	 BAMBINO	ANZIANO 
PELLE
CAMMINATA
SCHIENA
VOCE

incerta e lenta • rugosa • morbida • rauca • diritta
• squillante • curva • sicura e spedita

QUANTO TEMPO È PASSATO?

- 1** Quanto può durare la “vita” di questi oggetti?
 Scrivi quanto tempo, secondo te, è passato tra i due momenti.
 Scegli tra: minuti • ore • giorni • settimane.



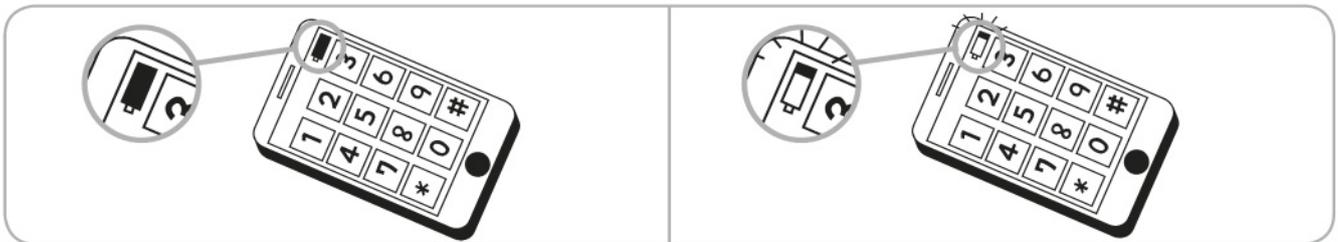
.....



.....



.....

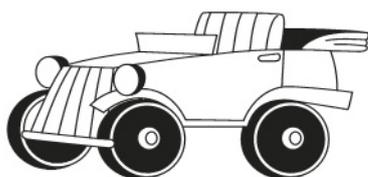
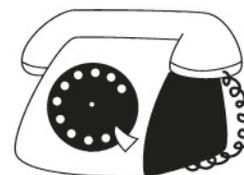
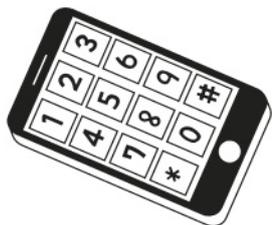


.....

- 2** Confrontati con i compagni: avete dato tutti le stesse risposte?
 Motivate a voce le vostre scelte.

OGGETTI DI IERI E DI OGGI

1 Osserva questi oggetti di ieri e di oggi e collega con una freccia quelli che hanno la stessa funzione.



2 Cerchia, fra i due, l'oggetto più antico.



3 Insieme a un compagno, pensa ad altri oggetti che fino ad alcuni anni fa **non** esistevano. Scrivili qui sotto, poi confronta con gli oggetti indicati dagli altri compagni.

.....

STORIA • PERCORSO 4 Tutto cambia

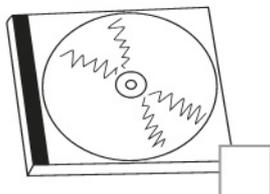
OdA Collegare oggetti di epoche diverse che svolgono la stessa funzione. **CC** Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico (comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana).

DAL PIÙ VECCHIO AL PIÙ RECENTE

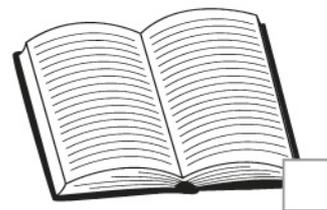
1 Cerchia con lo stesso colore gli oggetti che hanno la stessa funzione. Poi numerali dal più antico al più recente. Segui l'esempio.



pennino



cd-audio



libro



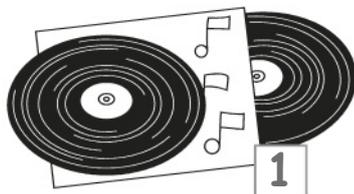
audiocassetta



pergamena



penna d'oca



disco



e-book



penna a sfera

2 Scrivi nella tabella i nomi degli oggetti in ordine dal più antico al più recente.

funzione		
ascoltare musica	scrivere	leggere
1 disco	1 penna d'oca	1
2	2	2
3	3	3

STORIA • PERCORSO 4 Tutto cambia

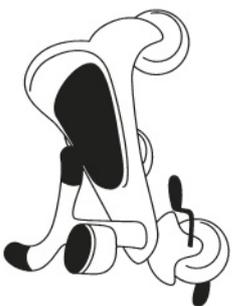
OdA Collocare in ordine cronologico oggetti di epoche diverse che svolgono la stessa funzione.

CC Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico (comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana). **RD** Tecnologia.

TUTTO CAMBIA

SULLA LINEA DEL TEMPO

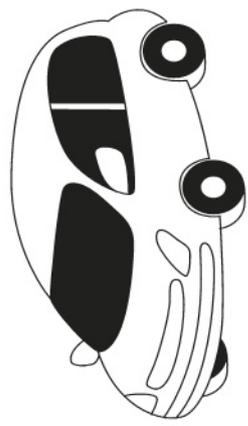
1 Osserva questi oggetti che servono per spostarsi e indica a quale età puoi usarli. Poi disegna quale mezzo usi adesso per spostarti da solo/a.



Lo usavi quando avevi anni.

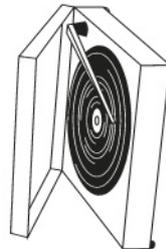
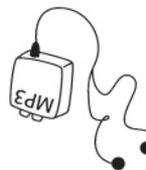
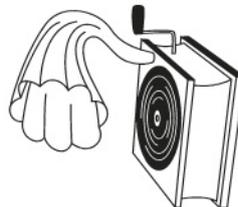
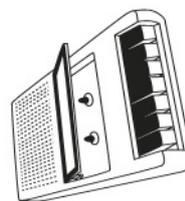


Adesso usi



La userai quando avrai anni.

2 Collega con una freccia questi oggetti per ascoltare la musica alla linea del tempo. Rifletti: qual è il più antico? E il più recente?



LA SCUOLA DEI BISNONNI



1 Confronta la tua aula con quella nel disegno: noti delle differenze? Completa la tabella: indica quali differenze hai trovato.

	aula dei bisnonni	la tua aula
strumenti per scrivere	pennino e calamaio
lavagna
banchi	in legno
sistema di riscaldamento
abbigliamento
cartella	di cuoio

TUTTO CAMBIA

2 Perché ci sono stati questi cambiamenti? Parlane con i compagni.

STORIA • PERCORSO 4 Tutto cambia

Oda Individuare per confronto i cambiamenti nel tempo del modo di vivere e degli oggetti utilizzati.

CC Consapevolezza ed espressione culturale (conoscenza di base delle principali opere culturali, comprese quelle della cultura popolare contemporanea).

UNA SCARPA RACCONTA...

- 1** Che cosa dice questo bambino? Che cosa ci racconta questa scarpa? Leggi i fumetti.



Peccato! Mi piaceva andare in giro con Andrea! Ora però lui usa mia "cugina 33" e io sono qui triste, sola e nessuno più mi vuole...
sigh sigh!



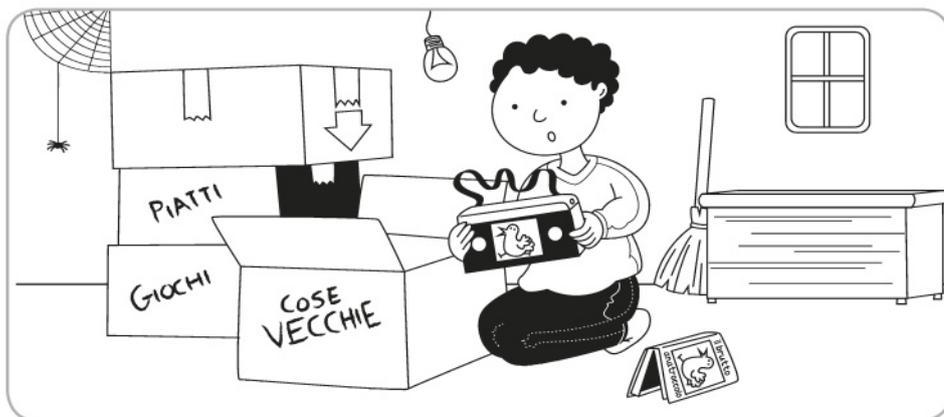
- 2** Indica con una X la risposta esatta.

- ▶ Quando questa scarpa andava in giro con Andrea?
 Passato Presente Futuro
- ▶ Quando Andrea va in giro con la "cugina 33"?
 Passato Presente Futuro
- ▶ Chi è la "cugina 33"?
 La cugina di Andrea Una marca di scarpe
 Una scarpa numero 33
- ▶ Che numero ha la scarpa che ha raccontato la sua storia?
 32 31 Non si può sapere
- ▶ Da che cosa lo puoi capire?

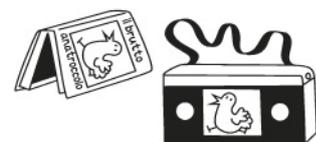
- ▶ Che cosa avrà di diverso "cugina 33" dalla scarpa del disegno?
 Attenzione: ci sono due risposte giuste.
 È più grande È alla moda È nuova

DETECTIVE AL LAVORO!

1 Osserva la scena, soffermati su tutti i particolari e rispondi.



- ▶ Secondo te, dove si trova Elia?
- Da che cosa lo puoi capire?
- ▶ Sai che cosa è l'oggetto trovato da Elia? Se non lo sai, prova a confrontarti con i compagni e fate delle ipotesi.
Potrebbe essere
- Secondo me serviva per*
- Spiega a voce perché hai fatto queste ipotesi.
- ▶ Come potrà fare Elia per capire di che cosa si tratta?
 - Può chiedere ai genitori.
 - Può cercare sul giornale.
 - Può cercare sull'enciclopedia.
- ▶ Se volesse vedere l'oggetto misterioso in funzione, Elia potrebbe avere qualche problema: come mai? Indica con una **X** le risposte che ti sembrano giuste.
 - Non gli piace la fiaba del brutto anatroccolo
 - Non sa come fare funzionare l'oggetto
 - Non ha ciò che serve per fare funzionare l'oggetto
 - L'oggetto misterioso è vecchio
 - L'oggetto misterioso è rotto
 - L'oggetto misterioso è pieno di polvere



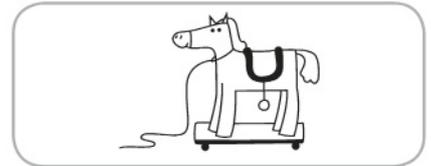
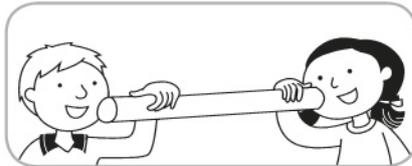
TUTTO CAMBIA

INFORMAZIONI DAL PASSATO

1 Leggi i fumetti: di che cosa parlano?



2 Osserva le immagini: che cosa rappresentano?



TUTTO CAMBIA

3 Secondo te, come possiamo ottenere informazioni su un periodo di tempo passato che non conosciamo?

.....

.....

Le **fonti** sono parole, immagini o oggetti che ci aiutano a ricordare ciò che è accaduto nel passato.

4 Quali potranno essere le nostre fonti per capire come si giocava nel passato? Indica con una **X** la risposta corretta.

- Racconto di come giocavano i nostri bisnonni, nonni, genitori
- Racconto di come gioco io
- Racconto di come giocano i nostri amici
- Raccolta di giocattoli del passato
- Raccolta di giocattoli del presente
- Raccolta di giocattoli del futuro
- Analisi di fotografie o quadri
- Analisi di disegni fatti quando ero piccolo

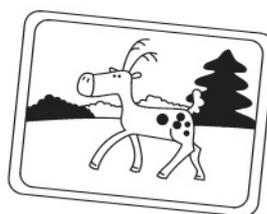
STORIA • PERCORSO 4 Tutto cambia

OdA Individuare possibili fonti di informazioni sul passato recente. **CC** Imparare a imparare (consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace.)

TANTE FONTI

Le **fonti visive** sono le immagini (fotografie, cartoline, video ecc.).
 Gli oggetti, invece, sono **fonti materiali** (giochi, vestiti ecc.).
 I racconti e ciò che si trasmette a voce sono **fonti orali**. I documenti
 scritti (giornali, lettere, diari ecc.) sono invece detti **fonti scritte**.

1 Collega con una freccia queste fonti alla tipologia corretta.



fonte materiale

fonte orale

fonte scritta

fonte visiva

2 Osserva le fonti dell'esercizio 1 per capire che cosa ha fatto Nicolò in gita. Poi completa la tabella.

Che cosa ha fatto Nicolò in gita?	Lo capisci da...			
				
È andato alla	X			X
La gita si è svolta il giorno				
Durante la visita ha visto un				
Nel bosco ha raccolto una				
L'ingresso è costato euro.				
A Nicolò la gita è piaciuta.				

TUTTO CAMBIA

I RICORDI

Anche se la classe prima è ormai finita, il suo ricordo rimane...

1 Prova a rispondere alle seguenti domande sui tuoi primi giorni di classe prima. Se non ti ricordi qualcosa, non ti preoccupare: non importa!

- ▶ In quale mese hai iniziato la classe prima? Ti ricordi il giorno preciso?
- ▶ Chi ti ha accompagnato/a il primo giorno di scuola?
.....
- ▶ Come eri vestito/a?
- ▶ Vicino a chi ti eri seduto/a?
- ▶ Qual è stato il primo lavoro che hai fatto su un quaderno?
.....

2 Racconta un episodio che è successo nei primi giorni di scuola.

3 Rifletti: come hai fatto a ricostruire i tuoi primi giorni di scuola? Completa lo schema. Per aiutarti puoi scegliere tra le seguenti parole. Attenzione, c'è una parola in più: cancellala.

memoria • indietro • ricordare • tempo • spazio • ricordi

Ho provato a

Mi sono servito della,
che contiene i

Mi permette di tornare
nel



I TESTIMONI

1 Leggi, rifletti e rispondi.

► Hai già sentito la parola “testimoni”? Se sì, in quale occasione?
.....

► Secondo te, i testimoni sono coloro che:

erano presenti in un posto, ma non hanno visto niente.

hanno vissuto un fatto ed erano presenti.

hanno sentito raccontare un fatto.

2 Ora rivolgiti le stesse domande della scheda 11 sui tuoi primi giorni di classe prima ad alcuni testimoni.

Testimoni intervistati:

► In quale mese (*scrivi il tuo nome*) ha iniziato la classe prima? Ti ricordi il giorno preciso?

► Chi l’ha accompagnato/a il primo giorno di scuola?
.....

► Come era vestito/a?

► Vicino a chi si era seduto/a?

► Qual è stato il primo lavoro che ha fatto su un quaderno?
.....

Ora hai una **testimonianza**, cioè il racconto orale o scritto fatto da un testimone di un fatto accaduto.

3 Leggi il testo e cancella, tra le coppie di parole, quella sbagliata.

Le testimonianze hanno *arricchito/impoverito* il mio racconto. Per ricostruire eventi del *futuro/passato* posso utilizzare la *fantasia/memoria* di chi ha vissuto l’esperienza e di altre persone presenti, cioè *i testimoni/gli storici*.

LE PROVE

- 1 Quali **prove** possono aiutarti ad avere un racconto più preciso dei tuoi primi giorni di classe prima? Indica con una **X**.

<input type="checkbox"/> Il diario di classe seconda	<input type="checkbox"/> Il diario di classe prima	<input type="checkbox"/> La circolare del Dirigente
<input type="checkbox"/> Le fotografie scattate il primo giorno di classe prima	<input type="checkbox"/> Le fotografie scattate nelle vacanze tra la classe prima e la seconda	<input type="checkbox"/> Le fotografie scattate il primo giorno di classe seconda
<input type="checkbox"/> I quaderni dei testimoni	<input type="checkbox"/> I quaderni di classe seconda	<input type="checkbox"/> I quaderni di classe prima

- 2 Porta a scuola le prove che hai trovato sui tuoi primi giorni di classe prima. Consultale e rispondi nuovamente alle domande della scheda 11.

- ▶ In quale mese hai iniziato la classe prima? Ti ricordi il giorno preciso?
- ▶ Chi ti ha accompagnato/a il primo giorno di scuola?
- ▶ Come eri vestito/a?
- ▶ Vicino a chi ti eri seduto/a?
- ▶ Qual è stato il primo lavoro che hai fatto su un quaderno?

- 3 Leggi il testo e cancella, tra le coppie di parole, quella sbagliata.

Osservando le prove portate a scuola, ho ottenuto informazioni *precise/confuse*. Tutti gli oggetti trovati parlano di un tempo *presente/passato*, cioè del primo anno di scuola. Osservandoli ho ricostruito fatti *inventati/realmente accaduti* in quel periodo e ho la prova che ciò che raccontavo era *vero/falso*. Perciò questi oggetti sono diventati **documenti** o **reperti**.

DOCUMENTI E REPERTI

1 Classifica le prove portate a scuola che testimoniano quanto accaduto nei primi giorni di classe prima.

documenti fotografie/scritti che confermano un fatto con immagini e/o parole	reperiti oggetti che rimangono nel tempo a testimoniare fatti realmente accaduti
.....

2 Completa lo schema con le parole: reperti • documenti.
Poi ricopia o incolla al posto giusto le frasi scritte sotto.

Gli oggetti del passato sono diventati
Le fotografie e gli scritti sono diventati

motivo-causa

conseguenza

perciò sono la prova che i nostri racconti sono veri e hanno un valore storico

perché sono dei resti del nostro passato e ricordano fatti realmente accaduti

DOSSIER •
PICCOLI STORICI

RICOSTRUZIONE STORICA

A questo punto hai ben chiaro che cos'è e che cosa studia la **storia**.

1 Indica la risposta con una X.

► La storia:

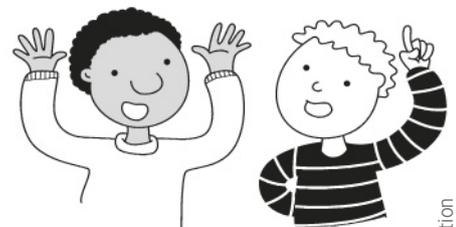
- stabilisce regole.
- studia, con l'aiuto di reperti e documenti, i fatti accaduti nel tempo passato.
- studia, con l'aiuto di reperti e documenti, i fatti che accadranno nel tempo futuro.

2 Con l'aiuto dei ricordi, dei testimoni e delle prove (documenti e reperti) portate a scuola, prova ora a rispondere con esattezza e sicurezza alle domande della scheda 11.

- In quale mese hai iniziato la classe prima? Ti ricordi il giorno preciso?
- Chi ti ha accompagnato/a il primo giorno di scuola?
.....
- Come eri vestito/a?
- Vicino a chi ti eri seduto/a?
- Qual è stato il primo lavoro che hai fatto su un quaderno?
.....



3 Partendo dalle risposte alla domanda “Vicino a chi ti eri seduto/a?”, confrontando i vostri ricordi e consultando le prove a vostra disposizione, ricostruite come era disposta la classe nel primo giorno di classe prima.



QUANTI RICORDI • A

1 Leggi il brano.

Nonno Fu-fu raccontava ai suoi nipoti vecchie storie che, immancabilmente, cominciavano con un: *Fu...*, *Ricordo... fu nel 1935...*, oppure *Sai, fu molto tempo fa...* e così via.

– Hai viaggiato molto, vero nonno? – chiese Massimiliano.

– Sì! Ho girato per l'Europa, facendo lavori di ogni genere, conoscendo tante persone e imparando molte lingue.

– Nonno, hai avuto una vita molto avventurosa, ma ora stai tutto il giorno in casa e non esci se non per andare alla locanda. A me

piace ascoltare le tue storie, ma perché non usciamo mai a fare una passeggiata, a comprare un gelato o a fare un giro alle giostre?

– Vedi... – disse il nonno – io mi ritengo fortunato: ho visitato tanti luoghi e vissuto mille esperienze. Fra pochi mesi compirò ottant'anni e non sempre ho la voglia o la forza di ricercare nuove emozioni; mi basta la mia famiglia, i ricordi e fare quattro chiacchiere alla locanda.

Dopo aver riflettuto, Massimiliano disse al nonno: – Hai detto di essere un uomo fortunato perché hai un sacco di ricordi e tante cose da raccontare. Io, invece, sono ancora piccolo, non ho grandi

esperienze! Questo significa che sono un bambino sfortunato?

Il nonno rimase in silenzio e chiuse gli occhi come quando pensava a qualcosa di importante. Dopo alcuni minuti si alzò: il suo volto

era bagnato da una lacrima ma, nello stesso tempo, sorrideva.

– Perdonami, Massimiliano, per quello che ho detto! Tu sei più fortunato di quanto possa immaginare: in futuro, potrai fare e vedere tante cose che, raccontate, faranno concorrenza ai miei

ricordi. Nessun momento della vita deve essere dimenticato o sprecato e... questo vale anche per me. A proposito: andiamo

a prenderci un bel gelato!

Francesco Righi, *La macchina del tempo*, La Spiga

STORIA • PERCORSO 4 Tutto cambia

Oda Considerare la diversa età una ricchezza; valorizzare il ruolo di memoria storica dell'anziano attraverso il dialogo intergenerazionale. **CC** Competenze sociali e civiche (rispettare gli altri ed essere pronti a cercare compromessi).



QUANTI RICORDI • B

2 Rispondi.

- ▶ I tuoi nonni o altre persone anziane che conosci ti raccontano fatti accaduti nel loro passato?
 Sì No
- ▶ C'è un loro ricordo che ti ha colpito in modo particolare? Raccontalo.

.....
.....

- ▶ Perché il nonno di Massimiliano si ritiene fortunato?

.....

- ▶ Nonno Fu-fu non ha molta voglia di uscire e provare nuove emozioni. Perché?

.....

- ▶ Alla fine, Nonno Fu-fu propone a Massimiliano di uscire: perché ha cambiato idea?

.....

CITTADINANZA
E COSTITUZIONE



- ### 3
- Le persone anziane o i nonni hanno esperienze e abitudini diverse dalle vostre. A volte, si sforzano di fare cose che a voi fanno piacere. E tu che cosa puoi fare ogni tanto per far piacere a loro? Parlane con i tuoi compagni e riassumete le vostre idee in una tabella come questa.

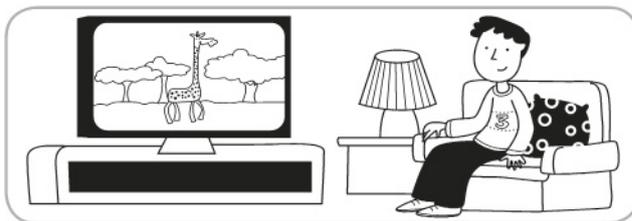
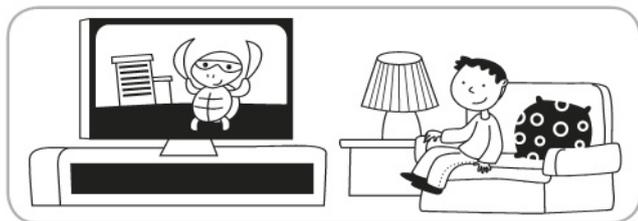
AGLI ANZIANI PIACE...	OGNI TANTO POSSO...
.....
.....
.....
.....

STORIA • PERCORSO 4 Tutto cambia

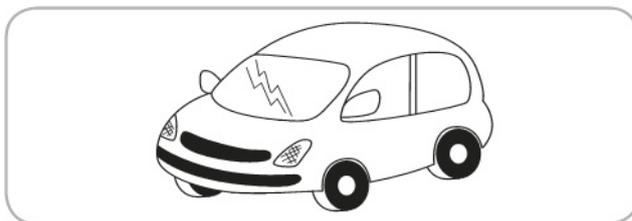
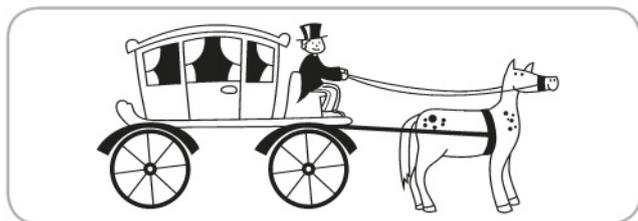
Oda Considerare la diversa età una ricchezza; valorizzare il ruolo di memoria storica dell'anziano attraverso il dialogo intergenerazionale. **CC** Competenze sociali e civiche (rispettare gli altri ed essere pronti a cercare compromessi).

CAMBIAMENTI E FONTI • 1

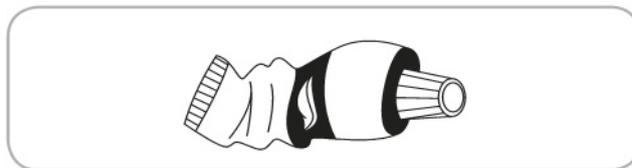
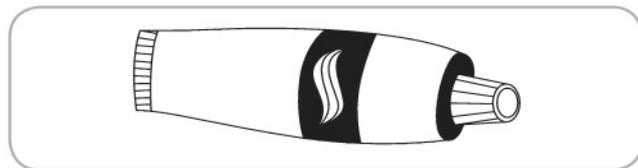
1 Osserva le immagini e indica per quale motivo si è verificato il cambiamento.



- Il cartone animato è passato di moda.
- Giacomo è cresciuto e ha cambiato gusti.
- La televisione si è rotta.



- C'è stato un miglioramento nei trasporti.
- In carrozza si prendeva troppa aria.
- La carrozza è invecchiata.



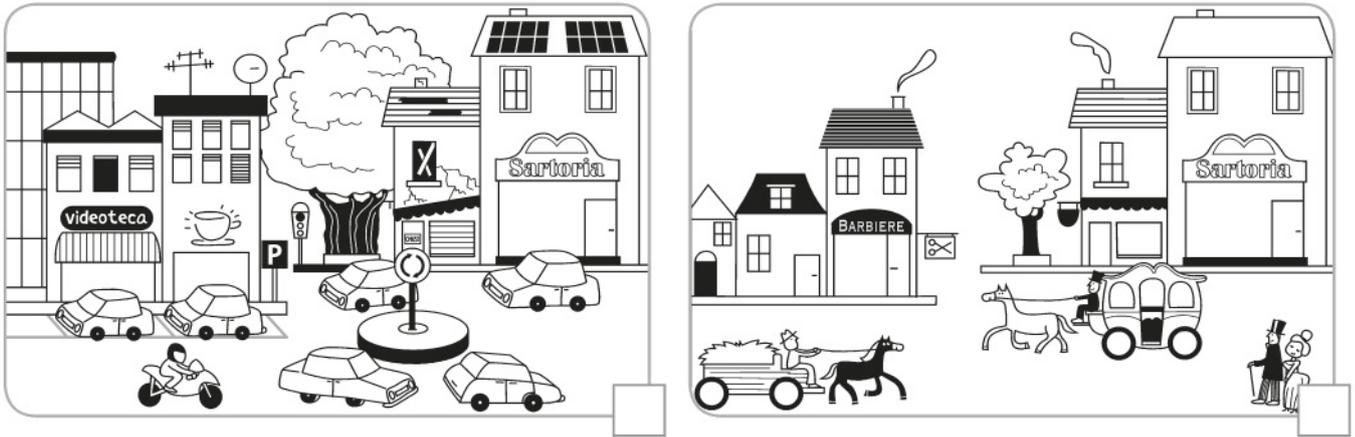
- Hanno inventato un tubetto più comodo.
- Il tubetto è stato usato.
- Il tubetto è invecchiato.

2 Scrivi **R** se si tratta di un reperto o **D** se si tratta di un documento.

portapenne: biglietto di ingresso: conchiglie:
 fotografia: bavagliolo: diario:

CAMBIAMENTI E FONTI • 2

1 Osserva i due disegni e individua le differenze.



► Quale immagine si riferisce al passato più lontano? Indica con una X.

2 Spiega su un foglio le differenze tra i due disegni e per quale motivo è avvenuto il cambiamento. Segui la traccia.

► Nella prima immagine c'è, nella seconda al suo posto invece c'è perché

3 Leggi, osserva l'immagine e scrivi nei quadrati di che tipo di fonte si tratta: orale (O), materiale (M), scritta (S) o visiva (V).

La signora Lucia faceva la segretaria. Quando è andata in pensione, le hanno regalato la macchina da scrivere che usava. In un angolo del suo salotto ha esposto i ricordi del suo lavoro.



PERCORSO 1

ALLA SCOPERTA DELLO SPAZIO

Le schede sui prerequisiti (schede 1 e 2) consentono di richiamare il lessico necessario per parlare in termini adeguati delle **relazioni spaziali**. Trattandosi del primo percorso di geografia, possono anche fungere da verifica iniziale, prima di affrontare nuovi concetti.

Il percorso propone poi **attività di carattere psicomotorio**, svolte in forma ludica in palestra o in classe, in relazione allo spazio occupato dal proprio corpo (scheda 4) o da un gruppo di persone o di oggetti (scheda 5 e 6).

Si può proseguire con **conversazioni** e discussioni sui giochi realizzati insieme e sulle esperienze vissute personalmente da ogni alunno, per poi arrivare alla riformulazione del concetto di spazio alla luce delle esperienze vissute. Le schede proposte consentono successivamente di rappresentare i concetti affrontati e operare delle astrazioni.

Nelle schede 7A e 7B si riprendono i concetti di **elementi mobili ed elementi fissi**, già affrontati in classe prima.

Si possono proporre diverse **attività a coppie o a piccoli gruppi**, per esempio: la correzione reciproca delle schede; il confronto a coppie su quanto ognuno ha scritto nelle schede; la discussione a piccoli gruppi sul modo di rispondere alle consegne, per poi procedere individualmente al completamento della scheda stessa.

In alcune schede, viene proposto il confronto con i compagni per discutere le proprie ipotesi e formulare insieme delle conclusioni. La riflessione può essere fatta a piccoli gruppi e poi condivisa a livello di classe, oppure direttamente con tutta la classe.

Le attività proposte in questo percorso si prestano particolarmente a guidare gli allievi verso una riflessione metacognitiva relativa alla **consapevolezza delle strategie utilizzate o utilizzabili**. Per esempio, il lavoro di alcune schede (scheda 3, scheda 5A-5B, scheda 6) può essere guidato tramite le domande: *Da che cosa l'hai capito? Perché hai risposto in questo modo?*

Il lavoro sugli **incarichi in famiglia** (scheda 8) completa quello fatto lo scorso anno sugli incarichi in classe. L'attività può essere preventivamente discussa con i genitori nell'assemblea di classe, in modo da costruire un percorso condiviso di **responsabilizzazione degli allievi**. La riflessione si può ampliare proponendo un'indagine sugli incarichi che avevano i nonni e i genitori in famiglia quando erano bambini.

Attività di avvio

Tracce
di un percorso

Il lavoro in gruppo

La riflessione
metacognitivaCittadinanza
e Costituzione

Idee per la personalizzazione del percorso 1 • Alla scoperta dello spazio

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
101	Scheda 1 – Prerequisiti Le parole dello spazio	- Archivio immagini - Strumenti compensativi per BES - Esercizi interattivi	Si può realizzare un cartellone con tutte le parole dello spazio, da arricchire progressivamente. Può essere opportuno far prima descrivere il disegno dell'esercizio 2.
102	Scheda 2 – Prerequisiti Destra • Sinistra	- Archivio immagini	Per rendere ludico l'esercizio, far disegnare su un grande foglio un quadrato diviso in quattro riquadri e dare le consegne per collocare degli oggetti (gomma, temperino ecc.) in uno dei riquadri (<i>in alto a destra, in basso a sinistra...</i>) oppure utilizzare l'archivio immagini per ulteriori esercitazioni.
103	Scheda 3 Quanto spazio c'è nello spazio?		Le conclusioni (esercizio 3) possono essere verbalizzate e scritte insieme sul quaderno.
104	Scheda 4 Il mio corpo nello spazio		È opportuno far svolgere realmente in classe o in palestra gli esercizi proposti. L'obiettivo dell'esercizio 3 della scheda 4 sarà capire come il bambino visualizzi e rappresenti il proprio corpo in relazione allo spazio, pertanto le modalità grafiche di rappresentazione non saranno oggetto di valutazione. Potrà essere utile incollare su un cartellone le varie rappresentazioni e avviare una conversazione guidata per rispondere alla domanda dell'esercizio 4.
105	Scheda 5A Noi nello spazio	- Archivio immagini	
106	Scheda 5B Noi nello spazio		Si possono proporre altri problemi matematici simili a quelli dell'esercizio 2.
107	Scheda 6 Gli oggetti nello spazio		È opportuno far svolgere realmente in classe l'esperimento proposto nell'esercizio 1.
108-109	Scheda 7A-7B Elementi fissi e mobili	- Archivio immagini	Partendo dall'osservazione dell'aula, si può svolgere prima la parte iniziale della scheda 7B, per poi tornare alla 7A.
110	Scheda 8 – Cittadinanza e Costituzione Incarichi in famiglia		Può essere opportuno discuterne prima con i genitori, in modo da costruire un percorso condiviso di responsabilizzazione degli alunni. Si può inoltre avviare un'indagine per individuare quali incarichi avessero genitori e nonni quando erano bambini ed effettuare, successivamente, un confronto tra epoche diverse.
111-112	Verifiche	- Verifica interattiva - Archivio immagini	Verifica a due livelli di difficoltà, può essere proposta in modi diversi: in sequenza (prima livello 1 e poi livello 2) o solo il livello 1 per alunni con difficoltà.

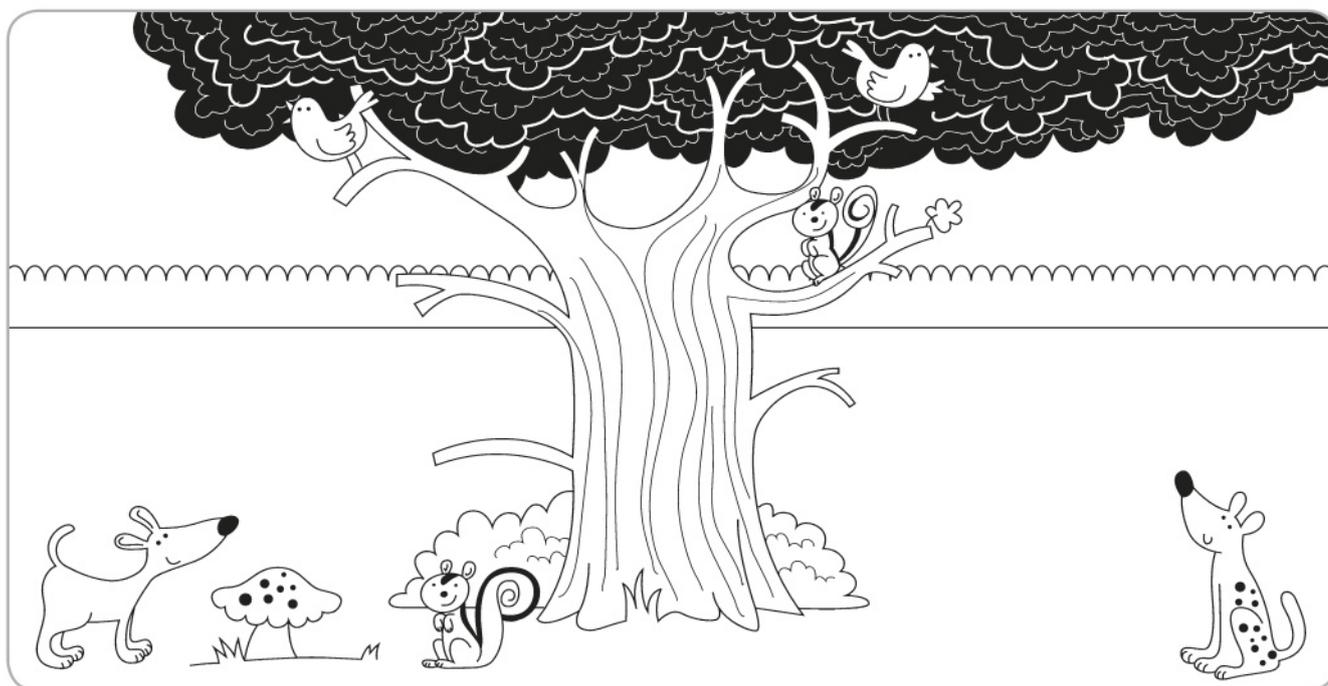
LE PAROLE DELLO SPAZIO

- 1** Colora solo le parole dello spazio. Poi scrivi sotto a ogni parola dello spazio il suo contrario.

Prima	Davanti	In seguito	In alto	Allora
Dapprima	Subito	Vicino	Sotto	Intanto

- 2** Leggi la frase, individua l'animale a cui si riferisce e coloralo.

L'animale preferito da mio fratello si trova **sotto** l'albero, **vicino** al cespuglio, **a destra** del fungo.



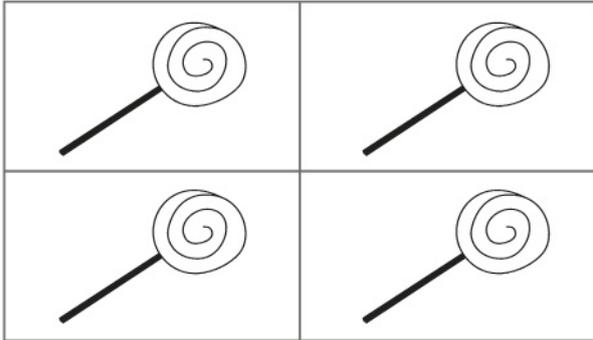
- 3** Segui le indicazioni e disegna gli animali mancanti.

- Sopra l'albero, sul ramo più in basso a sinistra, si è arrampicato un piccolo gatto.
- Mamma gatto è più coraggiosa: è sul ramo sotto l'usignolo che si trova a sinistra dell'albero.

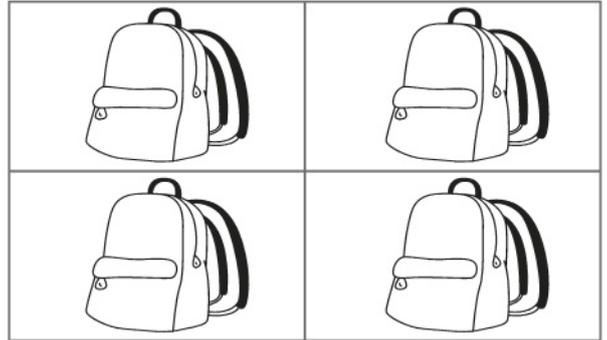
DESTRA • SINISTRA

1 Individua l'oggetto indicato e coloralo.

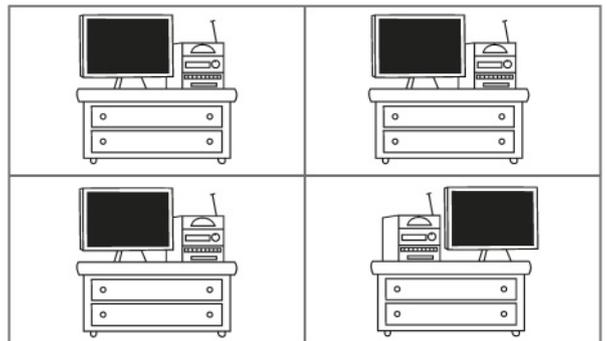
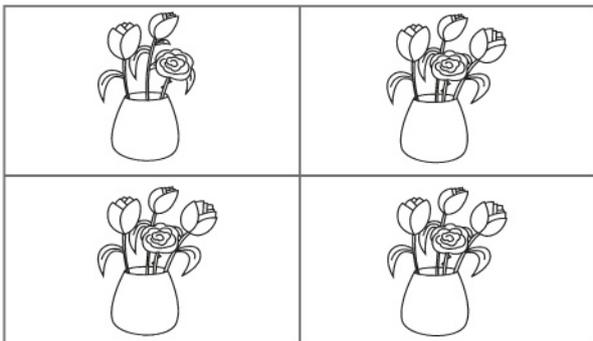
► Il lecca-lecca in basso a sinistra.



► Lo zaino in alto a destra.

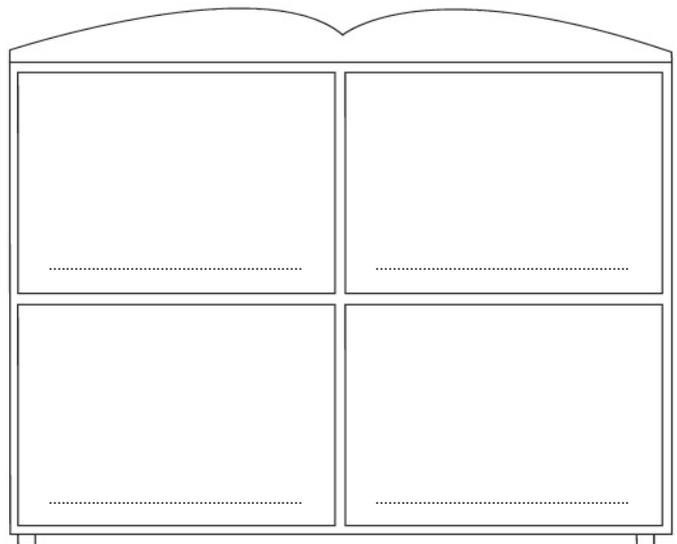


2 Osserva gli oggetti: sono tutti uguali tranne uno, che si differenzia per un particolare. Trovalo, coloralo e scrivi in quale posizione si trova.



3 Disponi nell'armadio i vestiti come indicato. Scrivi il nome al posto giusto.

- MAGLIE: in basso a destra
- CAMICIE: in basso a sinistra
- GIACCHE: in alto a sinistra
- PANTALONI: in alto a destra



QUANTO SPAZIO C'È NELLO SPAZIO?

1 Osserva le immagini e leggi i fumetti.



ALLA SCOPERTA DELLO SPAZIO



2 Fai un esempio di un posto dove c'è:

▶ **tanto** spazio:

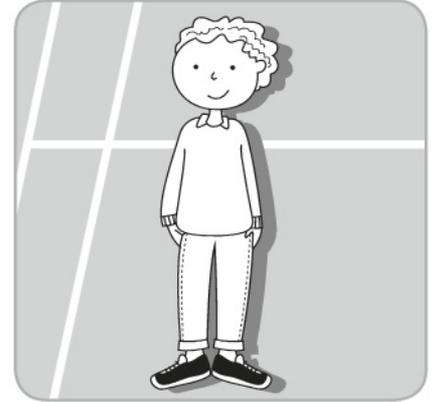
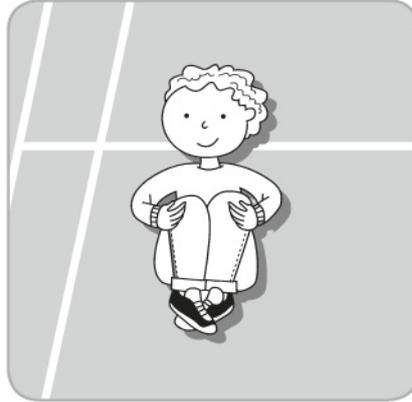
▶ **poco** spazio:

3 Insieme ai tuoi compagni, prova a rispondere a queste domande. Che cosa puoi fare nello spazio? Che cos'è lo spazio, secondo te? Lo spazio è finito o infinito?

IL MIO CORPO NELLO SPAZIO

1 Quanto spazio occupa? Collega i disegni alla frase corretta.

ALLA SCOPERTA
DELLO SPAZIO



pochissimo
spazio

tanto
spazio

poco
spazio

2 Indica con una X le risposte che ritieni corrette e spiega a voce perché.

Il mio corpo occupa spazio:

a volte.

mai.

sempre.

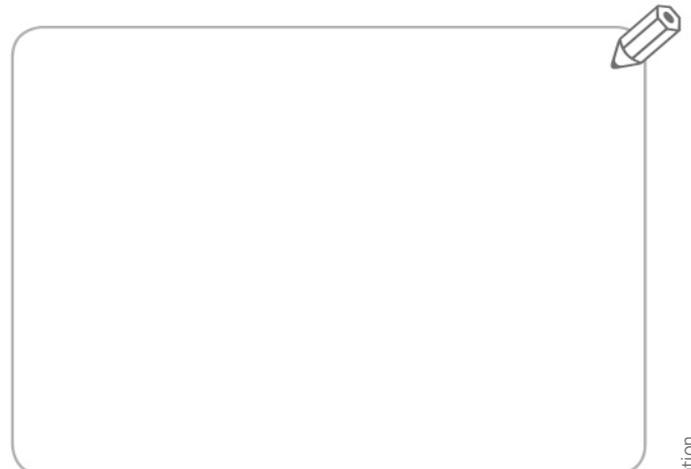
Il mio corpo occupa spazi diversi a seconda:

della posizione.

di dove mi trovo.

dell'ora.

3 In quale posizione potresti metterti per occupare pochissimo spazio sul pavimento? Disegna la posizione che hai pensato.

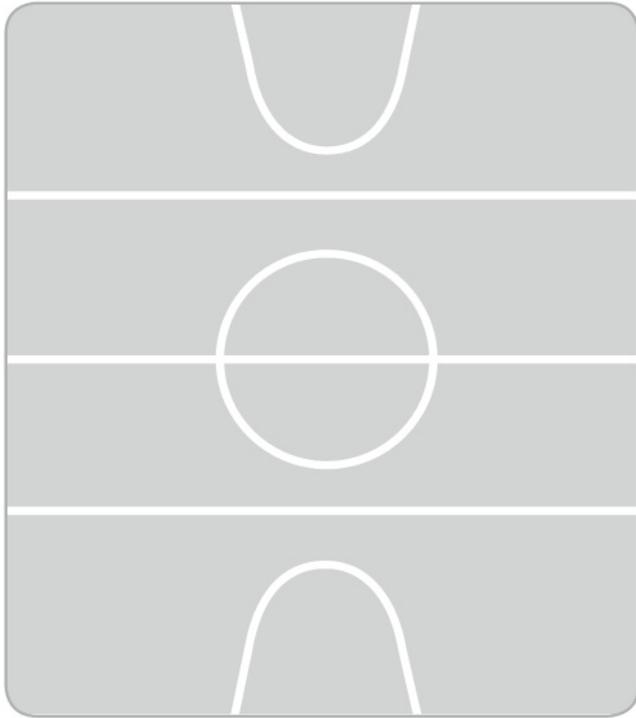


4 Confronta la tua posizione con quella dei compagni. Chi è riuscito a occupare meno spazio?

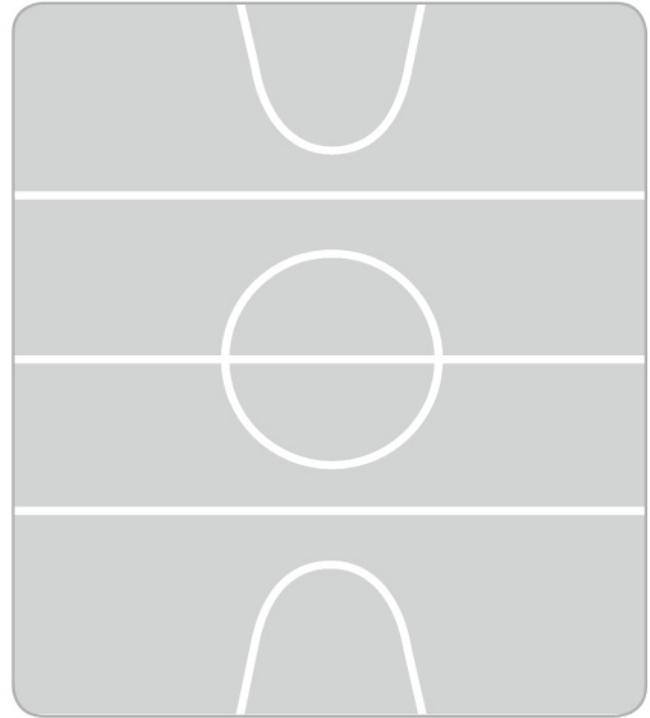
NOI NELLO SPAZIO • A

1 Ritaglia le sagome dei bambini in fondo alla scheda e incollale nelle palestre come indicato.

A) Occupano **tutto lo spazio** a disposizione.



B) Occupano **pochissimo spazio**.



ALLA SCOPERTA
DELLO SPAZIO

2 Confronta le due situazioni: che cosa è cambiato?
Indica con una X Sì o No.

- ▶ I bambini Sì No
- ▶ La palestra Sì No
- ▶ Lo spazio vuoto tra bambino e bambino Sì No
- ▶ Lo spazio a disposizione Sì No
- ▶ Lo spazio occupato Sì No



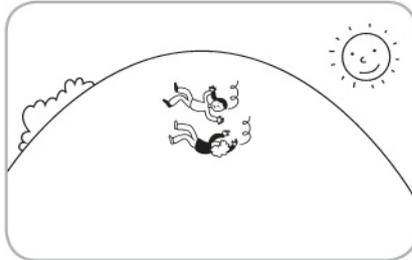
NOI NELLO SPAZIO • B

1 In ogni disegno, scegli uno dei bambini e coloralo.
Poi indica con una X.

ALLA SCOPERTA
DELLO SPAZIO



- Ha molto spazio
 Ha poco spazio



- Ha molto spazio
 Ha poco spazio

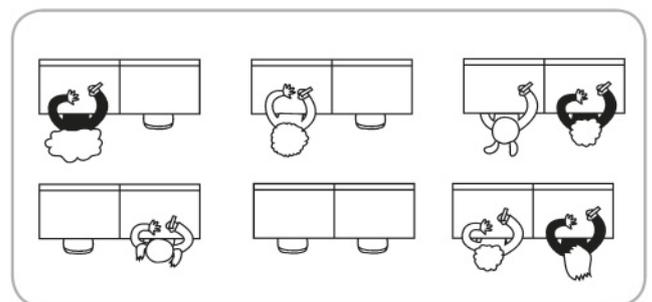


- Ha molto spazio
 Ha poco spazio

2 Quanto spazio libero c'è? Rispondi.



- ▶ Quanti posti sono già occupati?
- ▶ Quanti posti sono ancora liberi?
- ▶ C'è più spazio libero o più spazio occupato?
.....
- ▶ Quanti posti ci sono in tutto nella sala rossa?
.....
- ▶ Sta arrivando la classe 2^aD: sono 24 bambini e 2 maestre. C'è ancora spazio? Sì No



- ▶ Quanti banchi sono già occupati?
- ▶ Quanti banchi sono ancora liberi?
- ▶ C'è più spazio libero o più spazio occupato?
.....
- ▶ Quanti posti ci sono in tutto nell'aula?
.....
- ▶ C'è spazio per altri 6 bambini? Sì No

GLI OGGETTI NELLO SPAZIO

Gli oggetti occupano spazio? Secondo me **Sì** **No**

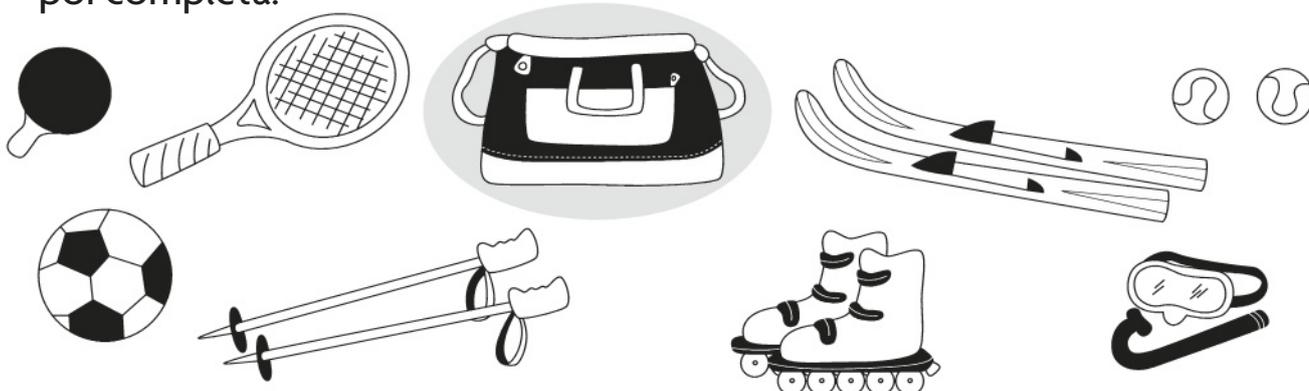
1 Esegui questo esperimento. Poi rispondi alle domande.

- Prendi lo zaino vuoto e metti dentro tutti i tuoi quaderni e i tuoi libri.
- Metti dentro anche i quaderni di un tuo compagno, poi quelli di un altro...
- ▶ Sei riuscito a mettere dentro i libri e i quaderni di tutti i tuoi compagni? **Sì** **No**
- ▶ Che cosa hai capito con questo esperimento?
 - Il mio zaino ha poco spazio.
 - I quaderni hanno occupato tutto lo spazio.
 - Lo spazio prima o poi finisce.
 - Lo spazio dello zaino è infinito.
- ▶ Quanto spazio occupano gli oggetti? Da che cosa dipende? Secondo me dipende



ALLA SCOPERTA DELLO SPAZIO

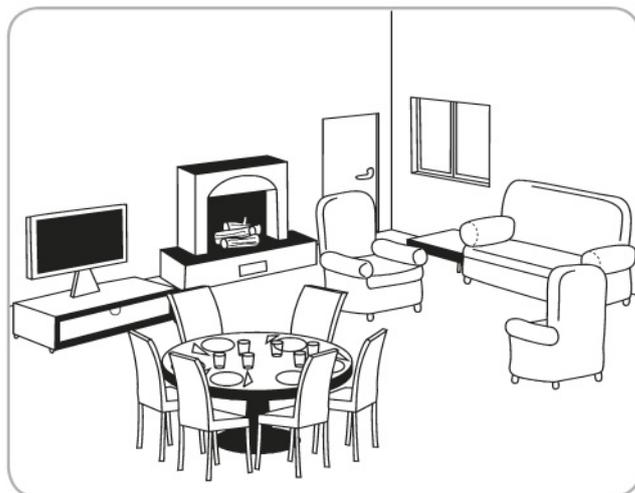
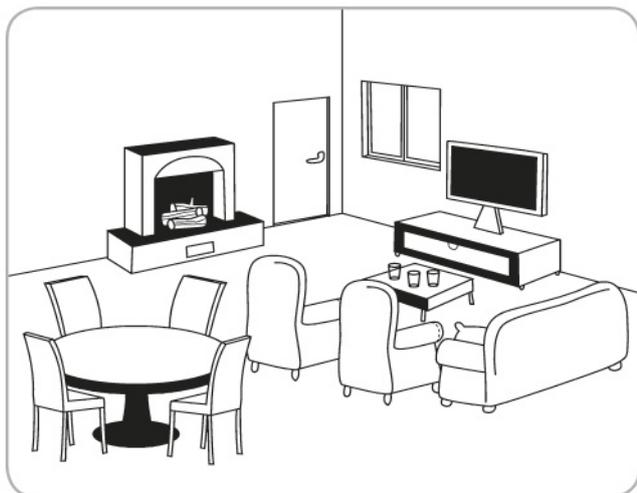
2 Che cosa puoi mettere in questa sacca? Osserva i disegni, poi completa.



- ▶ Non ho messo nella sacca perché
- ▶ Quindi gli oggetti occupano spazi diversi a seconda:
 - del materiale. del peso. delle dimensioni.

ELEMENTI FISSI E MOBILI • A

- 1 Osserva le immagini: che cosa cambia? Cerchia le differenze nel secondo disegno, poi indica la spiegazione corretta.



- Gli elementi sono messi in questa posizione per:
 guardare la TV.
 fare spazio per gli ospiti.
 giocare a carte.
- Gli elementi sono messi in questa posizione per:
 guardare la TV.
 fare spazio per gli ospiti.
 giocare a carte.
- Che cosa **non** è stato spostato? Perché?

- 2 Leggi, poi completa.

Gli oggetti che non si possono spostare si chiamano **elementi fissi**. Gli oggetti che servono per arredare e abbellire si chiamano **elementi mobili** perché si possono spostare.

- Elenca alcuni **elementi fissi** che puoi trovare in un salotto.

- Elenca alcuni **elementi mobili** che puoi trovare in un salotto.

GEOGRAFIA • PERCORSO 1 Alla scoperta dello spazio

OdA Individuare gli elementi fissi e mobili di una stanza. **CC** Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico (capacità e disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda).

ELEMENTI FISSI E MOBILI • B

1 Elenca gli elementi fissi e mobili presenti nella tua aula.

Elementi fissi	Elementi mobili
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ALLA SCOPERTA
DELLO SPAZIO

2 Confronta gli elementi fissi della tua aula con quelli del salotto della scheda 7A. Che cosa noti?

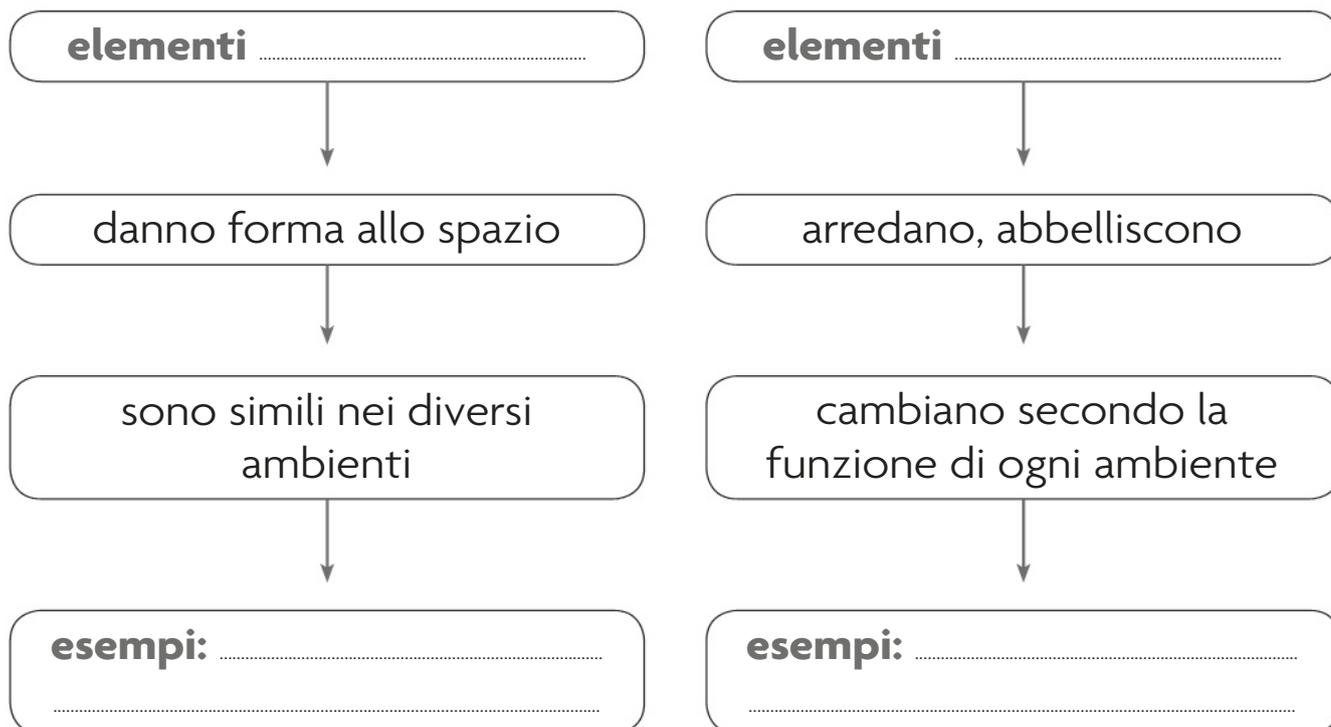
.....

Poi confronta gli elementi mobili. Che cosa noti?

.....

Perché, secondo te?

3 Completa lo schema.



INCARICHI IN FAMIGLIA

1 Osserva e completa lo schema.

A casa tua avete degli incarichi stabiliti?

Sì

Perché li avete stabiliti?

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

Qual è l'incarico che preferisci?

.....
.....

Qual è l'incarico che trovi più difficile?

.....

No

Ogni tanto aiuti in casa a fare piccoli lavori?

Sì

Qual è il lavoretto di casa che fai più spesso?

.....

Qual è il lavoro che proprio non fai mai perché non ti piace?

.....

No

Chi si occupa della casa?

.....
.....

Ogni tanto qualcuno in casa chiede il tuo aiuto? E tu cosa rispondi?

.....
.....

CITTADINANZA
E COSTITUZIONE



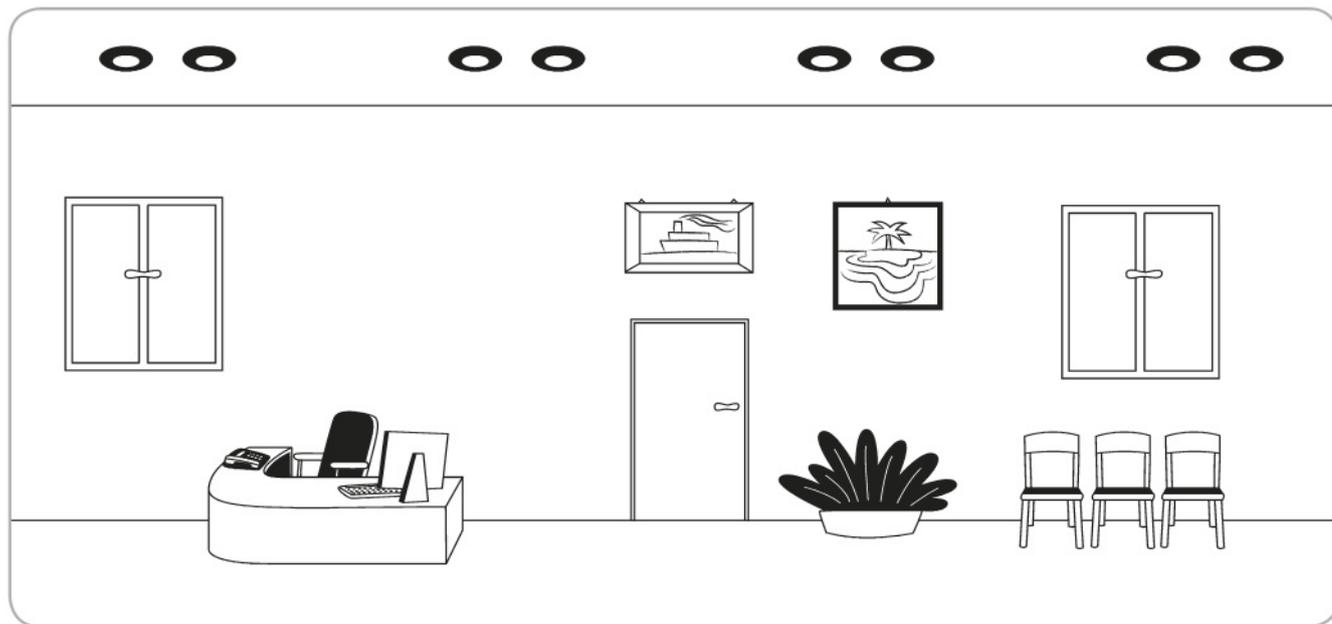
2 Ti vengono in mente alcuni possibili incarichi che sarebbero utili a casa tua? Annota le tue idee, poi confrontati con i tuoi compagni: potrebbero aver pensato a qualche compito che servirebbe anche a casa tua.

.....
.....

IN UFFICIO • 1

Alla segretaria non piace la disposizione degli arredi dell'ufficio e vorrebbe spostare alcune cose.

1 Colora solo gli elementi che **non** può spostare (**elementi fissi**).



2 Descrivi l'ufficio così come è ora: usa le parole dello spazio.

Il computer si trova **sopra**
A **destra** della porta di ingresso c'è

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

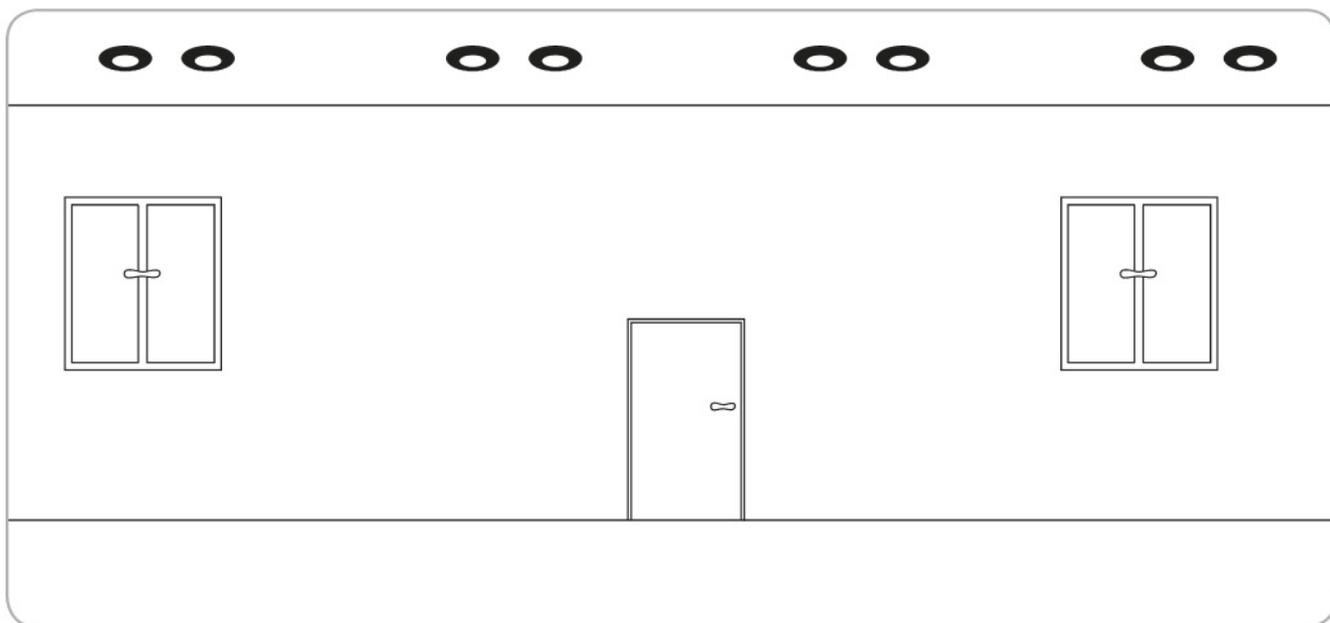
.....

.....

IN UFFICIO • 2

1 Ritaglia e incolla gli **elementi mobili** nello spazio così come ha pensato la segretaria.

- ▶ Scrivania: a destra della porta di ingresso
- ▶ Sedie: a sinistra della porta di ingresso
- ▶ Quadro con isola: sopra le sedie
- ▶ Quadro con nave: sopra la scrivania
- ▶ Pianta: a destra della scrivania, sotto la finestra



2 Descrivi l'ufficio così come è stato modificato: usa le parole dello spazio.

.....

.....

.....

.....

.....

GEOGRAFIA • PERCORSO 1 Alla scoperta dello spazio

VERIFICA LIVELLO 2 Prova per la valutazione delle competenze acquisite. • L'alunno sa individuare gli elementi fissi e mobili di un ambiente e sa descrivere il rapporto di interdipendenza fra gli elementi di un ambiente.

PERCORSO 2

LE CARATTERISTICHE DELLO SPAZIO

Il percorso può prendere avvio da un'**esplorazione del quartiere** o del paese, per individuare le **caratteristiche dei vari spazi** e arrivare a una classificazione degli stessi in base ad alcune caratteristiche (all'aperto – al chiuso; privati – pubblici...).

Il percorso consente una **conoscenza degli spazi** in cui l'allievo vive e delle loro **funzioni**. A seconda della realtà abitativa, si possono quindi realizzare degli approfondimenti, partendo dagli spunti offerti dalle schede. Per esempio, l'analisi proposta sull'immagine della scheda 2 può essere realizzata rispetto a una piazza o a un giardino collocato nei pressi della scuola. Anche per gli spazi pubblici (schede 4 e 5) si possono scattare una serie di fotografie e costruire un cartellone con foto-tipo di spazi pubblici e relative funzioni. Per ogni spazio è possibile fare delle schede di approfondimento o creare delle tracce di interviste a persone che vi lavorano. È opportuno introdurre anche il concetto di spazi comuni negli edifici privati (scheda 7), in rapporto all'educazione alla Cittadinanza.

Alcune attività (per esempio scheda 1) possono essere svolte sotto forma di intervista reciproca, utilizzando la struttura di *cooperative learning* per la condivisione delle informazioni del *three step interview* (un alunno chiede a un compagno e poi riporta ad altri le risposte ottenute).

Tutte le proposte che richiedono di pervenire a delle conclusioni condivise prevedono il lavoro a gruppi (schede 2, 7, 8, 9).

Nelle riflessioni richieste nelle schede, le risposte fornite vanno argomentate, aiutando il bambino a riflettere sul perché ha fornito una risposta piuttosto che un'altra: *Perché fai certi giochi all'aperto?* (scheda 1); *Perché certi spazi sono indispensabili e altri no?* (scheda 7), *Perché c'è una determinata regola in un condominio?* (scheda 9).

Il lavoro sulle regole del condominio approfondisce un tema già trattato: **ogni ambiente ha le sue regole**, che servono per garantire una pacifica e rispettosa convivenza.

A partire dalla proposta dell'esercizio 3 della scheda, si può costruire un tabellone con il regolamento del condominio, illustrato in forma simbolica. Si può anche creare un analogo regolamento per l'uso degli spazi comuni dell'edificio scolastico.

Attività di avvio

Tracce di un percorso

Il lavoro in gruppo

La riflessione metacognitiva

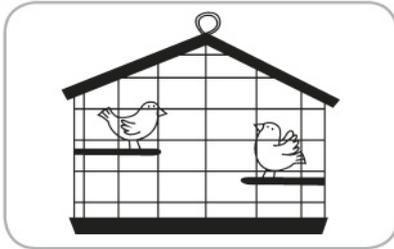
Cittadinanza e Costituzione

Idee per la personalizzazione del percorso 2 • Le caratteristiche dello spazio

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
115	Scheda 1 – Prerequisiti Aperto o chiuso?	- Didattica personalizzata	Il lavoro può essere approfondito con la versione online sulle illusioni ottiche. Può essere divertente utilizzare anche le immagini dell'artista Escher per lavorare su spazi chiusi e aperti.
116-117	Scheda 2A-2B Spazi all'aperto	- Archivio immagini	Si può ampliare il discorso, con riferimento alle varie professioni che si svolgono in spazi diversi.
118	Scheda 3 Spazi al chiuso	- Didattica personalizzata - Archivio immagini	Per analogia alla scheda 2B e con visite a luoghi vicini alla scuola, si possono fare osservazioni simili su altri spazi al chiuso e sulla loro funzione (uffici postali, supermercati...).
119	Scheda 4 Spazi pubblici	- Archivio immagini	Con l'uso di scatole e scatoloni i bambini possono riprodurre gli spazi pubblici della loro città o del loro quartiere.
120	Scheda 5 La funzione degli spazi pubblici	- Didattica personalizzata - Esercizi interattivi	
121	Scheda 6 Spazi privati	- Didattica personalizzata - Scheda modificabile	Il gioco di Napoleone (scheda online) introduce simbolicamente al concetto di spazio privato.
122	Scheda 7 Il condominio	- Archivio immagini	La scheda può essere proposta unitamente alla scheda 9, per lavorare sul rispetto degli spazi comuni.
123	Scheda 8 La casa		Per facilitare il cruciverba, si possono fornire alla lavagna le parole da inserire.
124	Scheda 9 – Cittadinanza e Costituzione Il regolamento di condominio	- Didattica personalizzata - Scheda modificabile - Audio	Sulla base delle esperienze degli allievi, si possono individuare altre regole presenti nei vari condomini.
125-126	Verifiche	- Verifica interattiva	Si può proporre la verifica di livello 1 o quella di livello 2, a seconda delle competenze degli allievi.

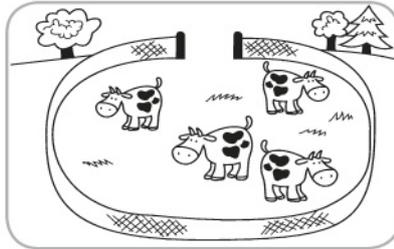
APERTO O CHIUSO?

1 Osserva i disegni: gli animali possono uscire?
Indica con una X la risposta e scrivi il perché.



Sì No

perché



Sì No

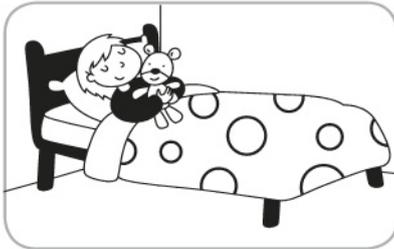
perché



Sì No

perché

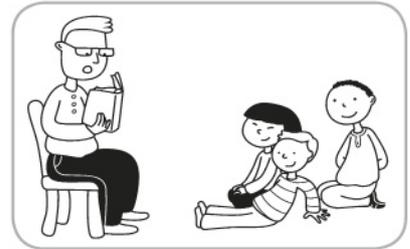
2 Osserva i disegni e rispondi: dove sono?



all'aperto
 al chiuso



all'aperto
 al chiuso



all'aperto
 al chiuso

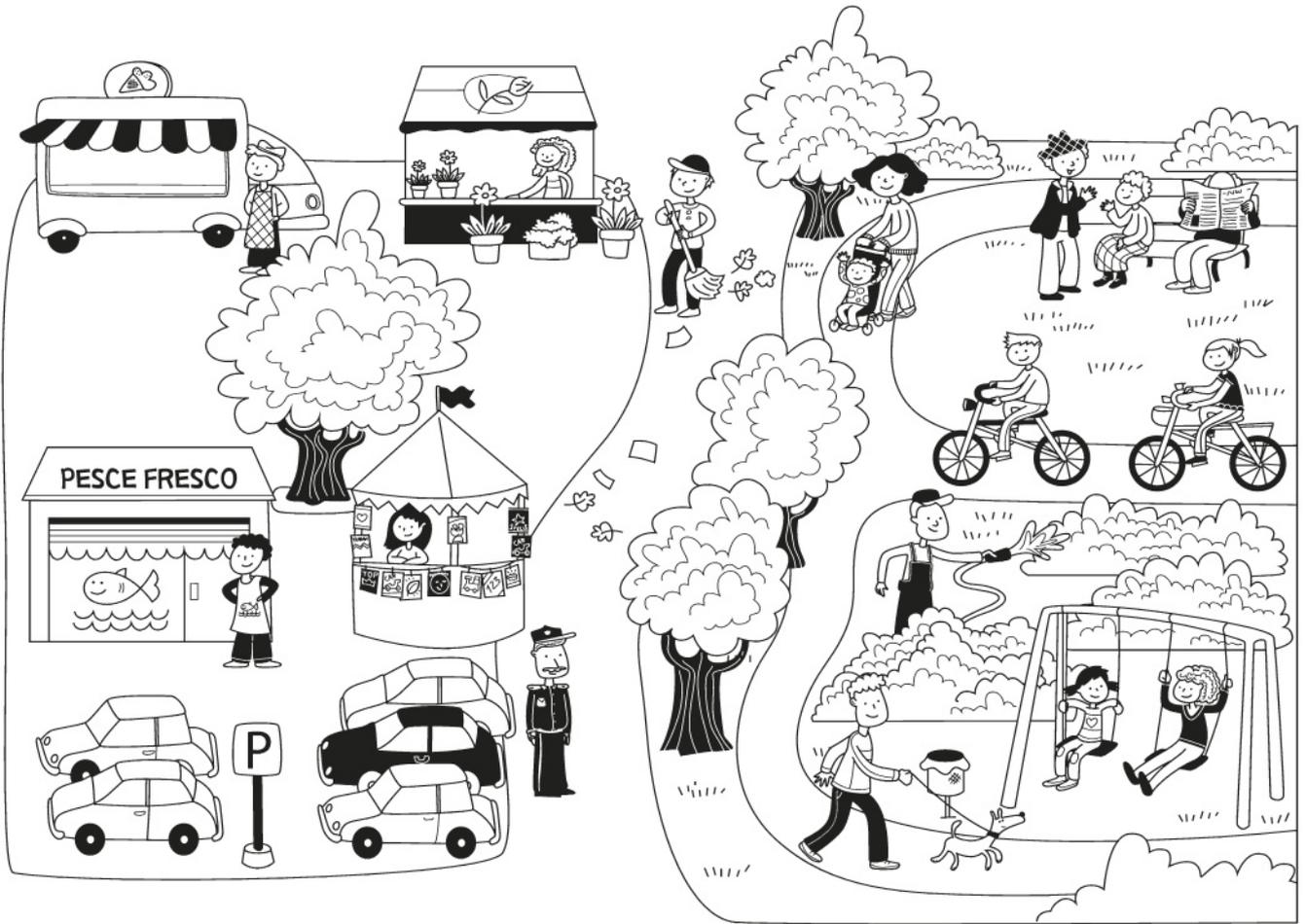
3 Quali delle attività dell'esercizio 2 possono essere svolte solo all'aperto o solo al chiuso? Quali invece potrebbero svolgersi anche in altri spazi? Motiva la tua risposta e discutine con i tuoi compagni.

4 Dove giochi a...? Rispondi, poi confrontati con i compagni. Motiva le tue scelte.

	all'aperto	al chiuso		all'aperto	al chiuso
► hula hop	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	► bicicletta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
► puzzle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	► videogiochi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
► birilli	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	► monopattino	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

SPAZI ALL'APERTO • A

LE CARATTERISTICHE
DELLO SPAZIO



1 Osserva questi spazi, la piazza e il parco: sono **spazi all'aperto**.
Che cosa puoi fare in questi spazi? Come può usarli un bambino?
E un adulto? Scrivilo nel riquadro, come nell'esempio.

	piazza	parco
bambino	comprare il gelato
adulto	parcheggiare la macchina

SPAZI ALL'APERTO • B



- 1 Cerchia, nel disegno della scheda 2A, tutti i lavoratori che vedi. Poi confrontati con i compagni: avete trovato gli stessi lavoratori?
- 2 Quali dei lavori che hai trovato servono per curare e rendere belli questi spazi? Quali, invece, usano questi spazi come luoghi di lavoro? Completa la tabella. L'esercizio è avviato.

lavoro	che cosa fa	tipo di lavoro	
		cura gli spazi	utilizza gli spazi
Netturbino	Pulisce piazze, strade e giardini.	X	
Pescivendolo	Vende il pesce.		X

LE CARATTERISTICHE DELLO SPAZIO



- 3 Dove lavora? Rispondi, poi confrontati con i compagni. Motiva le tue scelte.

all'aperto

al chiuso

- ▮ pescatore
- ▮ cuoco
- ▮ giardiniere
- ▮ bidello
- ▮ segretaria
- ▮ taxista
- ▮ muratore

SPAZI AL CHIUSO



LE CARATTERISTICHE
DELLO SPAZIO

1 Osserva questo spazio: è uno **spazio al chiuso**. Che cosa puoi fare in questo spazio? Come può usarlo un bambino? E un adulto? Scrivilo nel riquadro, come nell'esempio.

adulto	bambino
<p>Fare la spesa</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

SPAZI PUBBLICI

Gli edifici o i luoghi dove tutti possono entrare, se ne hanno bisogno, sono **spazi pubblici**.

1 Colora solo gli edifici che sono spazi pubblici.



LE CARATTERISTICHE
DELLO SPAZIO

2 Scrivi quali edifici pubblici hai trovato.

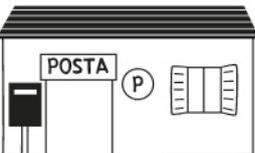
.....

3 Disegna altri spazi pubblici e scrivi sotto che cosa sono.

.....

LA FUNZIONE DEGLI SPAZI PUBBLICI

1 Completa la tabella: disegna o scrivi tu. Osserva l'esempio.

com'è fatto	che cos'è	a che cosa serve	chi lo usa
	municipio	governare la città	tutti i cittadini
	ospedale		
			
			studenti
	piscina		

LE CARATTERISTICHE
DELLO SPAZIO

SPAZI PRIVATI

La casa è uno **spazio privato**, dove può entrare solo chi ci abita o chi è stato invitato.

- 1** Classifica i luoghi indicati: è uno spazio pubblico o privato? Indica con una X.

spazio	pubblico	privato
giardino recintato di casa di Laura		
stadio		
appartamento di Nicolò		
biblioteca		
orto della nonna di Carlo		

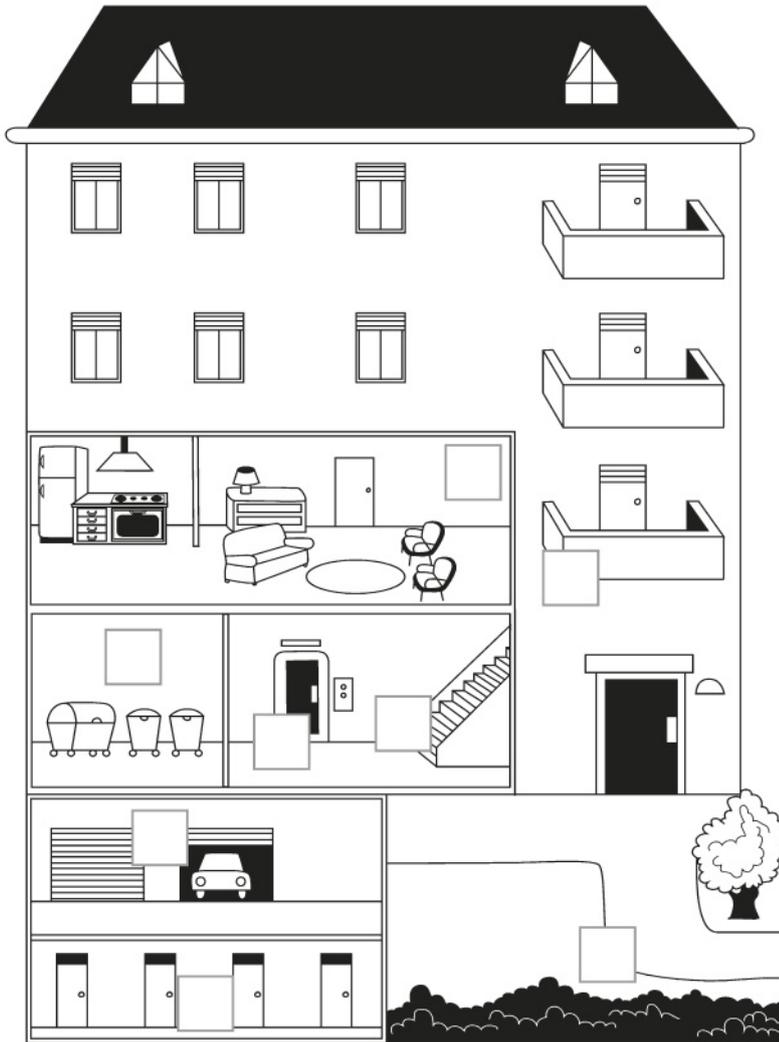
LE CARATTERISTICHE DELLO SPAZIO

- 2** Scrivi tre azioni che puoi fare e tre che **non** devi fare quando sei ospite a casa di un tuo amico o una tua amica.

puoi fare	non devi fare

- 3** Disegna uno spazio pubblico e uno privato e scrivi sotto che cosa sono.

IL CONDOMINIO



LE CARATTERISTICHE
DELLO SPAZIO

1 Scrivi nel disegno il numero dello spazio corrispondente.

- 1 locale pattumiere
- 2 scale
- 3 balcone
- 4 appartamento
- 5 ascensore
- 6 cantine
- 7 cortile
- 8 box/garage

► Quali degli spazi qui sopra **non** sono spazi comuni di un condominio? Cerchiali.

2 Per ognuno degli spazi comuni, scrivi la loro funzione.

► **Locale pattumiere = si raccolgono i rifiuti**

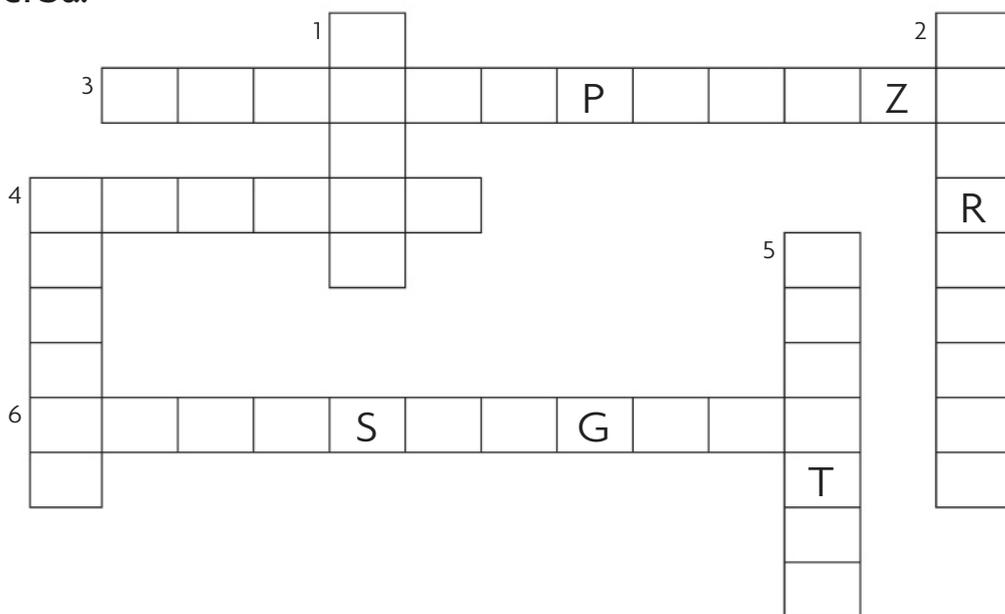
- =
- =
- =
- =
- =



3 Quali di questi spazi sono indispensabili in un edificio? Quali potrebbero non esserci? Parlane con i compagni.

LA CASA

1 Leggi le funzioni delle stanze di una casa e completa il cruciverba.



Orizzontale (→)

- 3. La stanza in cui si mangia.
- 4. Il luogo in cui si prepara il pranzo.
- 6. La stanza per mettere scope, asse da stiro...

Verticale (↓)

- 1. Lì puoi farti la doccia.
- 2. Collega le stanze.
- 4. In quella "da letto" si dorme.
- 5. Serve come luogo per sedersi comodi o guardare la TV.

2 Scrivi i nomi delle stanze dell'esercizio 1 nel punto giusto del diagramma.



3 Quali di queste stanze sono indispensabili? Quali invece potrebbero anche non esserci? Parlane con i compagni.

LE CARATTERISTICHE DELLO SPAZIO



IL REGOLAMENTO DI CONDOMINIO

Nei condomini con almeno dieci appartamenti, deve esserci un **regolamento di condominio**.



1 Leggi questi punti di un regolamento di condominio. Poi, insieme ai compagni, spiega perché sono state decise queste regole.

È vietato:

- 1) collocare piante o vasi sulle finestre, sui davanzali e sulle terrazze;
- 2) tenere animali di qualsiasi genere nelle superfici o locali comuni.
Si possono tenere negli appartamenti solo animali domestici, a condizione però che non arrechino pericolo, danno o disturbo agli altri condomini;
- 3) lasciare automezzi in sosta nelle parti comuni;
- 4) usare apparecchi radio-televisivi in modo assordante e fastidioso, suonare strumenti musicali o usare elettrodomestici rumorosi prima delle ore 7:30 e dopo le ore 21:00;
- 5) gettare rifiuti e immondizie dalle finestre e dai balconi;
- 6) lasciare accese le lampadine nei luoghi comuni;
- 7) lasciare le biciclette, i passeggini per bambini, i tricicli ecc. negli atri dell'ingresso per le scale, sui pianerottoli o comunque nei luoghi comuni.

CITTADINANZA
E COSTITUZIONE

2 Leggi le spiegazioni, poi completa la tabella con il numero della regola corrispondente.

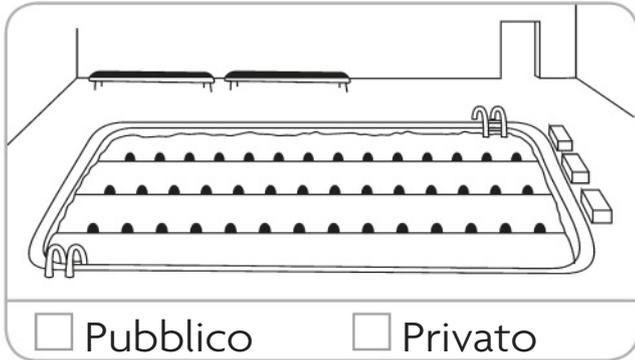
regola n.	perché è stata decisa?
	per non rendere sporco il condominio
	per non disturbare le persone che riposano
	per non sprecare energia

3 Rappresenta, con un disegno simbolico (come se fosse un cartello), una delle regole del condominio a tua scelta.

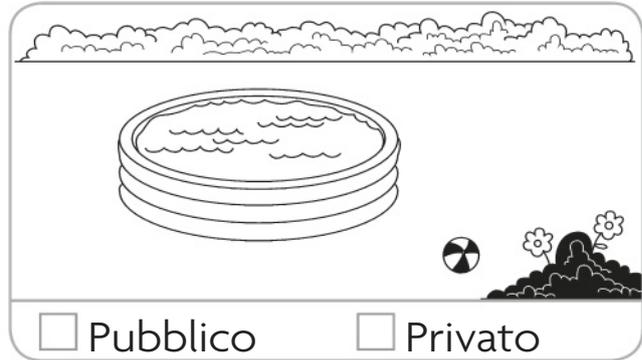
IN PISCINA • 1

1 Osserva queste due piscine. Poi indica se si tratta di uno spazio pubblico o privato.

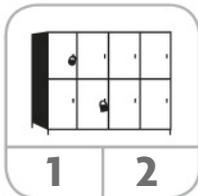
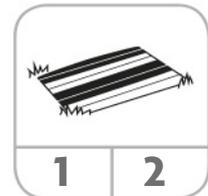
Piscina 1



Piscina 2



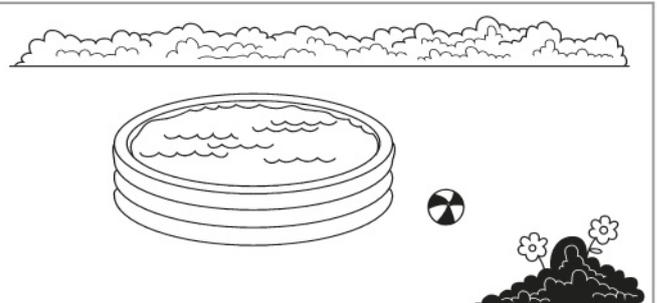
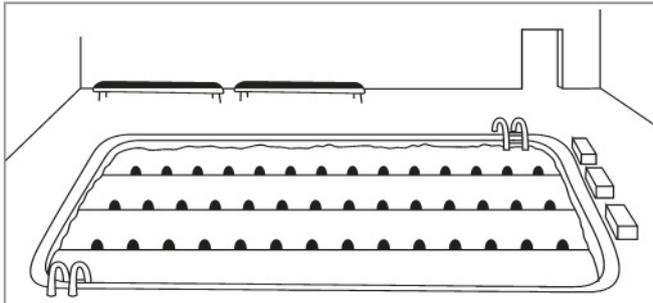
2 In quale delle due piscine trovi questi elementi? Indica con una X. Attenzione: alcuni elementi possono trovarsi in entrambe le piscine.



3 Osserva questi elementi: a che cosa servono e perché?

IN PISCINA • 2

1 Osserva queste due piscine: che differenze noti?



- ▶ Si tratta di uno spazio:
 pubblico privato
- ▶ Può frequentarla chiunque lo desideri?
 Sì **No**
- ▶ A quali condizioni è possibile frequentarla?
 Aver pagato l'ingresso
 Essere stato invitato
 Rispettare le regole
 Essere educato
- ▶ Serve un regolamento scritto?
 Sì **No**

- ▶ Si tratta di uno spazio:
 pubblico privato
- ▶ Può frequentarla chiunque lo desideri?
 Sì **No**
- ▶ A quali condizioni è possibile frequentarla?
 Aver pagato l'ingresso
 Essere stato invitato
 Rispettare le regole
 Essere educato
- ▶ Serve un regolamento scritto?
 Sì **No**

2 Quali lavoratori occorrono in una piscina pubblica?
Completa la tabella.

lavoro	che cosa fa
bagnino	
	Vende i biglietti di ingresso alla cassa
istruttore di nuoto	

GEOGRAFIA • PERCORSO 2 Le caratteristiche dello spazio

VERIFICA LIVELLO 2 Prova per la valutazione delle competenze acquisite. • L'alunno distingue spazi privati e spazi pubblici, comprende le ragioni delle regole di uno spazio pubblico e riconosce i ruoli necessari in uno spazio pubblico.

PERCORSO 3

TANTI PAESAGGI

È opportuno proporre inizialmente una osservazione del paesaggio visibile dalle finestre della scuola o dal cortile, per individuare gli elementi antropici e quelli naturali, anche senza uso della terminologia specifica. Successivamente, analogo lavoro può essere fatto su immagini, per arrivare a una **definizione di paesaggio** ([scheda 2](#)).

La prima parte del percorso fa riferimento ai concetti di **paesaggio naturale** e **paesaggio antropizzato**. Le attività sono costituite soprattutto da lettura di immagine, per individuare elementi antropici ed elementi naturali. Particolare attenzione va posta alla scoperta che elementi apparentemente naturali sono in realtà frutto del lavoro dell'uomo (canali, campi coltivati, filari lungo le strade...). Con giochi e attività di osservazione, gli allievi possono inoltre essere portati a riflettere sul fatto che la **modifica del paesaggio** fatta dall'uomo è funzionale a rispondere ai propri bisogni. Una seconda parte del percorso è invece dedicata all'elemento antropico più evidente del paesaggio: l'**abitazione**. In questo caso, la riflessione verte sul concetto di rispondenza della casa ai bisogni dell'uomo, ma anche alle caratteristiche dell'ambiente.

Il lavoro sulle **strade** consente poi all'allievo di muoversi in maniera più consapevole nel proprio ambiente di vita.

Varie proposte possono essere svolte in gruppo, diversificando i lavori. Per esempio: nella [scheda 1](#) si può proporre l'esercizio inverso a metà classe (colorare solo gli elementi antropici) e poi confrontare a coppie il lavoro; nella [scheda 3](#), si può far disegnare a ogni gruppo un paesaggio diverso e poi illustrare ai compagni quanto disegnato ecc.

Le varie schede portano gli allievi a porsi sempre in maniera problematica nei confronti di ciò che li circonda, facendosi delle domande e chiedendosi il perché. È importante sviluppare questo atteggiamento in maniera consapevole negli allievi, invitandoli, di fronte per esempio a un paesaggio o a una sua fotografia, a formulare domande.

Di fronte a domande cui non si sa come rispondere, è poi utile stimolare gli allievi a riflettere sul modo in cui possono trovare una risposta (per esempio, se non si conosce la definizione di paesaggio – [scheda 2](#) – che cosa si può fare?).

La **raccolta differenziata** è un argomento che può essere sviluppato in vari modi: con interviste sul modo in cui in passato si raccoglievano i rifiuti, visite a centri di raccolta, analisi dei rifiuti prodotti in classe o a casa...

Attività di avvio

Tracce
di un percorso

Il lavoro in gruppo

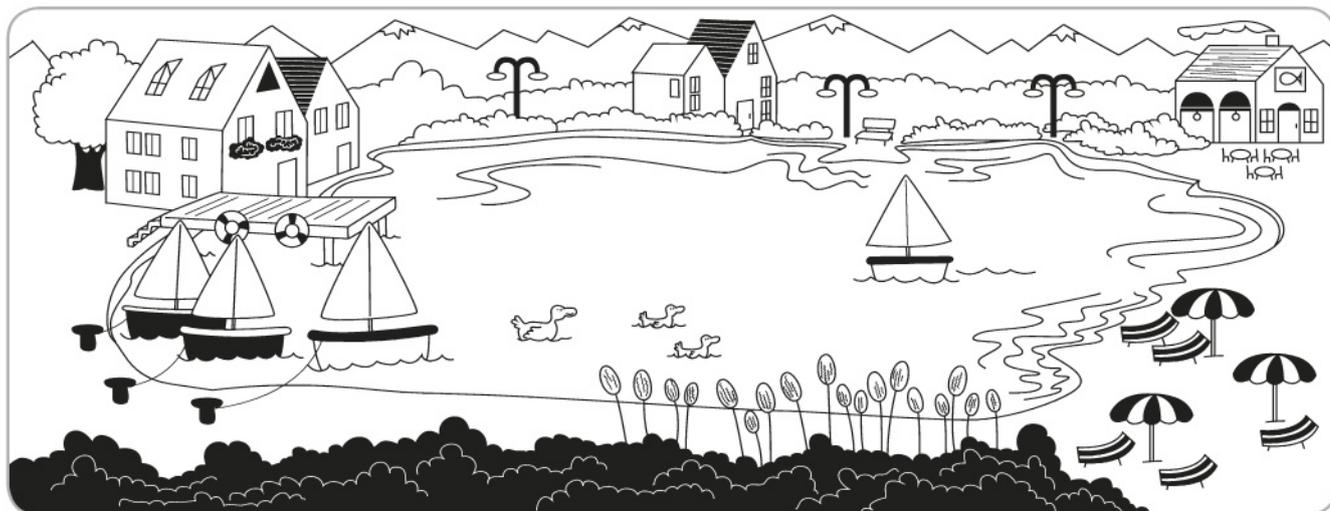
La riflessione
metacognitivaCittadinanza
e Costituzione

Idee per la personalizzazione del percorso 3 • Tanti paesaggi

SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
129	Scheda 1 – Prerequisiti Al lago	– Archivio immagini	Per facilitare l'attività, proporre inizialmente agli allievi di elencare tutti gli elementi costruiti dall'uomo.
130	Scheda 2 – Prerequisiti Il paesaggio	– Scheda modificabile	Far precedere l'attività dall'osservazione di fotografie o cartoline raccolte dagli alunni o trovate in Internet con la supervisione di un adulto.
131-132	Scheda 3A-3B C'è paesaggio e paesaggio	– Esercizi interattivi	La scheda può essere accompagnata da un'attività ludica: in cerchio l'insegnante lancia la palla a turno a un bambino dicendo "mare" oppure "montagna". Il bambino deve rispondere con un elemento tipico di quel paesaggio. Analogamente si può fare con i termini "antropico" e "naturale".
133	Scheda 4 L'uomo modifica il paesaggio	– Archivio immagini	Si può rendere più difficile l'esercizio elencando dei bisogni dell'uomo e chiedendo quali modifiche del paesaggio sono state apportate per soddisfarli (spostarsi, mangiare, rifornirsi di acqua...).
134	Scheda 5 Tante case	– Archivio immagini	Utile accompagnare l'attività con la proposta di disegnare un paesaggio con vari tipi di edifici, in modo da far superare il disegno stereotipato delle case.
135	Scheda 6 La tua casa	– Scheda modificabile	Se presente in Google Maps, si può visualizzare l'immagine delle varie facciate delle case degli allievi. Se ci sono in classe alunni con situazioni abitative particolari, è opportuno valutare preventivamente se sia conveniente la somministrazione della scheda.
136	Scheda 7 Case nel mondo		È possibile tornare sulla scheda 5 e far riflettere sul perché di certe caratteristiche delle case rispetto al paesaggio italiano (edifici a più piani in città, orientamento delle case vecchie rispetto al sole...).
137-138	Scheda 8A-8B Tante strade	– Archivio immagini – Audio	L'attività può essere adattata rispetto alla propria città. Per la scheda B, si possono poi proporre analisi di situazioni particolari (come la numerazione civica di Venezia, di Firenze, di Berlino...).
139	Scheda 9 – Cittadinanza e Costituzione La raccolta differenziata	– Didattica personalizzata – Archivio immagini – Scheda modificabile	Si può proporre ai bambini di rispondere individualmente e poi confrontare a gruppi le risposte e discuterne.
140-141	Verifiche	– Verifiche interattive	Utilizzare la verifica di livello 1 o quella di livello 2, a seconda delle competenze degli allievi.

AL LAGO

- 1** Osserva il disegno e colora solo gli **elementi naturali** del paesaggio.



- 2** Quali elementi sono rimasti bianchi? Elencali qui sotto.

.....
.....

- 3** Chi ha costruito gli elementi rimasti bianchi? Parlane con i compagni.

- 4** Disegna un paesaggio con solo **elementi naturali**.

IL PAESAGGIO

1 Rifletti e scrivi che cosa è, per te, il paesaggio.

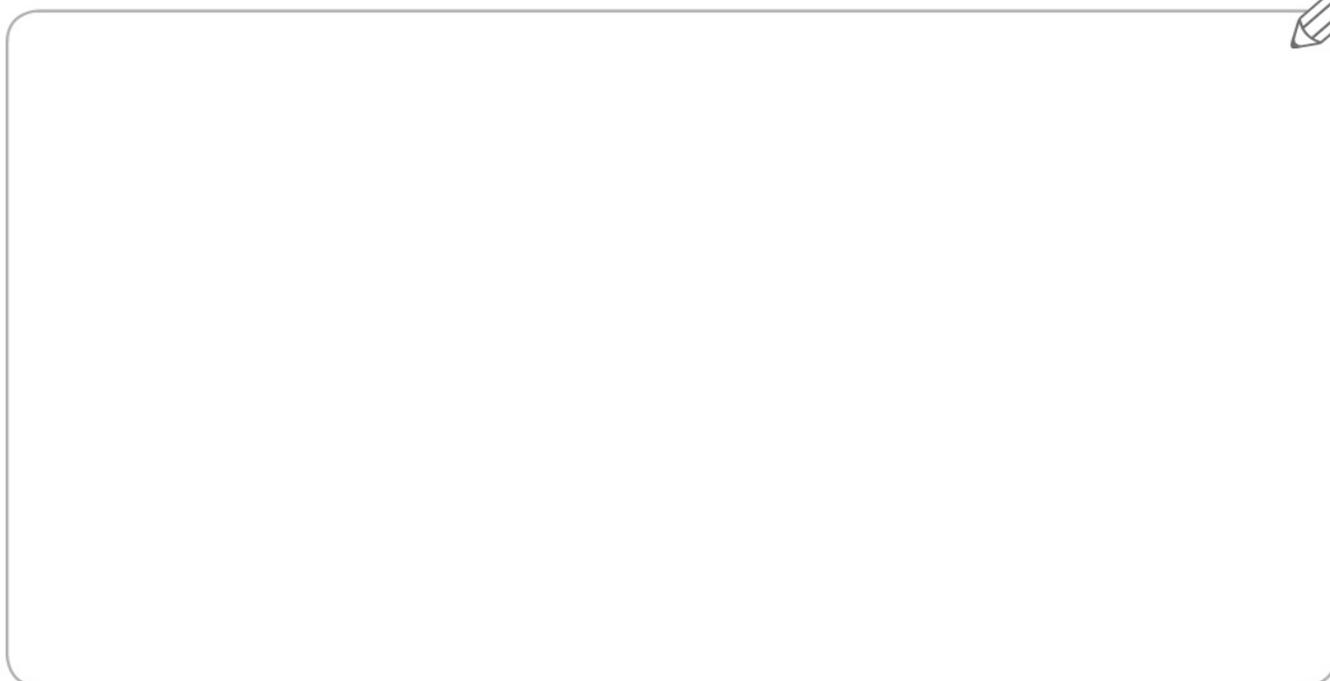
.....

2 Indica con una X quale, secondo te, è la definizione più corretta di paesaggio.

- Insieme degli elementi costruiti dall'uomo (per esempio, nel caso del lago, le barche, il porto ecc.).
- Insieme di tutti gli elementi caratteristici di un certo luogo (per esempio, nel caso del lago, l'acqua, le piante e gli animali che vi abitano, le barche, il porto ecc.).

Il **geografo**, per conoscere un paesaggio, lo osserva attentamente, individua gli elementi che lo caratterizzano, li annota, li classifica: raccoglie così tutte le informazioni che gli sono necessarie.

3 Disegna un paesaggio di **città** con i suoi elementi caratteristici.



C'È PAESAGGIO E PAESAGGIO • A

1 Esistono diversi tipi di paesaggio: chiudi gli occhi, immagina i paesaggi seguenti, poi disegna ed elenca gli elementi che hai “visto”.

► Paesaggio di mare



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

► Paesaggio di montagna



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2 In quale paesaggio è più facile trovare questi elementi?
Indica con una X.

- | | | | |
|--|---|--|--|
| ► abete
<input type="checkbox"/> mare
<input type="checkbox"/> montagna | ► neve
<input type="checkbox"/> mare
<input type="checkbox"/> montagna | ► spiaggia
<input type="checkbox"/> mare
<input type="checkbox"/> montagna | ► stambecco
<input type="checkbox"/> mare
<input type="checkbox"/> montagna |
| ► ombrellone
<input type="checkbox"/> mare
<input type="checkbox"/> montagna | ► pesce
<input type="checkbox"/> mare
<input type="checkbox"/> montagna | ► funivia
<input type="checkbox"/> mare
<input type="checkbox"/> montagna | ► conchiglia
<input type="checkbox"/> mare
<input type="checkbox"/> montagna |

TANTI PAESAGGI

C'È PAESAGGIO E PAESAGGIO • B

Gli elementi del paesaggio possono essere:

opera della **natura**

opera dell'**uomo**

si chiamano
ELEMENTI FISICI
o **NATURALI**



si chiamano
ELEMENTI ANTROPICI



TANTI
PAESAGGI

- 1 Classifica tutti gli elementi che hai elencato nell'esercizio 1 della scheda 3A.

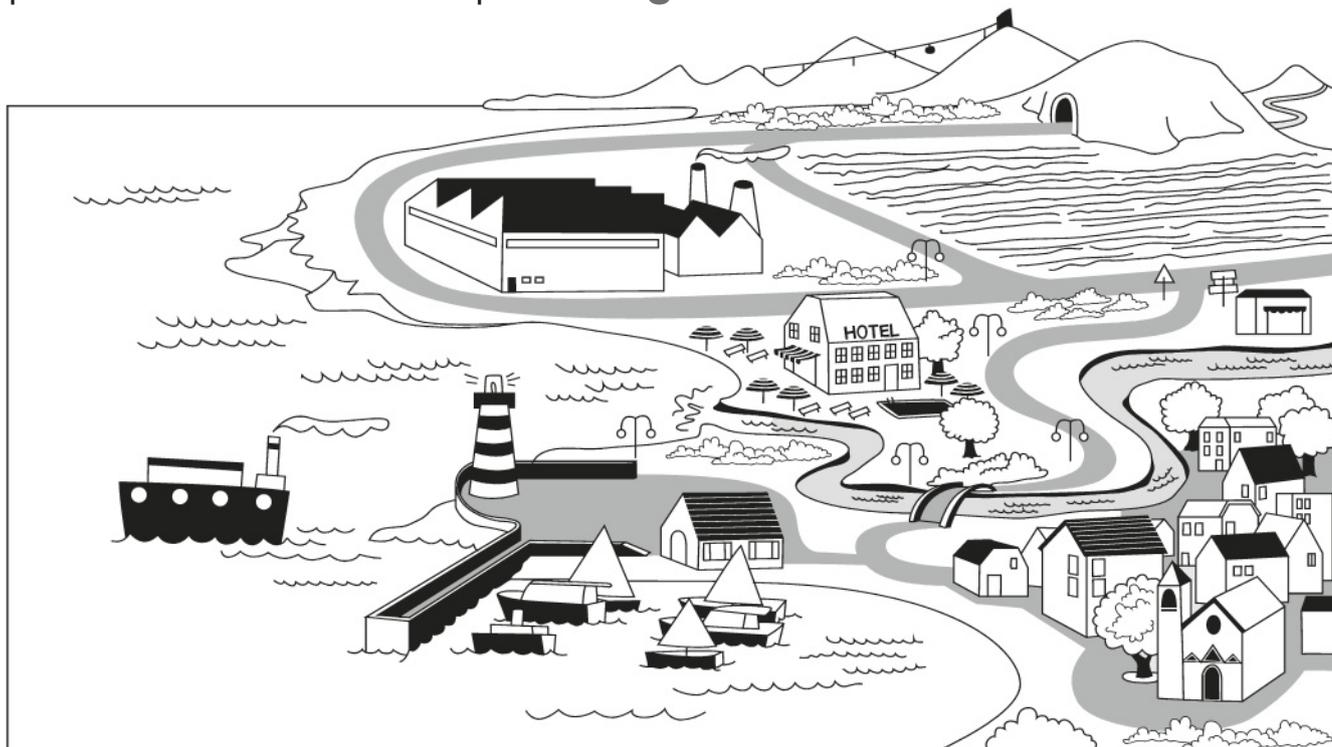
elementi fisici	elementi antropici
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



- 2 Confrontati con i tuoi compagni: come avete classificato la vegetazione? C'è differenza, a vostro parere, tra vegetazione spontanea e coltivata dall'uomo? Discutetene.

L'UOMO MODIFICA IL PAESAGGIO

L'uomo modifica il paesaggio introducendo **elementi antropici**: perché? Per soddisfare quali **bisogni**?



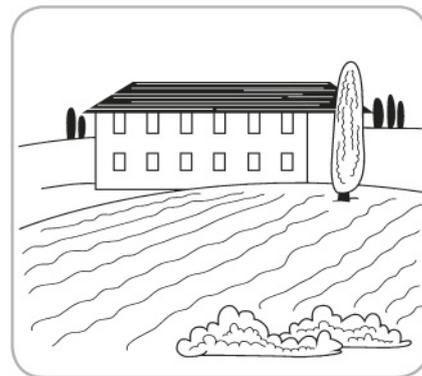
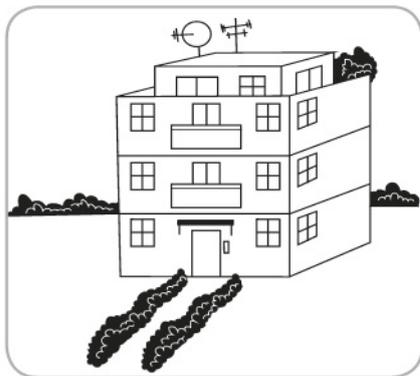
TANTI
PAESAGGI

1 Completa la tabella: cerca nel disegno altri elementi antropici, oltre a quelli già indicati, e scrivi per quali bisogni sono stati introdotti. L'esercizio è avviato.

elementi antropici	per soddisfare quali bisogni?
strade	spostarsi da un luogo a un altro
abitazioni
campi coltivati
industrie
.....
.....
.....
.....

TANTE CASE

1 Collega il nome di questi tipi di casa al disegno corrispondente.



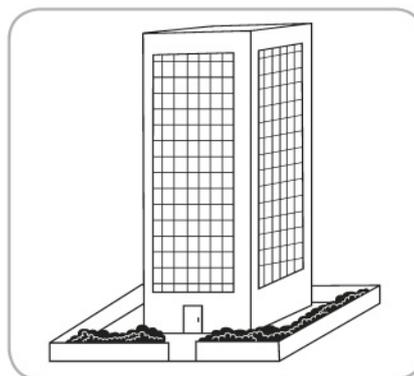
villetta

fattoria

grattacielo

condominio

casa a schiera



2 Colora il tipo di casa più simile alla tua.

3 Scrivi quali tipi di casa dell'esercizio 1 puoi trovare in campagna, in paese, in città. Attenzione: alcuni tipi di casa li puoi trovare in più luoghi.

in campagna	in paese	in città
.....
.....
.....

LA TUA CASA

1 Disegna qui la tua casa dall'esterno, poi completa la tabella.

dove si trova
tipo di casa
numero di famiglie
numero di piani
colore della facciata
tipo di finestre
tipo di tetto
spazi esterni

TANTI
PAESAGGI

2 Descrivi la tua casa. Completa il testo con le informazioni della tabella.

La mia casa si trova in

È un/una di pian..... , abitata da

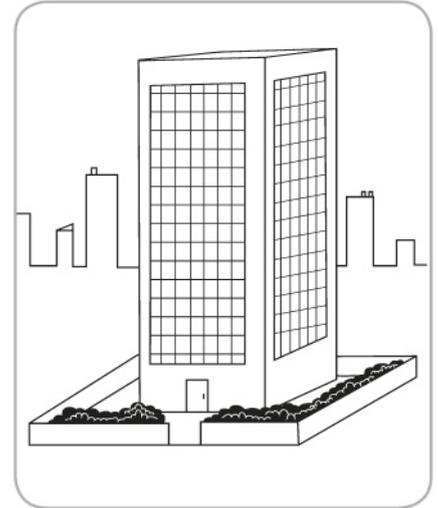
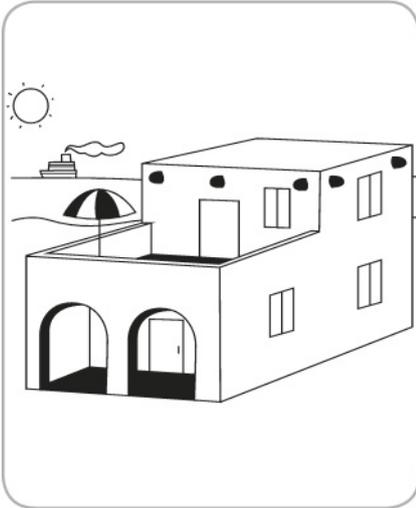
La facciata è color, con

Il tetto è

All'esterno

CASE NEL MONDO

1 Osserva queste case e collegale alla descrizione corretta.



casa di luoghi freddi

grattacielo

casa di luoghi caldi

2 Scrivi al posto giusto il tipo di casa e collegala alle ragioni delle sue caratteristiche.

.....
ha il tetto appuntito

per respingere il calore

.....
è molto alto

per far scivolare la neve

.....
ha le pareti bianche

perché in città c'è poco spazio



3 Cerca con i compagni e con l'insegnante immagini di altri tipi di case, poi discuti sul perché delle loro caratteristiche.

GEOGRAFIA • PERCORSO 3 Tanti paesaggi

OdA Individuare la relazione tra tecnologia costruttiva adottata e ambiente in cui si vive. **CC** Consapevolezza ed espressione culturale (cogliere la diversità culturale in Europa e in altre parti del mondo e la necessità di preservarla). **RD** Tecnologia.

TANTE STRADE • A

1 Discuti con i compagni la differenza fra le parole: **viale**, **via**, **corso** e **vicolo**. Poi completa le definizioni con i seguenti nomi.

viale • via • corso • vicolo

- ▶ La è il nome dato solitamente alle strade se non hanno particolari caratteristiche.
- ▶ Il è una strada di città, alberata e ampia.
- ▶ Il è una strada stretta, in mezzo a edifici.
- ▶ Il è una strada importante, molto frequentata e spesso circondata da negozi. A volte è un'area pedonale.

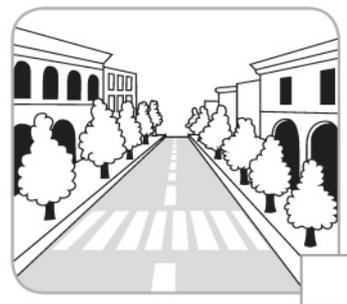
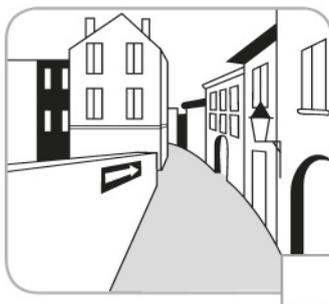
2 Collega le strade al disegno giusto: scrivi il numero corrispondente.

1 **Corso** Cavour

2 **Via** Duomo

3 **Viale** dei Partigiani

4 **Vicolo** di San Bernardo



3 Osserva l'indirizzo e collega ogni parte al suo significato.

Via o piazza

Piazza Sandro Botticelli

2

Numero civico
(numero della casa)

Città o paese

94014

CAP (Codice di
Avviamento Postale)

Provincia

Nicosia

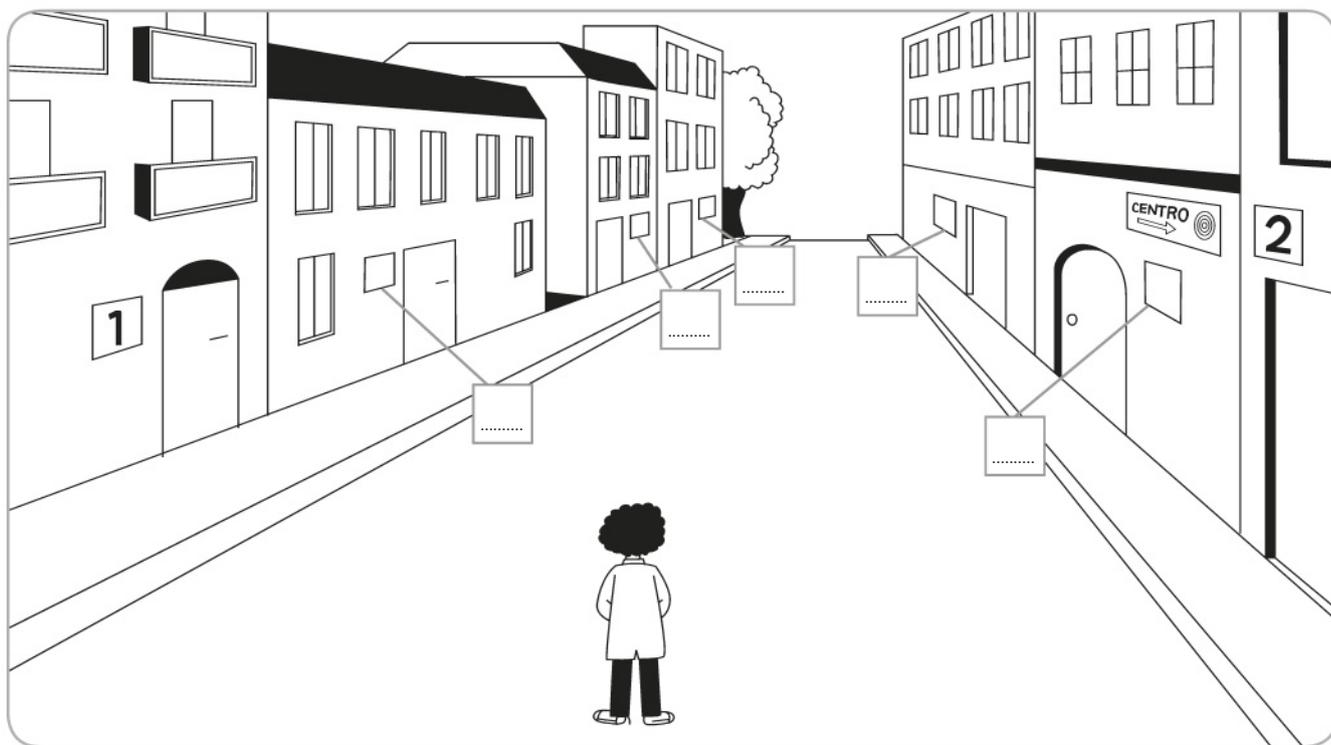
(EN)

TANTE STRADE • B

1 Leggi la spiegazione e completa il disegno con i numeri civici mancanti.

Ogni casa ha un **numero civico**. Il numero civico permette di indicare in maniera precisa in quale punto di una via o di una piazza si trova un edificio.

Di solito nelle strade la numerazione parte dal centro città. Questo vuol dire che i numeri piccoli saranno in una zona più vicina al centro, quelli più grandi saranno in una zona più lontana dal centro. Inoltre di solito, partendo dall'inizio della numerazione, i numeri dispari sono a sinistra e quelli pari a destra. Nelle piazze, invece, i numeri sono in successione (1, 2, 3, 4...), a partire da sinistra.



2 Dove vivi tu, come funziona la numerazione delle case?
Ci sono metodi di numerazione particolari?

.....
.....

LA RACCOLTA DIFFERENZIATA

1 Rispondi alle seguenti domande.

► Dove inizia la raccolta differenziata?

In casa In strada Alla discarica

► Chi si occupa della raccolta differenziata?

I cittadini Gli incaricati Entrambi

2 Come funziona nella tua città la raccolta differenziata?

► Si usano contenitori stradali di vario tipo (cassonetti, bidoni, campane per il vetro ecc.)? Sì No

► Si fa la raccolta porta a porta? Sì No

Se sì, di che cosa?

► Si usano contenitori speciali per alcuni rifiuti? Sì No

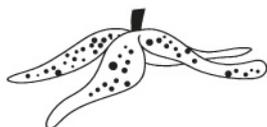
Se sì, quali?

► Esiste un servizio di ritiro gratuito? Sì No

Se sì, di che cosa?

3 Se non sei informato, parlane con i tuoi compagni, gli insegnanti e la tua famiglia: sarà una buona occasione per capire meglio come è organizzata la raccolta differenziata nella tua città.

4 Collega ogni rifiuto al contenitore corretto.



IN MONTAGNA

1 Osserva e descrivi la casa indicata dalla freccia.

Ricordati di spiegare i seguenti dati:

dove si trova • tipo di casa • numero di piani • tipo di finestre
• tipo di tetto • spazi esterni



2 Osserva il disegno e completa.

► A **destra** del condominio vedi

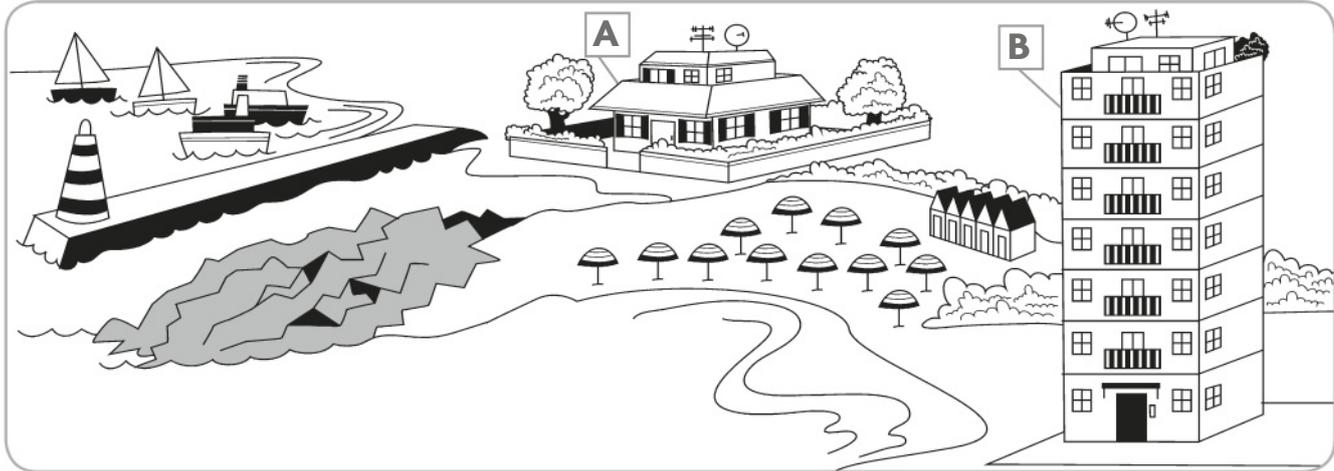
► A **sinistra** del condominio vedi

► **Dietro** al condominio vedi

3 Nell'esercizio 2, sottolinea in rosso gli **elementi antropici** e in verde gli **elementi fisici**.

AL MARE

1 Osserva l'immagine e descrivi la casa A e la casa B.



Casa A:

Casa B:

2 Osserva il disegno e completa la tabella.

elementi fisici	elementi antropici
.....
.....
.....

3 Indica per quali bisogni sono stati costruiti gli elementi antropici presenti nel disegno.

elementi antropici	per soddisfare quale bisogno?
.....
.....
.....
.....

PERCORSO 4

RAPPRESENTARE LO SPAZIO

Attività di avvio

Per recuperare quanto fatto in classe prima rispetto alla **rappresentazione in pianta** e al tempo stesso iniziare a concettualizzare le caratteristiche di una pianta o di una carta geografica, si può partire da un *brainstorming* sulla differenza fra un disegno visto di fronte e una pianta. In questo modo, si portano gli allievi a concludere che una pianta è un disegno rimpicciolito, visto dall'altro e in cui gli elementi reali sono rappresentati con simboli.

Tracce di un percorso

Mentre la visione dall'alto è già stata sviluppata ampiamente in classe prima, maggior attenzione va posta al **disegno in scala** ([scheda 2](#)) e alla **rappresentazione simbolica** ([scheda 3](#)), anche se questi aspetti verranno ripresi e approfonditi ulteriormente in classe terza. Per il disegno in scala si possono proporre numerose attività anche in relazione alla Matematica, senza arrivare a una definizione del rapporto di scala.

Particolarmente utile può essere partire da fotografie aeree di zone conosciute (grazie a *Google Earth* o simili) e ripassarne i contorni, individuare colori e forme adeguate, costruire una legenda e arrivare quindi a una pianta di una piccola porzione di territorio familiare, sulla quale si possono poi tracciare o descrivere percorsi, individuare punti di riferimento... In relazione ai **punti di riferimento**, una volta individuato che cosa sono e quali elementi possono essere utilizzati come tali, è opportuno analizzare possibili punti di riferimento legati a percorsi familiari agli allievi.

I nuovi strumenti tecnologici (navigatori, mappe interattive...) offrono spunti per numerose attività legate all'**orientamento** e alla **lettura di mappe** ([scheda 7 e 8](#)). Si può visualizzare il percorso previsto per un'uscita didattica e descriverlo, stimare le distanze e poi verificarle, ascoltare un breve percorso cittadino registrato da un navigatore e provare a seguirlo sulla mappa...

Il lavoro in gruppo

Molte attività si prestano per essere realizzate a coppie o a piccoli gruppi. In particolare, tutte le schede che prevedono descrizioni di percorsi ([scheda 6B](#) – [scheda 8](#)) possono essere completate con un allievo che descrive lo spostamento e l'altro che lo traccia sulla pianta. Si tratta di attività che, svolte con questa modalità, sviluppano la **competenza linguistica**, perché richiedono di esprimersi in modo preciso, e aiutano a “mettersi nei panni” degli altri. Analogamente si possono adattare gli esercizi di costruzione di piante ([scheda 4](#)) o di loro descrizione ([scheda 1 e 5](#)), prevedendo un lavoro di descrizione reciproca, con un allievo che descrive la pianta e l'altro che individua il disegno corrispondente.

In altri casi il lavoro a gruppi può consistere nel confronto fra i modi in cui si è completata una scheda (per esempio [scheda 2](#)).

La riflessione metacognitiva

La capacità di **verbalizzare il procedimento mentale** seguito per rispondere a una domanda o risolvere un problema può non essere facile per molti allievi, ma rappresenta un passaggio importante per arrivare a utilizzare coscientemente delle strategie di soluzione.

In alcune schede ([schede 1, 4 e 5](#)), gli alunni sono invitati a esplicitare il ragionamento in base al quale sono giunti alla risposta. Nella [scheda 7](#) gli alunni andranno guidati a stimare quantità, facendo ragionamenti, motivandoli, confrontandosi con i compagni e portando argomentazioni a sostegno della stima effettuata.

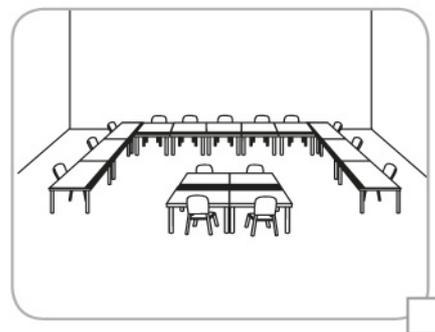
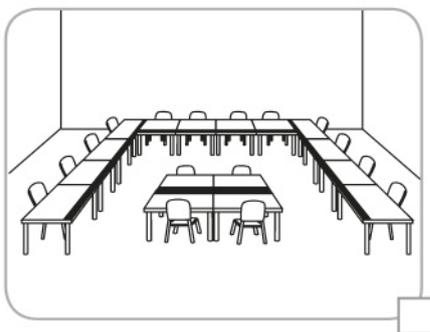
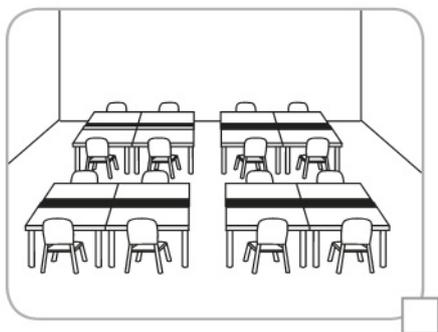
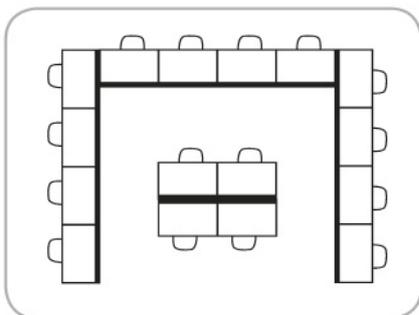
La scheda 9 può essere lo spunto per un'attività di cittadinanza attiva, coinvolgendo anche i genitori e passando dal progetto a microazioni di miglioramento. Si può utilizzare anche come punto di partenza per esperienze formali o informali di consiglio comunale dei ragazzi.

Idee per la personalizzazione del percorso 4 • Rappresentare lo spazio

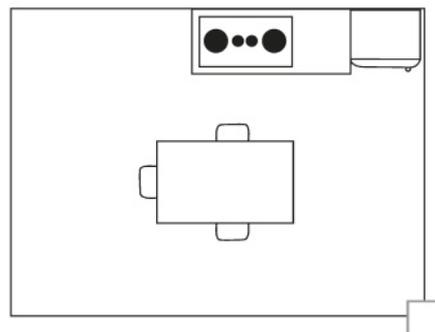
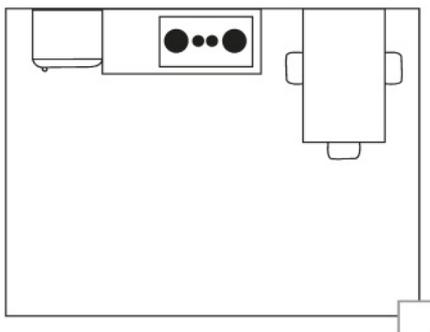
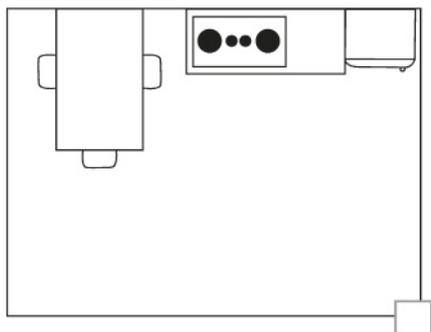
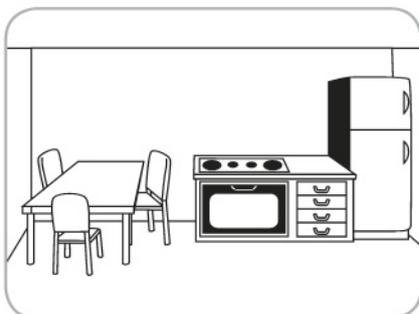
SCHEDE		MATERIALE DIGITALE	SUGGERIMENTI
PAG.	TITOLO SCHEDA		
144	Scheda 1 – Prerequisiti Di fronte e in pianta	- Didattica personalizzata - Archivio immagini	Per alcuni allievi può essere necessario un lavoro di rinforzo che preceda questa scheda: la scheda online fornisce un'attività più semplice sull'individuazione dei disegni in pianta.
145	Scheda 2 Rappresentare in piccolo		Le vecchie grechine possono fornire molti esercizi per introdurre il concetto di scala.
146	Scheda 3 Rappresentare con i simboli		Se disponibili, è opportuno utilizzare anche piante di appartamenti reali, con il disegno degli arredi.
147-148	Scheda 4A-4B Facciamo gli arredatori	- Archivio immagini	Inizialmente può essere opportuno svolgere insieme la parte B: l'insegnante fornisce a tutti le consegne per arredare e i bambini, individualmente o a coppie, sistemano i simboli.
149	Scheda 5 Caccia agli errori	- Archivio immagini	Far prima descrivere oralmente agli alunni le singole piante può aiutare a individuare più facilmente le differenze.
150-151	Scheda 6A-6B Punti di riferimento	- Esercizi interattivi - Archivio immagini	Per facilitare il lavoro, l'insegnante può leggere un'indicazione alla volta, invitando gli allievi a tracciare il percorso con il dito.
152	Scheda 7 Muoversi in città	- Archivio immagini	Si può chiedere ai bambini di descrivere un percorso noto a tutti, usando dei punti di riferimento.
153	Scheda 8 Da un paese all'altro	- Archivio immagini	Nell'aula computer si può visualizzare il percorso con Google Maps.
154	Scheda 9 – Cittadinanza e Costituzione Come vorrei la mia città...	- Scheda modificabile - Audio	Si può anche creare un plastico della città ideale, utilizzando scatole di cartone o materiale vario di riciclo.
155-156	Verifiche	- Verifica interattiva - Archivio immagini - Audio	Verifica a due livelli di difficoltà, può essere proposta in modi diversi: in sequenza (prima livello 1 e poi livello 2), solo il livello 1 per alunni con difficoltà o solo il livello 2 per alunni con buone competenze.

DI FRONTE E IN PIANTA

1 A quale aula corrisponde la seguente pianta? Indica con una X.



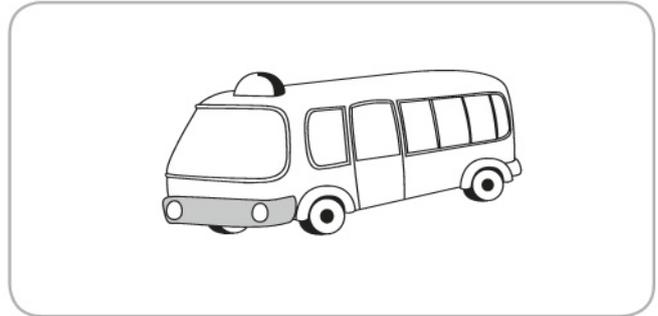
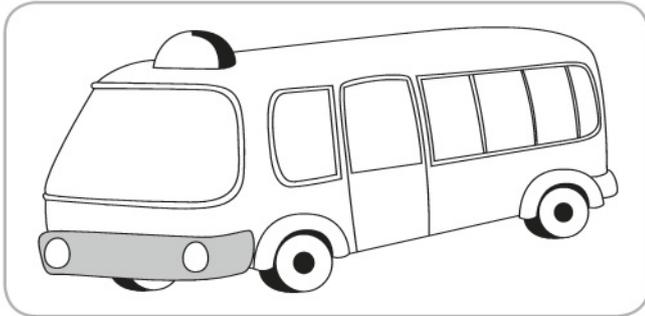
2 Indica con una X la pianta che corrisponde a questa cucina.



3 Spiega a voce come hai fatto a trovare il disegno esatto.

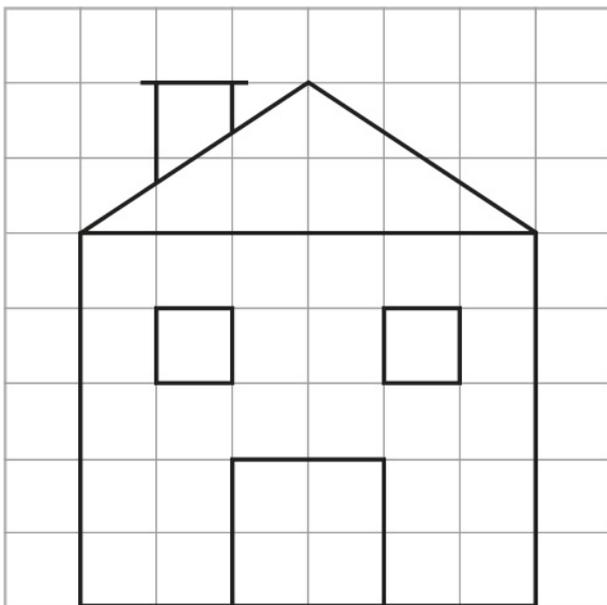
RAPPRESENTARE IN PICCOLO

1 Osserva i disegni: che cosa è cambiato?
Scrivi **V** (vero) o **F** (falso).



- ▶ La forma dell'autobus:
- ▶ Il modello dell'autobus:
- ▶ Lo spazio occupato dall'autobus nella cornice:
- ▶ Le dimensioni dell'autobus:
- ▶ Il numero di posti a sedere:

2 Prova a rimpicciolire la casa qui sotto: non uscire dalla cornice.
Poi completa il testo.



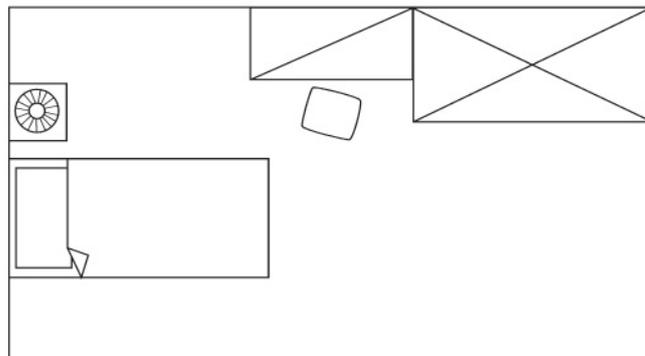
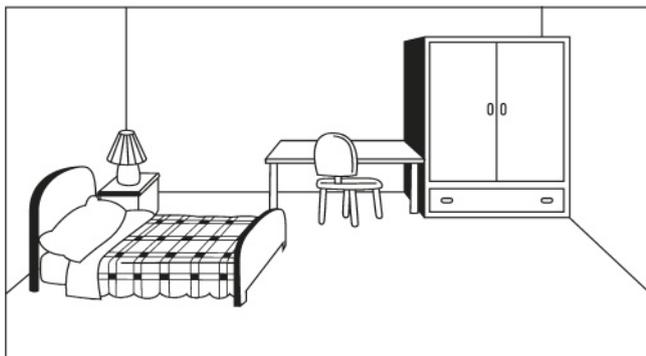
- ▶ Ho mantenuto la stessa
-
- ▶ Ho cambiato
-



3 Confronta la tua casa con quella dei tuoi compagni: sono tutte grandi uguali? Come mai?

RAPPRESENTARE
LO SPAZIO

RAPPRESENTARE CON I SIMBOLI

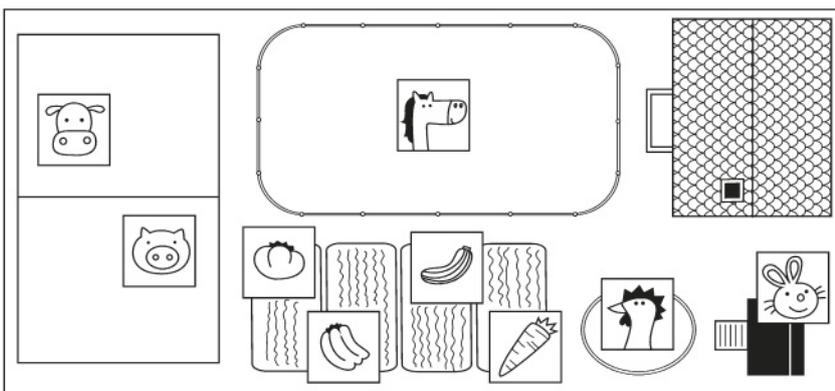


1 Confronta l'immagine della camera con la sua rappresentazione in pianta e scrivi il significato dei simboli.

	È

Hai costruito la **legenda**: la legenda spiega il significato dei simboli che trovi in pianta.

2 Osserva la pianta della fattoria e rispondi: aiutati con la legenda.



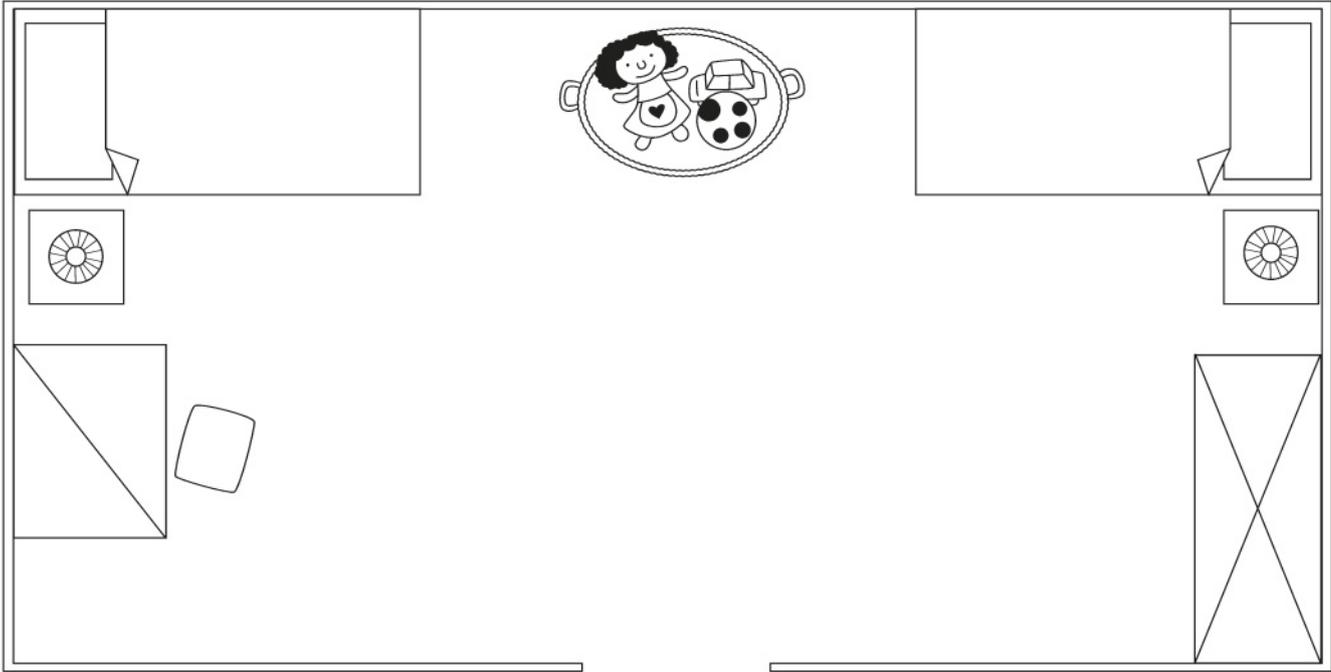
	pomodoro		gallina		mucca
	peperone		cavallo		coniglio
	zucchina		maiale		carota

- Che cosa si coltiva nel campo accanto al pollaio?
- Che cosa si coltiva tra le carote e i peperoni?
- Oltre alle galline, quali altri animali si allevano in questa fattoria?
- Quali animali vivono nella stalla?

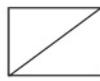
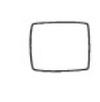
RAPPRESENTARE LO SPAZIO

FACCIAMO GLI ARREDATORI • A

1 Osserva la pianta di questa stanza e completa la legenda.



Legenda

		
	armadio		comodino	

2 Rispondi alle domande o leggi le frasi, poi spiega come hai fatto a capirlo.

- ▶ Di quale stanza si tratta?
- Lo capisco perché
- ▶ Quanti bambini utilizzano questa stanza?
- Lo capisco perché
- ▶ Solo uno di questi bambini va a scuola.
- Lo capisco perché

GEOGRAFIA • PERCORSO 4 Rappresentare lo spazio

OdA Riconoscere una stanza disegnata in pianta e indicarne le caratteristiche sulla base degli elementi presenti. **CC** Comunicazione nella madrelingua (capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri).

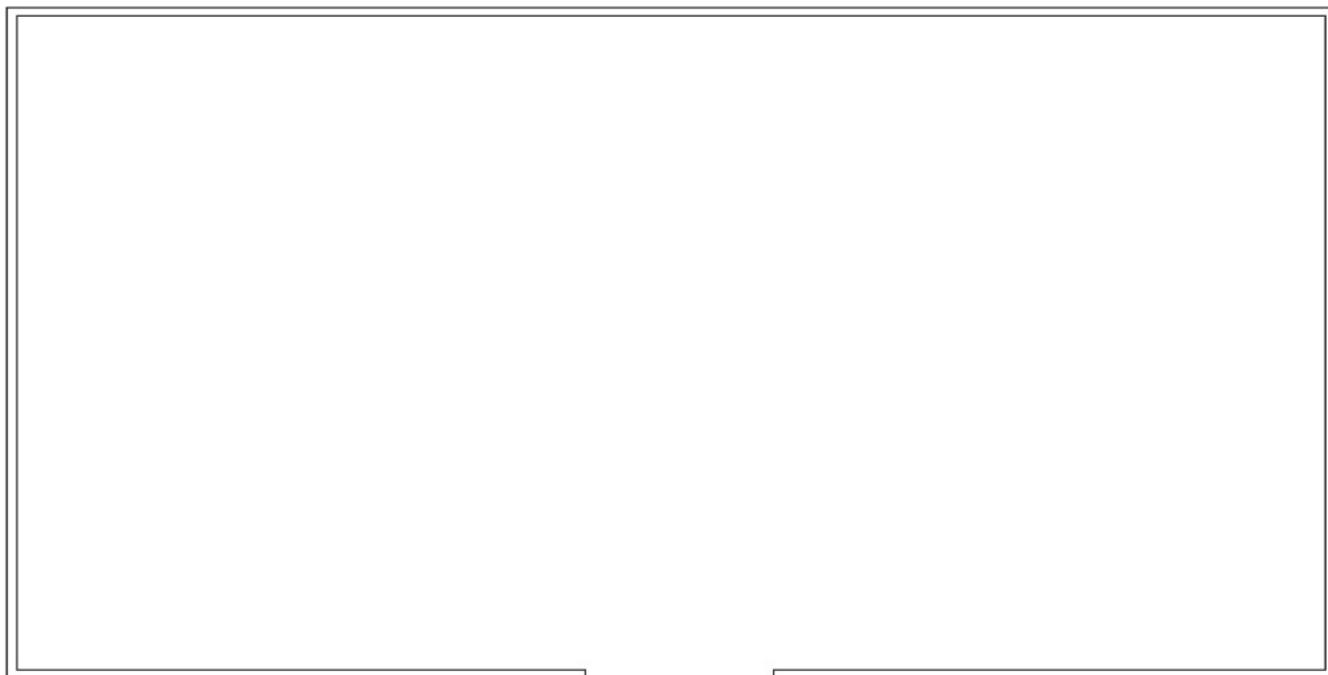
RD Tecnologia, Italiano.

RAPPRESENTARE
LO SPAZIO

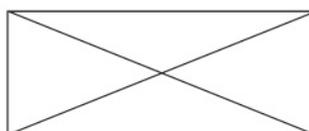
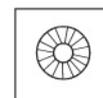
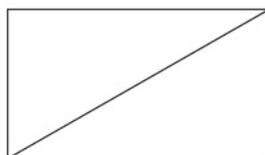
FACCIAMO GLI ARREDATORI • B



- 1 Ritaglia gli arredi e disponili nella stanza nel modo che preferisci, senza incollarli. Poi spiega a un/una compagno/a dove hai messo i diversi arredi e lui/lei dovrà sistemarli sulla sua pianta.



RAPPRESENTARE
LO SPAZIO

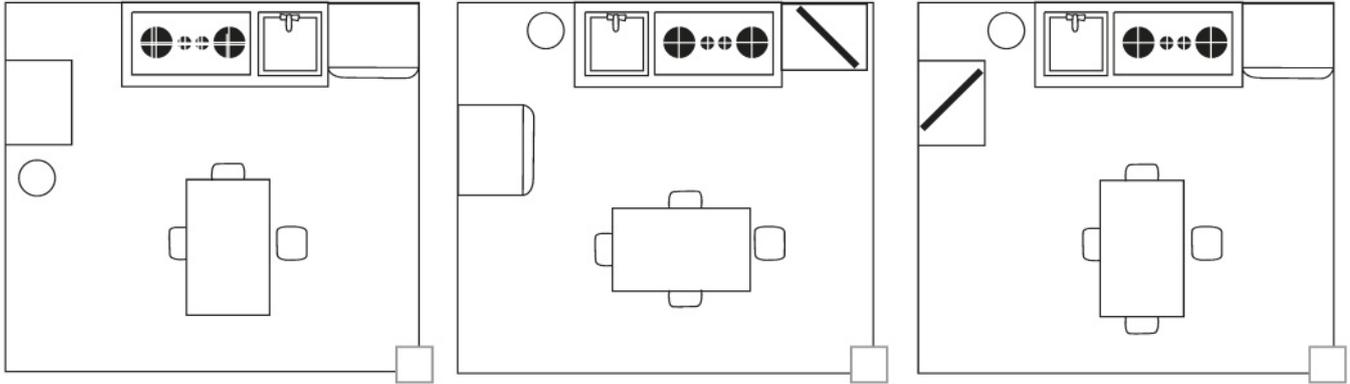


- 2 Descrivi la camera così come l'ha arredata un/una tuo/a compagno/a, poi leggi la descrizione. I tuoi compagni dovranno capire di quale camera si tratta.

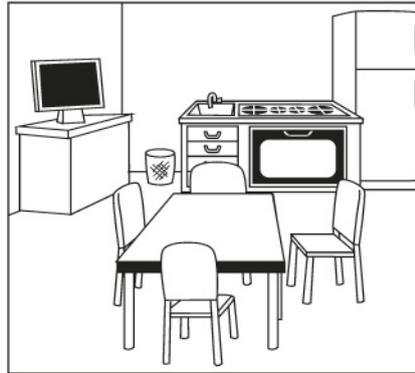
.....
.....

CACCIA AGLI ERRORI

1 Osserva queste diverse piante: quali differenze trovi? Cerchiale.



2 Quale delle piante dell'esercizio 1 corrisponde a questa cucina? Indica con una X.



3 Spiega a voce come hai fatto a indicare la pianta esatta.

4 Completa la legenda della pianta esatta. Scrivi o disegna.

	Tavolo
	Sedia

	Mobile con TV

PUNTI DI RIFERIMENTO • A

- 1** Leggi la mail di Elias. Poi sottolinea nella mail i punti di riferimento che ha usato e traccia il percorso sulla mappa.

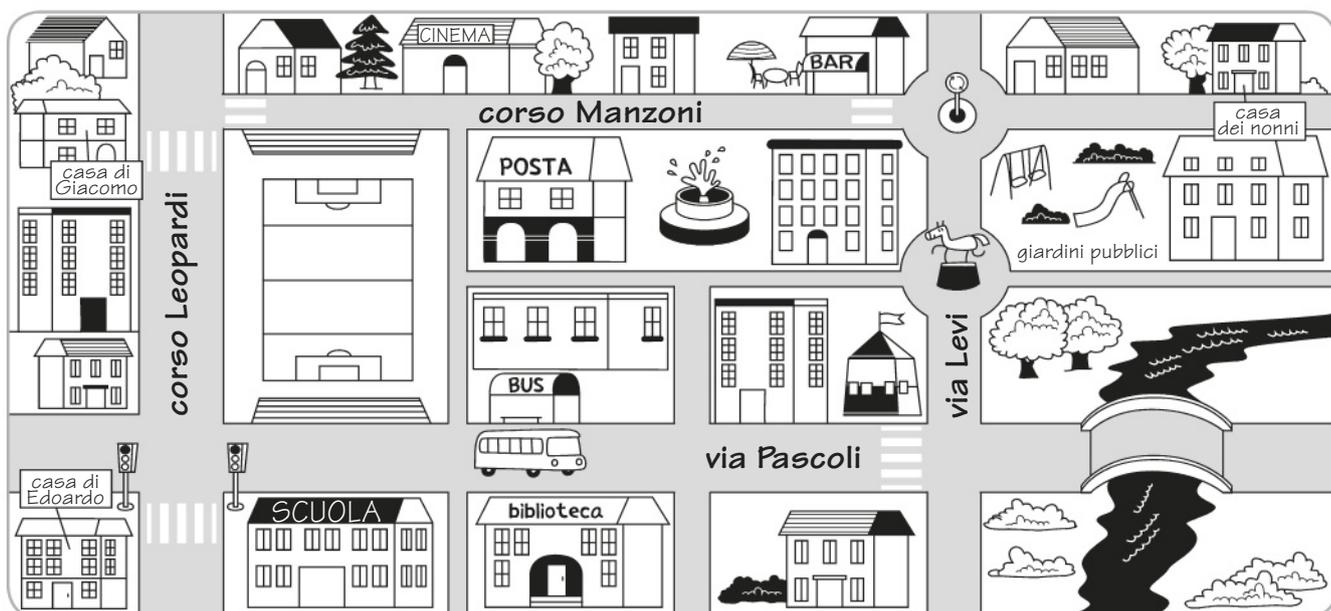
A: giacomo.rossi@mail.it; edoardo_bianchi@mail.it

Oggetto: indicazioni per festa da Elias

Inviata: 12-06-2015 ore 17:15

Ciao amici! Eccovi le indicazioni per arrivare a casa dei miei nonni, dove faremo il pic-nic. Partite dal semaforo all'angolo della scuola e proseguite verso destra, in via Pascoli. Quando arrivate all'edicola svoltate a sinistra e proseguite diritto in via Levi fino alla seconda rotonda. Prendete la strada a destra, superate il parco e troverete una piccola casetta: siete arrivati.

Elias



RAPPRESENTARE
LO SPAZIO

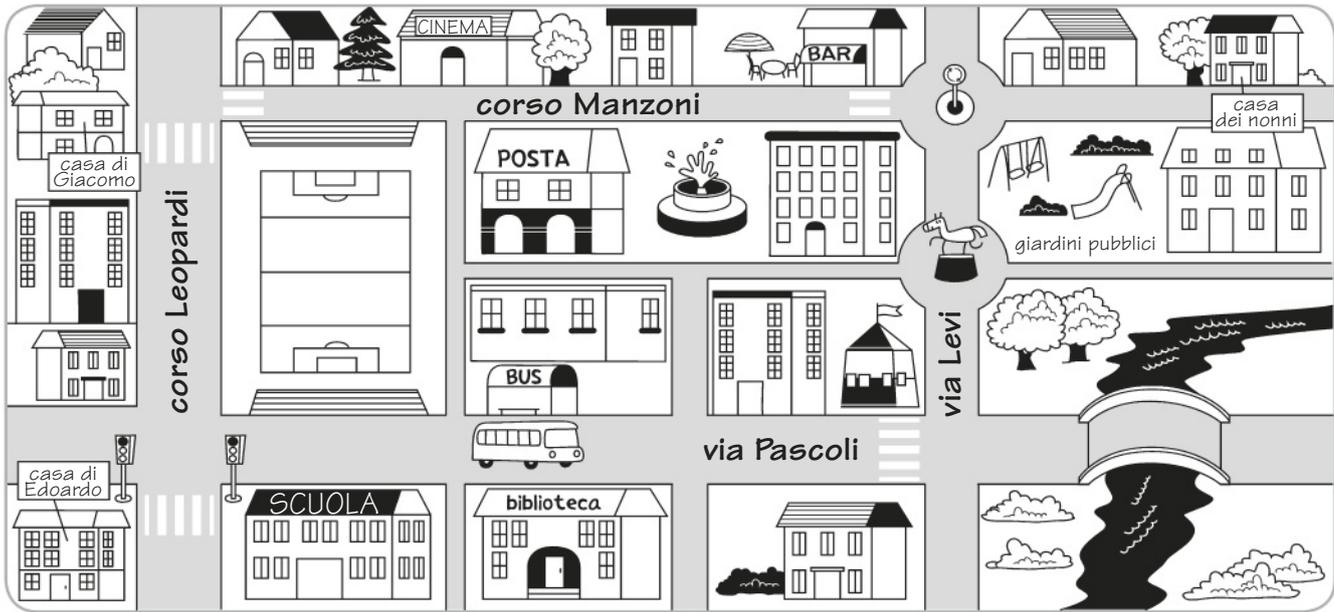
- 2** Elias, secondo te, avrebbe potuto usare i seguenti punti di riferimento per spiegare la strada da percorrere?

- ▶ fermata del bus **Sì** **No** perché
- ▶ bus **Sì** **No** perché
- ▶ ponte **Sì** **No** perché
- ▶ statua del cavallo **Sì** **No** perché

PUNTI DI RIFERIMENTO • B

1 Giacomo ed Edoardo ora sanno come andare da scuola alla casa dei nonni di Elias. Per uno dei due è più comodo partire direttamente da casa senza passare dalla scuola. Per chi dei due?

Giacomo Edoardo



2 Traccia sulla mappa il percorso più breve che può fare Giacomo da casa sua alla casa dei nonni di Elias. Poi cerchia gli elementi che possono essere dei punti di riferimento.

3 Descrivi sul quaderno il percorso fatto da Giacomo: usa i punti di riferimento che hai individuato.

.....

.....

.....

4 Quale di questi è un punto di riferimento sia per il percorso che parte da casa di Giacomo sia per il percorso che parte dalla scuola? Indica con una X.



RAPPRESENTARE
LO SPAZIO

MUOVERSI IN CITTÀ

1 Sei in Via Tommaso Grossi (P) e devi andare in Piazza della Scala (A).

- ▮ Leggi la descrizione del percorso e sottolinea i nomi delle vie e delle piazze che devi percorrere.
- ▮ Cerca le vie sulla mappa e cerchia i loro nomi.
- ▮ Traccia il percorso.

INDICAZIONI DEL PERCORSO A PIEDI

Da Via Tommaso Grossi, Milano
A Piazza della Scala

2 minuti a piedi
Percorrendo via Giuseppe Mengoni, Via Santa Margherita e Piazza della Scala

P Via Tommaso Grossi, Milano

↑ Procedi in direzione nord su via Giuseppe Mengoni
57 metri

↗ Svolta leggermente a destra e imbrocca via Santa Margherita
110 metri

↑ Prosegui dritto su Piazza della Scala
8 metri

A Piazza della Scala
Piazza della Scala, Milano

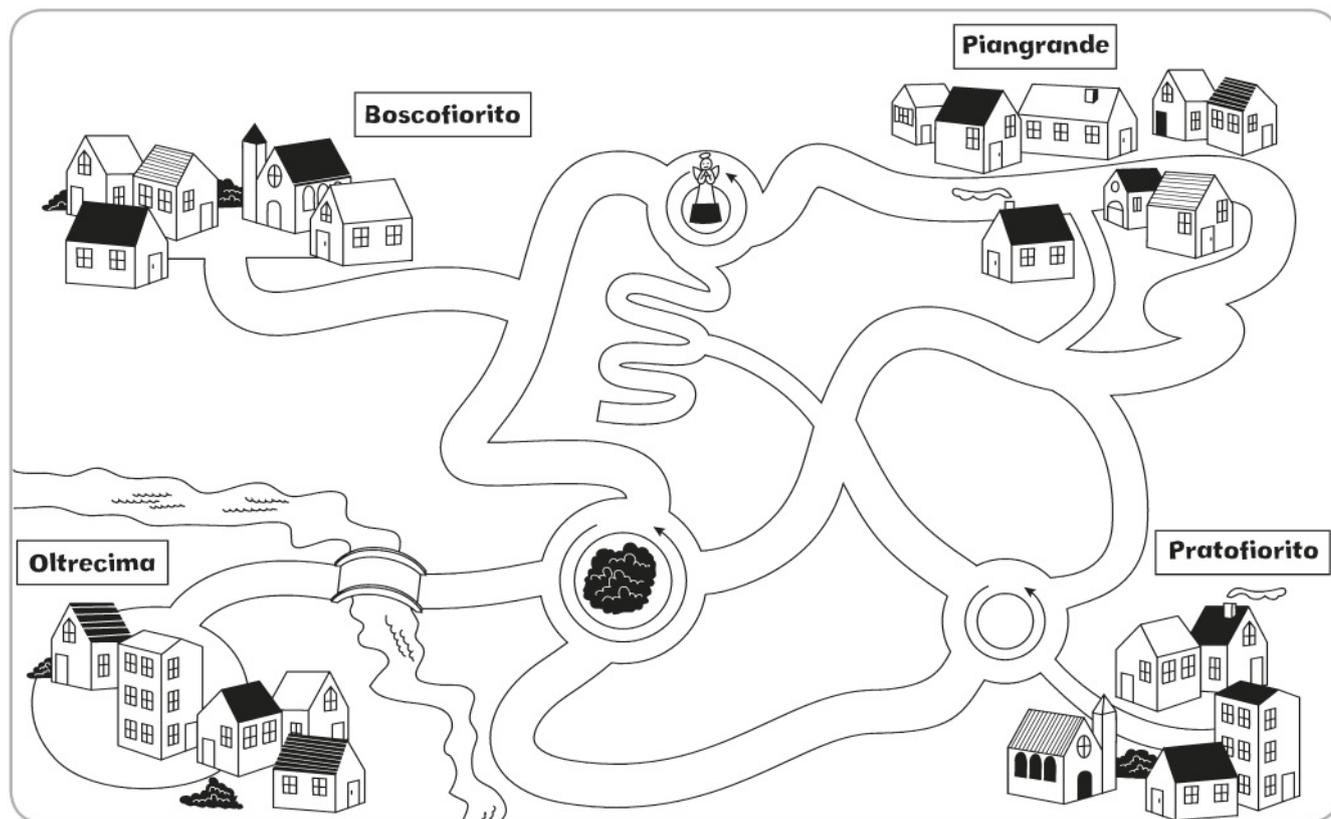
RAPPRESENTARE LO SPAZIO

2 Osserva le istruzioni e rispondi alle domande.

- ▮ Quanto tempo impieghi per raggiungere Piazza della Scala a piedi?
- ▮ A quanti metri di distanza si trova Via Tommaso Grossi da Piazza della Scala? 130 175 250
- ▮ Secondo te, sono vicine o lontane?

DA UN PAESE ALL'ALTRO

- 1 Il papà di Franca è partito dal paese Boscofiorito. Leggi quello che gli ha detto il navigatore satellitare e scopri dove è arrivato.
 - Esci da Boscofiorito e prosegui per 1 chilometro fino all'incrocio. Gira a destra e prosegui per 1 chilometro fino alla rotonda. Gira in senso antiorario , prendi la prima uscita, dopo mezzo chilometro supera il ponte e prosegui ancora per mezzo chilometro. Arrivo.



- In quale paese è arrivato il papà di Franca?
 - Pratofiorito Piangrande Oltrecima

RAPPRESENTARE
LO SPAZIO

- 2 Rileggi il tragitto fatto: quanti chilometri ha percorso il papà di Franca? Secondo te sono tanti? Discuti con i compagni e l'insegnante.
- 3 Fai tu il "navigatore satellitare" per un compagno: scegli uno dei paesi e guidalo per raggiungerne un altro.

COME VORREI LA MIA CITTÀ...

1 Leggi la poesia.

Signori architetti
che fate progetti
precisi e perfetti
di case e palazzi,
di torri e terrazzi,
di seminterrati,
di interi isolati,
di grandi cantieri,
di enormi quartieri...
Che bravi che siete!
E già lo sapete.
Talvolta però
– scusate un po’ –
siete anche distratti.
Scordate, difatti,
che in quei palazzoni
di quei quartierini



ci debbono stare,
coi grandi abitare
bambini a dozzine.
Si gioca... sul tetto
nel vostro progetto?
Un pezzo di prato
l'avete lasciato?
Su, siate gentili,
fate anche cortili.
Pensateci un poco
ai campi da gioco...
Lasciateci appena
lo spazio, che poi
a far l'altalena
pensiamo da noi,
sarà cura nostra
farci anche una giostra.



Gianni Rodari

2 Quali sono gli "spazi per giocare" dove abiti tu?

.....
.....



3 Con i tuoi compagni prova a immaginare come dovrebbe essere una città a misura di bambino, per potersi muovere e giocare in libertà. Cercate soluzioni e strategie che rendano la vostra città a misura di bambino: confrontate le vostre idee e votate le migliori.

4 Realizzate un disegno della vostra città inserendo le vostre idee.

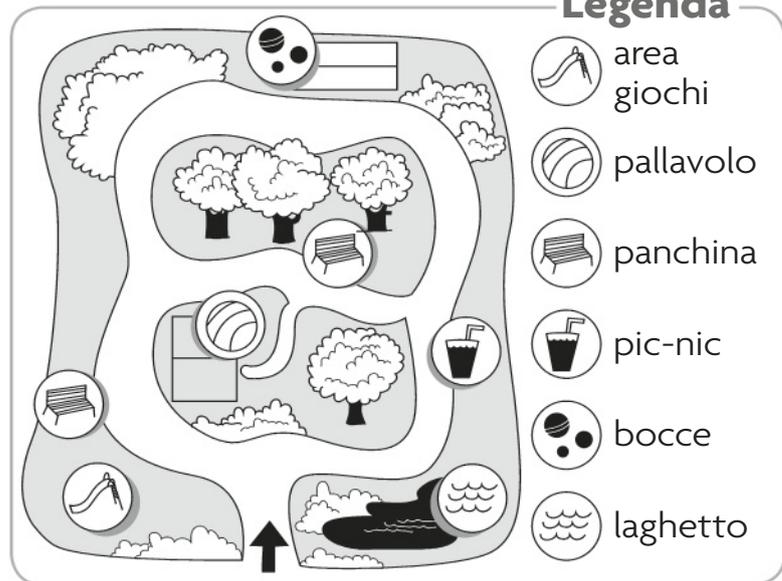
GEOGRAFIA • PERCORSO 4 Rappresentare lo spazio

OdA Individuare spazi adeguati al proprio benessere. **CC** Competenze sociali e civiche (collaborare e partecipare, comprendendo i diversi punti di vista); Senso di iniziativa e imprenditorialità (risolvere i problemi che si incontrano e proporre soluzioni; progettare e pianificare; conoscere l'ambiente in cui si opera).

AL PARCO E IN CITTÀ

1 Traccia il percorso fatto da Alice al parco.

Appena entrata nel parco, Alice si è diretta all'area giochi, poi è andata verso il campetto da pallavolo. Ha proseguito verso i campi da bocce. Poi è arrivata Sofia e insieme sono andate alle panchine all'ombra degli alberi.



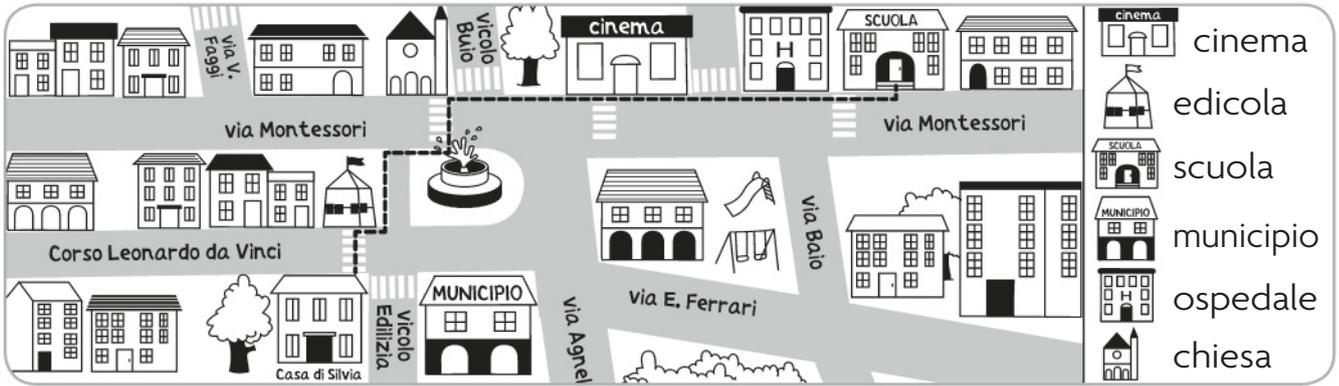
2 Leggi le indicazioni e scrivi le iniziali degli edifici nelle caselle esatte.

- La scuola (S) è in via Montessori.
- La Posta (P) è in via Torino, all'angolo con via Manzoni.
- La farmacia (F) è all'angolo tra corso Leopardi e via Torino, a destra della posta.
- Il cinema (C) è di fronte alla farmacia, anch'esso all'angolo tra corso Leopardi e via Torino.



PIANTE E PIANTE

1 Osserva e descrivi il percorso fatto da Silvia per andare da casa a scuola: ricordati di usare i punti di riferimento.



Silvia è partita

.....

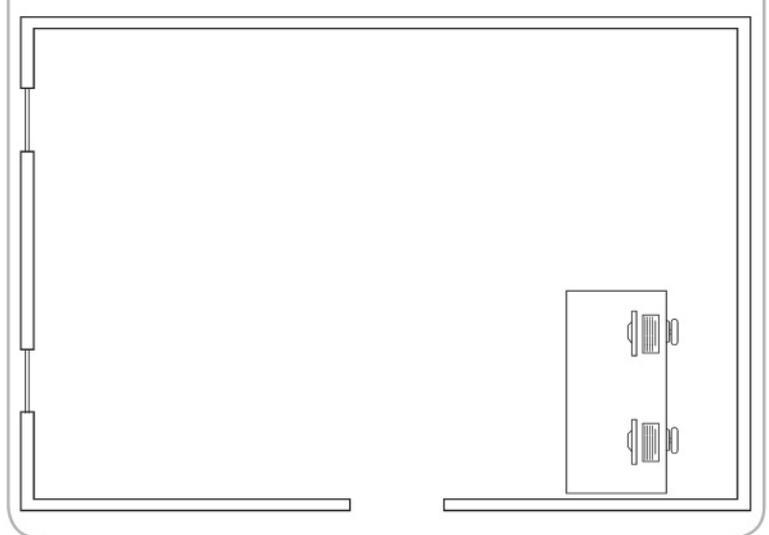
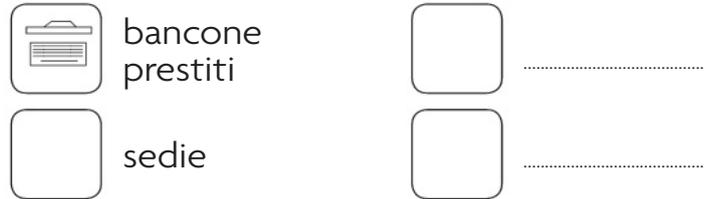
.....

.....

2 Leggi il testo e disegna la pianta della biblioteca. Crea anche la legenda.

Appena entrati in biblioteca, a destra c'è il bancone per i prestiti, con due postazioni per i computer. Sulla parete di fronte ci sono gli scaffali con i libri, sulla parete di sinistra ci sono due finestre. Al centro sono collocati quattro tavolini rotondi, ognuno con quattro sedie.

Legenda



COMPITO DI REALTÀ

IN VIAGGIO • A

Devi andare in gita a Napoli: parti il 27 marzo e resti via una settimana. Organizza il tuo viaggio!

1 Completa la linea del tempo con le date corrette e colora le caselle che corrispondono ai giorni di vacanza.

venerdì 27 marzo 28 marzo
------------------------	----------------------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

► In quale giorno e mese termina la vacanza?

2 Devi andare in treno da Milano a Napoli. Osserva la tabella che mostra i treni disponibili e gli orari, poi rispondi alle domande.

	Partenza	Arrivo	Durata	Treno	Prezzi
A	Milano 16:10	Napoli 21:05	4:55	Rapidissimo	A partire da 55.00 €
B	Milano 23:20	Roma 04:40	08:50 (soluzione con cambio)	Turistico	A partire da 80.00 €
	Roma 05:10	Napoli 08:10		Notturmo	
C	Milano 21:50	Genova 23:20	10:30 (soluzione con cambio)	Turistico	A partire da 70.00 €
	Genova 23:55	Napoli 08:20		Notturmo	

► In quali casi vaggi di notte? Indica con una X.

- A B C

► Da che cosa puoi capire se i treni viaggiano di notte?

.....

► Se parti il 27 marzo con i treni che viaggiano di notte, in quale giorno arrivi a Napoli?

► Quale viaggio dura di più? Indica con una X.

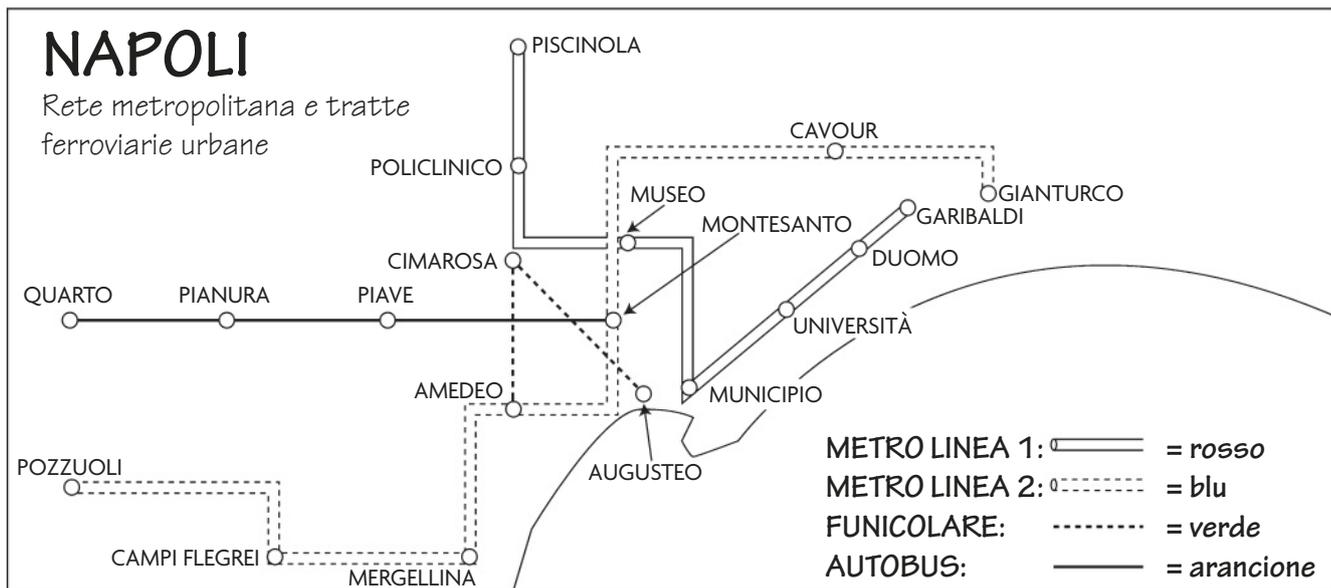
- A B C

PROVE DI COMPETENZA

IN PIÙ SUL WEB: schede modificabili, archivio immagini.

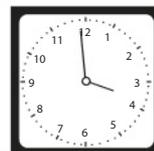
IN VIAGGIO • B

- 1 Sei arrivato a Napoli e devi muoverti in città con i mezzi pubblici. Osserva la mappa semplificata dei mezzi pubblici di Napoli: colora le linee come indicato, poi rispondi.



- ▶ Se sei alla fermata Policlinico e devi andare a Duomo, quale linea della metropolitana prendi? Linea 1 Linea 2
- ▶ In quale direzione? Piscinola Garibaldi
- ▶ Quante fermate farai prima di arrivare?
- ▶ Se sei alla stazione di Pianura e devi andare a Campi Flegrei, devi prendere due mezzi di trasporto diversi. Quali?
- ▶ Dove devi cambiare?

- 2 Stai aspettando la metropolitana. Osserva il disegno, poi rispondi.



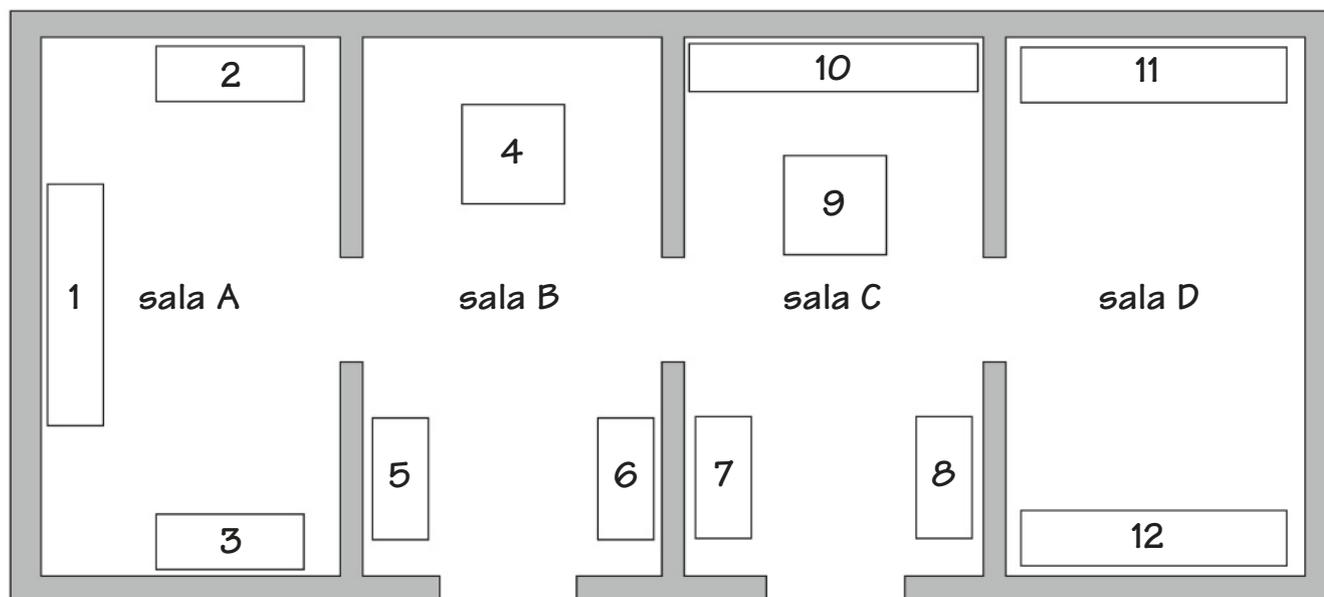
- ▶ Che ore sono?
- ▶ A che ora passerà il primo treno?
- ▶ A che ora passerà il prossimo treno?

COMPETENZE DI GEOSTORIA Orientarsi sul piano spaziale e temporale, avvalendosi di strumenti per progettare percorsi e itinerari di viaggio.

COMPETENZE TRASVERSALI DI RIFERIMENTO Competenza matematica; Imparare a imparare; Competenze sociali e civiche.

AL MUSEO DEL GIOCATTOLO • A

- 1** Stai visitando con la tua classe il museo del giocattolo di Napoli. Osserva la piantina semplificata del museo.



LEGENDA

1 bambole	5 automi	9 giocattoli da tavolo
2 orsi	6 pulcinella	10 giocattoli di fantasia
3 pupazzi	7 giocattoli di latta	11 macchinine
4 dame	8 giocattoli di legno	12 trenini

- Evidenzia sulla piantina del museo le vetrine con i giochi che ti interessano maggiormente.
 - Quante vetrine sono dedicate ai tuoi giocattoli preferiti?
-

- 2** Ordina le seguenti macchinine-giocattolo dalla più antica alla più moderna: usa i numeri.



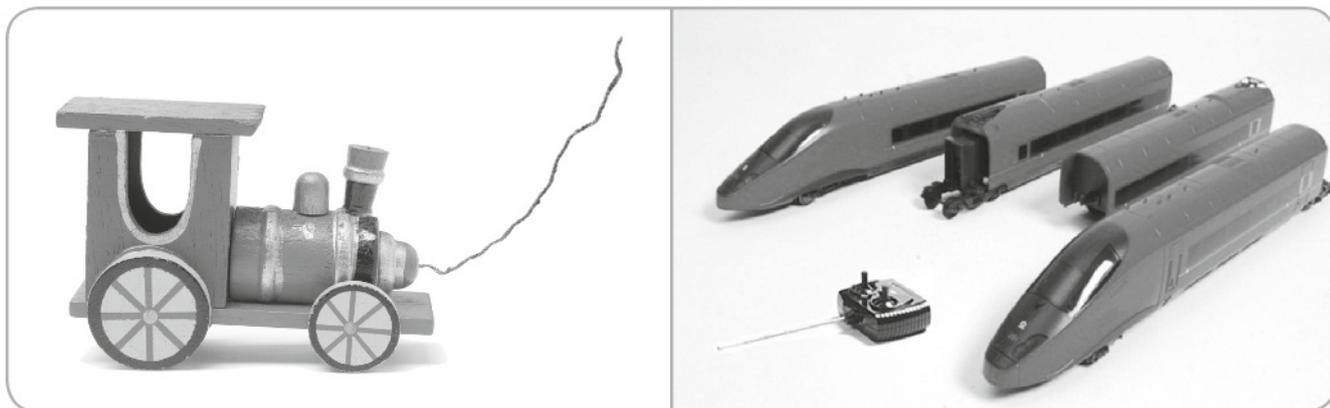
IN PIÙ SUL WEB: schede modificabili, archivio immagini.

COMPETENZE DI GEOSTORIA Utilizzare il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e progettare percorsi e itinerari di viaggio. Riconoscere relazioni di successione, periodi, mutamenti, in fenomeni ed esperienze.

COMPETENZE TRASVERSALI DI RIFERIMENTO Imparare a imparare; Competenze sociali e civiche.

AL MUSEO DEL GIOCATTOLO • B

1 Confronta un antico treno-giocattolo con un moderno treno-giocattolo.



	antico		moderno	
materiale	<input type="checkbox"/> Plastica	<input type="checkbox"/> Legno	<input type="checkbox"/> Plastica	<input type="checkbox"/> Legno
che cosa serve per farlo funzionare	<input type="checkbox"/> Filo	<input type="checkbox"/> Pile	<input type="checkbox"/> Filo	<input type="checkbox"/> Pile

Quali altre differenze noti tra i due treni-giocattolo?

.....

.....

2 Stai osservando la vetrina dei trenini, quando senti un annuncio all'altoparlante: "La maestra di (*scrivi il tuo nome*) lo/la sta aspettando affianco alla vetrina degli automi".

Sulla piantina di pagina 159, fai un cerchio rosso in corrispondenza della tua posizione, e un cerchio azzurro in corrispondenza della posizione della maestra.

3 Traccia sulla piantina il percorso per raggiungere la maestra: quali sale dovrai attraversare? Scrivile nel giusto ordine.

.....

.....

PROVE
DI COMPETENZA

COMPETENZE DI GEOSTORIA Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nel tempo. Utilizzare il linguaggio della geo-graficità per progettare percorsi e itinerari di viaggio.

COMPETENZE TRASVERSALI DI RIFERIMENTO Comunicazione nella madrelingua; Competenze sociali e civiche.

LO SPETTACOLO

Nuovo messaggio

Invia Chat Allega Rubrica Font Colori Registra bozza

A: chiara.paolino@istruzione.it

Oggetto: spettacolo

Data: 18/05/2015, ore 15:10

Ciao maestra Chiara!

Come sta la tua bimba? Ha già iniziato a mangiare le pappette? Le sono finalmente cresciuti un po' i capelli? Quando sei venuta a trovarci era più pelata del maestro Mauro!

Noi stiamo dandoci da fare per lo spettacolo: il tempo stringe e il lavoro non ci manca! Dobbiamo ancora perfezionare il balletto di apertura, preparare tutti i cartelloni e sistemare i costumi. Domani con la maestra Paola proveremo lo spettacolo al completo, con tutte le canzoni e i balletti: siamo fortunati perché al martedì pomeriggio la palestra è tutta per noi! Dovrebbe durare circa un'ora e mezza.

Tieniti libera per sabato 30/5: alle 9 faremo una prova generale e parteciperanno come spettatori i bambini delle prime, alle 16 ci sarà lo spettacolo vero e proprio a cui inviteremo i nostri genitori, fratelli e sorelle. Tu vieni quando puoi, tanto noi cercheremo di essere perfetti anche alla prova generale, altrimenti... poveri bimbi di prima! Pensa che noia vedersi la stessa scena più volte!

A tua figlia piace la musica scatenata? Il finale è veramente rock! Al limite la puoi portare nel laboratorio di immagine, che è vicino alla palestra così non si spaventa tanto. Sarebbe un peccato che scoppiasse a piangere sul gran finale.

Ciao ciao!

I tuoi marmocchi della 2^aB

P.S. Che bello! Tra tre settimane esatte iniziano le vacanze estive: mare, aspettaci, stiamo arrivando!!!

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

A1 Se oggi è il 18/05 e lo spettacolo sarà il 30/05, fra quanto tempo sarà lo spettacolo?

- A. Meno di una settimana B. Una settimana esatta
C. Fra più di una settimana D. Fra due settimane esatte

A2 Se il 19/05 sarà martedì, che giorno è il 18/5?

- A. Lunedì B. Martedì
C. Mercoledì D. Giovedì

A3 Quando vedranno lo spettacolo gli alunni di classe prima?

- A. Al mattino B. All'ora di pranzo
C. Al pomeriggio D. Alla sera

A4 Quando vedranno lo spettacolo i genitori?

- A. Al mattino B. All'ora di pranzo
C. Al pomeriggio D. Alla sera

A5 Quando è stata inviata la mail?

- A. Al mattino B. All'ora di pranzo
C. Al pomeriggio D. Alla sera

A6 In quale giorno gli alunni faranno le prove con la maestra Paola?

- A. 18/05/2015 B. 19/05/2015
C. 15/10/2015 D. 30/05/2015

A7 Quanto dura lo spettacolo?

Metti una crocetta per ogni riga.

	dura di meno	è lungo uguale	dura di più
Una puntata di un cartone animato (15 minuti)			
Un telegiornale (30 minuti)			
Una partita di calcio (90 minuti)			
Un film (due ore)			

A8 La mamma di Carlo deve fissare un appuntamento per il 30/5 dopo lo spettacolo: a che ora può fissarlo?

- A. Alle ore 16 B. Alle ore 16:30
C. Alle ore 17 D. Alle ore 18

A9 Quando inizieranno le vacanze estive?

- A. 18 maggio B. 30 maggio
C. 3 giugno D. 8 giugno

GARA CICLISTICA IN CITTÀ

Leggi questa ordinanza emessa dal sindaco.

COMUNE DI PRATOVERDE

- Vista la richiesta presentata dalla società ciclistica BiciAllegra in relazione alla gara ciclistica organizzata per la giornata del 12/04/2015;
- visto il percorso della gara;

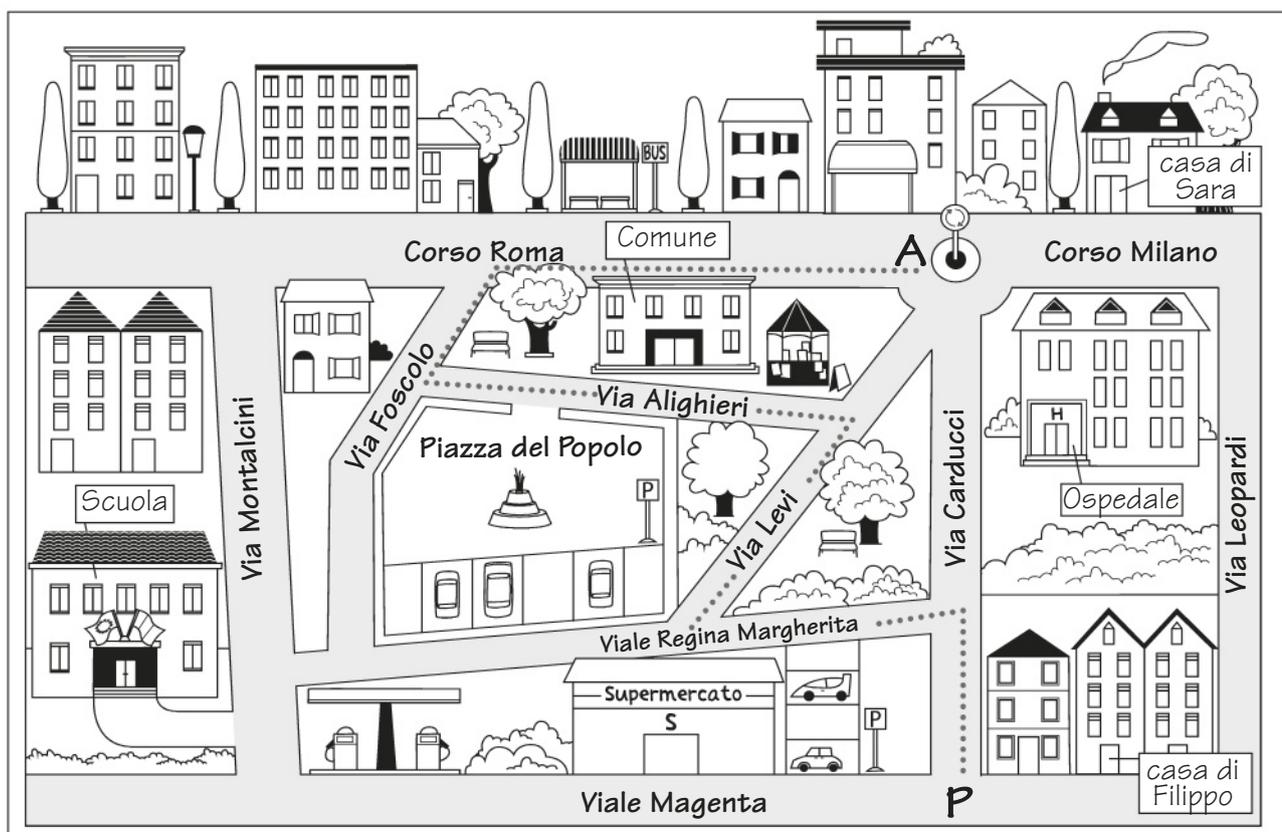
SI DECIDE:

- dalle ore 9:00 alle ore 17:00 di sabato 12/4 la chiusura al traffico a veicoli e a pedoni nelle vie che fanno parte del percorso di gara: via Carducci, viale Regina Margherita, via Levi, via Alighieri, via Foscolo, corso Roma;
- dalle ore 7:00 alle ore 18:00 di sabato 12/4, per operazioni legate allo svolgimento della gara, non sarà consentito parcheggiare in corso Roma e piazza del Popolo.

Il personale della Polizia Municipale è incaricato del controllo di quanto predisposto.

Si allega cartina con indicazione del percorso di gara.

Il sindaco



PROVE INVALSI

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

A1 Il 12/4 alle ore 10:00, in quale delle seguenti vie si potrà passare?

- A. Via Carducci B. Via Leopardi
C. Via Levi D. Via Foscolo

A2 Sara abita in Corso Milano e all'uscita da scuola di solito percorre via Montalcini e corso Roma. Il 12/4 alle 12:30 quale tragitto potrà fare Sara per andare da scuola a casa?

- A. Viale Regina Margherita, via Carducci
B. Via Montalcini, corso Roma
C. Via Montalcini, viale Magenta, via Leopardi
D. Via Montalcini, viale Magenta, via Carducci

A3 Filippo abita in viale Magenta e all'uscita da scuola di solito percorre via Montalcini e viale Magenta. Il 12/4 alle 12:30 quale tragitto potrà fare Filippo per andare da scuola a casa?

- A. Via Montalcini, corso Roma
B. Via Montalcini, viale Regina Margherita
C. Via Montalcini, via Foscolo
D. Via Montalcini, viale Magenta

A4 Se l'11/4 alle ore 17:00 gli organizzatori della gara devono raggiungere la zona di partenza (P), dove sono più comodi a parcheggiare?

- A. Piazza del Popolo B. Vicino al supermercato
C. Fuori città D. Nel parcheggio dell'ospedale

A5 Gli alunni della scuola primaria vengono accompagnati ad assistere alla gara: qual è la via più vicina alla scuola da dove possono assistere alla gara?

- A. Corso Milano B. Via Montalcini
C. Via Carducci D. Via Leopardi

166 **Istruzioni per accedere ai contenuti digitali di NavigAzioni**

168 **Laboratorio di didattica digitale**

168 Non solo... TIC!

169 **Guida pratica ai materiali digitali**

169 Archivio del volume

169 Documenti ministeriali

170 Materiali modificabili: le schede

171 Materiali modificabili: gli strumenti didattici

171 Verifiche interattive

172 Audio

172 Video

173 Esercizi interattivi

174 Didattica personalizzata

175 Archivio immagini

176 Strumenti compensativi per BES

176 **Ricerca scheda per scheda**

177 **La classe virtuale**

178 **Ulteriori informazioni pratiche**

179 **Suggerimenti utili per navigare in sicurezza**

Contenuti Digitali Integrativi di *NAVIGAZIONI*

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

Effettua il login inserendo la tua Username e Password.

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

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

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

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

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

Schede aggiuntive in pdf e materiali modificabili in word.

Tabelle, esercizi e griglie personalizzabili.

Esercitazioni e verifiche interattive.

Audio di alcuni testi.

Materiali compensativi per i bambini con BES.

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

MONDADORI EDUCATION HOME PAGE | I MIEI CONTENUTI DIGITALI | CONTATTI
Libro+Web la tua raccolta di servizi digital

Insegnante Prof. Mario Rossi
Effettua Login

Attiva Risorsa

Hai ricevuto via e-mail un codice coupon o docente? Hai una guida con un codice docente? Attiva qui il ME book e/o le Risorse digitali (integrative o riservate all'insegnante).

Inserisci il codice

codice

Attiva Risorsa



Libro+Web: la tua didattica digitale integrata



Libro+Web

Accedi a Libro+Web dal sito mondadorieducation.it

Strumenti per la personalizzazione e la condivisione

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

The screenshot shows the Mondadori Education Libro+Web interface. At the top, there's a navigation bar with 'HOME PAGE | I MIEI CONTENUTI DIGITALI | CONTATTI' and 'Registrati | Accedi'. Below that, the 'Libro+Web' logo and 'la tua nuvola di servizi digitali' are displayed. The main content area is divided into several sections: 'Insegnante' (Prof. Mario Rossi), 'ME book' (Quaderno delle Competenze), 'Risorse' (Chimica per noi, Orizzonti tematici), and 'Formazione' (Guarda i video, Canali). The 'Strumenti' section is highlighted with a callout box.

Campus Primaria

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

LinkYou

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



LABORATORIO DI DIDATTICA DIGITALE

di Paola Limone

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

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

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

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

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

NON SOLO... TIC!

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

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

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

GUIDA PRATICA AI MATERIALI DIGITALI



Archivio del volume

ARCHIVIO DEL VOLUME

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

Per l'insegnante

La ricerca per parole-chiave vi permetterà di realizzare **percorsi personalizzati** in maniera rapida ed efficace, sfruttando al meglio le potenzialità delle numerose schede a disposizione. Per esempio, potete ricercare le schede che presentano attività sulla lettura dell'orologio o sui paesaggi.

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

Per la classe

Può essere utile simulare la ricerca con i materiali cartacei: stampate alcune schede chiaramente legate a un argomento (per esempio gli spazi pubblici e privati) e due o tre schede di un argomento completamente differente. Distribuite le schede agli alunni, poi chiedete di alzare la mano solo a chi ha la scheda legata alla ricerca. Gli alunni mostrano la scheda e spiegano perché pensano corrisponda o non corrisponda alla ricerca.

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

Utilizzo nella
didattica

Istruzioni per l'uso



Documenti ministeriali

DOCUMENTI MINISTERIALI

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



Materiali modificabili

MATERIALI MODIFICABILI

LE SCHEDE

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

Utilizzo nella
didattica

Modifiche dell'insegnante

Potete modificare i materiali in Word per tre principali scopi:

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

Modifiche degli alunni

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

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

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

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

Per l'uso dei file in Word vedi pagina 178.

Istruzioni per l'uso

Le **SCHEDE MODIFICABILI** sono collegate alle pagine 28, 29, 30, 31, 33, 35, 36, 37, 38, 45, 48, 49, 50, 53, 56-58, 63, 64, 71, 72, 73, 90, 91, 92, 94, 95-96, 121, 124, 130, 135, 139, 154, 157, 161-162, 163-164.



Materiali modificabili

MATERIALI MODIFICABILI

GLI STRUMENTI DIDATTICI

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

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

Per l'uso dei file PDF e Word vedi p. 178.

Istruzioni per l'uso



Verifiche interattive

VERIFICHE INTERATTIVE

Alla fine di ogni percorso della guida cartacea trovate una verifica impostata su due livelli di difficoltà. Alcuni degli esercizi presenti nelle verifiche della guida cartacea vengono proposti anche in versione interattiva. Essi presentano attività con tipologie diverse: vero/falso, scelta multipla... e forniscono sempre un feedback e un punteggio finale.

Offrendo una soluzione di domande adattate per il formato digitale, le verifiche possono risultare semplificate o seguire strategie di risoluzione differenti rispetto al cartaceo. Anche per questi motivi sono particolarmente **indicate per alunni con BES**.

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

Inoltre con i test interattivi potete sviluppare attività simili a quelle proposte per gli esercizi interattivi (vedi pagina 173).

Per aprire le verifiche interattive basta cliccare sulla voce di menu relativa al test. Nel browser si visualizzerà una schermata: per scorrere le domande è sufficiente cliccare sul numero corrispondente.

Le **VERIFICHE INTERATTIVE** sono collegate ai percorsi.

Utilizzo nella didattica

Istruzioni per l'uso

Pagina	Scheda	Titolo
37	Verifica	Le parole del tempo
38-39	Verifica	Esiste solo l'oggi
56-58	Verifica	Il diario di Martina
76	Verifica	La giornata di Sara
97	Verifica	I cambiamenti e le fonti
111	Verifica	In ufficio
125-126	Verifica	In piscina
140-141	Verifica	In montagna / Al mare
156	Verifica	Piante e piante



Audio

AUDIO

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

Utilizzo nella
didattica

Attività inclusive

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

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

Attività individuali

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

Istruzioni per l'uso

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

I **FILE AUDIO** sono collegati alle seguenti schede della guida: 28, 30, 33, 38, 49, 53, 56, 62, 67, 95, 98, 124, 138, 154, 155, 156, 161, 163.



Video

VIDEO

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

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



Esercizi interattivi

ESERCIZI INTERATTIVI

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

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

Attività inclusive

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

Attività individuali

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

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

Le istruzioni per le attività sono già inserite nella consegna stessa degli esercizi in modo da renderne il più possibile immediato lo svolgimento.

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

Pagina	Scheda	Titolo
22	1	Prima e dopo
51	9	Causa e conseguenza
66	6	Leggiamo l'orologio: i minuti
80	1	Cambiamenti nel tempo
89	10	Tante fonti
101	1	Le parole dello spazio
120	5	La funzione degli spazi pubblici
131-132	3	C'è paesaggio e paesaggio
150-151	6	Punti di riferimento

Utilizzo nella didattica

Istruzioni per l'uso



Didattica
personalizzata

DIDATTICA PERSONALIZZATA

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

Utilizzo nella
didattica

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

Le schede aggiuntive sono suddivise in tre categorie:

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

Istruzioni per l'uso

Per l'uso dei file PDF vedi pagina 178.

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

Pagina	Scheda	Titolo
25	4	Tutti al lavoro! (E)
36	12	Rifiuti tra passato e presente (MA)
42	1	La settimana del dormiglione (F)
43	2	I nomi dei mesi (E)
50	8	Brrr... che freddo in luglio! (E)
69	9	Tanti orologi (MA)
75	15	Troppo tardi! (MA)
85	6	La scuola dei bisnonni (MA)
86	7	Una scarpa racconta... (E)
87	8	Detective al lavoro! (MA)
88	9	Informazioni dal passato (MA)
95-96	16	Quanti ricordi! (MA)
115	1	Aperto o chiuso? (E)
118	3	Spazi al chiuso (E)
120	5	La funzione degli spazi pubblici (E)
121	6	Spazi privati (MA)
124	9	Il regolamento di condominio (E)
139	9	La raccolta differenziata (MA)
144	1	Di fronte e in pianta (F)

F = schede facilitate

E = schede per lo sviluppo delle eccellenze

MA = materiali aggiuntivi



Archivio immagini

ARCHIVIO IMMAGINI

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

Pagina	Scheda	Titolo
22	1	Prima e dopo
23	2	Fantasia o realtà?
24	3	Preparativi in corso
42	1	La settimana del dormiglione
43	2	I nomi dei mesi
44	3	I nomi delle stagioni
55	12	Consigli per stare bene
61	1	Arrivo a scuola
62	2	In gita
65	5	Leggiamo l'orologio: le ore
66	6	Leggiamo l'orologio: i minuti
68	8	La macchina trasformatrice: da 12 a 24
69	9	Tanti orologi
70	10	Che ora è?
82	3	Oggetti di ieri e di oggi
83	4	Dal più vecchio al più recente
84	5	Sulla linea del tempo
98	Verifica	Cambiamenti e fonti • 2
101	1	Le parole dello spazio
102	2	Destra • Sinistra
105	5A	Noi nello spazio
108	7A	Elementi fissi e mobili
111-112	Verifiche	In ufficio
116	2A	Spazi all'aperto
118	3	Spazi al chiuso
119	4	Spazi pubblici
122	7	Il condominio
129	1	Al lago
133	4	L'uomo modifica il paesaggio
134	5	Tante case
137-138	8	Tante strade
139	9	La raccolta differenziata
144	1	Di fronte e in pianta
148	4B	Facciamo gli arredatori • B
149	5	Caccia agli errori
150	6A	Punti di riferimento • A
152	7	Muoversi in città
153	8	Da un paese all'altro
155	Verifica	Al parco e in città
158	Prova di geostoria	In viaggio • B
159	Prova di geostoria	Al museo del giocattolo • A



Strumenti
compensativi per BES

STRUMENTI COMPENSATIVI PER BES

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

Utilizzo nella
didattica

Per tutta la classe

È bene fornire questi materiali a tutta la classe in modo che i bambini possano svolgerli senza inutili ansie.

Per alunni con BES

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

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

Istruzioni per l'uso

Per l'uso dei file PDF vedi pagina 178.

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

Pagina	Scheda	Titolo
22	Percorso 1 • Storia	prima / dopo / infine
42	Percorso 2 • Storia	ieri / oggi / domani • girotondo della settimana
43	Percorso 2 • Storia	girotondo dei mesi
44	Percorso 2 • Storia	le stagioni
101	Geografia 1 • Storia	davanti / dietro • dentro / fuori • in alto / in basso • sinistra / destra • sopra / sotto • vicino / lontano

RICERCA SCHEDA PER SCHEDA

DEI MATERIALI DIGITALI AGGIUNTIVI

Istruzioni per l'uso

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

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

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

LA CLASSE VIRTUALE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Utilizzo nella didattica

Istruzioni per l'uso

ULTERIORI INFORMAZIONI PRATICHE

Istruzioni per l'uso dei materiali in formato PDF

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

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

Istruzioni per l'uso dei materiali in formato Word

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

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

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

Istruzioni per l'uso dell'Archivio del volume

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

- Browser: Google Chrome 10.6 o superiori, Mozilla Firefox 2.0 o superiori, Safari 5 o superiori

SUGGERIMENTI UTILI PER NAVIGARE IN SICUREZZA

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

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

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

Ai primi posti della classifica appaiono le voci:

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

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

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

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

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

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

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

Prepararsi
al viaggio

Un porto sicuro
per partenze
e ritorni

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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