

CLASSE PRIMA

ITALIANO

ABILITÀ E CONOSCENZE DA VERIFICARE

Osserviamo se l'alunno:

- partecipa a una conversazione sotto forma di gioco in modo chiaro e pertinente **prova 1**;
- individua le informazioni di un testo ascoltato **prova 2**;
- ricostruisce la sequenza temporale di una storia ascoltata **prova 3**;
- riproduce segni orizzontali, verticali, obliqui, circolari **prova 4**;
- segue un ritmo di colori e forme **prova 5**;
- scrive il proprio nome usando segni convenzionali **prova 6**;
- pronuncia correttamente le parole e individua somiglianze di suoni **prova 7**.

LA CASSETTA DEGLI ATTREZZI

Una scatola di cartone, cartoncino, matite colorate, forbici, stoffe colorate.

→ PROVA 1

FACCIAMO UNA STORIA

Sin dai primi giorni aiutiamo i bambini a familiarizzare con la nuova scuola e a considerarla uno spazio "amico", un ambiente non esigente, ma accogliente e rassicurante. Organizziamo momenti in cui parlare delle nostre esperienze e delle nostre emozioni. Fissiamo due regole necessarie che ci aiutano a dialogare in modo ordinato:

1. alzare la mano per parlare;
2. ascoltare in silenzio chi sta parlando.

Facciamo capire il valore e la funzione di queste semplici norme. Iniziamo poi con una prova che ci consente di verificare se i bambini comprendono semplici istruzioni e se si esprimono in modo corretto. Prepariamo una scatola di cartone inserendovi pezzi di stoffa celeste e verde, un cerchio di cartoncino giallo, dell'ovatta, un cappello, dei baffi finti e altri oggetti a nostra scelta. Spieghiamo ai bambini che con l'aiuto della nostra fantasia possiamo trasformare tutto ciò che si trova in quella scatola. Chiediamo loro di prestare attenzione alla seguente filastrocca che leggiamo scandendo bene le parole e modulando opportunamente la voce:

Per fare una storia

*Ancora prima
d'incominciare
le storie le devi
immaginare.*

*Ci metti poi
una stoffa celeste
per fare il cielo
sopra le teste.*

[Prendiamo la stoffa celeste dalla scatola]

*Con una palla
di carta gialla*

farai il sole

nel cielo a galla [...]

[Prendiamo il cartoncino giallo]

Col soffio soffiato

di un forte respiro

fai nascere il vento

che vola e va in giro.

[Soffiamo tutti]

Formentini P. (2003). *C'era, c'è e ci sarà*.

Roma: Nuove Edizioni Romane.

Chiediamo:

- In cosa abbiamo trasformato la stoffa celeste?
- E il cartoncino giallo?
- E il nostro soffio?

Accertiamoci che i bambini abbiano compreso, poi chiediamo di pescare dalla scatola un oggetto, di nominarlo e di formulare una frase, per esempio:

Per fare una storia...
ci metto... una **stoffa verde** per
fare il prato.
... un **cappello** per fare un mago...

Questa prova permette anche di osservare se i bambini riconoscono e pronunciano correttamente il nome di oggetti e se formulano una frase in modo chiaro.

→ PROVA 2

UNA STORIA DA ASCOLTARE

Leggiamo ad alta voce la storia della **scheda A**. Durante il racconto di una storia cerchiamo sempre di creare un'atmosfera partecipativa, coinvolgendo i bambini in vari modi. Per esempio, soffermiamoci sul titolo e chiediamo:

- Il titolo *Tre amici in canoa* a che cosa vi fa pensare?

- A un prato? Al mare?
- Chi potrebbero essere i protagonisti?

Invitiamo gli alunni a suggerire anticipazioni sul contenuto del testo. Al termine della lettura distribuiamo la **scheda B**.

Questa prova ci permette di capire se i bambini sono in grado di prestare attenzione all'ascolto di un brano e di svolgere la consegna riflettendo sul contenuto del testo.

→ PROVA 3 LA SEQUENZA TEMPORALE DI UNA STORIA

Chiediamo ai bambini di fare attenzione, rileggiamo il racconto *Tre amici in canoa* e consegniamo la **scheda C**. Con questa prova verifichiamo se gli alunni sono in grado di ricostruire la sequenza temporale del racconto.

→ PROVA 4 PREGRAFISMO

Diamo la **scheda D** per esaminare la coordinazione oculo-manuale e la capacità di riprodurre segni verticali, orizzontali, obliqui, curvilinei.

→ PROVA 5 RITMO E COLORI

Consegniamo la **scheda E** per verificare se i bambini riescono a completare un ritmo di forme e colori.

→ PROVA 6 LINGUA SCRITTA

Invitiamo ogni alunno a scrivere il proprio nome, in stampato maiuscolo, su un cartoncino colorato; quindi incolliamo il foglietto su un grande cartellone e chiediamo:

- I nomi sono tutti della stessa lunghezza?
- Ci sono nomi che iniziano o termi-

nano con la stessa lettera?

- Quali sono i nomi più corti?
- E quelli più lunghi?
- Ci sono lettere straniere nei nomi (come J, K, W, Y)?

Chiediamo poi ai bambini di individuare e di leggere il proprio nome seguendo con il dito la parola dall'inizio alla fine. Con questa prova verifichiamo se i bambini:

- usano segni convenzionali nello scrivere;
- scrivono da destra a sinistra o viceversa;
- riconoscono suoni uguali;
- stabiliscono confronti tra parole;
- si orientano nello spazio grafico.

→ PROVA 7 I SUONI DELLE PAROLE

Con la **scheda F** verifichiamo se i bambini analizzano le parole per riconoscerne i suoni iniziali e finali.



SCARICA E STAMPA LE SCHEDE E LE LORO SOLUZIONI IN A4 da <http://didattica.lavitascolastica.it>

A

ASCOLTO E COMPRENSIONE/1

- **Scheda per l'insegnante:** leggiamo ad alta voce e con espressione.

Tre amici in canoa

Elisa, Paolo e Sara galleggiano in canoa a qualche metro dalla riva e remano divertiti. All'improvviso la canoa ha un sobbalzo, come se qualcuno la sollevasse da sotto. I bambini guardano nel mare, con il cuore che batte veloce.

– Elisa, i delfini! – urla Paolo.

– Sì, sono loro! Sono due! – gridano Sara ed Elisa.

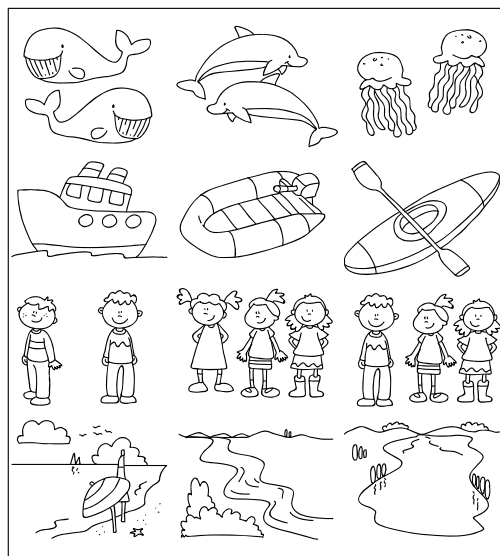
I delfini nuotano in cerchio, facendo ogni tanto un salto fuori dell'acqua e aprendo le bocche in un particolare sorriso. I bambini non hanno più paura e cercano persino di toccarli!

Grazzani R. (1992). *Nonno Tano*.
Casale Monferrato: Piemme.

B

ASCOLTO E COMPRENSIONE/2

- **COLORA SOLO GLI ELEMENTI PRESENTI NELLA STORIA ASCOLTATA.**

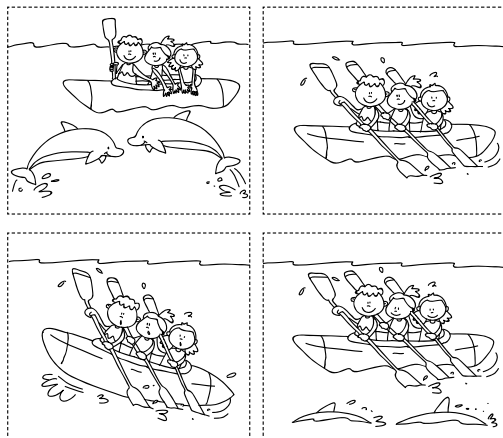


RICONOSCERE GLI ELEMENTI DI UNA STORIA ASCOLTATA.

C

ASCOLTO E COMPRENSIONE/3

- RITAGLIA E RIORDINA LE VIGNETTE DELLA STORIA “TRE AMICI IN CANOA”. INCOLLALE NELLA GIUSTA SEQUENZA SUL QUADERNO, POI RIASSUMI LA STORIA A VOCE.

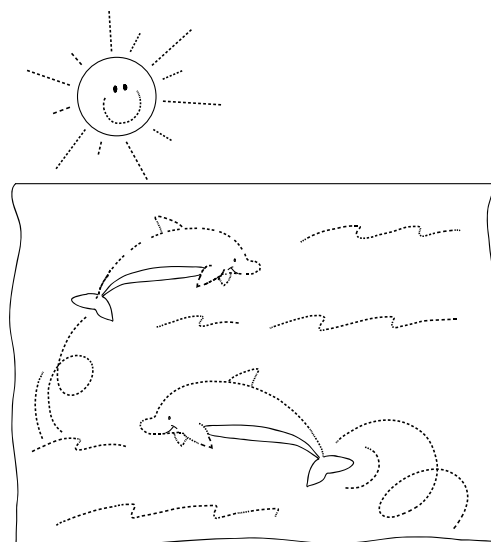


RICOSTRUIRE LA SEQUENZA TEMPORALE DI UNA STORIA.

D

I TRATTEGGI

- RIPASSA I TRATTEGGI PER COMPLETARE IL DISEGNO E POI COLORALO.

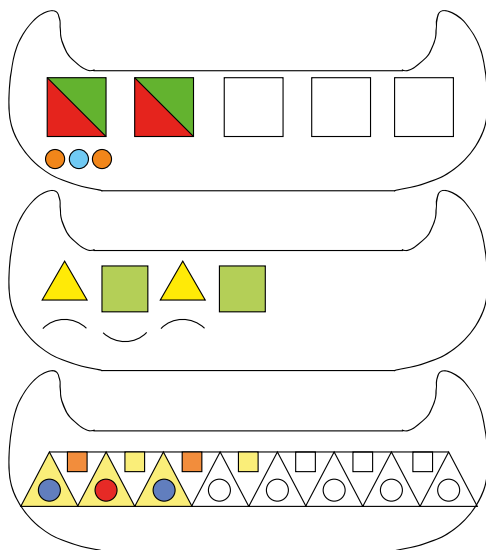


RIPRODURRE SEGNI ORIZZONTALI, VERTICALI, OBLIQUI, CIRCOLARI.

E

RITMO E COLORI

- COMPLETA I DISEGNI DELLE CANOE CONTINUANDO I RITMI E I COLORI.



RIPRODURRE RITMI E COLORI.

F

I SUONI DELLE PAROLE

- PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI E UNISCI CON UNA FRECCIA QUELLI CHE INIZIANO CON LO STESSO SUONO.



ANALIZZARE LE PAROLE E RICONOSCERE I SUONI INIZIALI.

Maria Teresa Guidi

CLASSE PRIMA

LINGUA INGLESE

ABILITÀ E CONOSCENZE DA VERIFICARE

Osserviamo se l'alunno:

- riproduce un saluto in inglese e lo utilizza in un contesto reale **prova 1**;
- riconosce parole inglesi di uso comune **prova 2**.

LA CASSETTA DEGLI ATTREZZI

Un cartellone bianco, pennarelli colorati.

→ PROVA 1 SALUTI A CATENA

Invitiamo i bambini a disporsi in cerchio, se l'ambiente lo consente, al centro della classe; altrimenti collochiamoli in modo che possano comunicare a catena. Chiediamo loro se sanno come ci si saluta in inglese e suggeriamo, se necessario, la parola *hello*.

Ripetiamo prima il saluto tutti in coro, poi rivolgiamoci al bambino al nostro fianco esclamando: *"Hello Luca!"*.

Invitiamolo a fare lo stesso con il compagno vicino, formando una catena di saluti.

→ PROVA 2 PAROLE CHE CONOSCO

Sediamoci tutti a terra attorno a un cartellone bianco. Spieghiamo ai bambini che andremo alla ricerca di tutte le parole inglesi che già conoscono e che spesso utilizzano: invitiamoli a suggerirci tutte quelle che vengono loro in mente e rappresentiamole sul cartellone con un disegno. Osservando i disegni insieme alla classe possiamo constatare quanti termini inglesi gli alunni conoscono già all'inizio della prima. Distribuiamo la **scheda A** e chiediamo di colorare solo gli oggetti che hanno un nome inglese.

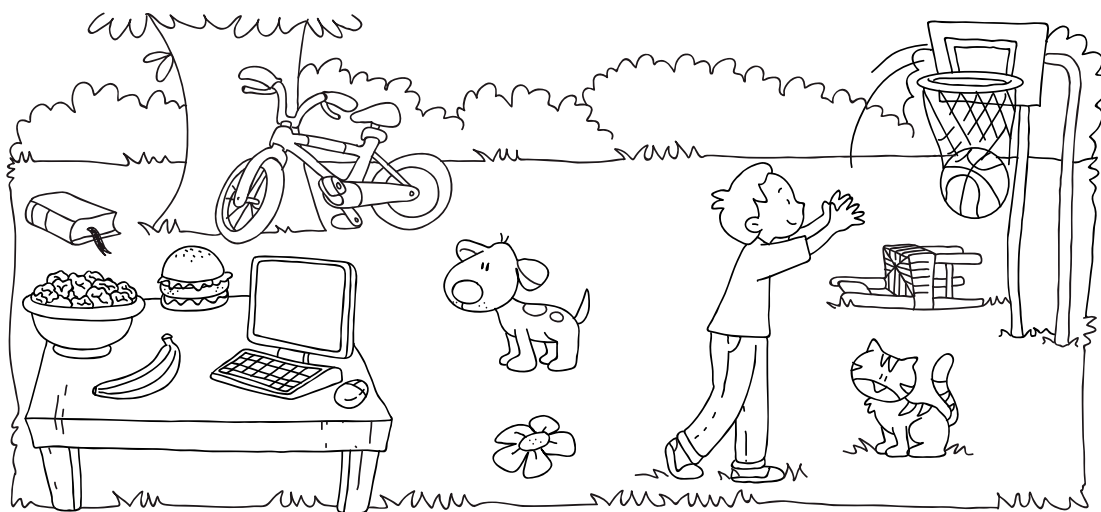


SCARICA E STAMPA LE SCHEDE E LE LORO SOLUZIONI IN A4 da <http://didattica.lavitascolastica.it>

A

QUANTE PAROLE INGLESI CONOSCO?

- COLORA GLI OGGETTI CHE HANNO UN NOME INGLESE.



INDIVIDUARE PAROLE INGLESI GIÀ IN USO NELLA NOSTRA LINGUA.

CLASSE PRIMA

STORIA E GEOGRAFIA

ABILITÀ E CONOSCENZE DA VERIFICARE

Osserviamo se l'alunno:

- ricostruisce la successione di sequenze di azioni consuete **prove 1 e 3**;
- sa raccontare la successione di sequenze relative a una storia **prova 2**;
- si muove consapevolmente nello spazio per eseguire percorsi **prova 3**;
- rappresenta graficamente indicazioni spaziali **prova 4**;
- ha una dominanza laterale definita **prova 5**.

LA CASSETTA DEGLI ATTREZZI

Forbici, colla, fogli formato A4, piccoli attrezzi da palestra (cerchi, bastoni, birilli, mattoncini, una panca, una palla).

STORIA

→ PROVA 1

LE NOSTRE ESPERIENZE

Organizziamo le prove di ingresso in modo giocoso, in un clima di serenità e calma. Osserviamo i bambini con attenzione, acquisendo i dati che ci servono, senza, però, farli sentire sotto esame.

Disponiamoci in cerchio e invitiamo gli alunni a raccontare ciò che avviene prima di arrivare a scuola. Mentre intervengono, facciamo attenzione a come utilizzano le espressioni relative al tempo. Proponiamo, quindi, di pensare alle persone che hanno incontrato al mattino. Inizialmente chiediamo loro di fare un elenco, poi sollecitiamoli a indicarle in ordine prima-dopo.

Aiutiamoli con alcune domande:

- Quando vi siete svegliati chi avete visto? [mamma, papà, fratelli, sorelle...]
- Chi avete incontrato durante il tragitto? [l'autista del pulmino, un negoziante...]
- E fuori dalla scuola? [compagni, altri genitori...]
- Dentro la scuola? [la bidella, gli insegnanti...]

Su un cartellone disegniamo una casa e una scuola con uno spazio che le separa. Suggeriamo di seguire questa ricostruzione per descrivere i vari momenti del tragitto compiuto e indicare dove e quando hanno incontrato le diverse persone citate. Consegniamo infine la **scheda A**.

→ PROVA 2

UNA STORIA

Leggiamo due volte ad alta voce la storia dell'orso Elia.

La sete di Elia

C'era una volta un orso che si chiamava Elia. L'orso Elia viveva in un fitto bosco vicino a un piccolo lago. Una mattina Elia si svegliò con una gran sete e pensò:

– Ieri sera devo avere mangiato troppo miele!

Corse al lago, spalancò la sua enorme bocca e si mise a bere.

A sera l'acqua del lago era sparita: Elia l'aveva risucchiata tutta. L'orso si guardò la pancia, era tonda e gonfia. Soddisfatto, si mise a dormire sotto un albero.

Gli altri animali del bosco si riunirono preoccupati attorno al lago prosciugato.

– Come faremo ora per bere? – disse lo scoiattolo.

– Dove potrò fare il bagno? – sospirò una papera.

Dal cielo due nuvole, che osservavano la situazione, chiamarono tutte le loro amiche e cominciarono a darsi delle spinte. Iniziò così a piovere, prima piano piano, poi sempre più forte finché si scatenò un vero e proprio temporale. Piovve per tre giorni e tre notti, ma alla fine il lago fu di nuovo pieno di acqua.

E l'orso Elia? Nonostante il temporale aveva sempre dormito. Al suo risveglio trovò tutti gli animali:

– D'ora in poi – dissero in coro – cerca di mangiare meno miele!

Poniamo alcune domande:

- Perché l'orso Elia ha sete?
- Quando si accorge di avere sete?
- Come risolve il suo problema?
- Perché il lago a sera è senza acqua?
- Quando Elia si mette a dormire?
- Prima del temporale che cosa fanno le nuvole?

- Durante il temporale che cosa fa Elia?
- Terminato il temporale, che cosa accade?

Consegniamo a ogni bambino la **scheda B**, in cui sono rappresentati quattro momenti della storia, e un foglio formato A4. Chiediamo di ritagliare le immagini e di incollarle sul foglio nella giusta sequenza.

GEOGRAFIA

→ PROVA 3 OGGETTI NELLO SPAZIO

In uno spazio ampio sistemiamo alcuni piccoli attrezzi (disegnati nella scheda C). Invitiamo i bambini a muoversi e a utilizzarli come credono, senza però spostarli. Proponiamo poi di stabilire un ordine (partenza, successione degli ostacoli, arrivo) e osserviamo le scelte compiute. Disponiamoci in cerchio e a turno facciamo descrivere i percorsi. Poniamo attenzione all'uso degli indicatori spaziali (per esempio: "Sono passato sotto la panca", "Ho saltato con la gamba destra" ...).

Proponiamo, infine, un percorso uguale per tutti: dalla partenza, disponiamo in sequenza quattro cerchi (da saltare a gamba zoppa), quattro bastoni (da saltare a gambe unite), cinque birilli (tra i quali fare lo slalom), cinque mattoncini (su cui camminare sopra), la panca (sotto la quale strisciare), il tappeto (su cui rotolare) e infine il cerchio con la palla e il cestino (in cui fare canestro).

Al termine consegniamo a ognuno la **scheda C**.

→ PROVA 4 OSSERVO E DISEGNO

Distribuiamo la **scheda D**, osserviamola insieme ai bambini ed elenchiamo gli elementi presenti. Invitiamo gli alunni ad ascoltare attentamente la consegna che legge-

remo e a disegnare ciò che chiediamo al posto giusto.

Diamo il tempo ai bambini di eseguire i disegni.

→ PROVA 5 LA DOMINANZA LATERALE

Nel **box 1** presentiamo una scheda per l'insegnante, per osservare quale parte del corpo ogni bambino usa spontaneamente.

Nella seconda colonna sono riportati alcuni esempi di attività da proporre, nella terza lo spazio in cui segnare se viene usata la destra (D) o la sinistra (S). Nella prima, al termi-

ne dell'attività, segniamo con una **X** la parte che domina (D o S).

La rilevazione della dominanza laterale è necessaria perché consente di individuare i bambini con bisogni educativi speciali, in particolare quelli con una dominanza incrociata, per esempio: mano/piede/orecchio uso della destra – occhio uso della sinistra. Tale disarmonia può incidere sulle prestazioni grafiche e sulle abilità di lettura. Per cercare di compensare, possiamo progettare percorsi relativi all'uso degli organizzatori spaziali, in particolare destra/sinistra.

BOX 1 Destra o sinistra?

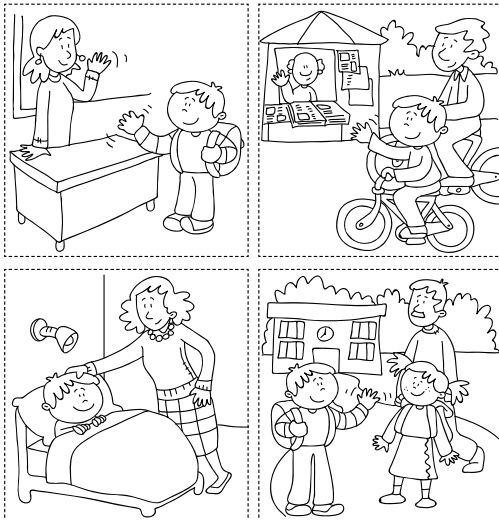
ALUNNO		DATA
MANO <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> S	Lanciare una palla	
	Fingere di piantare un chiodo	
	Distribuire le carte da gioco	
	Far finta di lavarsi i denti	
	Soffiarsi il naso	
	Impugnare le forbici	
	Scrivere/Disegnare	
	Aprire la porta	
	Mangiare	
	Far finta di pettinarsi	
OCCHIO <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> S	Guardare da un finto cannocchiale	
	Guardare dal buco della serratura	
	Guardare in un buco fatto in un foglio formato A4	
GAMBA <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> S	Calcciare la palla per fare rigore	
	Calcciare la palla per passarla a un compagno	
	Calcciare la palla per far cadere dei birilli	
	Giocare a pallone	
	Saltare a gamba zoppa	
	Salire sopra uno scalino	
ORECCHIO <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> S	Ascoltare come gli indiani (con l'orecchio poggiato sul pavimento)	
	Far finta di rispondere al telefono	
	Ascoltare il ticchettio di un orologio	



A

CHI HA INCONTRATO LUCA?

- OSSERVA I DISEGNI, RITAGLIALI, POI INCOLLALI IN ORDINE SUL QUADERNO.

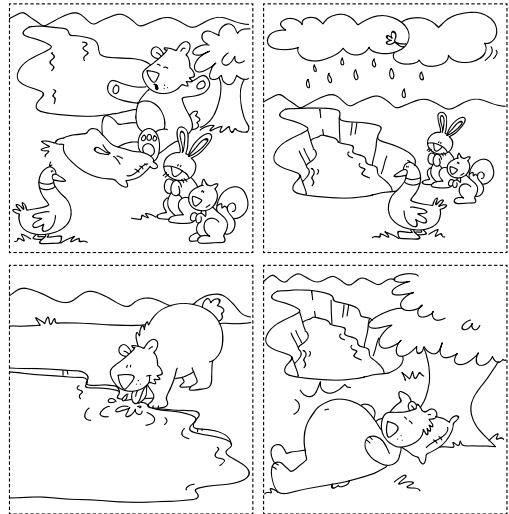


RICOSTRUIRE LA SUCCESSIONE DI SEQUENZE DI AZIONI.

B

L'ORSO ELIA

- OSSERVA I DISEGNI, RITAGLIALI E INCOLLALI SUL FOGLIO IN ORDINE. POI PROVA A RACCONTARE LA STORIA.

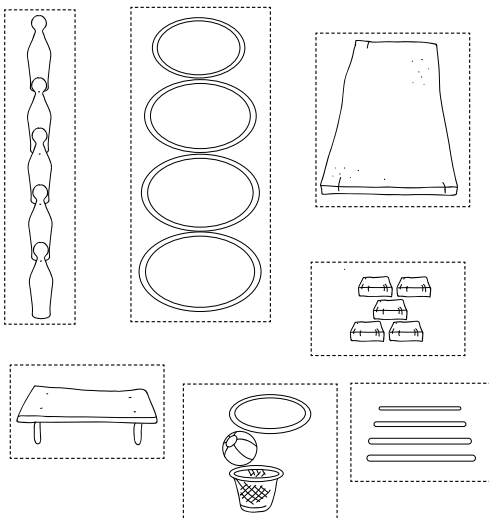


RICOSTRUIRE LA CORRETTA SUCCESSIONE DI SEQUENZE DI AZIONI.

C

MATERIALI PER IL PERCORSO

- RITAGLIA I DISEGNI DEGLI OGGETTI, POI INCOLLALI SU UN FOGLIO NELL'ORDINE IN CUI HAI ESEGUITO IL PERCORSO.

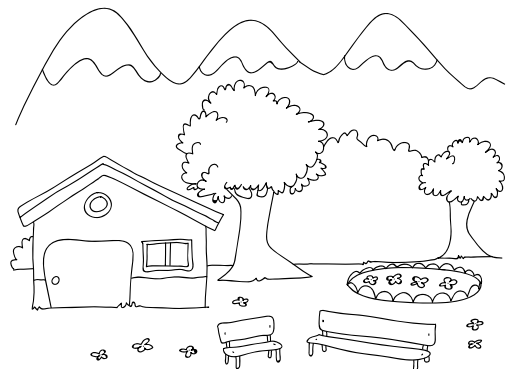


RICOSTRUIRE LA SEQUENZA DI UN PERCORSO.

D

OSSERVO E DISEGNO

- OSSERVA E DISEGNA NEL POSTO GIUSTO:
 - UNA PALLA SOPRA LA PANCA PIÙ CORTA;
 - UN CAMINO SUL TETTO DELLA CASA;
 - UNA BAMBINA ACCANTO ALL'AIUOLA;
 - UNA FARFALLA SUI FIORI DELL'AIUOLA;
 - UN UCCELLO SULL'ALBERO PIÙ BASSO;
 - UN CESPUGLIO FRA I DUE ALBERI.



POSIZIONARE GLI OGGETTI NELLO SPAZIO SEGUENDO LE INDICAZIONI.

ABILITÀ E CONOSCENZE DA VERIFICARE

Osserviamo se l'alunno:

- confronta oggetti in base alla loro altezza e in base al numero degli elementi che li compongono **prova 1**;
- ha conoscenza delle monete e delle banconote dell'euro e ne intuisce il valore **prova 2**;
- sa ricoprire una superficie con figure date **prova 3**;
- sa contare i cubetti di una costruzione tridimensionale (3D) rappresentata sul piano **prova 4**;
- conosce i numerali da 1 a 11 e li ordina in senso crescente e decrescente **prova 5**;
- fa distribuzioni di oggetti in parti uguali **prova 6**.

LA CASSETTA DEGLI ATTREZZI

Cubetti, mattoncini da costruzione, piccoli oggetti, buste, forbici, piccole scatole, oggetti "spezzabili" (tavolette di cioccolato, stringhe di liquirizia, fogli di carta, nastri).

CLASSE PRIMA MATEMATICA

→ PROVA 1 LA TORRE PIÙ ALTA

Consideriamo le prove d'ingresso come un'occasione per fare emergere i pensieri e le conoscenze di ciascuno degli alunni. Ricordiamo sempre che l'obiettivo di queste attività è avere un quadro generale di riferimento delle competenze dei bambini, sul quale, una volta fotografata la situazione di partenza, potremo preparare in maniera più mirata il nostro lavoro.

Consegniamo la **scheda A**. Per rispondere correttamente alla domanda "C'è una torre più alta?" i bambini non devono lasciarsi trarre in inganno dal numero di mattoni che compone ogni torre e dalla loro posizione.

Nel secondo esercizio, invece, sono chiamati a indicare il numero di mattoni di ogni torre. Correggiamo la scheda collettivamente: facciamo costruire le tre torri con il materiale che abbiamo a disposizione (cubetti, mattoncini...). In questo modo gli alunni possono verificare che l'altezza non dipende necessariamente dal numero di mattoni che formano le costruzioni.

→ PROVA 2 CONTIAMO GLI EURO

Aviamo una discussione per sapere quale conoscenza i bambini hanno delle monete da 1 e da 2 euro e della banconota da 5 euro. Molti di loro le avranno avute tra le mani, ma non tutti sapranno riconoscerne il valore.

Consegniamo la **scheda B**: gli alunni devono scegliere tra due quantità, rappresentate da monete, decidendo quale ha più valore, senza farsi trarre in inganno dal numero di

monete che le rappresentano (Luca ha più monete, ma possiede una somma di denaro minore rispetto a Samir).

Nella seconda parte della scheda chiediamo di rappresentare 5 euro; possiamo così scoprire i diversi livelli di conoscenza rispetto al modo di rappresentare un valore. Poi possiamo invitare i bambini a rappresentare sul retro della scheda tutte le monete e le banconote che conoscono.

→ PROVA 3 LA COPERTINA

Consegniamo la **scheda C** e invitiamo gli alunni a comporre una copertina utilizzando tutti i pezzi che ritagliano dalla scheda. I bambini devono combinare i vari pezzi per ricoprire completamente la superficie del riquadro.

Consigliamo di non incollare subito i pezzi, ma solo di appoggiarli, in modo da poter fare eventuali modifiche in seguito a errori o scelte diverse in corso d'opera.

Il lavoro è abbastanza complesso, ma utile nel rivelare capacità legate alla visualizzazione, alla spazialità e all'emotività. Ricordiamoci di preparare alcune buste che contengono i pezzi già tagliati, per dare la possibilità di cimentarsi nell'attività anche ai bambini con difficoltà manuali. Aiutiamo gli alunni più insicuri, che non riescono a iniziare il lavoro, con opportuni suggerimenti.

→ PROVA 4 QUANTI CUBETTI?

Portiamo in classe cubetti congruenti tra loro e invitiamo i bambini a fare costruzioni e a contare i mattoncini che hanno usato per

realizzarle.

Compiliamo insieme alla lavagna una tabella, come quella proposta nella scheda D: il lavoro comune di registrazione permette di capire come funziona una tabella e quindi di riuscire a maneggiarla in maniera più disinvolta nel momento della prova. Infine consegniamo la **scheda D** e chiediamo agli alunni di confrontare tre costruzioni disegnate sul piano, di contare il numero dei cubetti che le compongono e di annotarlo nella tabella.

→ PROVA 5

I NUMERI DA 1 A 11

Sicuramente prima di presentare la **scheda E** avremo fatto in classe conteggi sulle dita e di oggetti vari e avremo già contato varie volte per il piacere di ripetere i numeri in successione (ai bambini piace mostrare fino a che numero sanno contare).

Con questa prova vogliamo verificare la conoscenza che gli alunni hanno dei numeri da 1 a 11 e la loro capacità di ordinarli congiungendoli con tratti di linea.

Chiediamo anche di ritagliare i cartellini con i numeri dell'esercizio successivo e di ordinarli da 11 a 1. Questo esercizio permette di osservare chi ha già una buona conoscenza dell'ordinamento numerico e chi si riferisce al disegno ottenuto precedentemente per ricavare la successione numerica richiesta. Infine chiediamo ai bambini di contare fino a 11 e poi tornare a 1 in modo da metterli alla prova con un numero che oltrepassa quello delle dieci dita.

→ PROVA 6

DISTRIBUZIONI DI OGGETTI

Prima di consegnare la scheda F, facciamo esercitare gli alunni nelle

distribuzioni di piccole quantità di oggetti: per esempio, chiediamo loro di distribuire 6 matite tra 2 bambini, ma anche di ripartire in parti uguali 5 matite tra 3 bambini. Osserviamo come ciascuno procede nella distribuzione.

Consegniamo poi la **scheda F**, nella quale presentiamo una situazione in cui i bambini, nell'effettuare una divisione in parti uguali, si ritrovano una caramella che non può essere distribuita.

In un secondo momento facciamo fare anche distribuzioni di oggetti che possono essere "spezzati" per ottenere parti uguali: tavolette di cioccolato, stringhe di liquirizia, fogli di carta, nastri...

Continuiamo proponendo ai bambini alcune situazioni come la seguente: "Quanti fogli ci occorrono se ne dobbiamo dare due a ciascuno dei compagni della tua classe?".

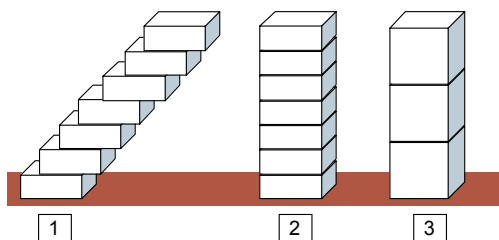


SCARICA E STAMPA LE SCHEDE E LE LORO SOLUZIONI IN A4 da <http://didattica.lavitascolastica.it>

A

TORRI A CONFRONTO

- C'È UNA TORRE PIÙ ALTA? ☐ SÌ ☐ NO
SE SÌ, SEGNA LA CON UNA X.



- CONTA I MATTONI DI OGNI TORRE.

I MATTONI DELLA TORRE 1 SONO

I MATTONI DELLA TORRE 2 SONO

I MATTONI DELLA TORRE 3 SONO

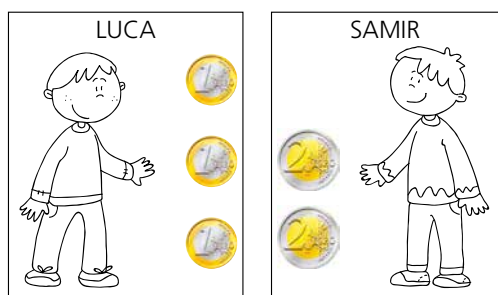
- COLORA LA TORRE CHE HA MENO MATTONI.

FARE CONFRONTI TRA DIVERSE GRANDEZZE E UNITÀ DI MISURA.

B

CONTIAMO GLI EURO

- OSSERVA: CHI HA PIÙ EURO?



- RAPPRESENTA NEL RIQUADRO 5 EURO.



CONOSCERE E CONTARE GLI EURO.

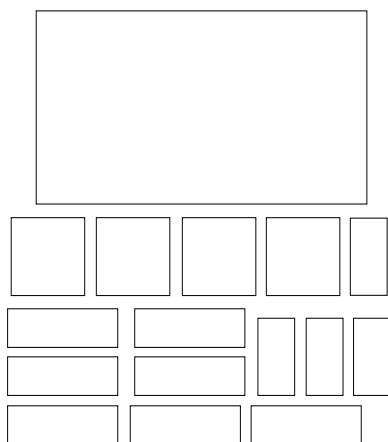


SCARICA E STAMPA LE SCHEDE E LE LORO SOLUZIONI IN A4 da <http://didattica.lavitascolastica.it>

C

UNA COPERTINA CON TANTI PEZZI

- COLORA I PEZZI, RITAGLIA E SISTEMALI NEL RIQUADRO SENZA SOVRAPPORLI, FINO A RICOPRIRLO COMPLETAMENTE.

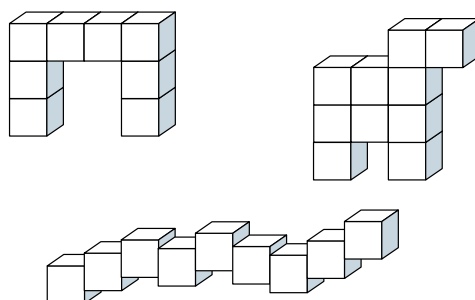


EFFETTUARE RICOPRIMENTI.

D

COSTRUZIONI CON I CUBETTI

- CONTA IL NUMERO DEI CUBETTI DI OGNI COSTRUZIONE.



- SCRIVI NELLA TABELLA IL NUMERO DEI CUBETTI DI OGNI COSTRUZIONE.

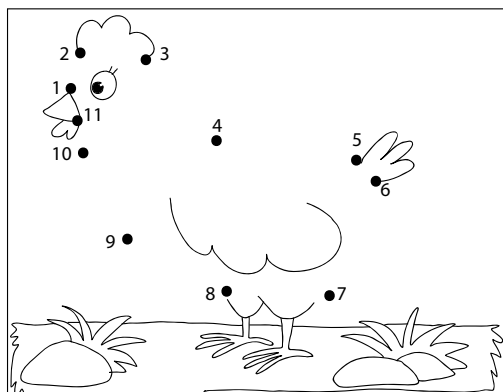
PONTE	
CANE	
BRUCO	

CONTARE I CUBETTI DI UNA COSTRUZIONE.

E

IL DISEGNO NASCOSTO

- UNISCI I PUNTINI DA 1 A 11 E SCOPRI IL DISEGNO NASCOSTO.



- RITAGLIA I QUADRATINI E INCOLLALI ORDINANDOLI DA 11 A 1.

9	3	2	11	1	8	6	4	10	7	5

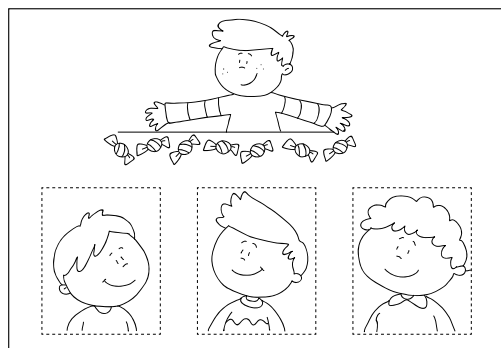
CONOSCERE LA SUCCESIONE DEI NUMERI DA 1 A 11.

F

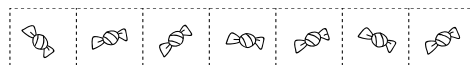
CARAMELLE DA DISTRIBUIRE

- OSSERVA E RISPONDI.

LUCA HA 7 CARAMELLE. PUÒ DARNE 2 A PIO, 2 A IVAN E 2 A GIULIO?



- RITAGLIA I TRE BAMBINI E INCOLLALI SUL QUADERNO. RITAGLIA LE CARAMELLE E DISTRIBUISCI AI TRE AMICI.



RISOLVERE UN PROBLEMA.

CLASSE PRIMA

SCIENZE E TECNOLOGIA

ABILITÀ E CONOSCENZE DA VERIFICARE

Osserviamo se l'alunno:

- organizza alcuni eventi in sequenze temporali **prova 1**;
- stabilisce relazioni di causa ed effetto **prova 2**.

* Gruppo di ricerca coordinato da Tiziano Pera e composto da Anna Antonicci, Daniela Boglioni, Fabrizio Broggi, Angela Cane, Giuseppina Cerrato, Nadia Del Favero, Rino Di Benedetto, Angela Gulizia, Daniela Lanfranco, Lorella Maurizi, Elena Porazzi, Milena Sartorisio, Claudio Vicari, Patrizio Vignola, Rosella Villata.

→ PROVA 1

RICOSTRUIAMO LA FIABA

La fiaba di Biancaneve dovrebbe essere nota a tutti i bambini; in caso contrario invitiamoli a collaborare per realizzare un racconto collettivo e diamo a turno la parola a quelli che la conoscono.

Per verificare la comprensione della narrazione, anche in merito alla successione temporale degli eventi, forniamo ai bambini la **scheda A**, chiediamo loro di ritagliare le immagini che rappresentano i momenti salienti della fiaba e di incollarli nel corretto ordine sul quaderno.

→ PROVA 2

CAUSA ED EFFETTO

Nella **scheda B** sono riportate, in modo mischiato, sei immagini afferenti a tre diverse situazioni. Chiediamo di ritagliarle e di incollarle sul quaderno a coppie e nell'ordine che ritengono più opportuno. Sicuramente i bambini non avranno difficoltà a individuare le corrispondenze delle tre coppie e possiamo presumibilmente attenderci che le collochino secondo un criterio di "prima-dopo". In fase di rielaborazione collettiva potremo discutere anche la relazione "causa-effetto".

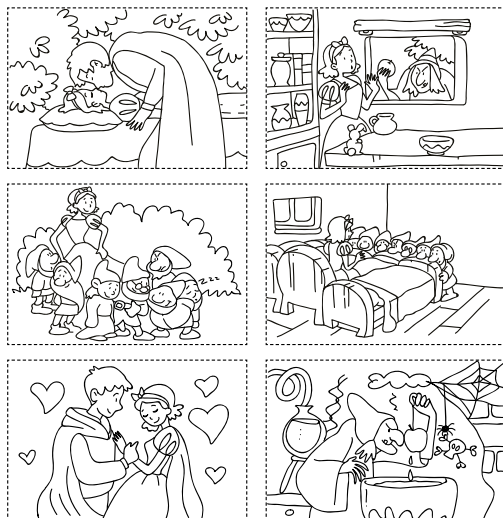


SCARICA E STAMPA LE SCHEDE E LE LORO SOLUZIONI IN A4 da <http://didattica.lavitascolastica.it>

A

LA STORIA DI BIANCANEVE

- RITAGLIA LE IMMAGINI, INCOLLALE SUL QUADERNO SECONDO L'ORDINE DELLA STORIA E INFINE COLORALE.

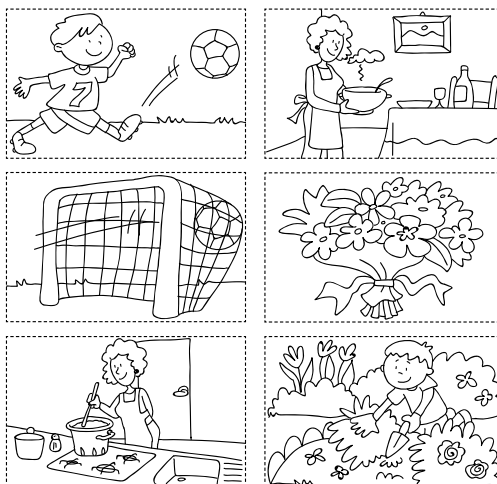


ORGANIZZARE IN SEQUENZA TEMPORALE.

B

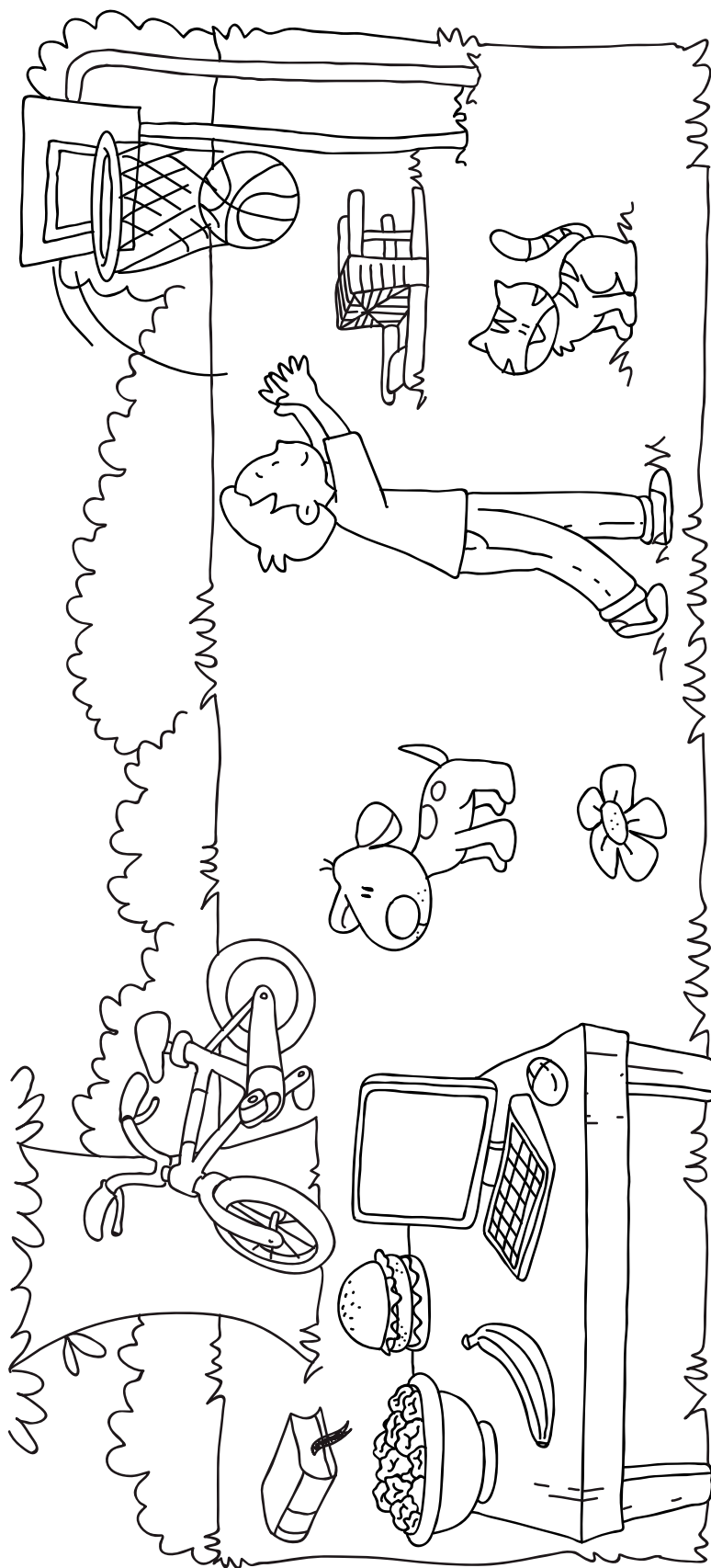
CAUSA E CONSEGUENZA

- QUESTE VIGNETTE RAPPRESENTANO TRE DIVERSE SITUAZIONI. RITAGLIALE E INCOLLALE SUL QUADERNO, A COPPIE, NELL'ORDINE CHE RITIENI GIUSTO.



STABILIRE RELAZIONI DI CAUSA ED EFFETTO.

QUANTE PAROLE INGLESI CONOSCO?
• COLORA GLI OGGETTI CHE HANNO UN NOME INGLESE.



INDIVIDUARE PAROLE INGLESI GIÀ IN USO NELLA NOSTRA LINGUA.

ASCOLTO E COMPRENSIONE/1

- **Scheda per l'insegnante:** leggiamo ad alta voce e con espressione.

Tre amici in canoa

Elisa, Paolo e Sara galleggiano in canoa a qualche metro dalla riva e remano divertiti. All'improvviso la canoa ha un sobbalzo, come se qualcuno la sollevasse da sotto. I bambini guardano nel mare, con il cuore che batte veloce.

– Elisa, i delfini! – urla Paolo.

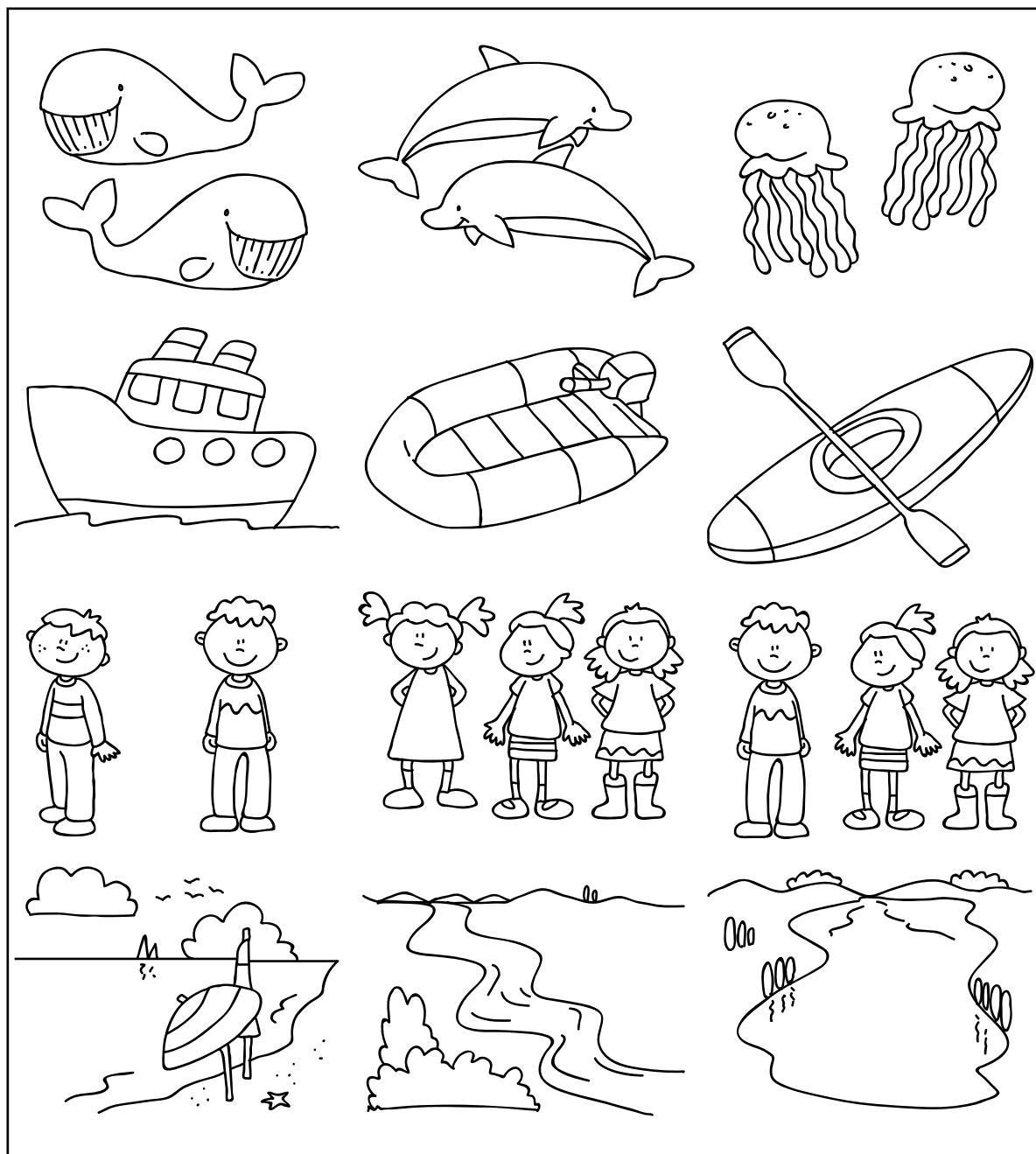
– Sì, sono loro! Sono due! – gridano Sara ed Elisa.

I delfini nuotano in cerchio, facendo ogni tanto un salto fuori dell'acqua e aprendo le bocche in un particolare sorriso. I bambini non hanno più paura e cercano persino di toccarli!

Grazzani R. (1992). *Nonno Tano*.
Casale Monferrato: Piemme.

ASCOLTO E COMPRENSIONE/2

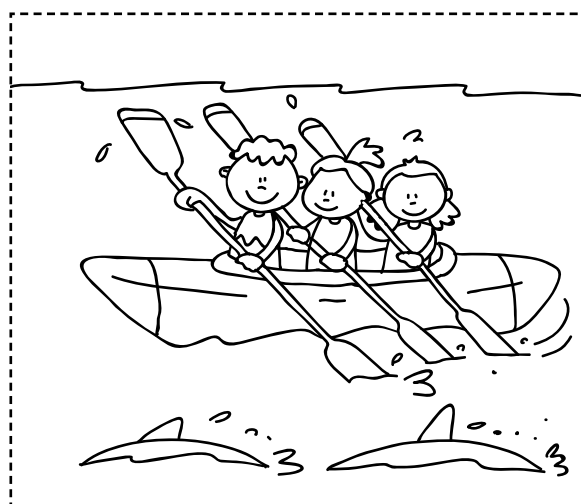
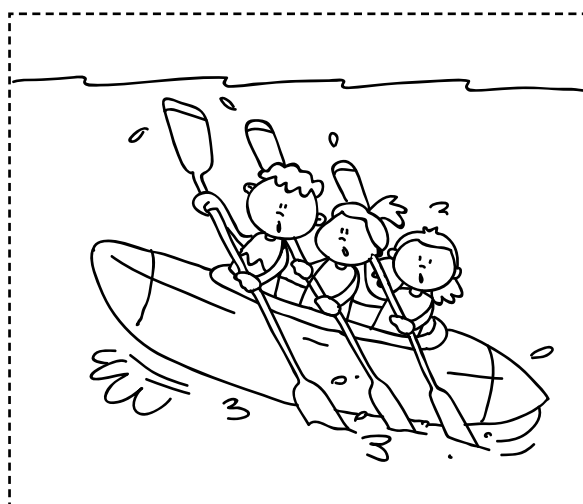
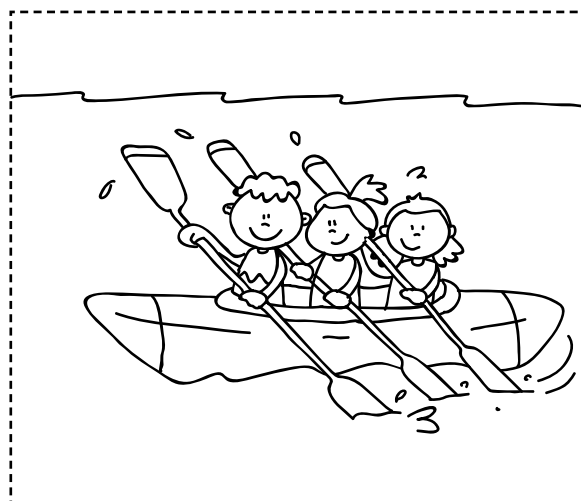
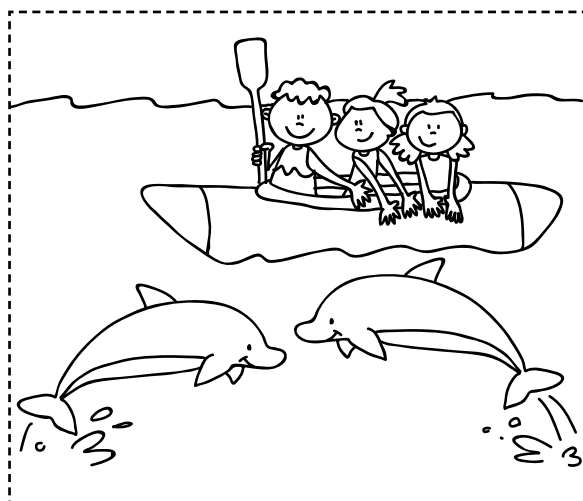
- COLORA SOLO GLI ELEMENTI PRESENTI NELLA STORIA ASCOLTATA.



RICONOSCERE GLI ELEMENTI DI UNA STORIA ASCOLTATA.

ASCOLTO E COMPRENSIONE/3

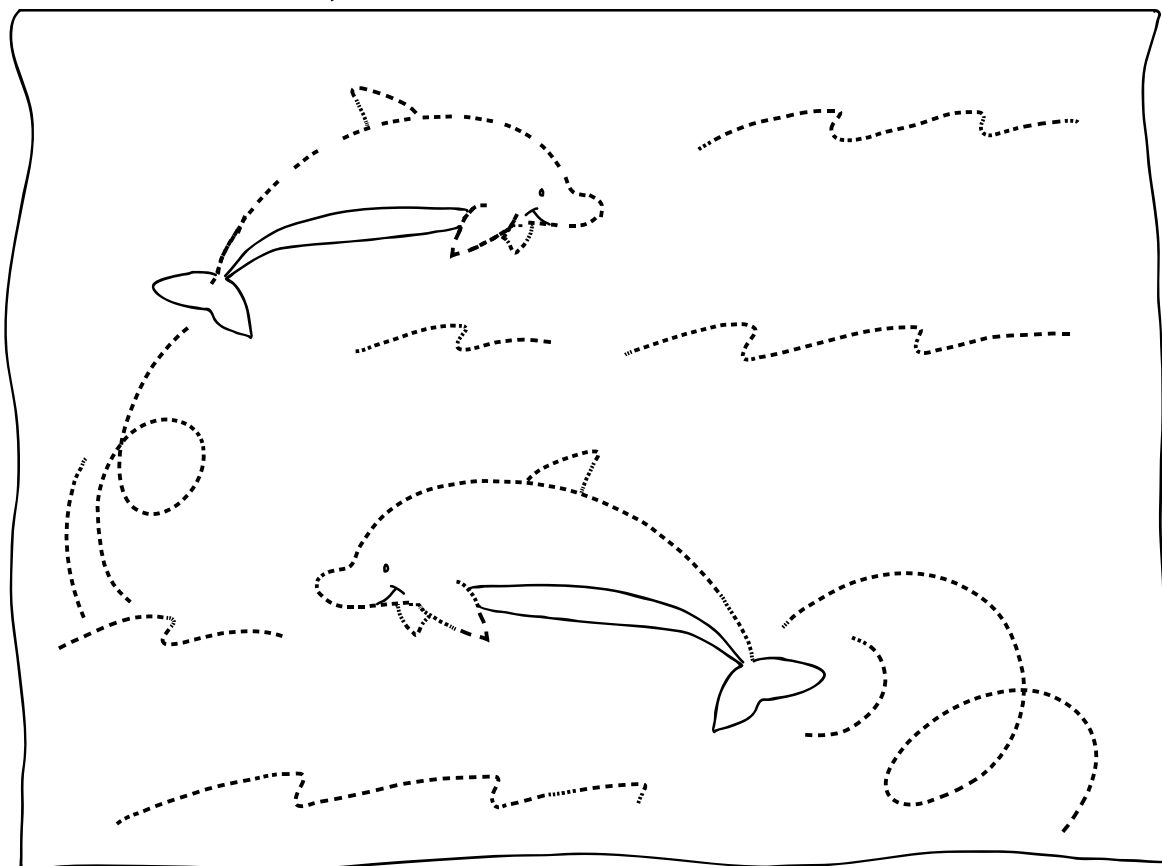
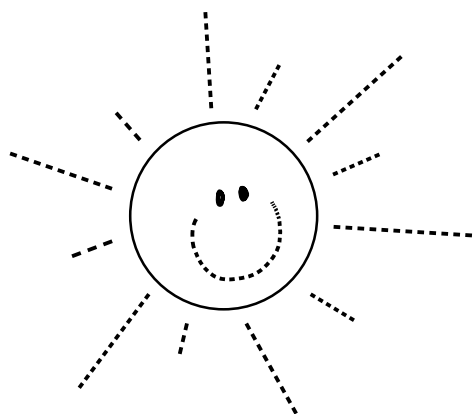
- RITAGLIA E RIORDINA LE VIGNETTE DELLA STORIA "TRE AMICI IN CANOA". INCOLLALE NELLA GIUSTA SEQUENZA SUL QUADERNO, POI RIASSUMI LA STORIA A VOCE.



RICOSTRUIRE LA SEQUENZA TEMPORALE DI UNA STORIA.

I TRATTEGGI

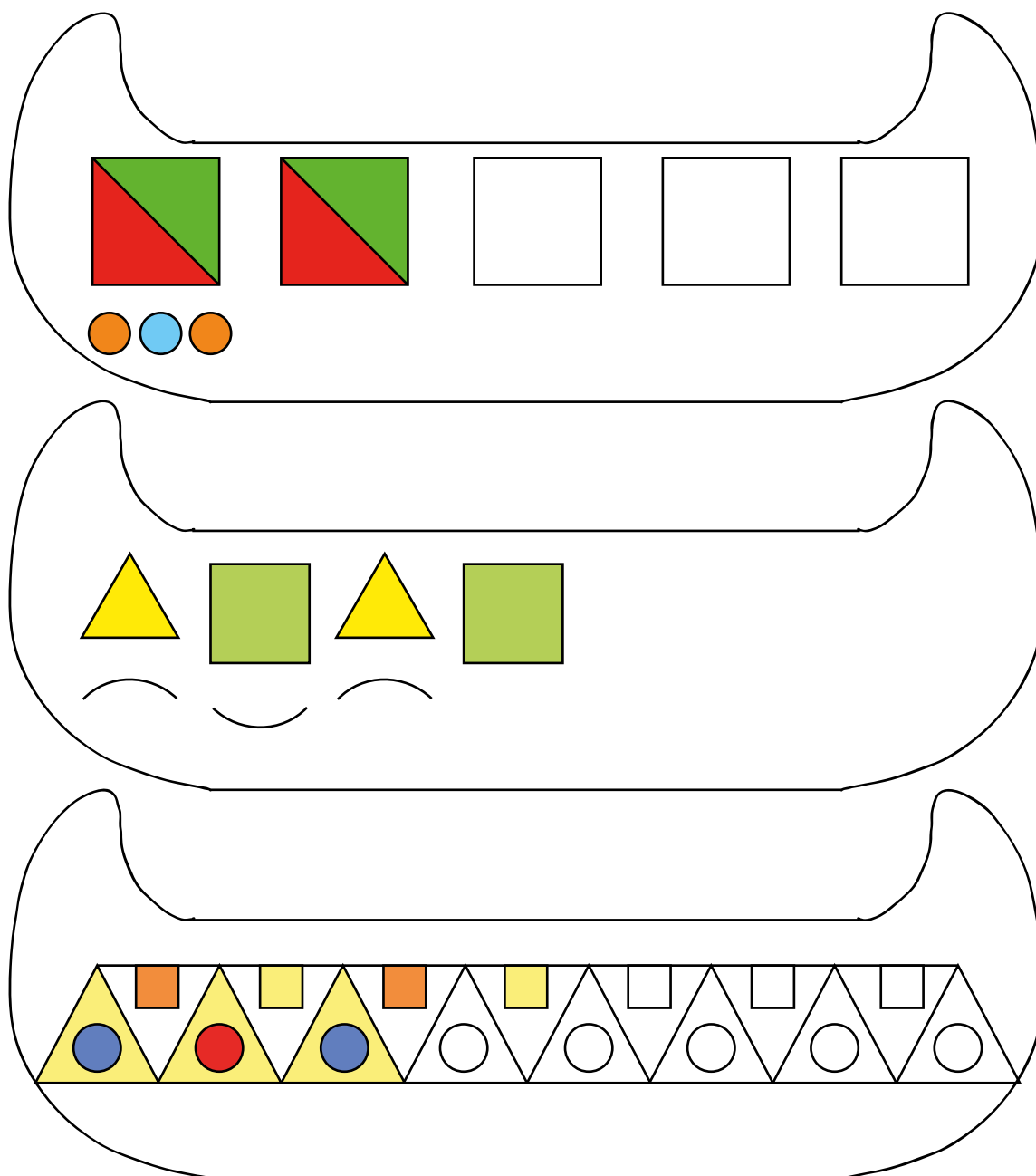
- RIPASSA I TRATTEGGI PER COMPLETARE IL DISEGNO E POI COLORALO.



RIPRODURRE SEGNI ORIZZONTALI, VERTICALI, OBLIQUI, CIRCOLARI.

RITMO E COLORI

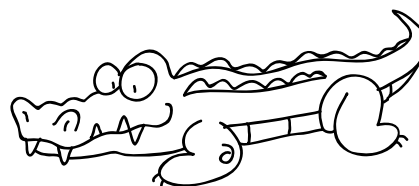
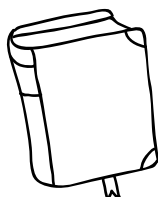
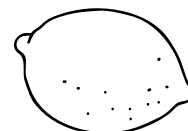
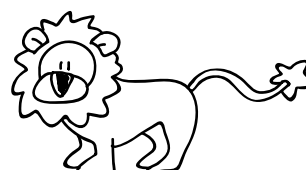
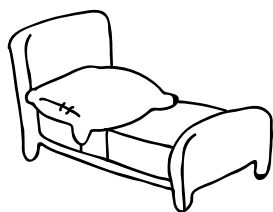
- COMPLETA I DISEGNI DELLE CANOE CONTINUANDO I RITMI E I COLORI.



RIPRODURRE RITMI E COLORI.

I SUONI DELLE PAROLE

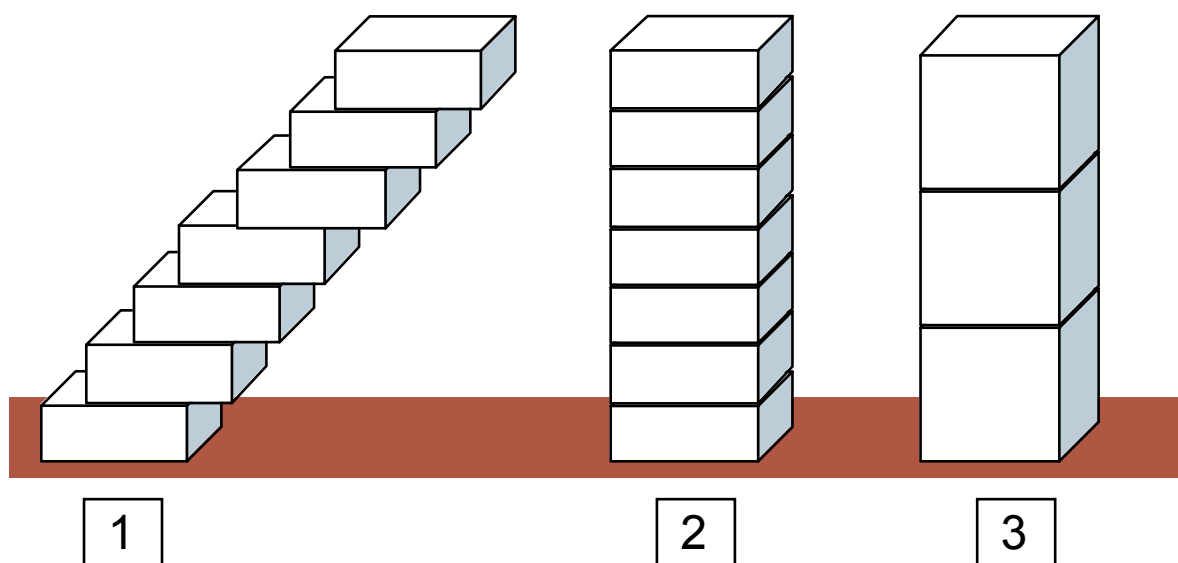
- PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI E UNISCI CON UNA FRECCIA QUELLI CHE INIZIANO CON LO STESSO SUONO.



ANALIZZARE LE PAROLE E RICONOSCERE I SUONI INIZIALI.

TORRI A CONFRONTO

- C'È UNA TORRE PIÙ ALTA? ☐ SÌ ☐ NO
SE SÌ, SEGNA LA CON UNA X.



- CONTA I MATTONI DI OGNI TORRE.

I MATTONI DELLA TORRE 1 SONO

I MATTONI DELLA TORRE 2 SONO

I MATTONI DELLA TORRE 3 SONO

- COLORA LA TORRE CHE HA MENO MATTONI.

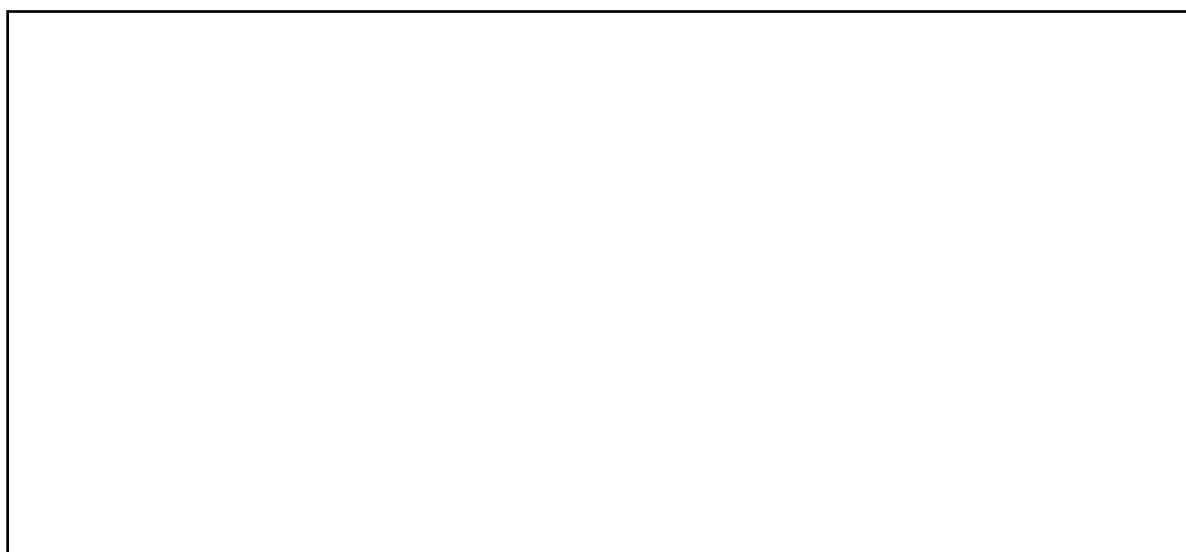
FARE CONFRONTI TRA DIVERSE GRANDEZZE E UNITÀ DI MISURA.

CONTIAMO GLI EURO

- OSSERVA: CHI HA PIÙ EURO?



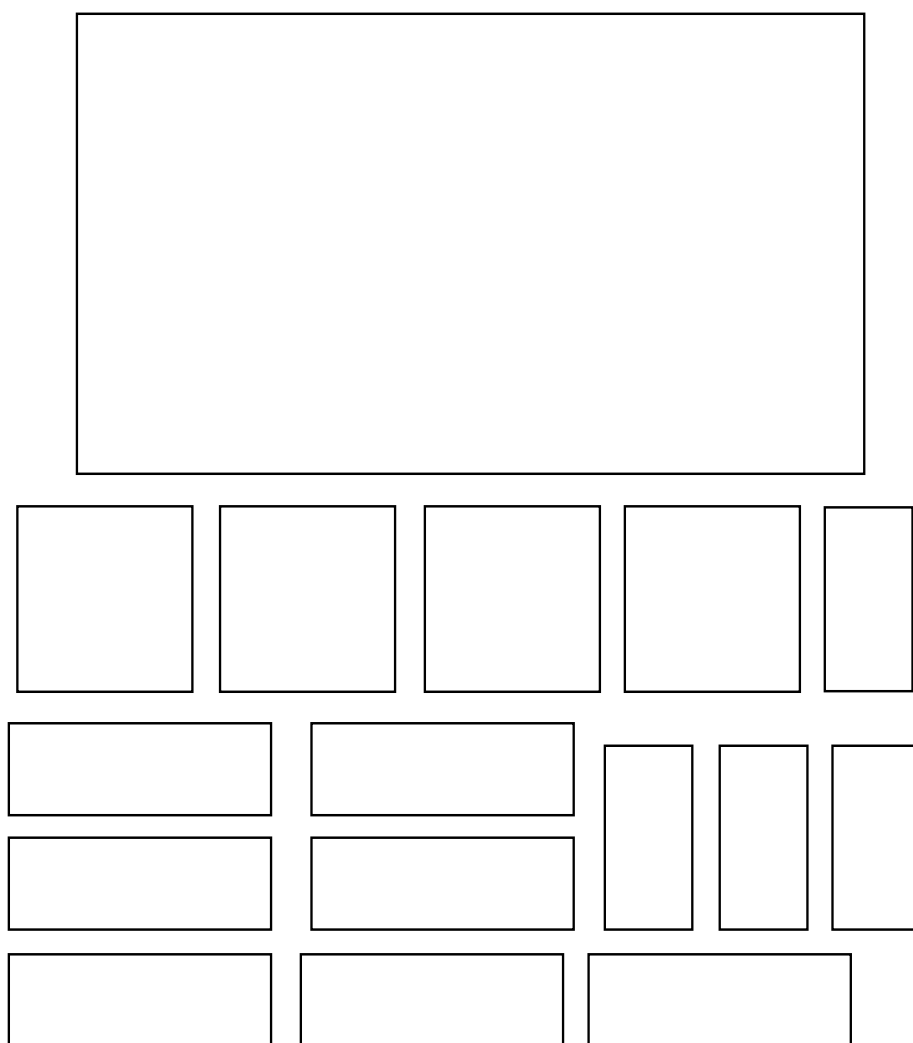
- RAPPRESENTA NEL RIQUADRO 5 EURO.



CONOSCERE E CONTARE GLI EURO.

UNA COPERTINA CON TANTI PEZZI

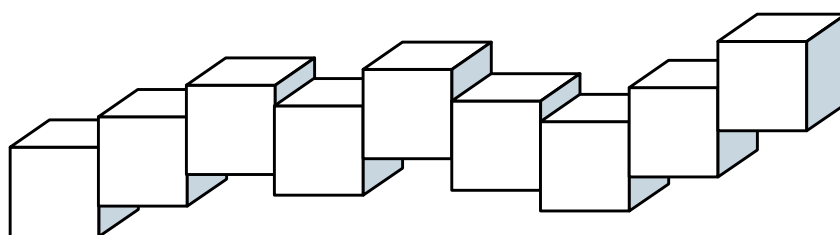
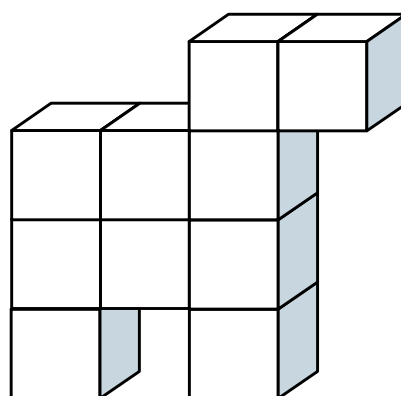
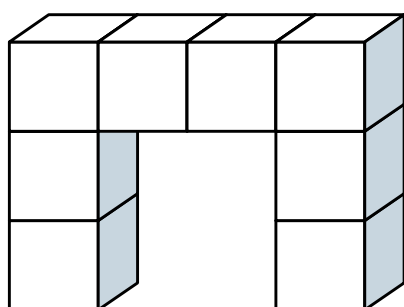
- COLORA I PEZZI, RITAGLIALI E SISTEMALI NEL RIQUADRO SENZA SOVRAPPORLI, FINO A RICOPRIRLO COMPLETAMENTE.



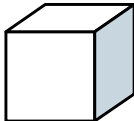
EFFETTUARE RICOPRIMENTI.

COSTRUZIONI CON I CUBETTI

- CONTA IL NUMERO DEI CUBETTI DI OGNI COSTRUZIONE.



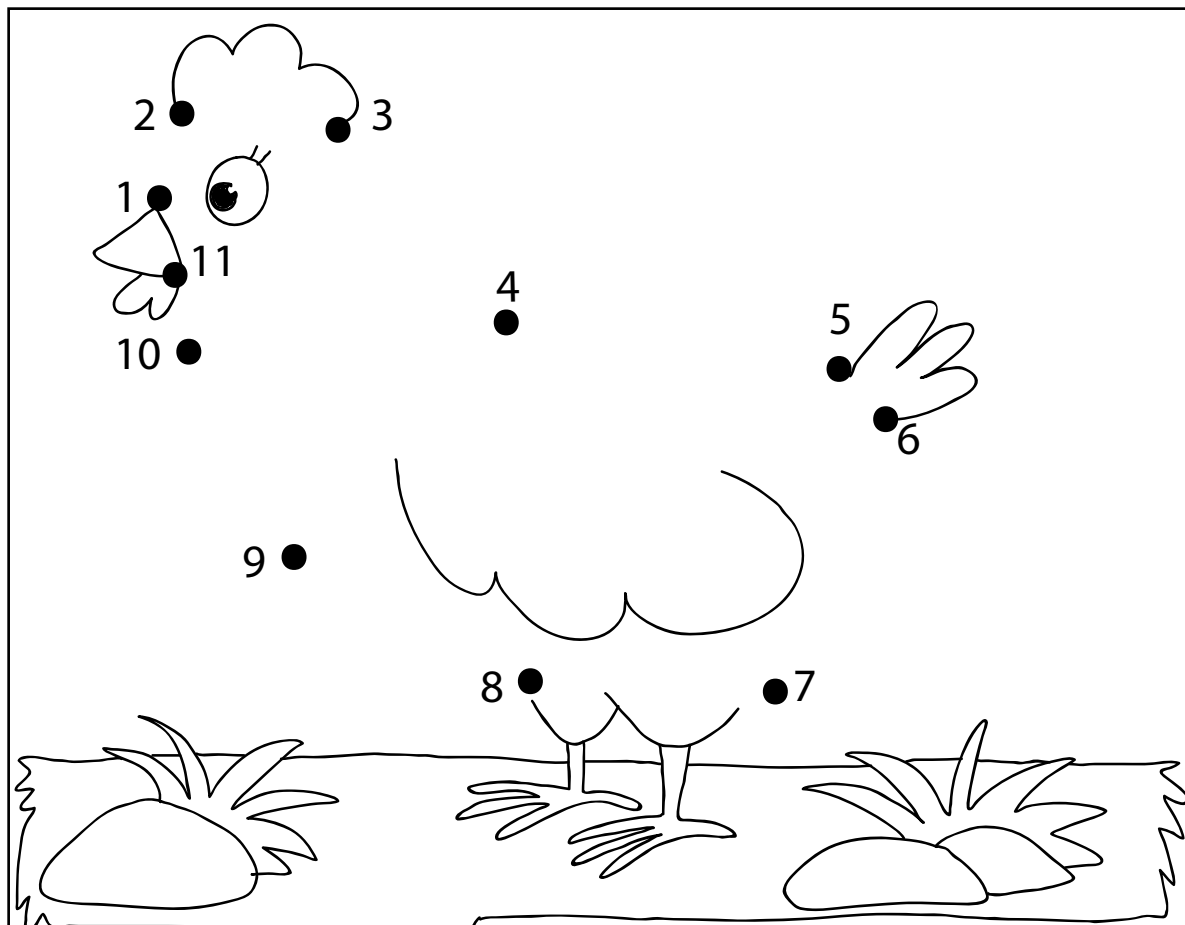
- SCRIVI NELLA TABELLA IL NUMERO DEI CUBETTI DI OGNI COSTRUZIONE.

	
PONTE	
CANE	
BRUCO	

CONTARE I CUBETTI DI UNA COSTRUZIONE.

IL DISEGNO NASCOSTO

- UNISCI I PUNTINI DA 1 A 11 E SCOPRI IL DISEGNO NASCOSTO.



- RITAGLIA I QUADRATINI E INCOLLALI ORDINANDOLI DA 11 A 1.

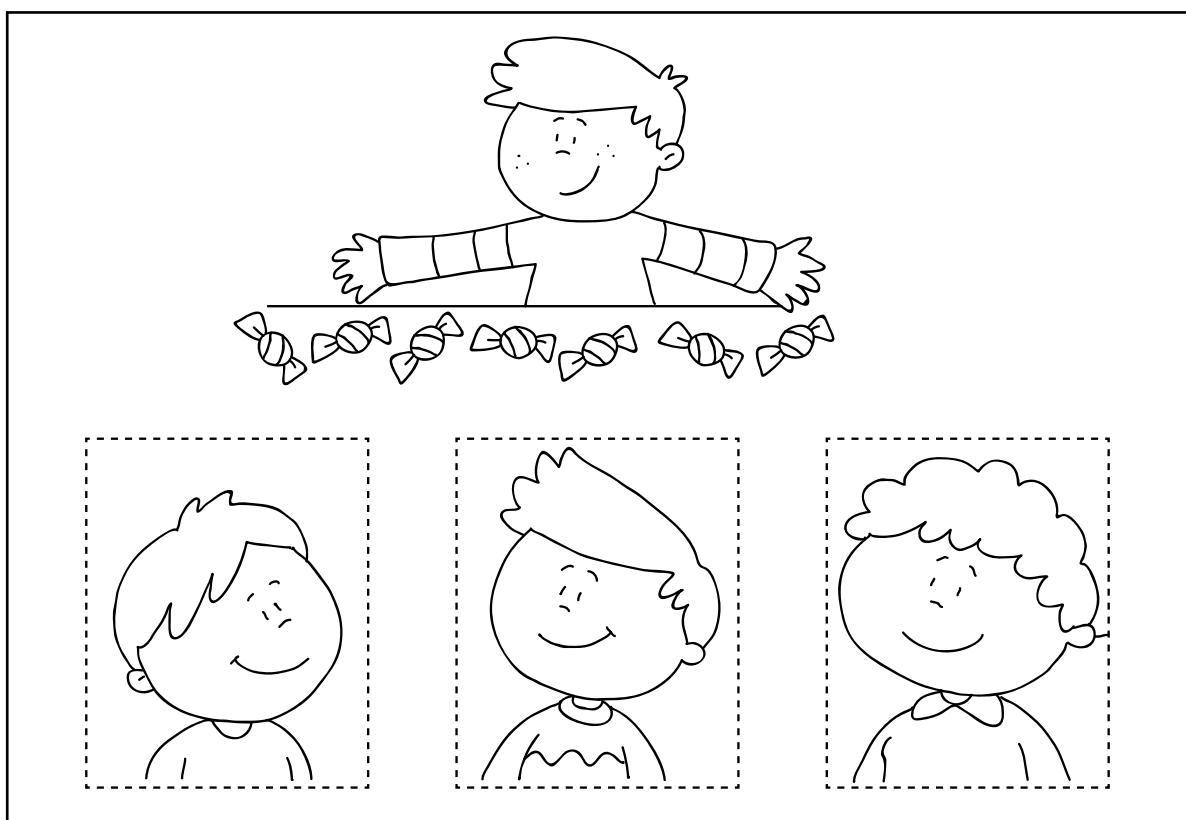
9	3	2	11	1	8	6	4	10	7	5	

CONOSCERE LA SUCCESSIONE DEI NUMERI DA 1 A 11.

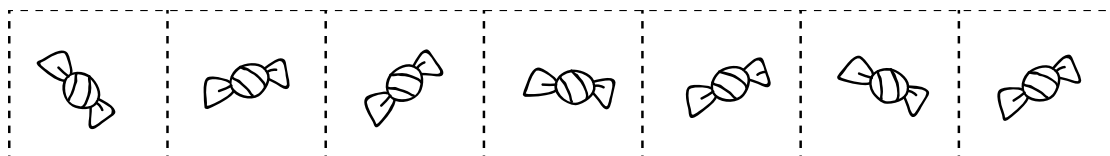
CARAMELLE DA DISTRIBUIRE

- OSSERVA E RISPONDI.

LUCA HA 7 CARAMELLE. PUÒ DARNE 2 A PIO, 2 A IVAN E 2 A GIULIO?



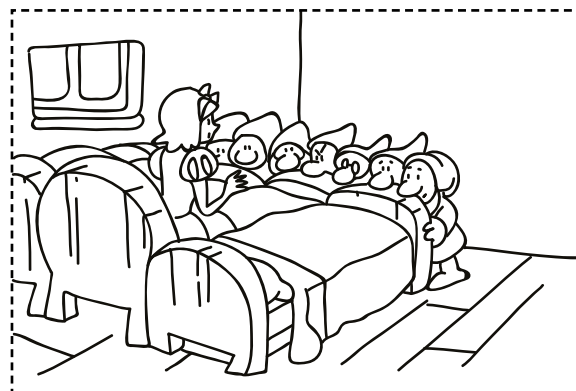
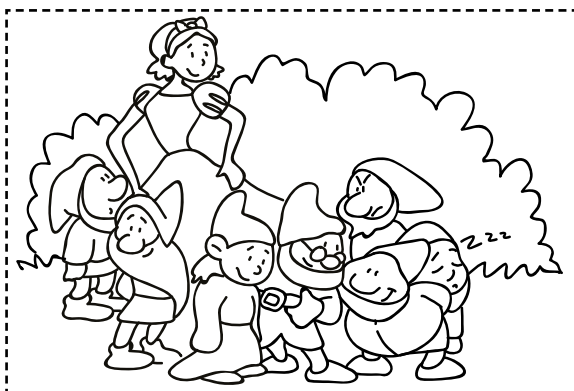
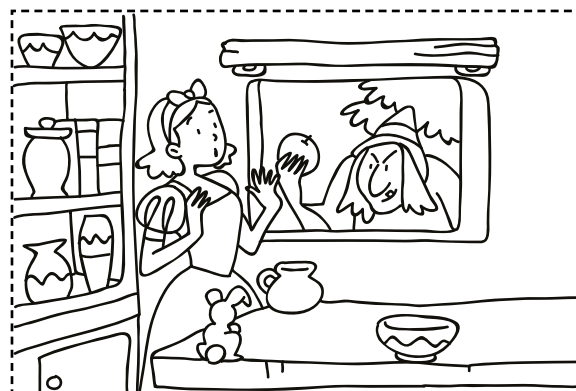
- RITAGLIA I TRE BAMBINI E INCOLLALI SUL QUADERNO. RITAGLIA LE CARAMELLE E DISTRIBUISCI AI TRE AMICI.



RISOLVERE UN PROBLEMA.

LA STORIA DI BIANCANEVE

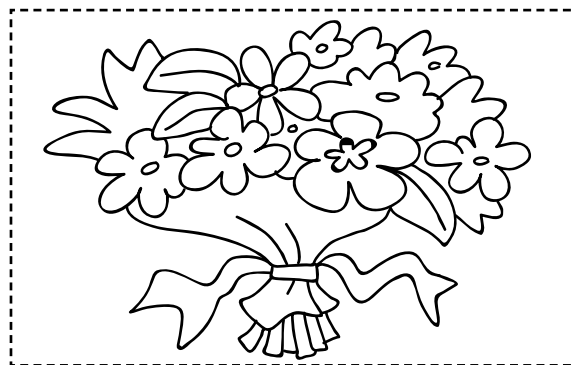
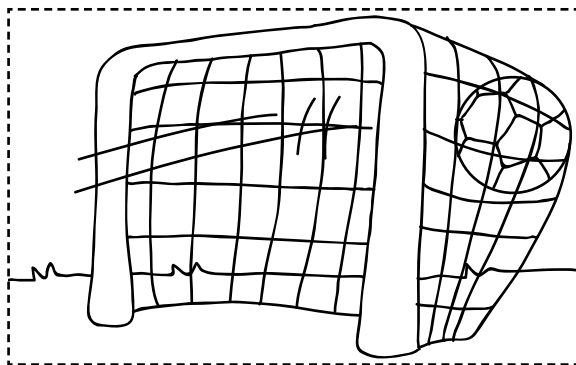
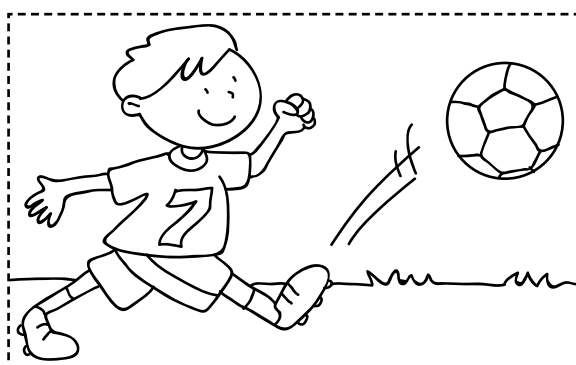
- RITAGLIA LE IMMAGINI, INCOLLALE SUL QUADERNO SECONDO L'ORDINE DELLA STORIA E INFINE COLORALE.



ORGANIZZARE IN SEQUENZA TEMPORALE.

CAUSA E CONSEGUENZA

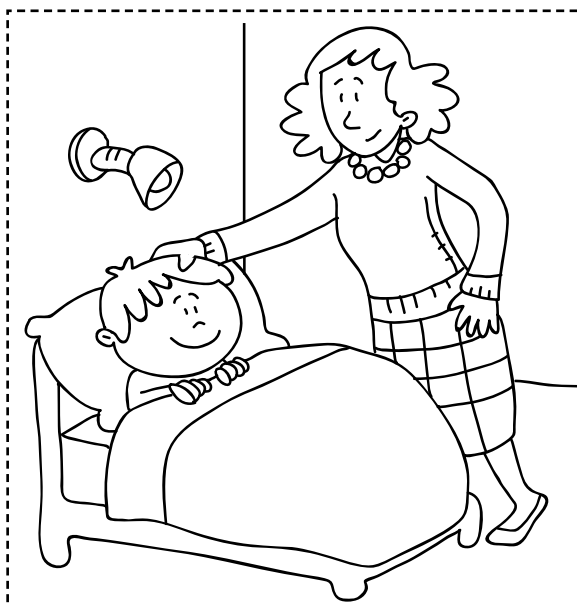
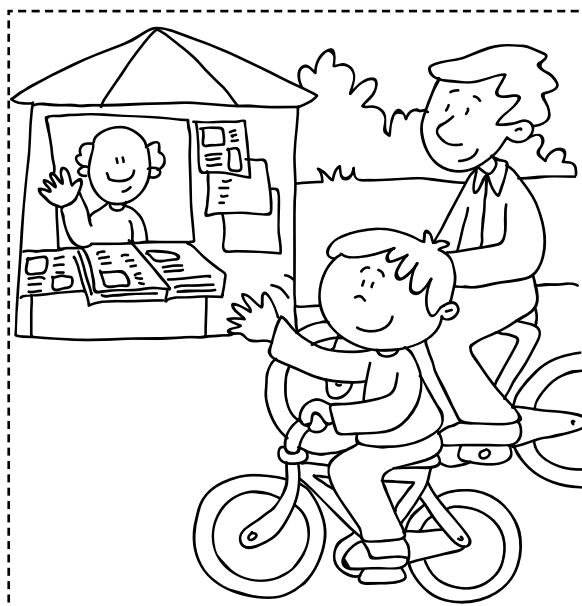
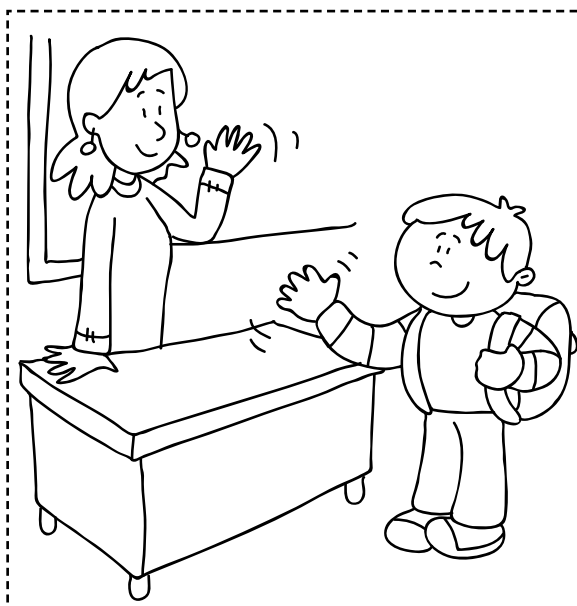
- QUESTE VIGNETTE RAPPRESENTANO TRE DIVERSE SITUAZIONI. RITAGLIALE E INCOLLALE SUL QUADERNO, A COPPIE, NELL'ORDINE CHE RITIENI GIUSTO.



STABILIRE RELAZIONI DI CAUSA ED EFFETTO.

CHI HA INCONTRATO LUCA?

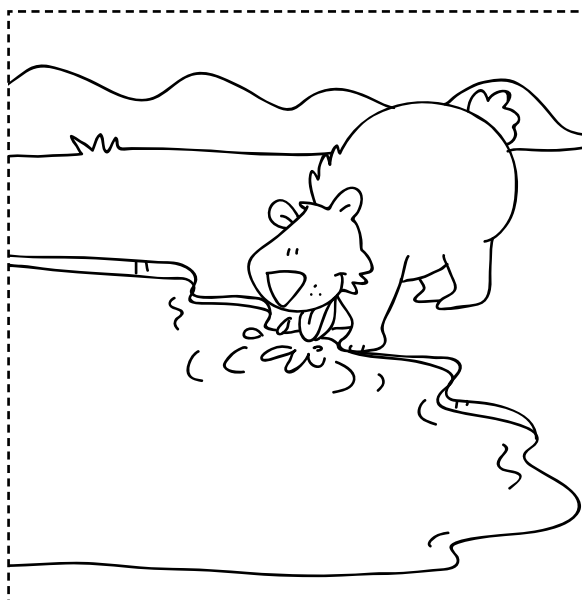
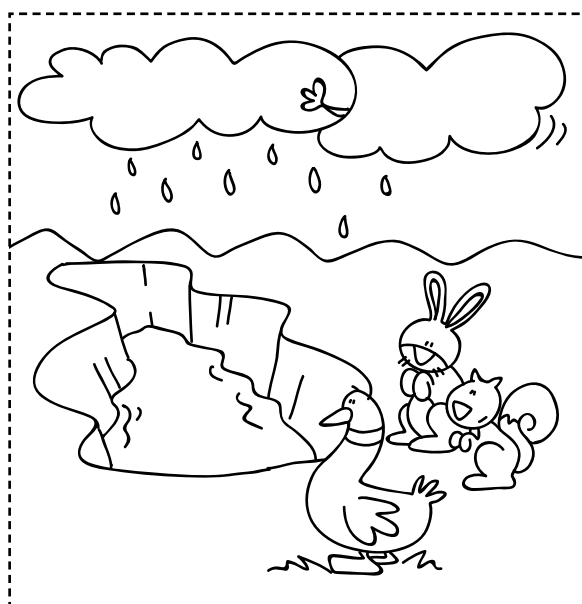
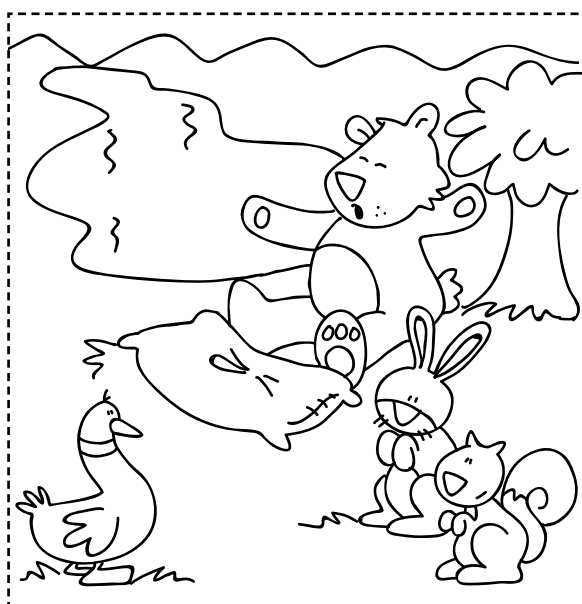
- OSSERVA I DISEGNI, RITAGLIALI, POI INCOLLALI IN ORDINE SUL QUADERNO.



RICOSTRUIRE LA SUCCESSIONE DI SEQUENZE DI AZIONI.

L'ORSO ELIA

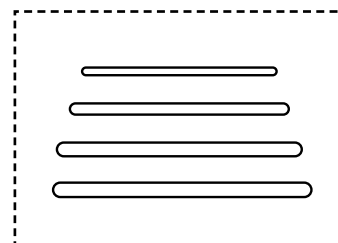
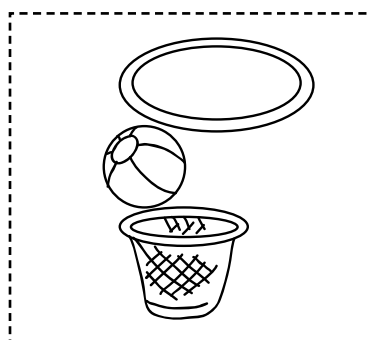
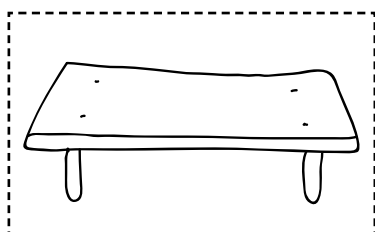
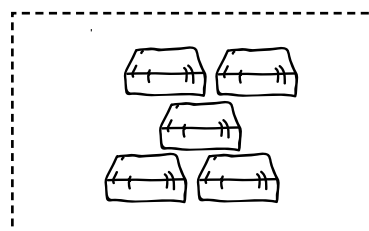
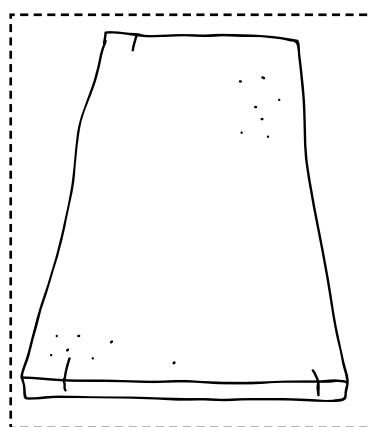
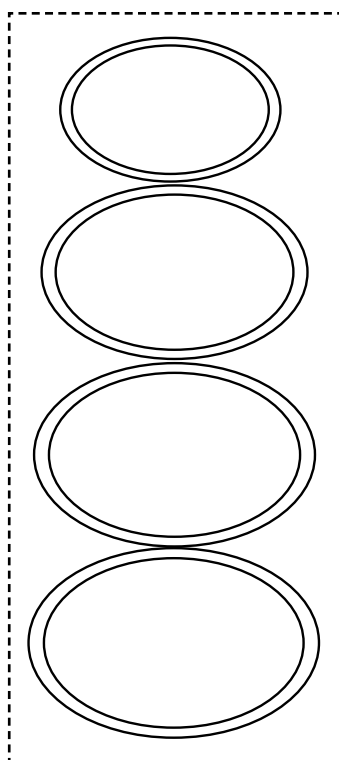
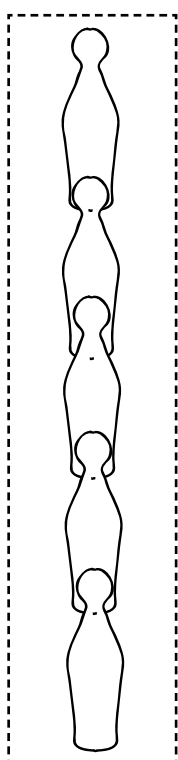
- OSSERVA I DISEGNI, RITAGLIALI E INCOLLALI SUL FOGLIO IN ORDINE. POI PROVA A RACCONTARE LA STORIA.



RICOSTRUIRE LA CORRETTA SUCCESSIONE DI SEQUENZE DI AZIONI.

MATERIALI PER IL PERCORSO

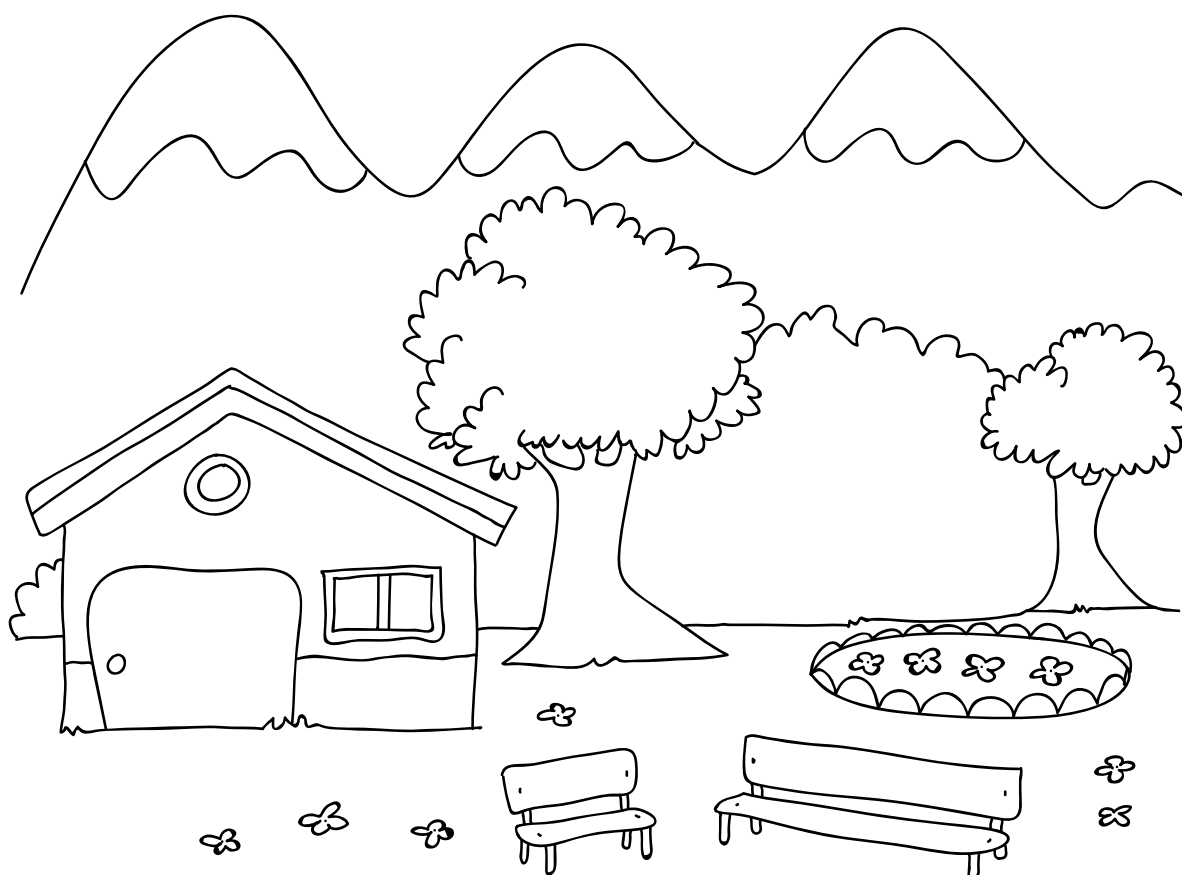
- RITAGLIA I DISEGNI DEGLI OGGETTI, POI INCOLLALI SU UN FOGLIO NELL'ORDINE IN CUI HAI ESEGUITO IL PERCORSO.



RICOSTRUIRE LA SEQUENZA DI UN PERCORSO.

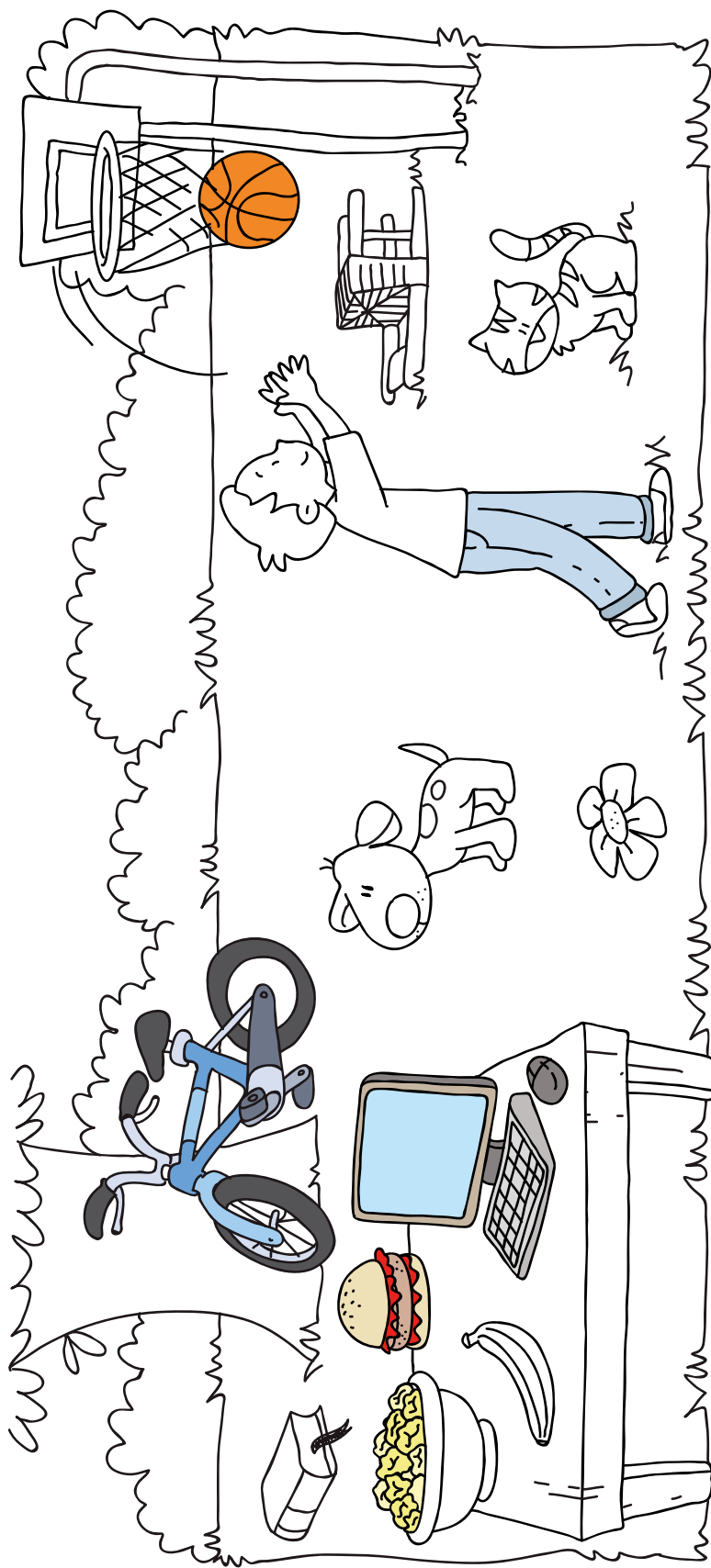
OSSERVO E DISEGNO

- OSSERVA E DISEGNA NEL POSTO GIUSTO:
 - UNA PALLA SOPRA LA PANCA PIÙ CORTA;
 - UN CAMINO SUL TETTO DELLA CASA;
 - UNA BAMBINA ACCANTO ALL'AIUOLA;
 - UNA FARFALLA SUI FIORI DELL'AIUOLA;
 - UN UCCELLO SULL'ALBERO PIÙ BASSO;
 - UN CESPUGLIO FRA I DUE ALBERI.



POSIZIONARE GLI OGGETTI NELLO SPAZIO SEGUENDO LE INDICAZIONI.

QUANTE PAROLE INGLESI CONOSCO?
• COLORA GLI OGGETTI CHE HANNO UN NOME INGLESE.



INDIVIDUARE PAROLE INGLESI GIÀ IN USO NELLA NOSTRA LINGUA.

**A cura
dell'insegnante**

ASCOLTO E COMPRENSIONE/1

- **Scheda per l'insegnante:** leggiamo ad alta voce e con espressione.

Tre amici in canoa

Elisa, Paolo e Sara galleggiano in canoa a qualche metro dalla riva e remano divertiti. All'improvviso la canoa ha un sobbalzo, come se qualcuno la sollevasse da sotto. I bambini guardano nel mare, con il cuore che batte veloce.

– Elisa, i delfini! – urla Paolo.

– Sì, sono loro! Sono due! – gridano Sara ed Elisa.

I delfini nuotano in cerchio, facendo ogni tanto un salto fuori dell'acqua e aprendo le bocche in un particolare sorriso. I bambini non hanno più paura e cercano persino di toccarli!

Grazzani R. (1992). *Nonno Tano*.
Casale Monferrato: Piemme.

ASCOLTO E COMPRENSIONE/2

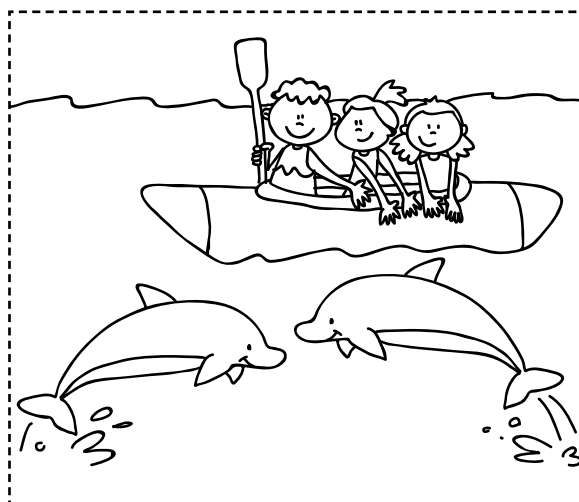
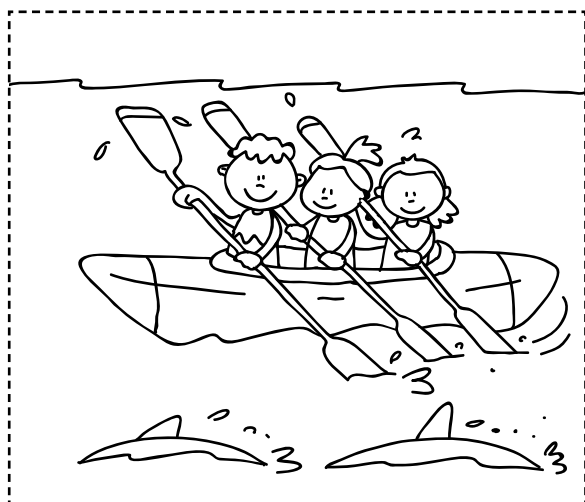
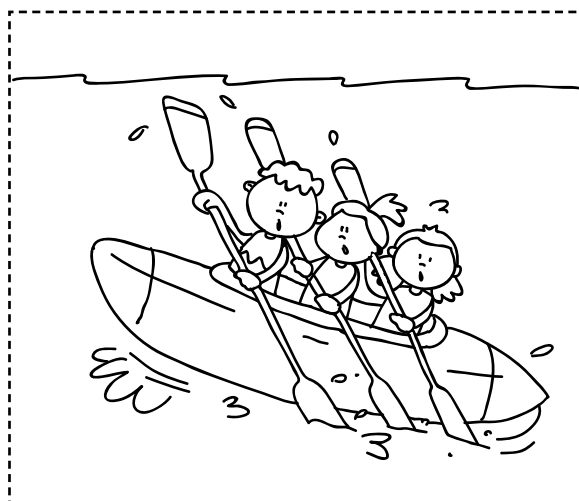
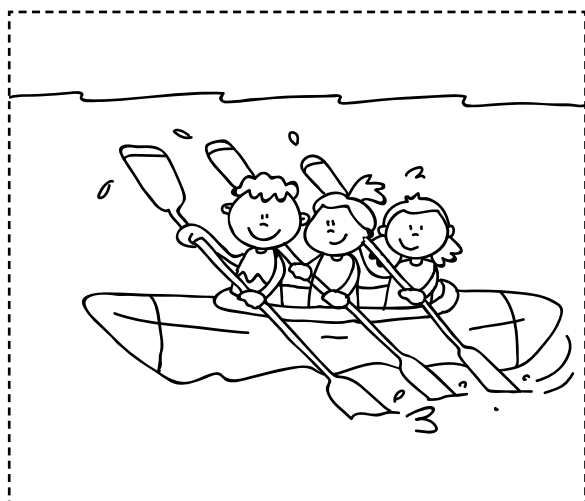
- COLORA SOLO GLI ELEMENTI PRESENTI NELLA STORIA ASCOLTATA.



RICONOSCERE GLI ELEMENTI DI UNA STORIA ASCOLTATA.

ASCOLTO E COMPRENSIONE/3

- RITAGLIA E RIORDINA LE VIGNETTE DELLA STORIA "TRE AMICI IN CANOA". INCOLLALE NELLA GIUSTA SEQUENZA SUL QUADERNO, POI RIASSUMI LA STORIA A VOCE.

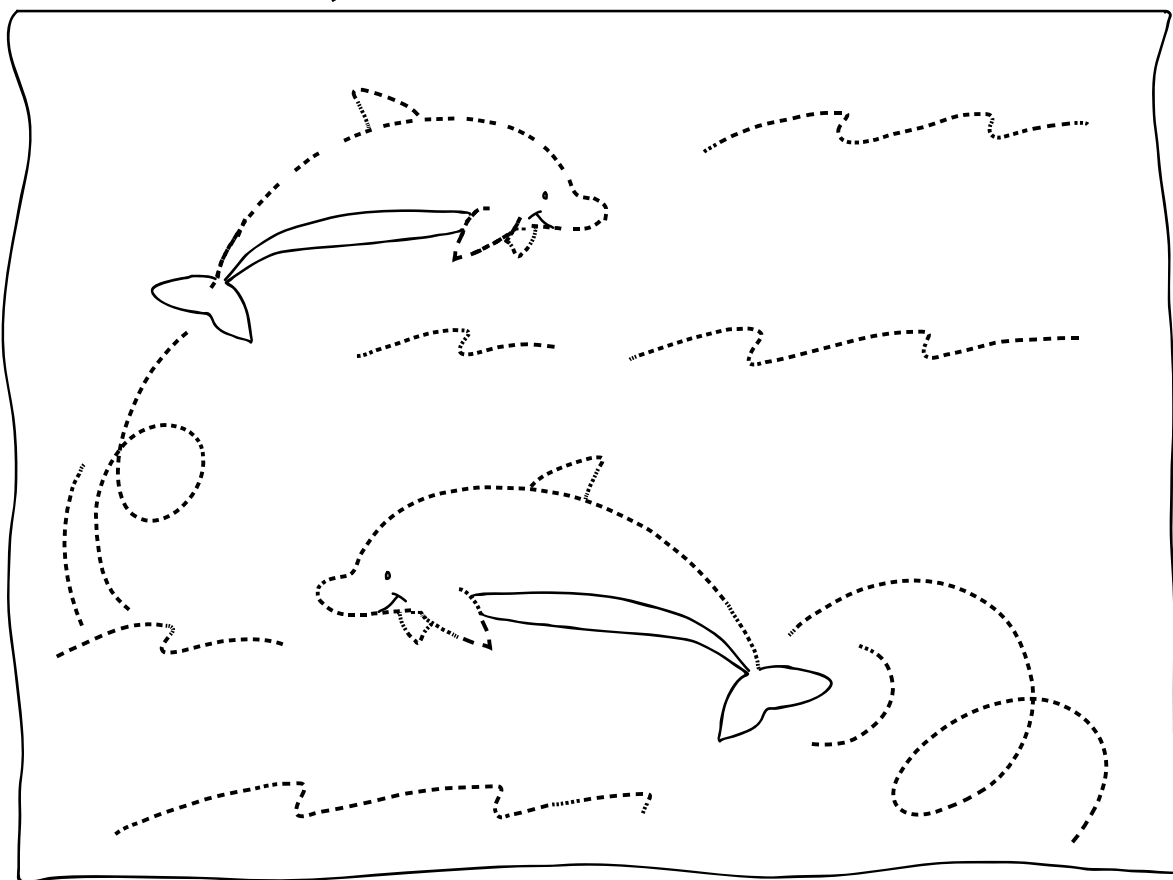
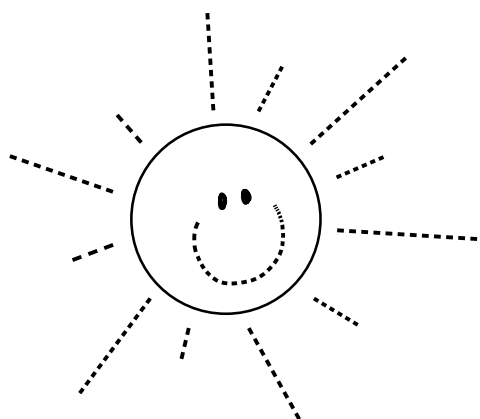


RICOSTRUIRE LA SEQUENZA TEMPORALE DI UNA STORIA.

I TRATTEGGI

- RIPASSA I TRATTEGGI PER COMPLETARE IL DISEGNO E POI COLORALO.

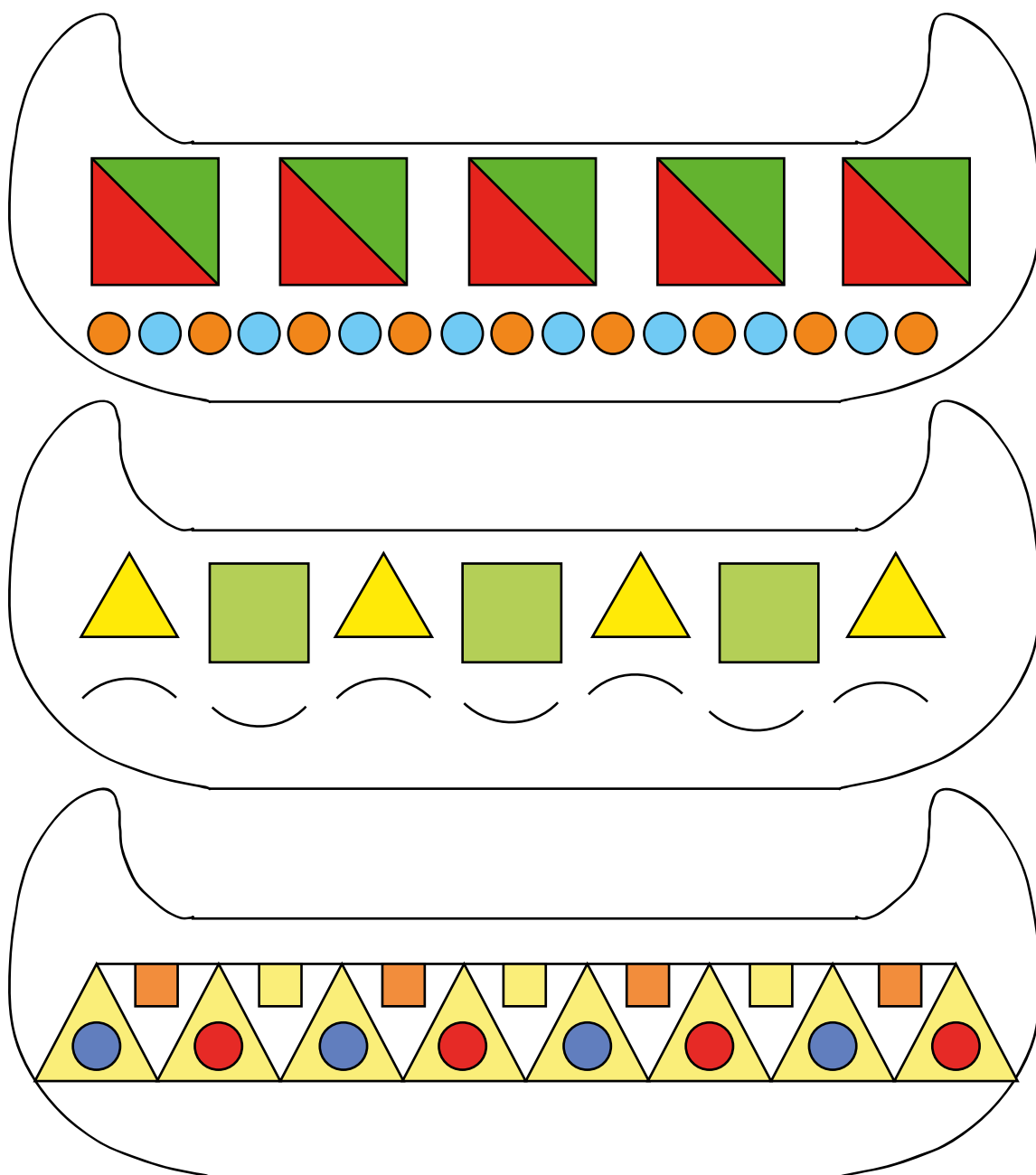
Compilazione libera
a cura del bambino



RIPRODURRE SEGNI ORIZZONTALI, VERTICALI, OBLIQUI, CIRCOLARI.

RITMO E COLORI

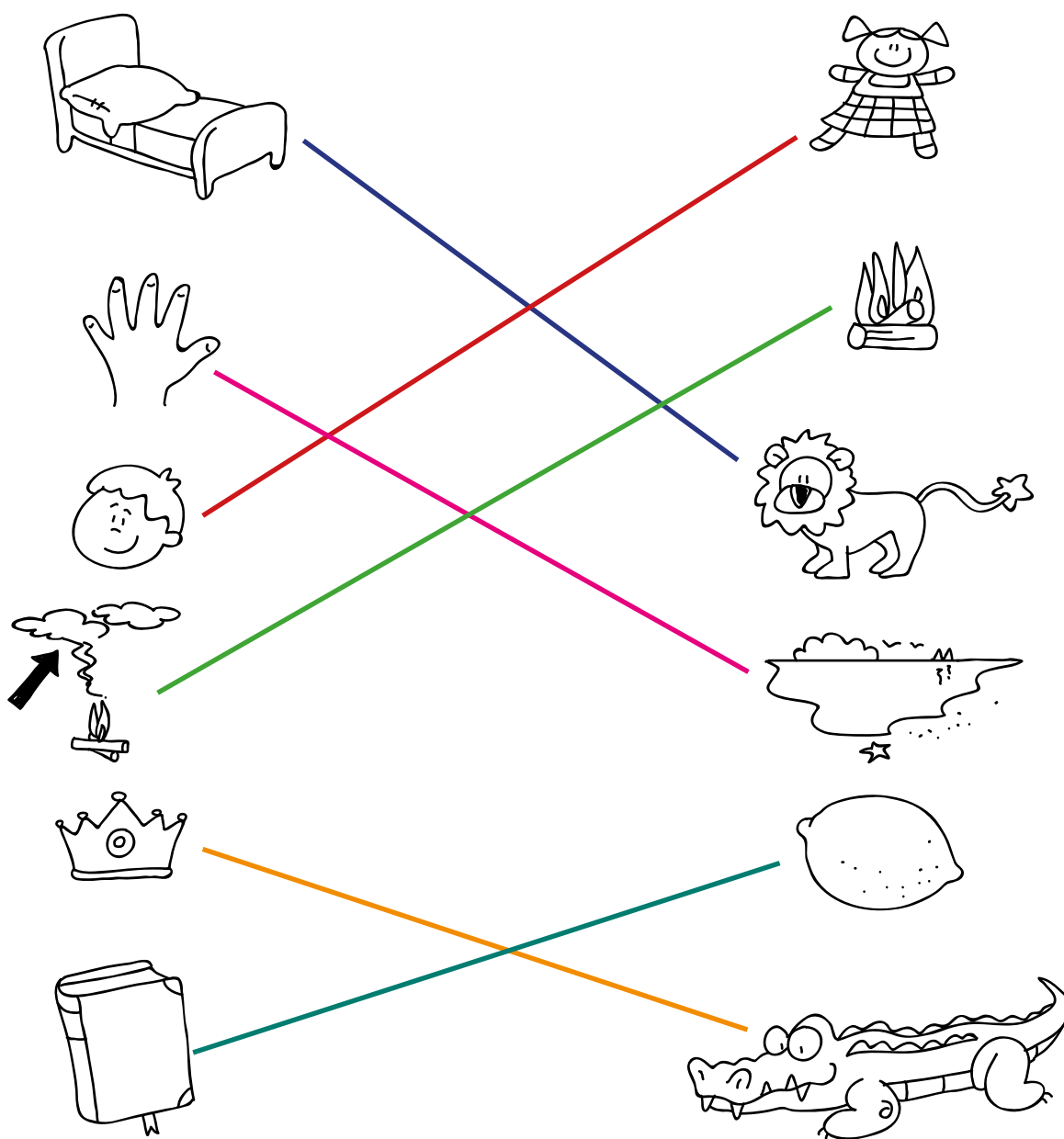
- COMPLETA I DISEGNI DELLE CANOE CONTINUANDO I RITMI E I COLORI.



RIPRODURRE RITMI E COLORI.

I SUONI DELLE PAROLE

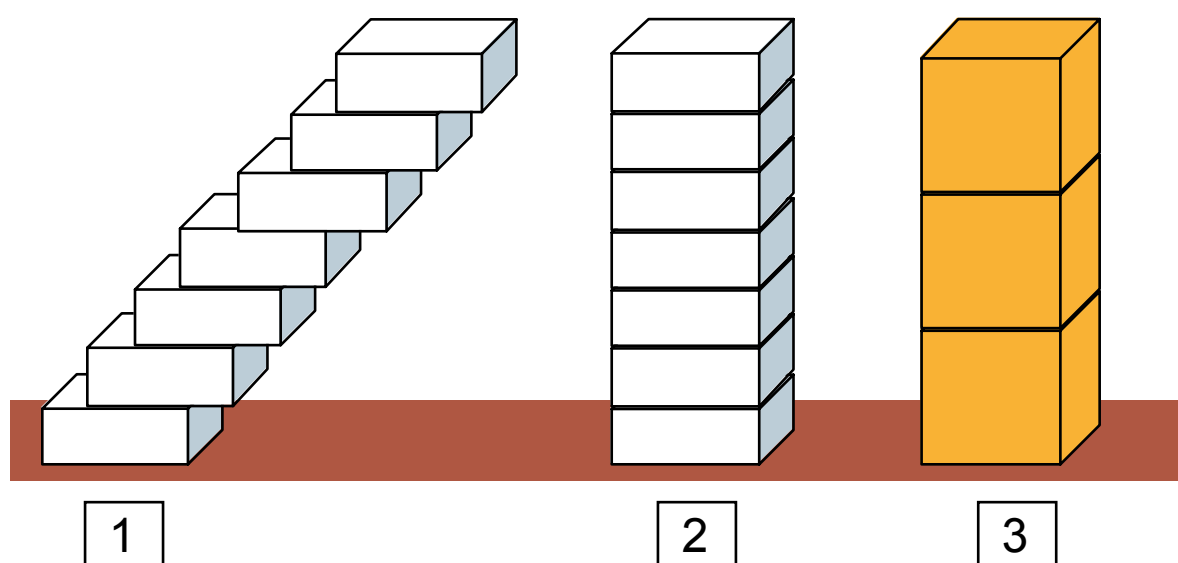
- PRONUNCIA I NOMI DEI DISEGNI E UNISCI CON UNA FRECCIA QUELLI CHE INIZIANO CON LO STESSO SUONO.



ANALIZZARE LE PAROLE E RICONOSCERE I SUONI INIZIALI.

TORRI A CONFRONTO

- C'È UNA TORRE PIÙ ALTA? ☐ SÌ ☒ NO
SE SÌ, SEGNALA CON UNA X.



- CONTA I MATTONI DI OGNI TORRE.

I MATTONI DELLA TORRE 1 SONO7.....
I MATTONI DELLA TORRE 2 SONO7.....
I MATTONI DELLA TORRE 3 SONO3.....

- COLORA LA TORRE CHE HA MENO MATTONI.

FARE CONFRONTI TRA DIVERSE GRANDEZZE E UNITÀ DI MISURA.

CONTIAMO GLI EURO

- OSSERVA: CHI HA PIÙ EURO?



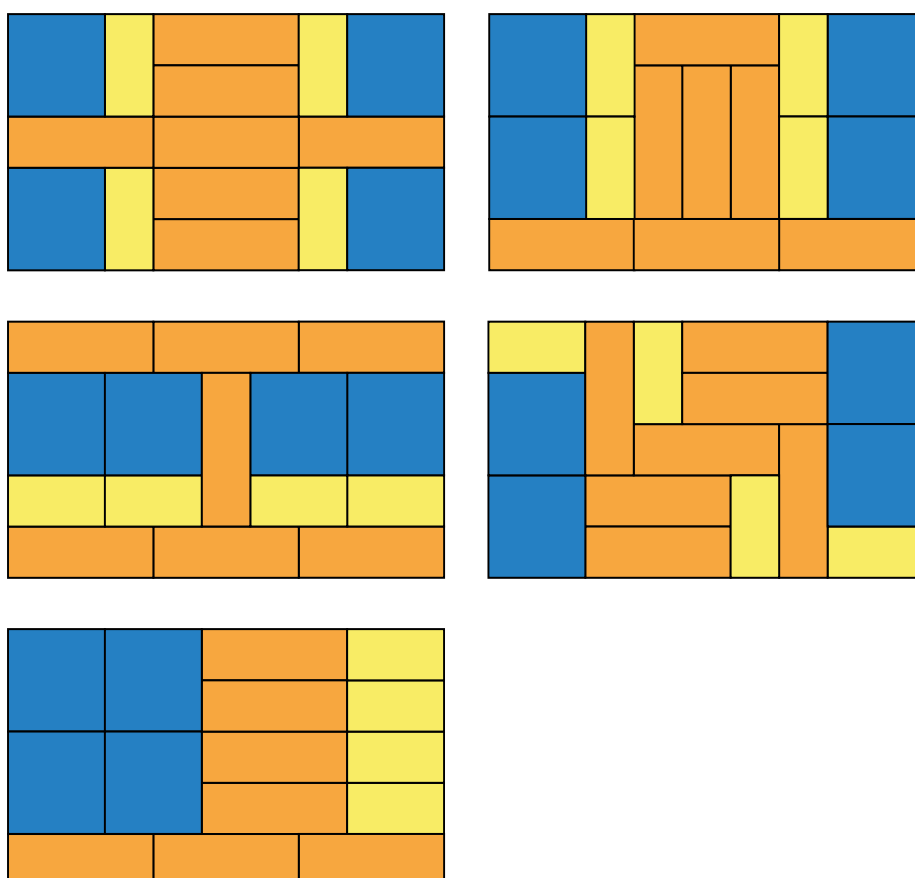
- RAPPRESENTA NEL RIQUADRO 5 EURO.



CONOSCERE E CONTARE GLI EURO.

UNA COPERTINA CON TANTI PEZZI

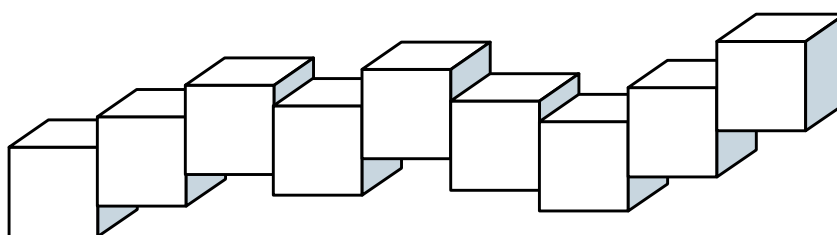
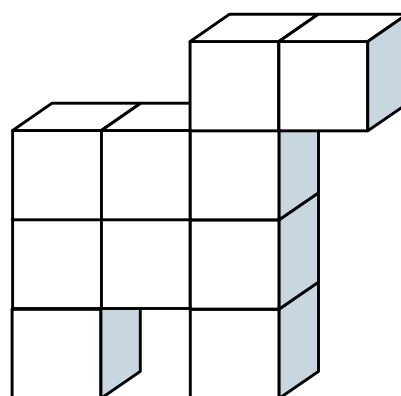
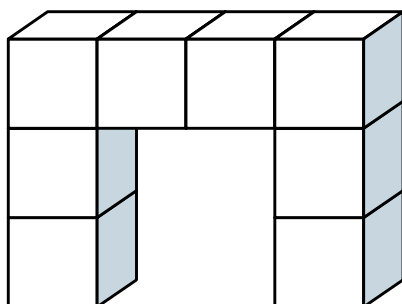
- COLORA I PEZZI, RITAGLIALI E SISTEMALI NEL RIQUADRO SENZA SOVRAPPORLI, FINO A RICOPRIRLO COMPLETAMENTE.



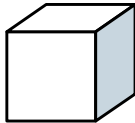
EFFETTUARE RICOPRIMENTI.

COSTRUZIONI CON I CUBETTI

- CONTA IL NUMERO DEI CUBETTI DI OGNI COSTRUZIONE.



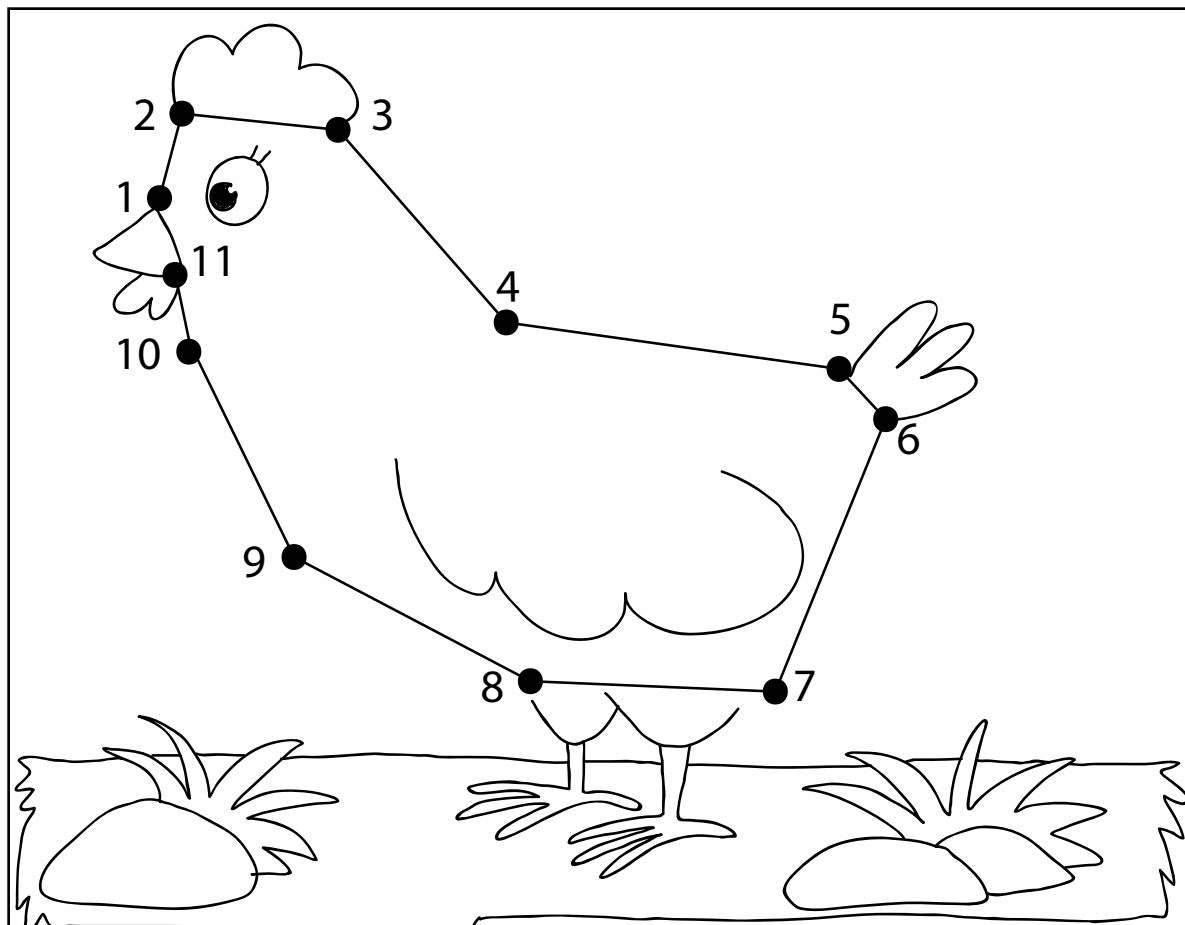
- SCRIVI NELLA TABELLA IL NUMERO DEI CUBETTI DI OGNI COSTRUZIONE.

	
PONTE	8
CANE	10
BRUCO	9

CONTARE I CUBETTI DI UNA COSTRUZIONE.

IL DISEGNO NASCOSTO

- UNISCI I PUNTINI DA 1 A 11 E SCOPRI IL DISEGNO NASCOSTO.



- RITAGLIA I QUADRATINI E INCOLLALI ORDINANDOLI DA 11 A 1.



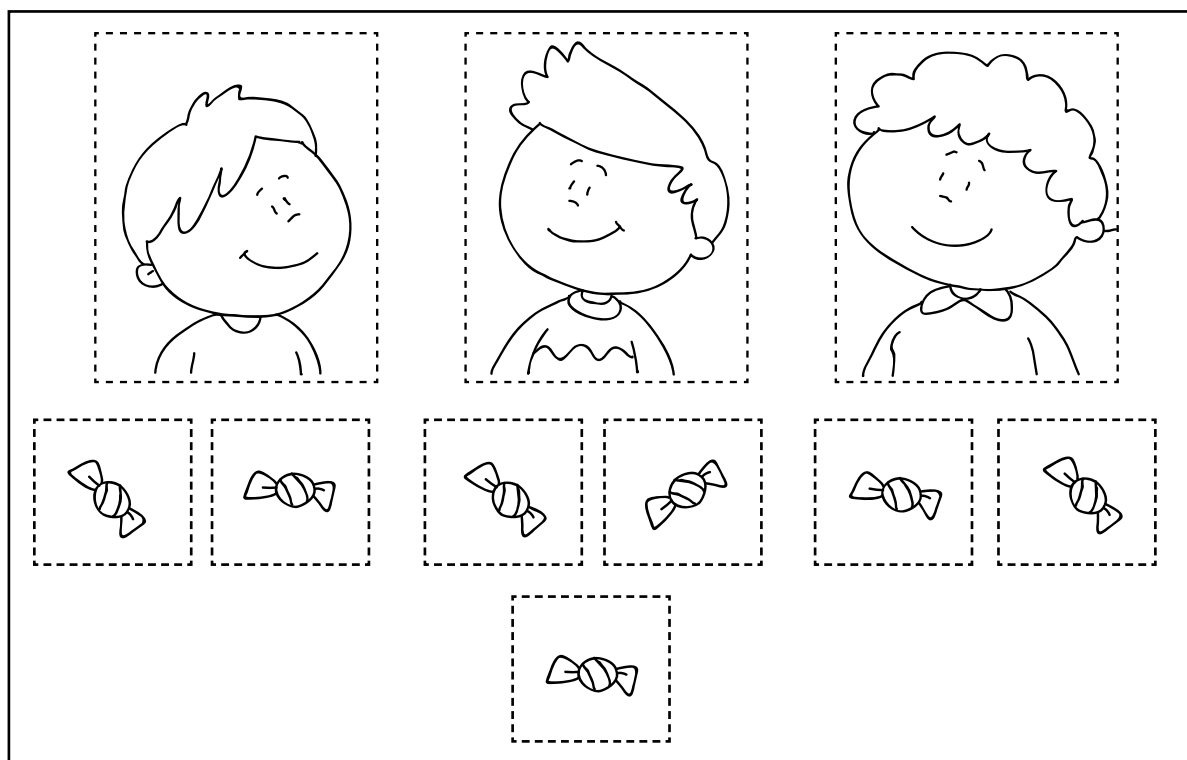
CONOSCERE LA SUCCESSIONE DEI NUMERI DA 1 A 11.

CARAMELLE DA DISTRIBUIRE

- OSSERVA E RISPONDI.

LUCA HA 7 CARAMELLE. PUÒ DARNE 2 A PIO, 2 A IVAN E 2 A GIULIO?

Una possibile soluzione:

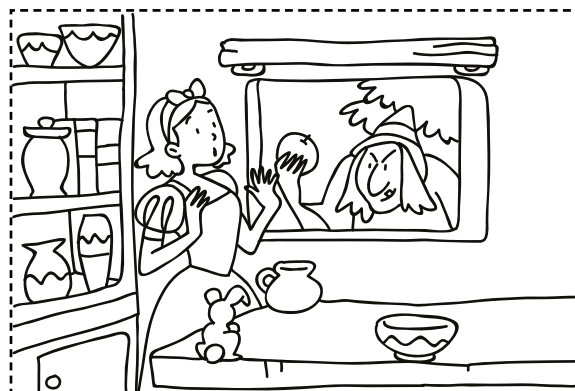
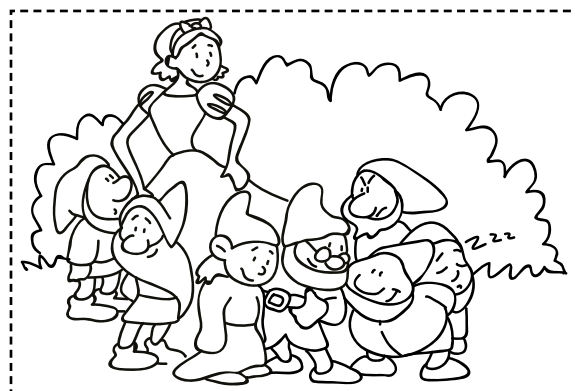
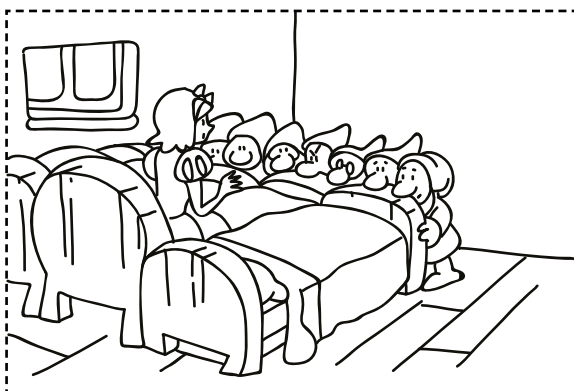


- RITAGLIA I TRE BAMBINI E INCOLLALI SUL QUADERNO. RITAGLIA LE CARAMELLE E DISTRIBUISCI LE CARAMELLE AI TRE AMICI.

RISOLVERE UN PROBLEMA.

LA STORIA DI BIANCANEVE

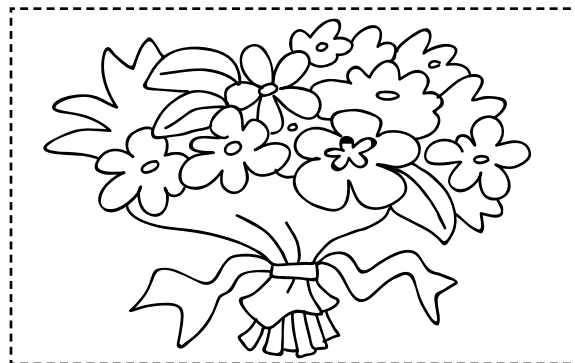
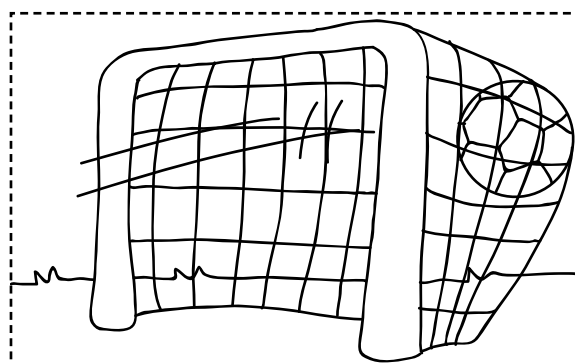
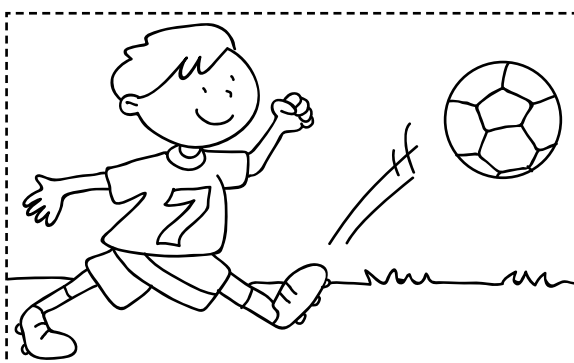
- RITAGLIA LE IMMAGINI, INCOLLALE SUL QUADERNO SECONDO L'ORDINE DELLA STORIA E INFINE COLORALE.



ORGANIZZARE IN SEQUENZA TEMPORALE.

CAUSA E CONSEGUENZA

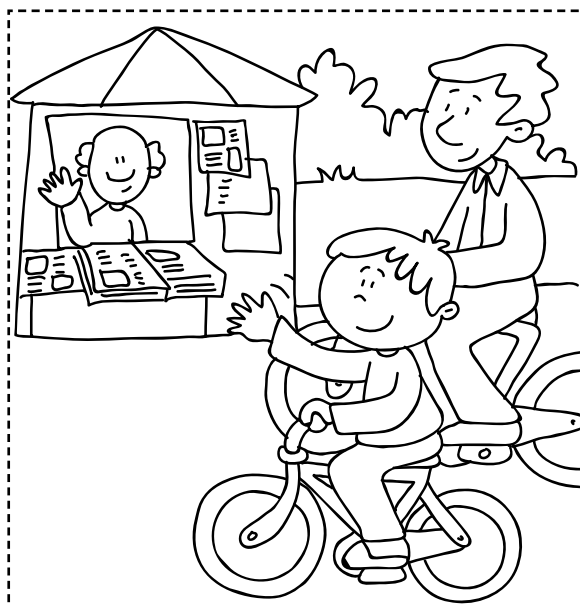
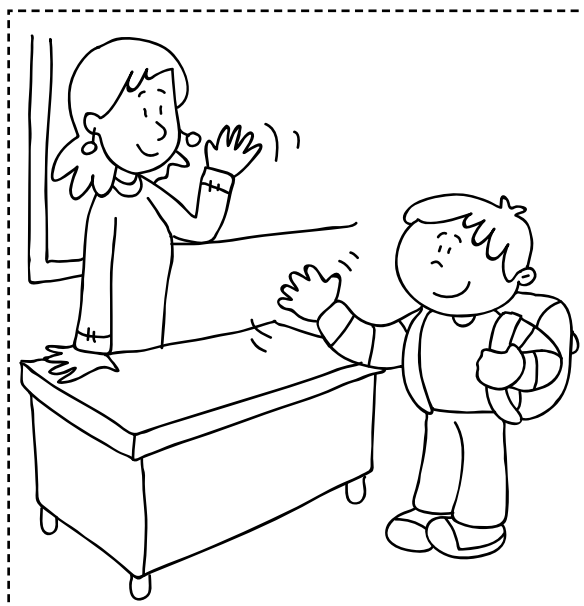
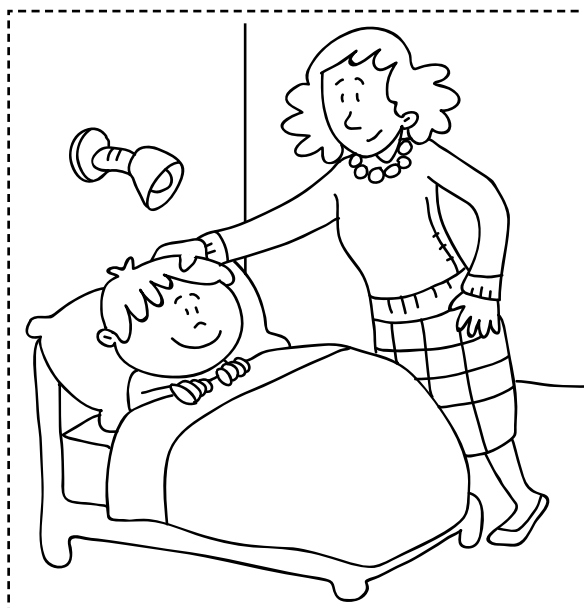
- QUESTE VIGNETTE RAPPRESENTANO TRE DIVERSE SITUAZIONI. RITAGLIALE E INCOLLALE SUL QUADERNO, A COPPIE, NELL'ORDINE CHE RITIENI GIUSTO.



STABILIRE RELAZIONI DI CAUSA ED EFFETTO.

CHI HA INCONTRATO LUCA?

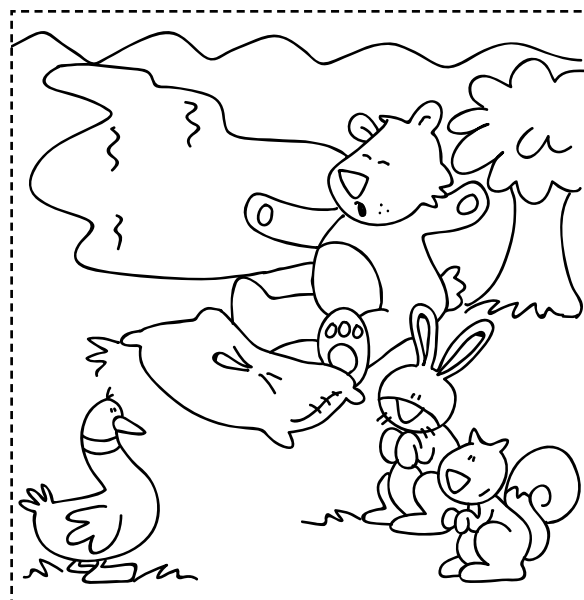
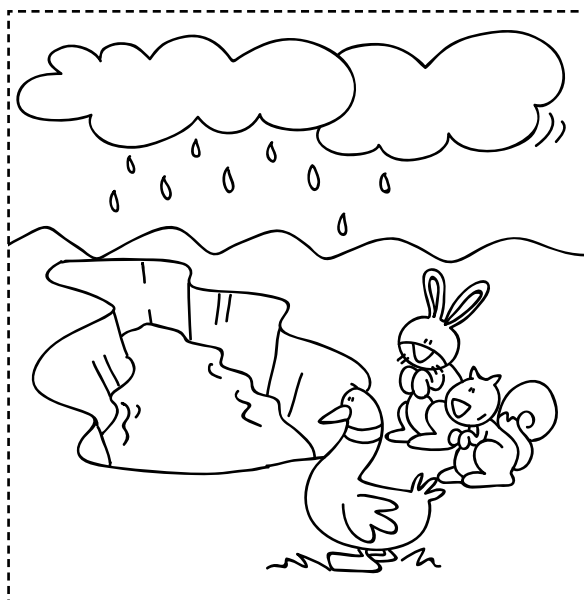
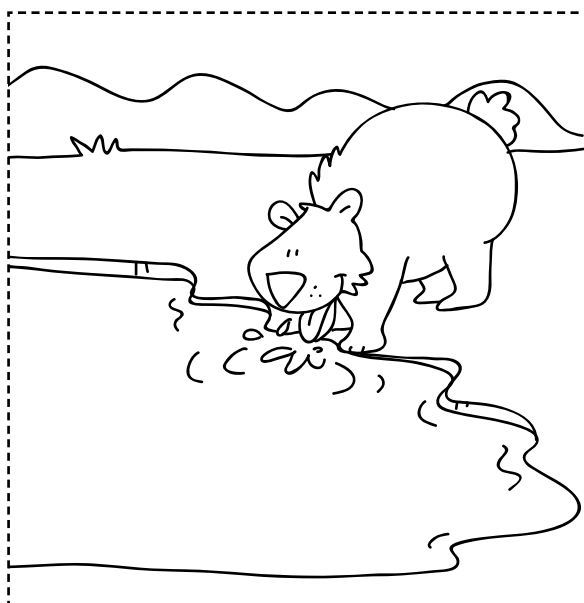
- OSSERVA I DISEGNI, RITAGLIALI, POI INCOLLALI IN ORDINE SUL QUADERNO.



RICOSTRUIRE LA SUCCESSIONE DI SEQUENZE DI AZIONI.

L'ORSO ELIA

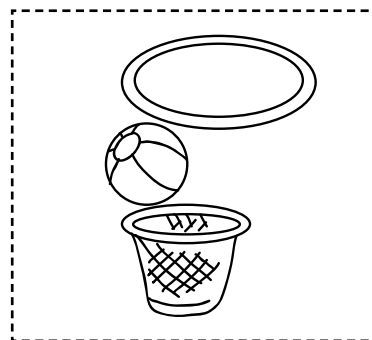
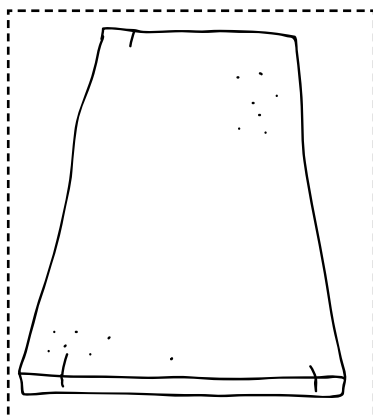
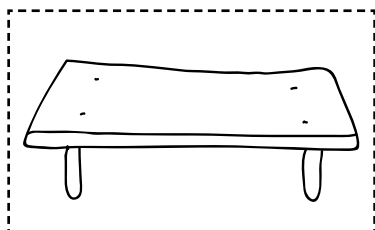
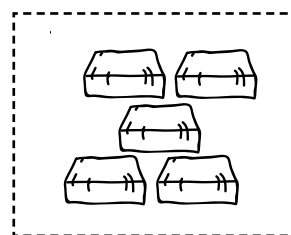
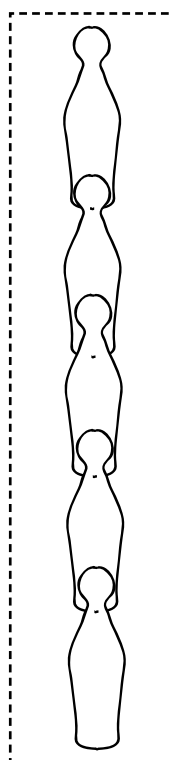
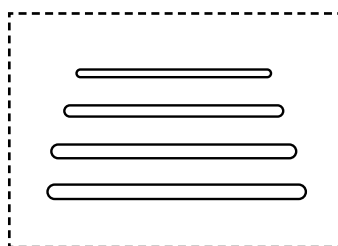
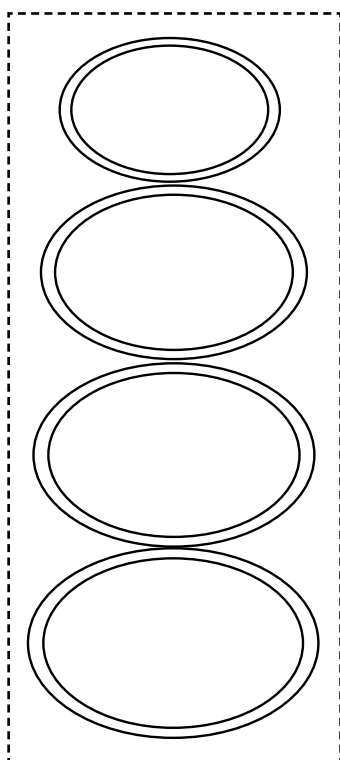
- OSSERVA I DISEGNI, RITAGLIALI E INCOLLALI SUL FOGLIO IN ORDINE. POI PROVA A RACCONTARE LA STORIA.



RICOSTRUIRE LA CORRETTA SUCCESSIONE DI SEQUENZE DI AZIONI.

MATERIALI PER IL PERCORSO

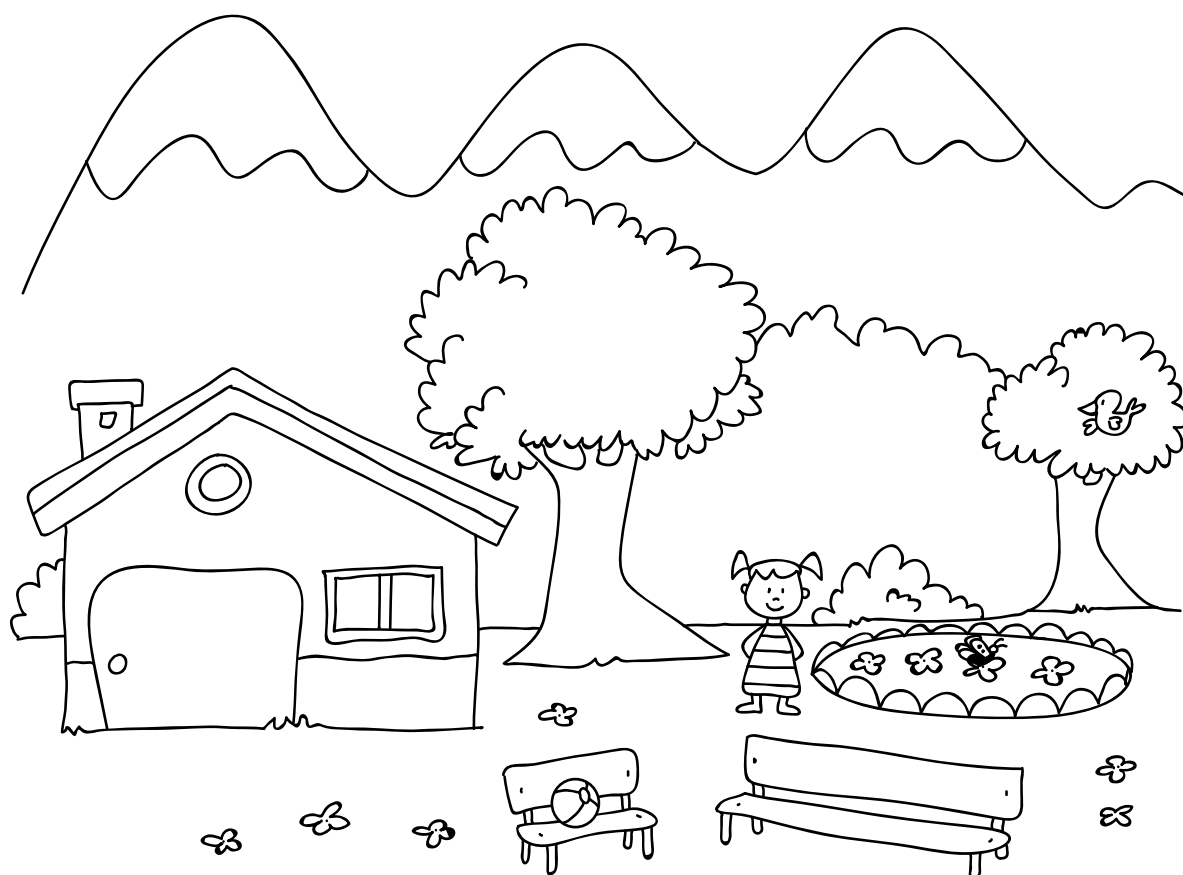
- RITAGLIA I DISEGNI DEGLI OGGETTI, POI INCOLLALI SU UN FOGLIO NELL'ORDINE IN CUI HAI ESEGUITO IL PERCORSO.



RICOSTRUIRE LA SEQUENZA DI UN PERCORSO.

OSSERVO E DISEGNO

- OSSERVA E DISEGNA NEL POSTO GIUSTO:
 - UNA PALLA SOPRA LA PANCA PIÙ CORTA;
 - UN CAMINO SUL TETTO DELLA CASA;
 - UNA BAMBINA ACCANTO ALL'AIUOLA;
 - UNA FARFALLA SUI FIORI DELL'AIUOLA;
 - UN UCCELLO SULL'ALBERO PIÙ BASSO;
 - UN CESPUGLIO FRA I DUE ALBERI.



POSIZIONARE GLI OGGETTI NELLO SPAZIO SEGUENDO LE INDICAZIONI.