

LANG

ANDREA BRUNELLI
STEFANIA GIUNTA



UdA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO INTERDISCIPLINARI
per le classi 1, 2 e 3

● ITALIANO ● MATEMATICA ● STORIA ● GEOGRAFIA ● SCIENZE



s a n o m a

Crescere insieme

LANG

Indice

Perché affrontare un percorso interdisciplinare?	2
Gli autori	3
Unità didattica di apprendimento per la classe prima	
Il racconto di Leo e Lia	
Programmazione	4
Griglia di valutazione	6
UdA: Il racconto di Leo e Lia	8
Scheda 1 - <i>La nascita di Lea</i>	11
Scheda 2 - <i>Le torri di mattoncini</i>	12
Scheda 3 - <i>Il gioco degli animali</i>	14
Scheda 4 - <i>Gli animali del bosco</i>	15
Scheda 5 - <i>Le rane impaurite</i>	16
Scheda 6 - <i>Costruiamo le rane</i>	17
Unità didattica di apprendimento per la classe seconda	
Leo, Lia e Pepe	
Programmazione	18
Griglia di valutazione	21
UdA: Leo, Lia e Pepe	24
Scheda 1 - <i>Dai nonni</i>	28
Scheda 2 - <i>Coloriamo le foglie</i>	29
Scheda 3 - <i>Caratteristiche delle foglie</i>	30
Scheda 4 - <i>Il ciclo vitale dell'albero</i>	31
Scheda 5 - <i>Il lapbook dell'albero</i>	32
Scheda 6 - <i>Interriamo le piantine</i>	34
Scheda 7 - <i>Saluti – Greetings</i>	37
Scheda 8 - <i>Il percorso delle api</i>	38
Unità didattica di apprendimento per la classe terza	
Le avventure di Leo e Lia continuano	
Programmazione	39
Griglia di valutazione	42
UdA: Le avventure di Leo e Lia continuano	45
Scheda 1 - <i>A casa degli zii</i>	50
Scheda 2 - <i>Dal pasticciare</i>	51
Scheda 3 - <i>Le carte d'identità</i>	52
Scheda 4 - <i>La raccolta delle uova</i>	54
Scheda 5 - <i>Costruiamo il recinto</i>	55
Scheda 6 - <i>The animals</i>	56
Scheda 7 - <i>La tombola degli animali</i>	57
Scheda 8 - <i>Salviamo il nostro Pianeta</i>	58
Scheda 9 - <i>Quale mezzo scegliere?</i>	59
Scheda 10 - <i>La torta di ricotta</i>	61
Scheda 11 - <i>Orientamento</i>	62
Scheda 12 - <i>Le coste</i>	63
Scheda 13 - <i>I suoni del mare</i>	64

Perché affrontare un percorso interdisciplinare?

Questo percorso rende praticabile nella quotidianità un modo di intendere la scuola che si basa su alcuni punti fermi, primo fra tutti mettere il discente al centro del processo di apprendimento.

Caratteristiche essenziali di una scuola innovativa sono: la **compattazione degli insegnamenti**, al fine di aumentare la capacità di attenzione e migliorare la memorizzazione; l'**interdisciplinarietà**, che favorisce la completezza degli apprendimenti e la flessibilità mentale. L'utilizzo di metodologie organizzative e didattiche che attivano la conoscenza dei bambini e si legano alla loro realtà sono funzionali a una **maggiore partecipazione, coinvolgimento e interiorizzazione delle conoscenze**.

I percorsi interdisciplinari consentono di capovolgere la struttura della lezione, che, da momento di semplice trasmissione dei contenuti, si trasforma in momento di confronto, rielaborazione condivisa e costruzione collettiva della conoscenza.

La costruzione dei saperi presentata in full immersion parte sempre da **situazioni reali** che vengono affrontate attraverso il gioco, il racconto, la visione di filmati, il modeling, lo storytelling, i laboratori in cooperative learning, il tutoring, la flipped classroom, il debate... con un continuo coinvolgimento dell'alunno.

Il **lavoro manuale** e l'**espressione artistica** si offriranno come ottimi strumenti di rafforzamento degli apprendimenti teorici.

Le fasi, la scansione e i materiali di questo percorso, pensato come un'unica grande UdA, suggerito per le **classi prima, seconda e terza**, sono l'esito di una sperimentazione positiva condotta su un gruppo di alunni e alunne di Primo ciclo.

Nell'UdA è possibile distinguere chiaramente le tre sottounità, legate comunque dal filo conduttore rappresentato dalla narrazione proposta.

Nelle classi campione si sono registrati notevoli miglioramenti dei tempi attentivi, delle capacità metacognitive e di problem solving, una migliore sicurezza nell'esposizione e nell'acquisizione di contenuti e competenze.

Si è riscontrato anche un notevole incremento del **benessere psicologico e fisico** sia nelle **alunne** e negli **alunni**, sia nei **docenti**, grazie al clima disteso generato dall'uso delle sopracitate metodologie didattiche.

Naturalmente ogni classe ha le proprie peculiarità per cui obiettivi, consegne, prodotti e tempi possono essere allineati flessibilmente ai bisogni dei vari contesti (si possono invertire le fasi, specificarle meglio, approfondirle, prevedere tempi diversi...).

Nella nostra esperienza abbiamo potuto dimostrare come la programmazione didattica, affrontata attraverso UdA interdisciplinari, possa non solo non essere rallentata, ma venga anzi completata con largo anticipo, consentendo di impiegare il tempo rimanente per rinforzare, recuperare e approfondire ulteriormente gli argomenti trattati.

Le unità didattiche di apprendimento proposte sono state elaborate partendo dai **traguardi di sviluppo delle competenze** che i bambini e le bambine raggiungono nel corso del Primo ciclo.

Gli obiettivi si possono analizzare attraverso **griglie d'osservazione** e **rubriche valutative** che prendono in considerazione l'intero percorso formativo degli alunni e delle alunne, e non i singoli prodotti.

Gli autori

Stefania Giunta

È insegnante di scuola primaria nella provincia di Venezia. Ha approfondito negli anni le correnti di pensiero ispirate al sistema didattico finlandese MOF (Modello Organizzativo Finlandese): l'ideatrice di tale sperimentazione è Antonella Accili, preside dell'Istituto comprensivo della Rovere di Urbania (PU). Questo approccio l'ha portata a elaborare, insieme al collega Andrea Brunelli, una didattica innovativa e interdisciplinare, che vede gli alunni al centro dei processi di apprendimento. In questo percorso condivide una parte della sua esperienza.

Andrea Brunelli

Maestro come il padre, per 10 anni ha partecipato al corso annuale di "Matematica e scienze integrate" tenuto dal professor Mario Ferrari e dalla professoressa Clara Colombo Bozzolo; da queste esperienze ha tratto l'interesse per una didattica nuova, sperimentale e laboratoriale. Negli anni Duemila si è avvicinato ad alcune sperimentazioni ispirate alla scuola finlandese e dal 2017, in collaborazione con la collega Stefania Giunta, è impegnato nell'elaborazione di progetti didattici innovativi. Nel 2019 ha incontrato la sperimentazione MOF grazie ad Antonella Accili.

Un ringraziamento particolare ad Antonella Accili... una persona di quelle che si incontrano quando la vita decide di farti un regalo.

Unità didattica di apprendimento per la classe prima

Il racconto di Leo e Lia

Programmazione

DENOMINAZIONE Il racconto di Leo e Lia		
COMPETENZE EUROPEE		
<ul style="list-style-type: none"> • Competenza alfabetica funzionale • Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare • Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza 		
DISCIPLINE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARE
Matematica	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a conosce l'aspetto cardinale e ordinale dei numeri naturali in semplici situazioni problema. • Riconosce e rappresenta semplici algoritmi di calcolo in situazioni di vita reale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e scrivere i numeri naturali entro il 10. • Saper ordinare dal minore al maggiore e viceversa i numeri da 0 a 10. • Eseguire le operazioni di addizione e sottrazione con gli algoritmi scritti.
Italiano	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a partecipa a scambi comunicativi (conversazioni in classe rispettando il proprio turno). • Ascolta e comprende testi orali cogliendo il senso e le informazioni principali. • Legge e comprende brevi testi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper prendere a turno la parola nei dialoghi e nelle conversazioni. • Comprendere l'argomento e le informazioni essenziali. • Ascoltare testi narrativi e leggere brevi frasi e saper cogliere il senso globale del racconto. • Saper esporre quanto compreso. • Ricostruire la sequenza del testo.
Arte	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a elabora in modo creativo immagini grafico-espressive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni.

Scienze	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a sviluppa atteggiamenti di curiosità e osservazione nell'ambiente naturale (animali). 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il nome di alcuni animali e l'ambiente di vita. 															
Geografia	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a si orienta nello spazio. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e saper usare i concetti topologici: sopra/sotto, dentro/fuori destra/sinistra... 															
Storia	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a riconosce elementi significativi legati al passare del tempo in situazioni di gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> Usare le parole del tempo: prima, dopo, poi e infine. Sapere i nomi delle stagioni. 															
Ed. Fisica	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del corpo e l'avvio alla padronanza degli schemi motori e posturali. 	<ul style="list-style-type: none"> Usare gli schemi motori di base: camminare, correre, saltare... 															
METODOLOGIA E STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> Lezioni interattive Conversazioni guidate sulle tematiche analizzate Problem solving 																
PERIODO DI APPLICAZIONE	Inizio secondo quadrimestre																
CRITERI E MODALITÀ DI VALUTAZIONE	<p>La verifica degli obiettivi e delle competenze/abilità raggiunte potrà essere effettuata attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> osservazione sistematica degli elaborati; discussioni individuali e di gruppo; griglie e rubriche valutative. <p>Per ogni obiettivo verrà registrato il livello raggiunto dai singoli alunni, seguendo i nuovi criteri di valutazione.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Livello</th> <th></th> <th>Descrizione</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A Avanzato</td> <td>Obiettivo pienamente raggiunto/obiettivo raggiunto in modo positivo</td> <td>L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse, sia fornite dal docente sia reperite altrove in modo continuativo.</td> </tr> <tr> <td>I Intermedio</td> <td>Obiettivo raggiunto/ obiettivo raggiunto in modo complessivamente positivo</td> <td>L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e in modo continuo; risolve compiti in situazioni non note, utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.</td> </tr> <tr> <td>B Base</td> <td>Obiettivo sufficientemente raggiunto</td> <td>L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente; lavora in modo autonomo se affiancato dall'insegnante.</td> </tr> <tr> <td>VPA In via di prima acquisizione</td> <td>Obiettivo raggiunto in forma parziale</td> <td>L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e solo con l'apporto dell'insegnante.</td> </tr> </tbody> </table> <p>L'insegnante, per specificare le sfumature dei livelli di apprendimento, potrà far uso di un giudizio globale, che in modo più approfondito e articolato descriverà il percorso formativo e di crescita di ogni singolo alunno/a.</p>		Livello		Descrizione	A Avanzato	Obiettivo pienamente raggiunto/obiettivo raggiunto in modo positivo	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse, sia fornite dal docente sia reperite altrove in modo continuativo.	I Intermedio	Obiettivo raggiunto/ obiettivo raggiunto in modo complessivamente positivo	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e in modo continuo; risolve compiti in situazioni non note, utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	B Base	Obiettivo sufficientemente raggiunto	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente; lavora in modo autonomo se affiancato dall'insegnante.	VPA In via di prima acquisizione	Obiettivo raggiunto in forma parziale	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e solo con l'apporto dell'insegnante.
Livello		Descrizione															
A Avanzato	Obiettivo pienamente raggiunto/obiettivo raggiunto in modo positivo	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse, sia fornite dal docente sia reperite altrove in modo continuativo.															
I Intermedio	Obiettivo raggiunto/ obiettivo raggiunto in modo complessivamente positivo	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e in modo continuo; risolve compiti in situazioni non note, utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.															
B Base	Obiettivo sufficientemente raggiunto	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente; lavora in modo autonomo se affiancato dall'insegnante.															
VPA In via di prima acquisizione	Obiettivo raggiunto in forma parziale	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e solo con l'apporto dell'insegnante.															

Griglia di valutazione

Nella griglia sono presenti tutti gli obiettivi di apprendimento che è possibile verificare e valutare durante lo svolgimento delle varie attività.

ALUNNI/ALUNNE																															
OBIETTIVI		MATEMATICA		Leggere e scrivere i numeri naturali entro il 10.		Saper ordinare dal minore al maggiore e viceversa i numeri da 0 a 10.		Eeguire le operazioni di addizione e sottrazione con gli algoritmi scritti.		ITALIANO		Saper prendere a turno la parola nei dialoghi e nelle conversazioni.		Comprendere l'argomento e le informazioni essenziali.		Ascoltare testi narrativi e leggere brevi frasi e saper cogliere il senso globale del racconto.		Saper esporre quanto compreso.		Ricostruire la sequenza del testo.											

UdA: Il racconto di Leo e Lia

Per introdurre l'Unità di Apprendimento per la classe prima vi proponiamo di iniziare coinvolgendo la classe con il racconto dei nostri protagonisti.

In un piccolo e tranquillo paesino del Nord Italia di nome Caprafelice, in una piccola casetta accogliente, vive un bambino di nome Leo.

Leo è un bambino vivace e creativo, amato da tutti i suoi amici e parenti.

Ha 6 anni, fa la prima e ha una sorellina di tre anni, di nome Lia.

Uno dei ricordi più belli di Leo in questi primi suoi anni di vita è un momento di tre anni fa, che ha cambiato (in meglio!) la sua vita!

Leo era piccolo e aveva solo 3 anni; stava giocando con i suoi mattoncini, quando la mamma e il papà lo chiamarono per dirgli che avevano una sorpresa per lui...

La mamma diede a Leo un pacchetto, che lui aprì subito pieno di curiosità e felicità.

Dentro c'era un palloncino rosa con la scritta:

CAIO FRATELLINO, CI VEDIAMO PRESTO!

Quando la mamma lesse a Leo la scritta, il bambino capì subito che stava per arrivare una sorellina.

Contentissimo, abbracciò la mamma e il papà e chiudendo gli occhi iniziò a fantasticare sul futuro e su quanti giochi e avventure avrebbe condiviso con la sua sorellina.

Con il passare dei mesi la pancia della mamma diventava sempre più grande.

Fino a che, in una calda giornata estiva, nacque Lia. Fu un momento di grande felicità per tutta la famiglia.

Leo prese per primo la sorellina tra le braccia, era entusiasta di avere finalmente una compagna di giochi.

Prima di procedere con la storia di Leo e Lia, proponete alla classe la **SCHEDA 1 La nascita di Lia**, grazie alla quale è possibile lavorare sulle parole del tempo (prima, dopo, poi e infine) e sulle stagioni.

SCHEDA 1 a pagina 11

Il tema della nascita di una sorellina/fratellino e di una gravidanza potrebbe creare delle difficoltà. In questo caso potreste parlare in classe dell'argomento, facendo raccontare agli alunni stessi la loro esperienza al riguardo, mettendo in luce, come nella narrazione proposta, gli aspetti positivi dell'arrivo di un fratellino/sorellina.

Riprendete ora la storia di Leo e Lia.

Dalla nascita della sorellina, il rapporto tra Lia e Leo cresceva ogni giorno, così come il loro amore. Le giornate divennero ancora più ricche di sorrisi, risate e avventure.

Il piccolo Leo era sempre molto premuroso con la sorellina e lei sorrideva sempre quando era con lui.

Oggi Lia ha 3 anni e ama giocare con Leo. Uno dei giochi preferiti dei due fratelli è quello dei mattoncini.

Leo costruisce una torre di mattoncini e Lia la butta giù!

Un altro gioco che i due fratellini amano fare insieme è quello con gli animali.

Leo imita il loro movimento e Lia lo copia. Quante risate si fanno insieme!

A questo punto introducete alla classe la **SCHEDA 2 Le torri di mattoncini**, grazie alla quale è possibile lavorare sugli ordinamenti, seriazioni e principali forme geometriche.

Introducete poi la **SCHEDA 3 Il gioco degli animali**, in cui è presentata un'attività per imparare i nomi degli animali e i loro ambienti di vita. Inoltre viene proposta un'attività di Educazione fisica sugli schemi motori di base.

SCHEDA 2 a pagina 12

SCHEDA 3 a pagina 14

Dopo aver lavorato sui giochi preferiti di Leo e Lia, riprendete la storia, che a sua volta propone ai bambini attività di ascolto, comprensione e discussione sulle fasi del racconto, ma anche attività di matematica legate all'ordinamento e semplici operazioni di addizione e sottrazione.

Data la passione di Leo e Lia per gli animali, il papà un giorno racconta loro una storia divertente dal titolo: "Gli animali del bosco di Montecuccoli".

Mamma orsa una mattina va a fare la sua solita passeggiata nel bosco. Incontra Stem, lo stambecco degli alti pascoli e gli dice: "Ciao Stem, tutto bene? Ti vedo un po' stanco". Stem risponde: "Certo che sono stanco, la notte scorsa non ho dormito. Con tutte le rane dello stagno che gracidano ogni notte non riesco a riposare".

Mamma orsa lo invita a continuare la passeggiata insieme e poco dopo incontrano Marmy, la marmotta dei pascoli mediani. "Ciao Marmy, come stai oggi?" le chiede Stem.

Marmy risponde: "Sto malissimo, quelle rane dello stagno di Montecuccoli mi hanno proprio stufato. Lavoro e scavo gallerie tutto il giorno e loro che fanno? Riposano indisturbate tutto il tempo e la sera saltano e cantano".

Allora Stem le dice: "Vieni con noi Marmy, facciamo un giro fino all'abettaia".

Appena arrivano all'abettaia sentono Ced, il gallo cedrone, che strilla a perdifiato, volando da un ramo di abete all'altro e dice loro: "Ehi voi, dove andate? Vengo anch'io a fare due passi, cioè due voli per il bosco".

Poi Ced continua: "Ma le avete sentite ieri notte quelle pazze delle rane? Che cosa credono, che il bosco sia tutto per loro?".

I quattro amici stanno discutendo a voce alta delle rane quando, all'improvviso, Asso il marasso, la vipera del bosco basso, sbuca da un cespuglio e dice: "Ciao amici, vi vedo un po' giù di corda. Ieri notte le ho sentite anch'io quelle maleducate, bisogna fare qualcosa!".*

Orsa e gli amici decidono insieme di progettare un piano per risolvere il problema delle rane.

Orsa propone di avvicinarsi di sera allo stagno, senza farsi vedere, e spaventarle, mettendosi l'uno sull'altro, emettendo a gran voce ognuno il proprio verso. A tutti sembra una buona idea.

Decidono di posizionarsi dal più grande, e quindi il più pesante, al più piccolo e quindi più leggero.

E...

* L'insegnante propone agli alunni di cercare sul dizionario la parola "marasso".

Arrivati a questo punto della storia, fate una pausa per far nascere nei bambini la curiosità di scoprire come finirà la storia. Potete proporre loro di inventare un finale, disegnarlo su un foglio e raccontarlo alla classe per esercitare la loro creatività e la corretta esposizione. L'attività potrebbe anche essere proposta a piccoli gruppi.

Proponete poi la **SCHEDA 4 Gli animali del bosco**, con un'attività legata alla storia per comprendere il concetto di numeri ordinali.

Per svolgere l'attività della Scheda, potrebbe essere necessario rileggere ai bambini più volte la storia, così che riescano a memorizzare l'ordine di apparizione degli animali; questo non è ovviamente un problema. Anzi bisogna approfittare della situazione per spiegare loro che non devono vergognarsi di chiedere un aiuto o una seconda lettura. Inoltre, potete consigliare loro di prendere appunti (scritti o disegnati) sull'ordine di apparizione degli animali.

La Scheda 4 offre moltissimi spunti di riflessione; quindi, se la classe risulta coinvolta e recettiva, potete proporre anche queste altre domande legate alla storia e alla posizione degli animali, usando le sagome degli animali ritagliati come facilitatori nella visualizzazione.

- Che posizione avrà Asso?
- Che posto occupa Ced?
- Che posizione avrà Stem?

SCHEDA 4 a pagina 15

Riprendiamo ora la storia e scopriamo se il piano dei cinque amici ha funzionato.

Il piano ha successo. Le rane impaurite scappano in tutte le direzioni.

Poi, passata la paura, le rane che erano andate a destra e le rane che erano andate in basso decidono di tornare nello stagno per vedere se il mostro è andato via.

Raggiunto lo stagno, le rane incontrano i cinque amici che discutono soddissfatti del loro piano.

Una delle rane si avvicina a loro e chiede se hanno visto un mostro andare via.

L'orsa prende la palla al balzo e dice: "Siamo stati noi a cacciare via quell'orribile mostro".

Le rane, grate ai cinque amici per aver cacciato l'orribile creatura, saltellano di gioia intorno allo stagno e chiedono: "Come possiamo ringraziarvi?".

I cinque amici, scambiandosi un rapido sguardo d'intesa, rispondono: "Tranquille, non serve ringraziare, per noi è stato un piacere potervi aiutare. Vi consigliamo solamente di fare un po' di silenzio la notte così, se arriva qualche intruso, potremo proteggervi ancora".

Le rane furono d'accordo e da quel giorno tutti gli animali del bosco vissero felici e in armonia.

Terminato l'ascolto della storia proponete la **SCHEDA 5 Le rane impaurite** grazie alla quale è possibile lavorare sui concetti topologici ed effettuare semplici calcoli. Per concludere proponete a bambini e bambine un laboratorio per la costruzione delle nostre amiche rane con la **SCHEDA 6 Costruiamo le rane**.

SCHEDA 5 a pagina 16

SCHEDA 6 a pagina 17

A questo punto il percorso è volto al termine e si conclude con la fine della storia di Leo e Lia, ma la classe ritroverà i due fratellini e le loro avventure anche l'anno prossimo.

Tra giochi, storie, risate e passeggiate il tempo passa in fretta.

I due fratelli costruiscono di giorno in giorno una storia di affetto fatta di complicità, che li accompagnerà per tutta la vita, scoprendo il significato dell'amore fraterno.

SCHEDA 1

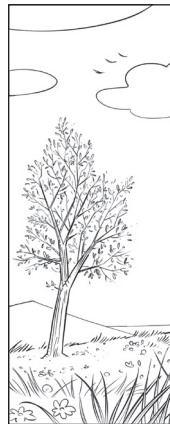
NOME CLASSE DATA

LA NASCITA DI LEA

1. OSSERVA LE IMMAGINI DELLA MAMMA DI LEO
E COLLEGALE ALLE PAROLE: PRIMA - DOPO - POI - INFINE.

**PRIMA****INFINE****POI****DOPO**

2. SEGNA CON UNA X LA STAGIONE IN CUI È NATA LIA.



AUTUNNO **INVERNO** **PRIMAVERA** **ESTATE**

3. DISEGNA SUL QUADERNO UN PAESAGGIO ESTIVO.

SCHEDA 2

NOME CLASSE DATA

LE TORRI DI MATTONCINI

1. AIUTA LEO A COSTRUIRE DELLE TORRI PER LIA, SECONDO LE INDICAZIONI.

PER LA **PRIMA TORRE** METTI I MATTONCINI IN SEQUENZA, RISPETTANDO I COLORI: ROSSO – GIALLO – BLU.

PER LA **SECONDA TORRE** METTI I MATTONCINI IN SEQUENZA, RISPETTANDO LE FORME: QUADRATO – RETTANGOLO – TRIANGOLO.

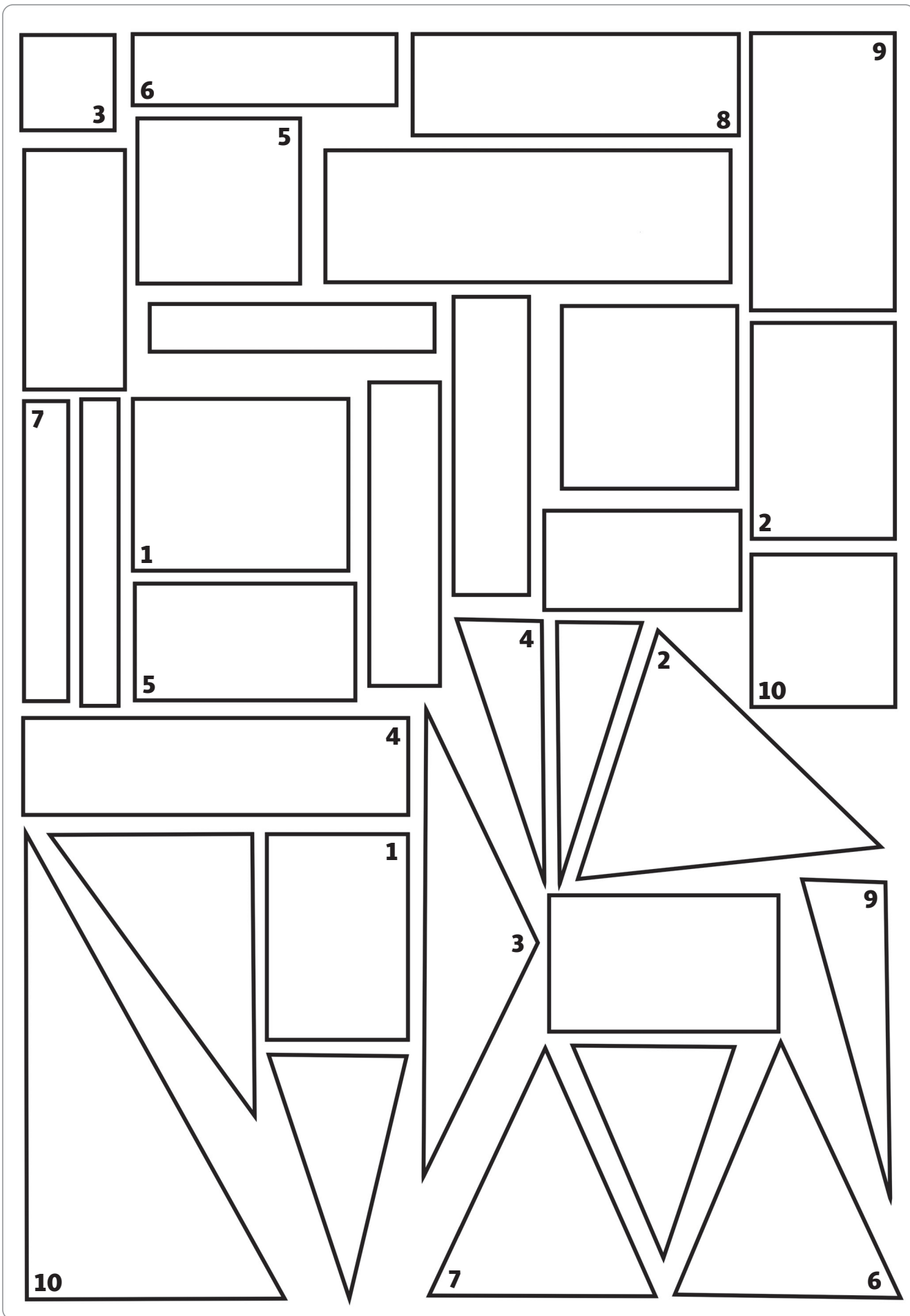
PER LA **TERZA TORRE** METTI I MATTONCINI IN SEQUENZA, RISPETTANDO L'ORDINE CRESCENTE DEI NUMERI SUI MATTONCINI: DA 1 A 10.

PER LA **QUARTA TORRE** METTI I MATTONCINI IN SEQUENZA, RISPETTANDO L'ORDINE DECRESCENTE DEI NUMERI SUI MATTONCINI: DA 10 A 1.



2. PRIMA DI AIUTARE LEO PERÒ DEVI PREPARARE I MATTONCINI COME INDICATO.

- RITAGLIA I MATTONCINI DELLA PAGINA SUCCESSIVA.
- COLORALI DI ROSSO, GIALLO E BLU, COME PREFERISCI.
- POSIZIONALI E INCOLLALI SUL QUADERNO SECONDO LE INDICAZIONI DATE.

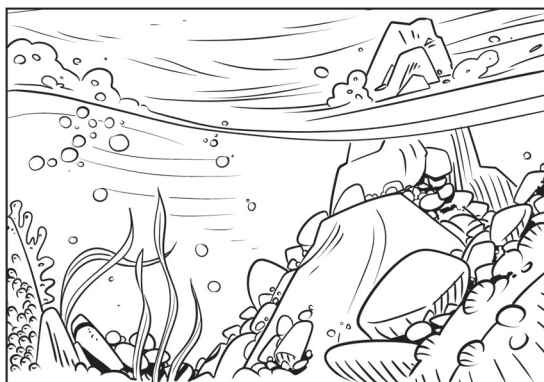
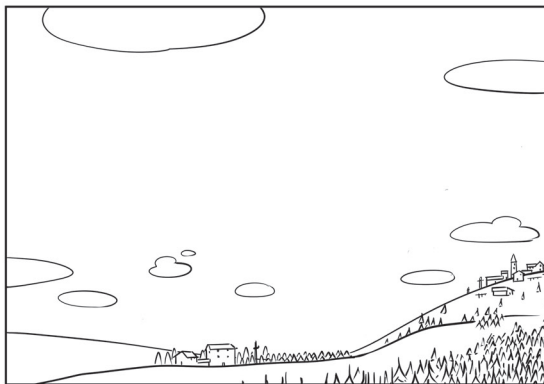
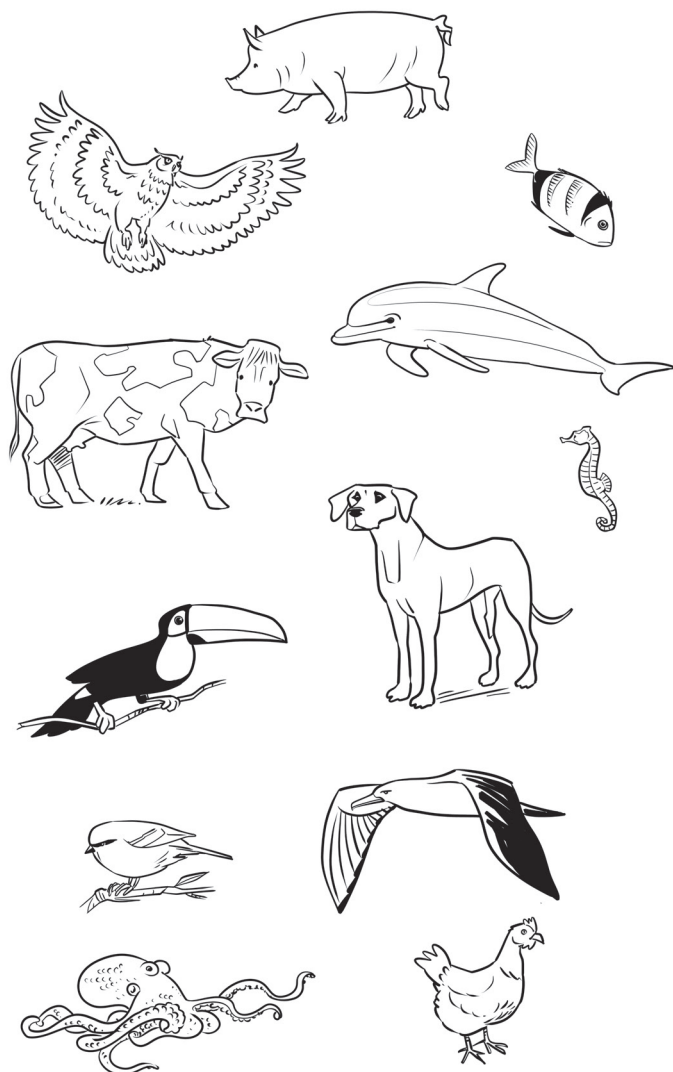


SCHEDA 3

NOME CLASSE DATA

IL GIOCO DEGLI ANIMALI

- 1. OSSERVA GLI ANIMALI E GLI AMBIENTI RAPPRESENTATI E COLORALI. POI COLLEGA CON UNA FRECCIA OGNI ANIMALE ALL'AMBIENTE IN CUI VIVE.**



- 2. ORA, COME LEO E LIA, CON LA CLASSE GIOCATE AL GIOCO DELLE IMITAZIONI: UN BAMBINO SCEGLIE UN ANIMALE E LO DEVE IMITARE NEI MOVIMENTI E NEL VERSO. GLI ALTRI COMPAGNI DEVONO CERCARE DI INDOVINARE L'ANIMALE.**

SCHEDA 4

NOME CLASSE DATA

GLI ANIMALI DEL BOSCO

1. OSSERVA GLI ANIMALI DEL BOSCO DI MONTECUCCOLI IN BASSO E COLORALI. POI RITAGLIALI E METTILI UNO SOPRA L'ALTRO SUL QUADERNO NELL'ORDINE RACCONTATO NELLA STORIA. INFINE SCRIVI ACCANTO IL NUMERO DA QUELLO PIÙ IN BASSO A QUELLO PIÙ IN ALTO (1, 2, 3, 4, 5).

2. ORA RISPONDI ALLE DOMANDE.

• QUANTI SONO GLI ANIMALI?

.....

• QUAL È L'ORDINE IN CUI APPAIONO NELLA STORIA?

.....

• CHI È IL PRIMO?

.....

• CHI È IL SECONDO?

.....

• CHI È IL TERZO?

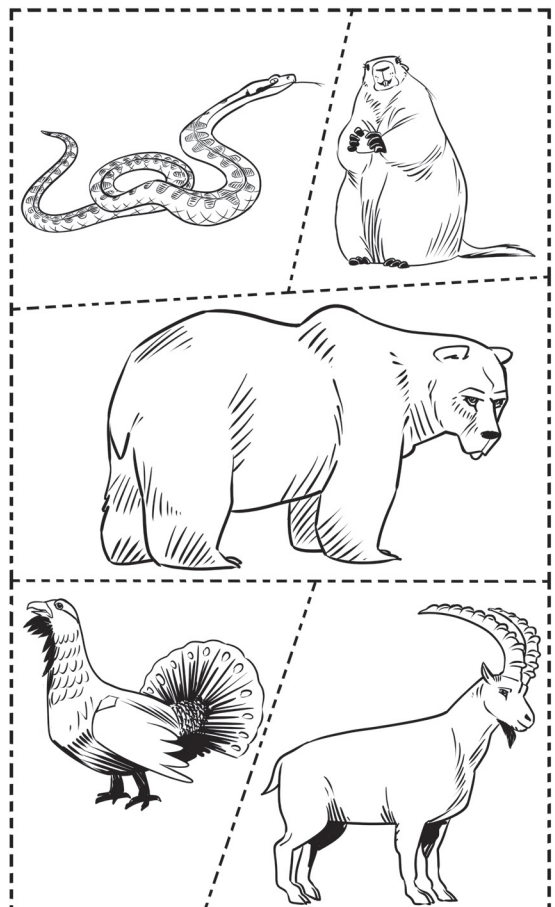
.....

• CHI È IL QUARTO?

.....

• CHI È IL QUINTO?

.....



SCHEDA 5

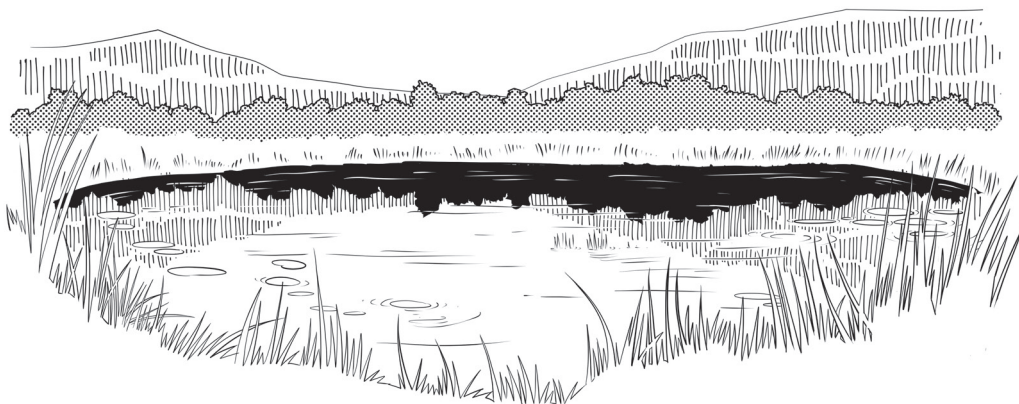
NOME CLASSE DATA

LE RANE IMPAURITE

- 1. LE 15 RANE DELLA STORIA SCAPPANO IN TUTTE LE DIREZIONI. LEGGI DOVE VANNO E DISEGNALE INTORNO ALLO STAGNO SECONDO LE INDICAZIONI.**

15 RANE IN TUTTO:

- 5  VANNO A DESTRA
- 4  VANNO IN ALTO
- 3  VANNO A SINISTRA
- 3  VANNO IN BASSO



- 2. DOPO LO SPAVENTO, LE RANE CHE ERANO ANDATE A DESTRA E QUELLE CHE ERANO ANDATE IN BASSO TORNANO ALLO STAGNO. LE ALTRE RIMANGONO NASCOSTE. PENSA E RISPONDI ALLE DOMANDE.**

- QUANTE RANE SONO TORNATE INDIETRO?

.....

- QUANTE SONO RIMASTE NASCOSTE?

.....

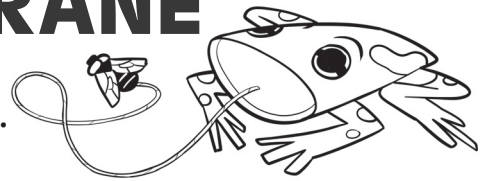
- 3. DISEGNA ORA LA SCENA FINALE DELLA STORIA SUL QUADERNO.**

SCHEDA 6

NOME CLASSE DATA

COSTRUIAMO LE RANE

SEGUI LE ISTRUZIONE PER COSTRUIRE LE RANE.

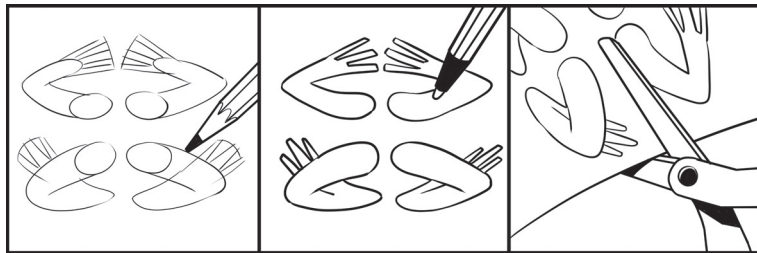


OCCORRENTE

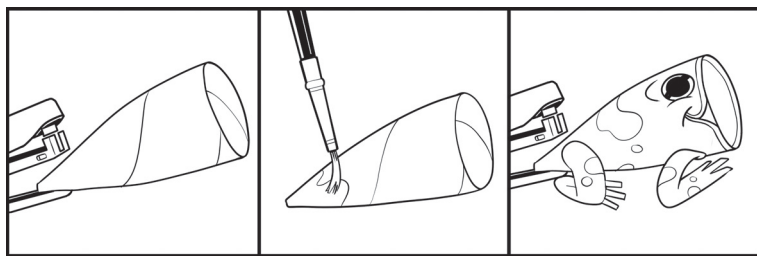
ROTOLO DI CARTA IGIENICA • PENNARELLI • FOGLI • CUCITRICE • SPAGO

PROCEDIMENTO

1. DISEGNA LE ZAMPE ANTERIORI E POSTERIORI DELLA RANA, COLORALE E POI RITAGLIALE.



2. SCHIACCIA DA UN LATO IL ROTOLO DI CARTA IGIENICA E CHIUDILO CON LA CUCITRICE, POI COLORALO E ATTACCA CON LA CUCITRICE LE ZAMPE ANTERIORI E POSTERIORI AL ROTOLO DI CARTA IGIENICA.



3. DISEGNA UNA MOSCA E COLORALA, POI RITAGLIALA. INFINE ATTACCA UN CAPO DELLO SPAGO CON LA CUCITRICE ALLA "BOCCA" DELLA RANA E L'ALTRO CAPO ALLA MOSCA.

