

INDICE CLASSE PRIMA

2-3 Presentazione

4-5 CITTADINANZA E COSTITUZIONE

6 Regole sì...

7 Regole no...

8-9 A scuola

10-11 In città

12 **AUTOVALUTAZIONE**

13 **VERIFICA**

14-15 CITTADINANZA E SOSTENIBILITÀ

16 La mia classe

17 È bello essere amici!

18 Germi? No, grazie!

19 Gli amici dell'igiene

20-21 Drin drin drin...

Sicurezza a scuola!

22-23 Ogni rifiuto al suo
posto!

24 **AUTOVALUTAZIONE**

25 **VERIFICA**



26-27 CITTADINANZA DIGITALE

28-29 Conosci Superkid e
Trixie!

30 Chiedi il permesso

31 Scegli e colora

32 Io gioco!

33 Quanto tempo?

34 Fuori dal labirinto

35 Chiedi aiuto!

36 **AUTOVALUTAZIONE**

37 **VERIFICA**

38-40 **COMPITI di REALTÀ**

41-42 **IL PATENTINO DEL BRAVO
CITTADINO**

43 CLASSE SECONDA

93 CLASSE TERZA

BENVENUTI

CIAO BAMBINI!
SIAMO I FRATELLI GENIUS, DUE
BAMBINI COME VOI. INSIEME
ALLA NOSTRA AMICA SUPERKID,
VI FAREMO SCOPRIRE IL MONDO
DELL'**EDUCAZIONE CIVICA**.
IMPARERETE AD ESSERE DEI BRAVI
CITTADINI.



VEDRETE... SARÀ UN VIAGGIO ENTUSIASMANTE E RICCO DI
SORPRESE. SE SEGUIRETE I NOSTRI CONSIGLI, ALLA FINE
DEL VIAGGIO RICEVERETE IL PATENTINO DEL...

BRAVO CITTADINO!

CIAO! IO SONO GIULIO.
CON ME SCOPRIRETE IL MONDO DELLA
COSTITUZIONE, LA LEGGE PIÙ IMPORTANTE
DELLO STATO ITALIANO. CON GIOCHI E
TANTE ATTIVITÀ DIVERTENTI IMPARERETE
COME CI SI COMPORTA A TAVOLA, AL
CINEMA, A SCUOLA, PER STRADA, CON GLI
ALTRI. CONOSCERETE I DIRITTI E I DOVERI
DI NOI BAMBINI.





CIAO! IO SONO GINEVRA.
VI GUIDERÒ ALLA SCOPERTA DELLE
EMOZIONI E DELLE REGOLE PER UNA VITA
SANA. CON ME INOLTRE CONOSCERETE
LE NORME PER VIVERE IN SICUREZZA E
IL RISPETTO PER L'AMBIENTE. VEDRETE...
SARÀ AVVINCENTE!

CIAO! IO SONO SUPERKID.
CON I MIEI SUPERPOTERI VI INSEGNERÒ A NAVIGARE
IN RETE EVITANDO LE SUPERTRAPPOLE DEL WEB.
SIETE PRONTI A VIVERE MILLE AVVENTURE INSIEME?
TENETEVI FORTE, SI PARTE!



BUON VIAGGIO!!!

CITTADINANZA E COSTITUZIONE

CIAO BAMBINI!
MI CHIAMO GIULIO.
VOLETE CONOSCERE
I SEGRETI PER VIVERE
BENE INSIEME?
SEGUITEMI E LI
SCOPRIRETE!



CODING

■ COLORA SEGUENDO IL CODICE. COSA APPARIRÀ?
SCRIVILO SUI TRATTINI.

CODICE

A: 4 ■ 4 □ 4 ■

B: 4 ■ 4 □ 4 ■

C: 4 ■ 4 □ 4 ■

D: 4 ■ 4 □ 4 ■

E: 4 ■ 4 □ 4 ■

A

B

C

D

E



**GIOCHIAMO
INSIEME**

LEGGE L'INSEGNANTE

Il gioco della bandiera

Ogni giocatore prepara un sacchetto con dieci cartellini (cinque verdi, due bianchi, tre rossi) e si dispone con il suo sacchetto lungo la linea di partenza su un lato della palestra. Al via i giocatori estraggono un cartellino alla volta e procedono in questo modo: se il cartellino è verde fanno 3 passi avanti, se è bianco stanno fermi, se è rosso fanno due passi indietro. Vince chi arriva primo al traguardo, al lato opposto della palestra.

- **Materiali:** cartoncini colorati (bianchi, rossi, verdi), forbici, sacchetti.
- **Luogo:** palestra.

REGOLE SÌ...

LEGE L'INSEGNANTE

Topo Lino al supermercato e al cinema

Topo Lino ha sei anni e sta per iniziare la scuola primaria. Lino è un topolino sveglio e molto simpatico, ma ha un difetto: non ama le regole e spesso non le rispetta. Quando la mamma lo porta a fare spese al Topomarket, il supermercato vicino casa, corre tra le corsie, infila le sue zampine nelle scatole dei giochi esposti e mette scompiglio nel reparto salumeria, alla ricerca del suo formaggio preferito.

Quando i nonni lo portano al cinema, Lino sta seduto composto sulla poltroncina, non squittisce, se sgranocchia i semini non fa rumore e non sporca, poi si strofina i baffetti e il musino con le zampine per ripulirsi bene bene. Qualche volta, però gli scappa quello che lui definisce "ruttino", in verità è molto di più, ma Lino il topo lo sa e riesce ad evitare il rumore coprendo la sua piccola bocca.



■ METTI UNA ✗ SUI COMPORTAMENTI SCORRETTI DI LINO IL TOPO.



REGOLE NO...

LEGGE L'INSEGNANTE

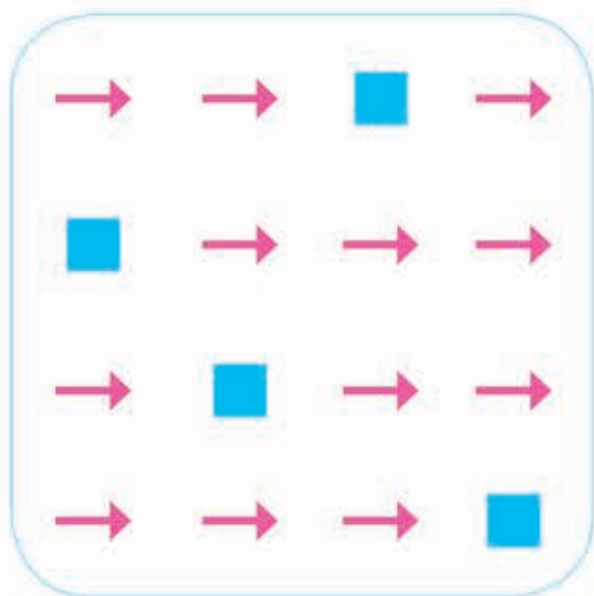
Topo Lino a casa

Topo Lino è emozionato, domani è il primo giorno di scuola. Prima di mettersi a letto si lava bene i denti e le orecchie, ma dimentica di dare la buona notte ai suoi genitori e di preparare lo zaino di Supermouse. – Abbine cura e tienilo sempre in ordine –, gli ha raccomandato la mamma dopo averlo acquistato.

Una volta a letto, Lino comincia a giocare a Pac-mouse, il suo videogioco preferito. La mamma se ne accorge ed esclama: – Lino non puoi giocare a quest'ora, domani c'è scuola e devi dormire. Ci sono delle regole e tu devi imparare a rispettarle! Le regole ci aiutano a vivere bene! Vedrai, ce ne saranno anche a scuola! – Uffa! Quante regole! – mormora Lino il Topo poco prima di addormentarsi.

CODING

- LEGGI LA LEGENDA, COLORA IL RETICOLO SEGUENDO I COMANDI. SCOPRI QUALI SONO GLI OGGETTI CHE TOPO LINO PORTERÀ A SCUOLA.

NON COLORARE
LA CASELLACOLORA
LA CASELLA

A SCUOLA

LEGGE L'INSEGNANTE

Topo Lino a scuola

Lino arriva a scuola in ritardo, entra in classe, ma nessuno lo saluta e si accorge di lui. Chiede dov'è il suo posto, ma la maestra non gli risponde. Ci resta proprio male! C'è un gran baccano, alcuni topi litigano, c'è chi rosicchia una matita, chi mangia la merenda lasciando cadere le briciole a terra. Qualcuno ha le zampe, il muso e i baffi impiasticciati di cioccolata. Questo, Lino proprio non lo sopporta! Il topolino non ne può più e urla: "Basta!! Ma qui non ci sono regole? Non la voglio una scuola così!"

Poi apre gli occhi e si accorge di essere ancora a letto nella sua cameretta.

"Per fortuna era solo un sogno!! Ha ragione la mamma: le regole servono!", esclama il topo Lino.

Cristina M. D'Argenio



■ AIUTA LINO A RICORDARE LE REGOLE PER STARE BENE A SCUOLA. RIPASSA LE FRASI POI LEGGILE.

- ARRIVO IN ORARIO
- SALUTO
- ASCOLTO L'INSEGNANTE
- METTO IN ORDINE

■ COLORA I CERCHIETTI DEI COMPORTAMENTI CORRETTI.



CONOSCERE E RISPETTARE
LE REGOLE TI AIUTERÀ A
VIVERE BENE!

IN CITTÀ

■ LEGGI LA FILASTROCCA.

ALTOLÀ! BAMBINO MIO,
PERCHÉ ROSSO SONO IO.
QUANDO GIALLO MI VEDRAI
ASPETTARE TU DOVRAI.
VERDE POI DIVENTERÒ
E PASSAR TI LASCERÒ.

www.filastrocche.it



■ CHI PUÒ ESSERE GIALLO, ROSSO E VERDE?

IL S ____ F ____ R ____

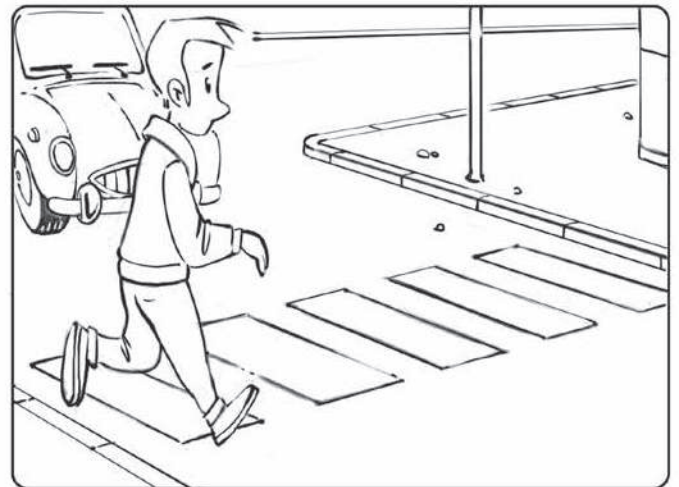
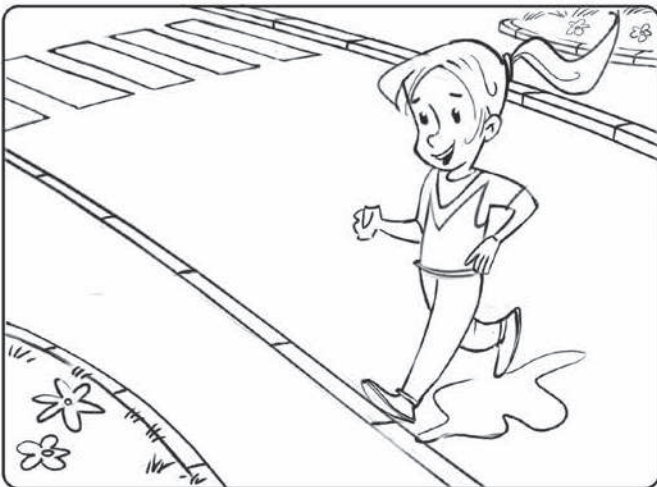
■ INDICA LE RISPOSTE GIUSTE CON UNA X.

• QUANDO DEVI RIMANERE FERMO?

• QUANDO PUOI ATTRAVERSARE?

☐☐☐☐☐☐

- OSSERVA LE IMMAGINI E COLORA QUELLE CHE INDICANO UN COMPORTAMENTO CORRETTO.



! QUANDO SEI PER LA STRADA,
GUARDATI SEMPRE INTORNO!



■ OSSERVA LE IMMAGINI, COSA FARESTI TU? METTI UNA X.

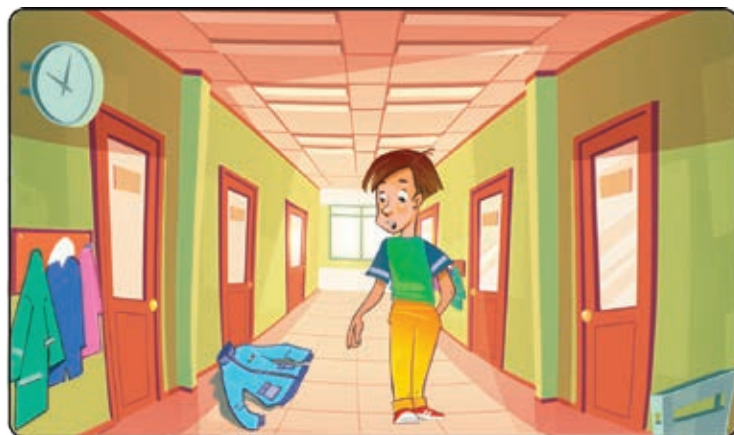
1 AL SUPERMERCATO.

- A ☐ PRENDO UN GIOCO E LO METTO NEL CARRELLO.
- B ☐ PER PRENDERLO CHIEDO IL PERMESSO ALLA MAMMA.
- C ☐ LO PRENDO E LO APRO.



2 TROVO UNA GIACCA A TERRA.

- A ☐ LASCIO LA GIACCA A TERRA.
- B ☐ LA CALPESTO.
- C ☐ LA RACCOLGO E L'APPENDO.



3 IL SEMAFORO È ROSSO.

- A ☐ SCENDO DAL MARCIAPIEDE.
- B ☐ MI FERMO ASPETTANDO IL VERDE.
- C ☐ MI AFFRETTO AD ATTRAVERSARE.



Che **emoticon** sei? Controlla le risposte e colora.

3 risposte esatte 😊

2 risposte esatte 😐

1 o nessuna risposta esatta 😞



Risposte: 1 B, 2 C, 3 B



1 QUAL È LA BANDIERA ITALIANA?



A ☐



B ☐

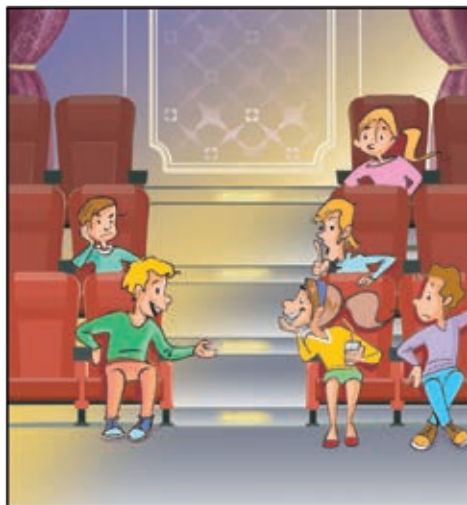


C ☐

2 SEI AL CINEMA. QUAL È IL COMPORTAMENTO CORRETTO?



A ☐



B ☐



C ☐

3 DI CHE COLORE SONO LE STRISCE PEDONALI?



A ☐



B ☐



C ☐

HAI COMPLETATO L'AUTOVALUTAZIONE E LA VERIFICA? COLORA DUE BOLLINI DI CITTADINANZA E COSTITUZIONE SUL TUO PATENTINO! (VEDI PAGINA 41)



CITTADINANZA E SOSTENIBILITÀ



CIAO! IO SONO GINEVRA!
CON ME CONOSCERETE LE
REGOLE PER STARE IN SALUTE E
PER PROTEGGERE LA NATURA.
SIETE PRONTI? SEGUITEMI!

LEGGE L'INSEGNANTE

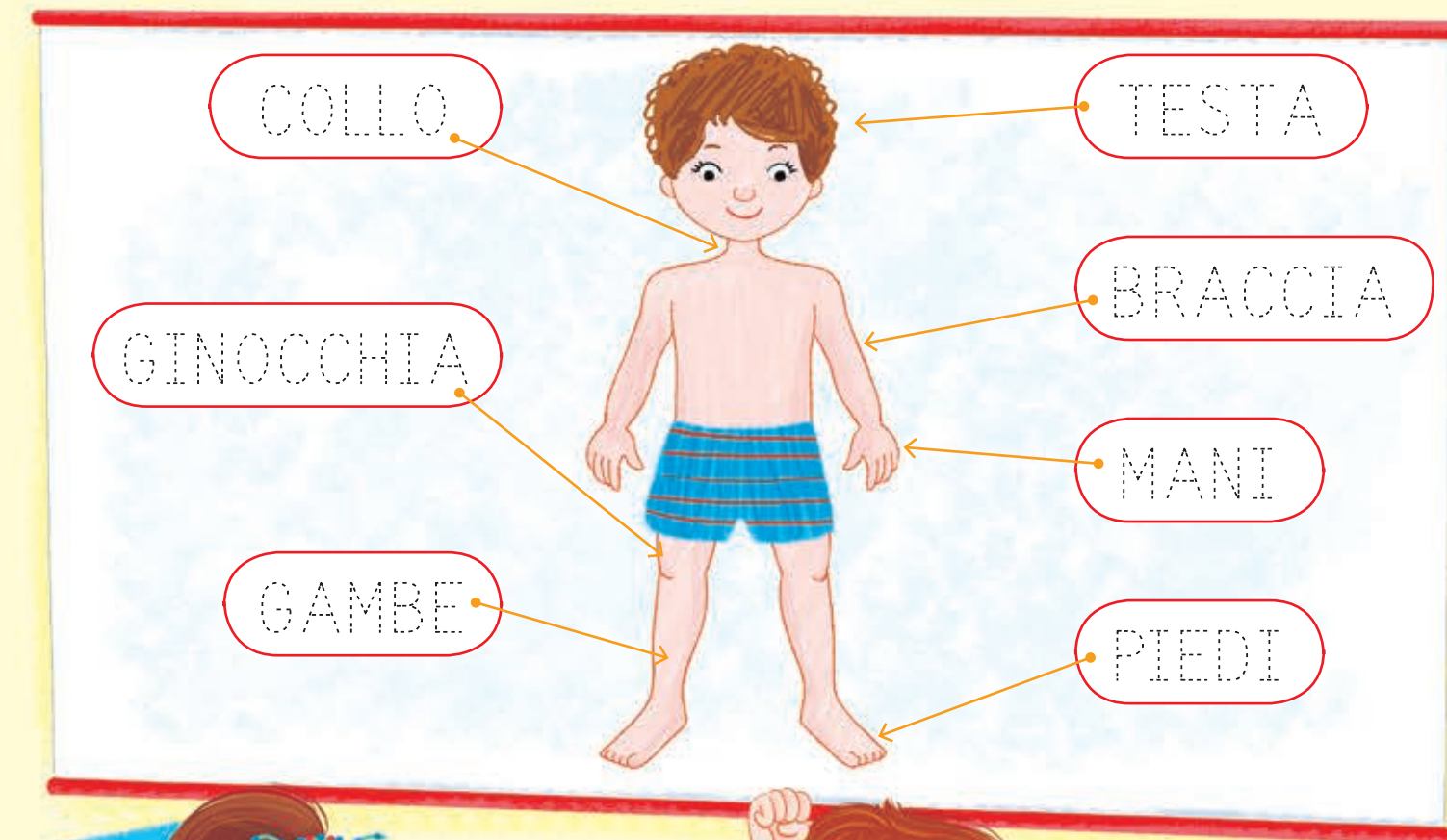
Le parti del corpo

Il collo regge la testa,
pronta ad ogni richiesta.
Le braccia si alzano e poi si abbassano
ma c'è una cosa bella... e sai qual è?
Possono cullarti come un bebè!
Le mani afferrano tutte le cose,
danno carezze molto affettuose.
Le gambe servono per fare le corse,
i balli, i salti, le scivolate...
ma te le ritrovi spesso sbucciate!

I piedi marciano in fila indiana,
ma se qualcuno frena...
si tamponano a catena.
Con le ginocchia puoi fare l'inchino,
ma soprattutto danno il vantaggio...
puoi sederti sopra un cuscino...
con qualche rischio nell'atterraggio!

Adatt. da *Occhi, naso e dita... a caso*, J. Hindley,
Mondadori

- ASCOLTA LA FILASTROCCA. RIPASSA LE PAROLE TRATTEGGIATE E PRONUNCIALE.



**GIOCHIAMO
INSIEME**

- IMITA CON LE PARTI DEL CORPO LE AZIONI DESCRITTE NELLA FILASTROCCA. REALIZZA INSIEME AI COMPAGNI UN'ORCHESTRA FACENDO "SUONARE" LE MANI E I PIEDI.

LA MIA CLASSE

- COLORA UN RIQUADRO PER OGNI BAMBINO/A.
RISPONDI ED ESEGUI.

- QUANTI BAMBINI?
- QUANTE BAMBINE?
- CHI È IL TUO COMPAGNO DI BANCO?
DISEGNALO NEL RIQUADRO.

- COMPLETA E COLORA.

SI CHIAMA:

.....

I SUOI CAPELLI SONO:

.....

I SUOI OCCHI SONO:

.....

È BELLO ESSERE AMICI!

È TANTO BELLO
QUANDO SI È AMICI,
GIOCARRE INSIEME,
SENTIRSI FELICI.
CON IL MIO AMICO
È BELLO PARLARE,
AVERE MILLE COSE
DA RACCONTARE
E RIDERE INSIEME
RIDERE ASSAI.
A STARE INSIEME
NON CI SI STANCA MAI!

Gyo Fujikawa, da www.filastrocche.it



DISCUTIAMO INSIEME

■ PARLANE IN CLASSE.

- COSA FAI CON I TUOI AMICI?
- COSA SIGNIFICA PER TE ESSERE AMICI?

■ DISEGNA NEL RIQUADRO CIÒ CHE TI PIACE DI PIÙ FARE CON GLI AMICI O LE AMICHE.

È BELLO
ESSERE
AMICI!



GERMI? NO, GRAZIE!

LEGGI L'INSEGNANTE

Filastrocca molto pulita

Filastrocca molto pulita
lavo le mani e tutte le dita
lavo i piedini stanchi e sudati
quando li asciugo son profumati,
lavo bene le orecchie e il viso
spazzolo i denti, vedrai che sorriso!
Lavo i capelli facendo la doccia,
piango, nell'occhio è entrata una goccia!
Uso l'acqua e il sapone rotondo
sono il bimbo più pulito del mondo!

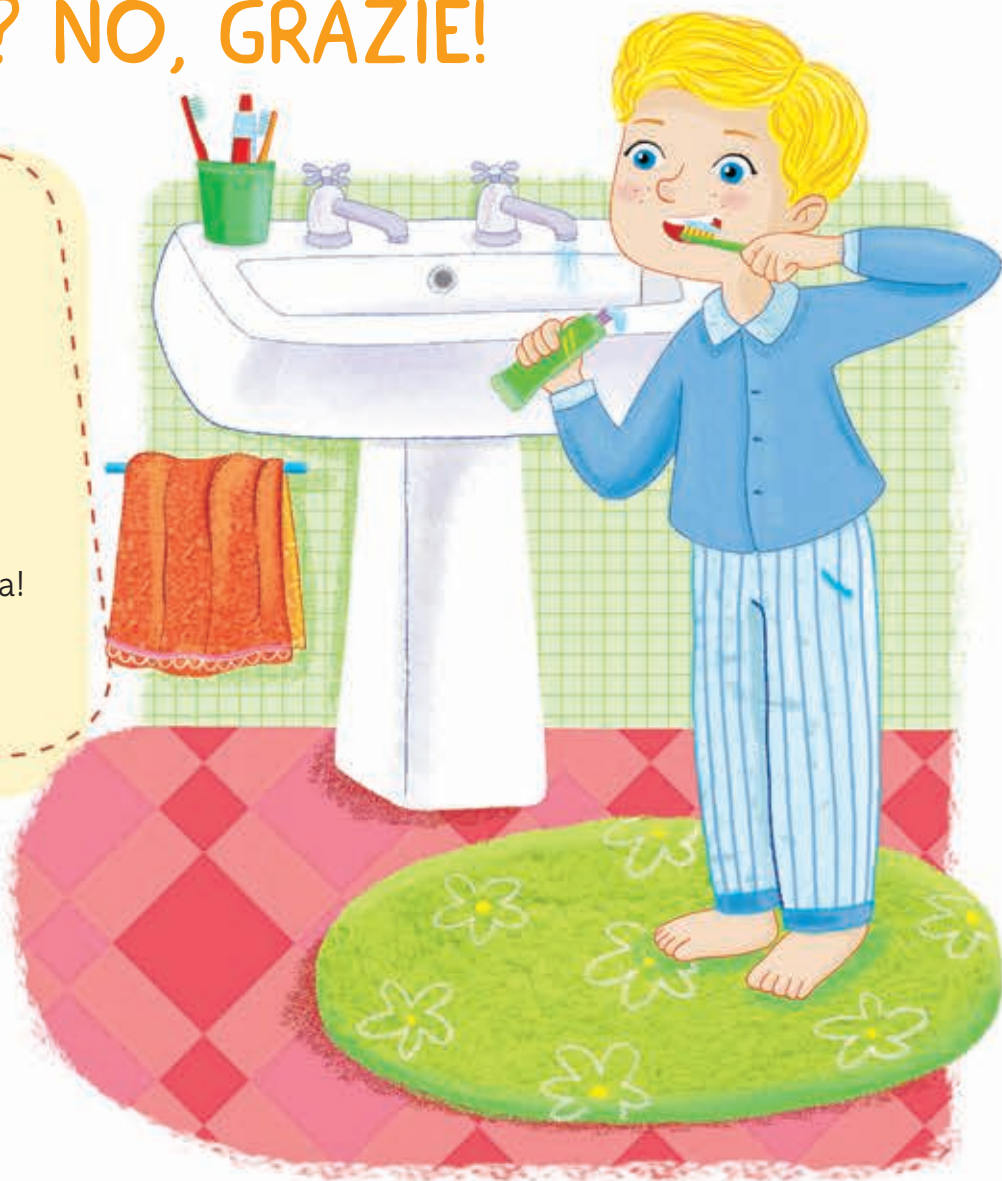
MM, in *Poesie e filastrocche*, 2019

PAROLE
NUOVE

- LA PAROLA **IGIENE** INDICA LA PULIZIA DEL CORPO E DELL'AMBIENTE IN CUI SI VIVE.

DISCUTIAMO
INSIEME

- RISPONDI A VOCE.
 - DI COSA PARLA LA FILASTROCCA?
 - PERCHÉ È IMPORTANTE L'IGIENE PERSONALE?
 - QUALI AZIONI SVOLGI OGNI GIORNO PER LA PULIZIA PERSONALE? DISEGNANE DUE.



GLI AMICI DELL'IGIENE

■ OSSERVA I DISEGNI E COMPLETA IL CRUCIVERBA CON LE LETTERE MANCANTI.

	→			P			E							
	→	B		G	N			C	H	I				
	→		E		T			E						
	→	D				I		R			I			
	→		P		Z	Z				N				
	→	S	H		M	P		O						
	→	S			Z	Z		L						
	→	A				U			M		N			
	→		A		T		I		I	E			C	A

IGIENE È
RISPETTO
PER SÉ E
PER GLI
ALTRI!



DRIN DRIN DRIN... SICUREZZA A SCUOLA!

- OSSERVA LE IMMAGINI: RAPPRESENTANO UN'EVACUAZIONE, CIOÈ L'USCITA DALLA SCUOLA PER MOTIVI DI SICUREZZA. SPIEGA A VOCE COSA VEDI.



- RISPONDI E MOTIVA A VOCE. NELLE IMMAGINI SONO TUTTI CORRETTI I COMPORTAMENTI DEI BAMBINI?

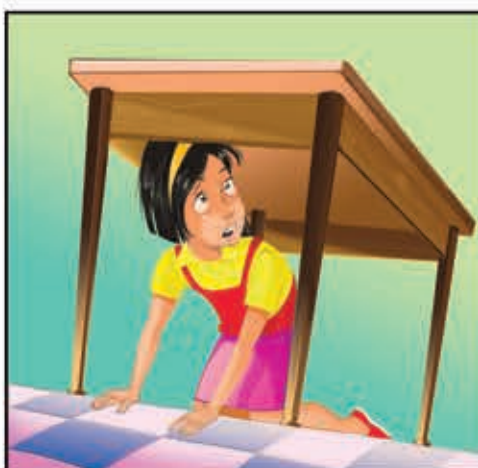
☐ SÌ ☐ NO

PERCHÉ?

DISCUTIAMO INSIEME

- QUANDO È NECESSARIO FARE L'EVACUAZIONE? PERCHÉ È IMPORTANTE FARLA?

- COSA FARE IN CASO DI TERREMOTO?
INDICA CON UNA ✗ I COMPORTAMENTI GIUSTI.



- OSSERVA LE IMMAGINI, COMPLETA CON LE VOCALI E SCOPRI
ALCUNE PAROLE DELLA SICUREZZA.



__LL__RM__



__SC__T__



F__L__



P__NT__ DI R__TR__V__



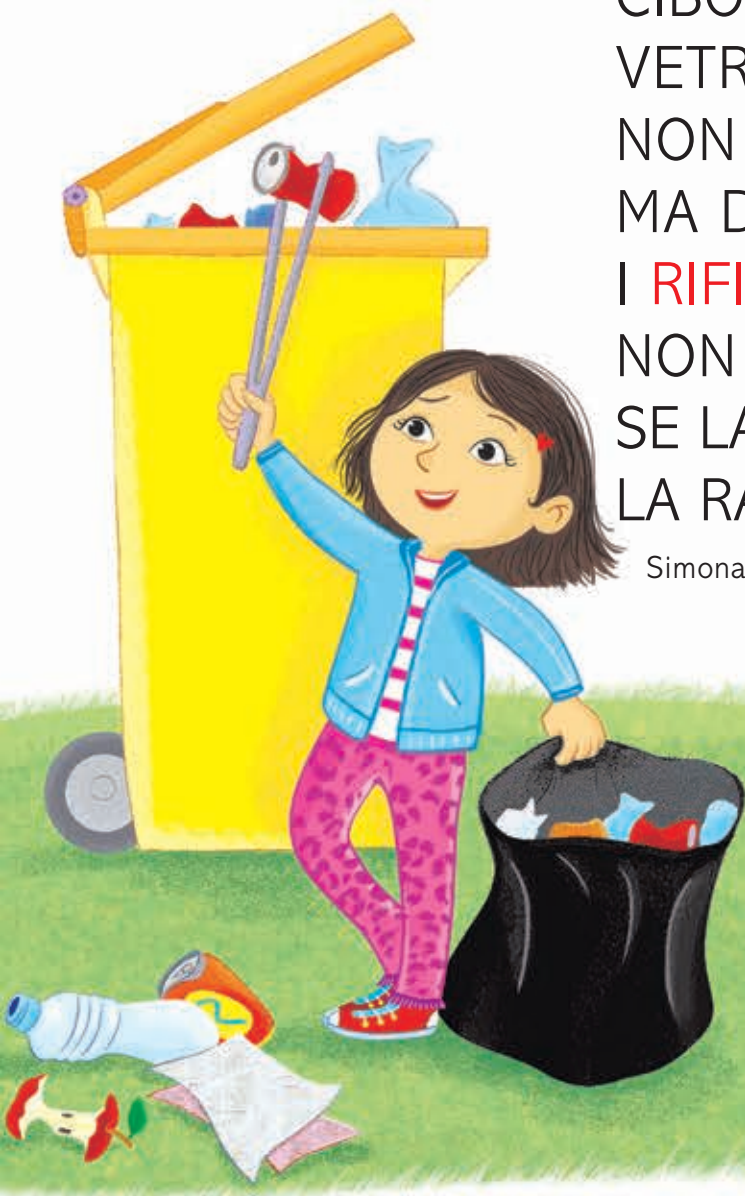
BRAV__!
LA SCUOLA È BELLA SE È ANCHE SICURA!

OGNI RIFIUTO AL SUO POSTO!

CIBO, CARTA E MEDICINE,
VETRO, PLASTICA E LATTINE
NON BUTTARLI TUTTI INSIEME,
MA DIVIDILI PER BENE!

I **RIFIUTI** BUTTIAM VIA,
NON A TERRA, PER CORTESIA!
SE LA SPAZZATURA VIENE SEPARATA
LA RACCOLTA SI DICE DIFFERENZIATA!

Simona Santilli



■ LA PAROLA **RIFIUTO** INDICA
QUALSIASI SOSTANZA
O OGGETTO CHE
SI BUTTA VIA.



■ PARLANE IN AULA.

- CHE COS'È LA RACCOLTA DIFFERENZIATA?
- PERCHÉ È IMPORTANTE FARLA?
- IN CASA TUA SI FA?

- AIUTA GINEVRA A RACCOGLIERE I RIFIUTI DI CARTA E A BUTTARLI NEL CONTENITORE GIUSTO. METTITI DAL PUNTO DI VISTA DI GINEVRA E DISEGNA LE FRECCE NEL RETICOLO, COME NELL'ESEMPIO. RICORDA: PER GIRARE BISOGNA RIMANERE NELLA STESSA CASELLA.

AVANTI
→

GIRA A DESTRA
↘

GIRA A SINISTRA
↙

→	 →	→ ↘			
		 ↓			



FAI COME ME,
RISPETTA L'AMBIENTE!



■ OSSERVA LE IMMAGINI, COSA FARESTI TU?
METTI UNA X.

1 SONO SPETTINATO/A.

- A ☐ METTO IL CAPPELLO ED ESCO.
- B ☐ MI GUARDO ALLO SPECCHIO ED ESCO.
- C ☐ MI PETTINO ED ESCO.



2 SUONA IL SEGNALE DI EMERGENZA.

- A ☐ MI ALZO E MI METTO SUBITO IN FILA.
- B ☐ PREPARO LO ZAINO.
- C ☐ MI ALZO E GUARDO GLI ALTRI.



3 DEVO BUTTARE UNA BOTTIGLIA DI PLASTICA.

- A ☐ GETTO LA BOTTIGLIA IN UNO DEI DUE CASSONETTI.
- B ☐ GETTO LA BOTTIGLIA NEL CONTENITORE DELLA PLASTICA.
- C ☐ LASCIO LA BOTTIGLIA A TERRA.



Che **emoticon** sei? Controlla le risposte e colora.

3 risposte esatte 😊

2 risposte esatte 😐

1 o **nessuna** risposta esatta 😞



Risposte: 1 C, 2 A, 3 B



- 1** OSSERVA L'IMMAGINE.
MANCANO ALCUNE PARTI.
DISEGNALE.



- 2** OSSERVA LE IMMAGINI E RISPONDI CON UNA X.

SUONA L'ALLARME E BISOGNA USCIRE DALLA SCUOLA. QUAL È IL COMPORTAMENTO CORRETTO?



A ☐

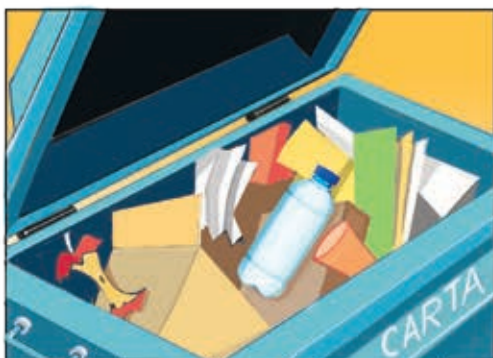


B ☐



C ☐

- 3** IN OGNI CASSONETTO CI SONO ALCUNI INTRUSI, CANCELLALI CON UNA X.



HAI COMPLETATO L'AUTOVALUTAZIONE E LA VERIFICA? COLORA DUE BOLLINI DI CITTADINANZA E SOSTENIBILITÀ SUL TUO PATENTINO! (VEDI PAGINA 41)



CITTADINANZA DIGITALE

SIETE PRONTI A TUFFARVI NELL’AFFASCINANTE MARE DI QUESTE BELLISSIME ISOLE? SIETE PRONTI A VIVERE MILLE AVVENTURE INSIEME A SUPERKID? LA NOSTRA EROINA SCOPRIRÀ LE INSIDIE CHE SI NASCONDONO NEL WEB E LE SCONFIGGERÀ CON I SUOI SUPER POTERI! TENETEVI FORTE STIAMO PER SALPARE! VEDRETE, NON RESTERETE DELUSI!



ISOLA NETIQUETTE

ANCHE PER NAVIGARE IN
INTERNET CI SONO DELLE
REGOLE DA RISPETTARE!



CIAO, SONO
SUPERKID!

ISOLA SOCIAL

IMPARA A USARE
I SOCIAL CORRETTAMENTE!

ISOLA GAMING

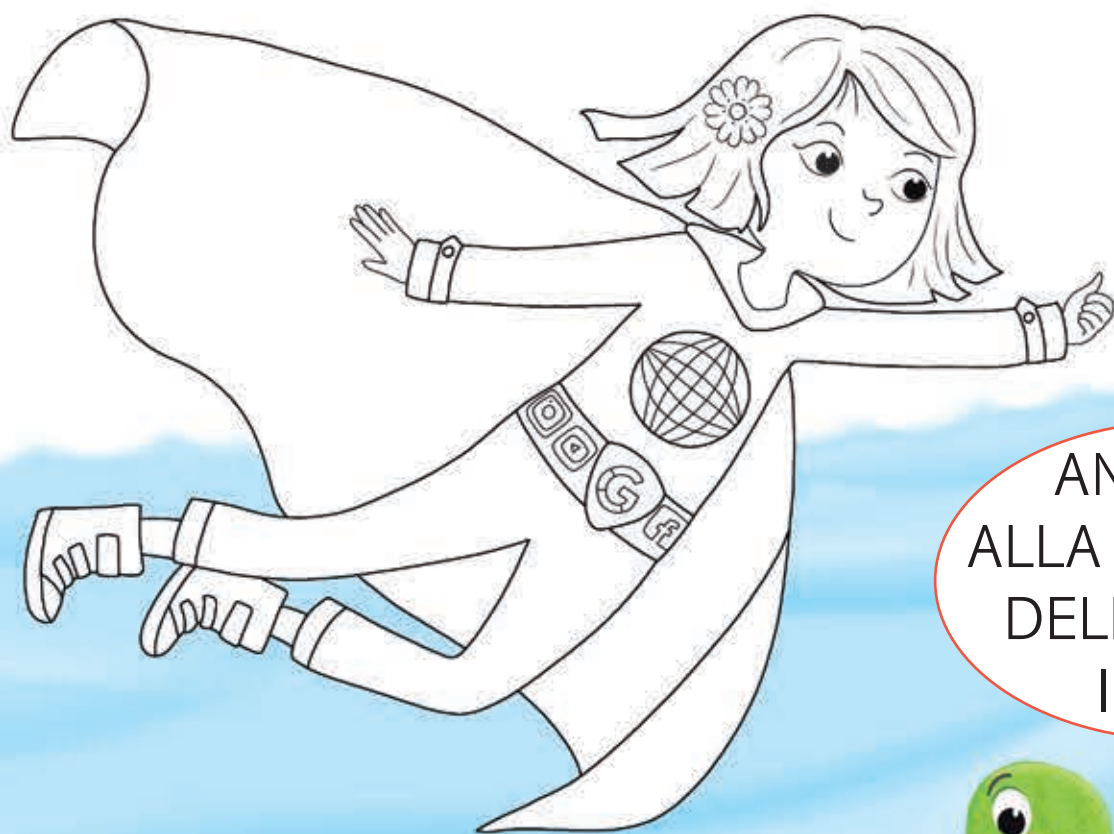
GIOCA MA IN SICUREZZA!

ISOLA SECURITY

IMPARA A RICONOSCERE
I RISCHI E I PERICOLI
DEL WEB!

CONOSCI SUPERKID E TRIXIE!

SUPERKID NON È SOLA. AD ACCOMPAGNARLA IN QUESTA AVVENTURA C'È LA TARTARUGA TRIXIE. TRIXIE È SIMPATICA, OSPITALE E COLTA. AMA MOLTO STUDIARE E AMA MOLTO I BAMBINI E LE BAMBINE... NON AMA FARE LE COSE DI FRETTA, LA SUA CARATTERISTICA È LA CALMA... FARE TUTTO CON CALMA!



ANDIAMO
ALLA SCOPERTA
DELLA PRIMA
ISOLA!



■ COLORA SUPERKID COME VUOI TU.



CHIEDI IL PERMESSO

■ OSSERVA IL DISEGNO CON ATTENZIONE E LEGGI I FUMETTI.

IN QUESTO
FORZIERE TROVERÒ
SICURAMENTE
UN TESORO!

QUANDO
INCONTRI QUALCOSA
CHE NON CONOSCI
CHIEDI SEMPRE AIUTO
A QUALCUNO!



NAVIGARE IN INTERNET È COME
VIAGGIARE IN LUOGHI SCONOSCIUTI.
PER ESSERE AL SICURO DEVI:

- ☐ ESSERE DA SOLO.
- ☐ ESSERE SEMPRE CON UN ADULTO.

CHIEDI SEMPRE A UN ADULTO
SE PUOI ENTRARE NEL WEB!



SCEGLI E COLORA



LO SAI CHE IO FACCIO
SOLO GIOCHI TECNOLOGICI
ADATTI ALLA MIA ETÀ?
E TU?

- COLORA SOLO IL DISEGNO CHE TI SPIEGA LA REGOLA CHE SUPERKID TI HA APPENA SVELATO.



QUALE DISEGNO HAI COLORATO? **A** **B**
MOTIVA A VOCE LA TUA RISPOSTA.

IO GIOCO!

- E TU CHE GIOCHI FAI? DISEGNA IL GIOCO CHE PREFERISCI FARE SUI DIVERSI DISPOSITIVI (TABLET, SMARTPHONE, ECC.).

- INDICA CON UNA ✕ QUAL È IL DISPOSITIVO CHE USI DI PIÙ PER GIOCARE.



QUANTO TEMPO?

■ OSSERVA LA GIORNATA DI MARCO E ANDREA.

MARCO



ANDREA



DISCUTIAMO

INSIEME

- CHI PASSA TROPPO TEMPO DAVANTI ALLO SMARTPHONE?
☐ MARCO ☐ ANDREA
- SECONDO TE È BENE UTILIZZARE SEMPRE SMARTPHONE E TABLET? PERCHÉ? RISPONDI A VOCE.

NON DEVI TRASCORRERE
TROPPO TEMPO DAVANTI ALLO
SMARTPHONE O AL TABLET.



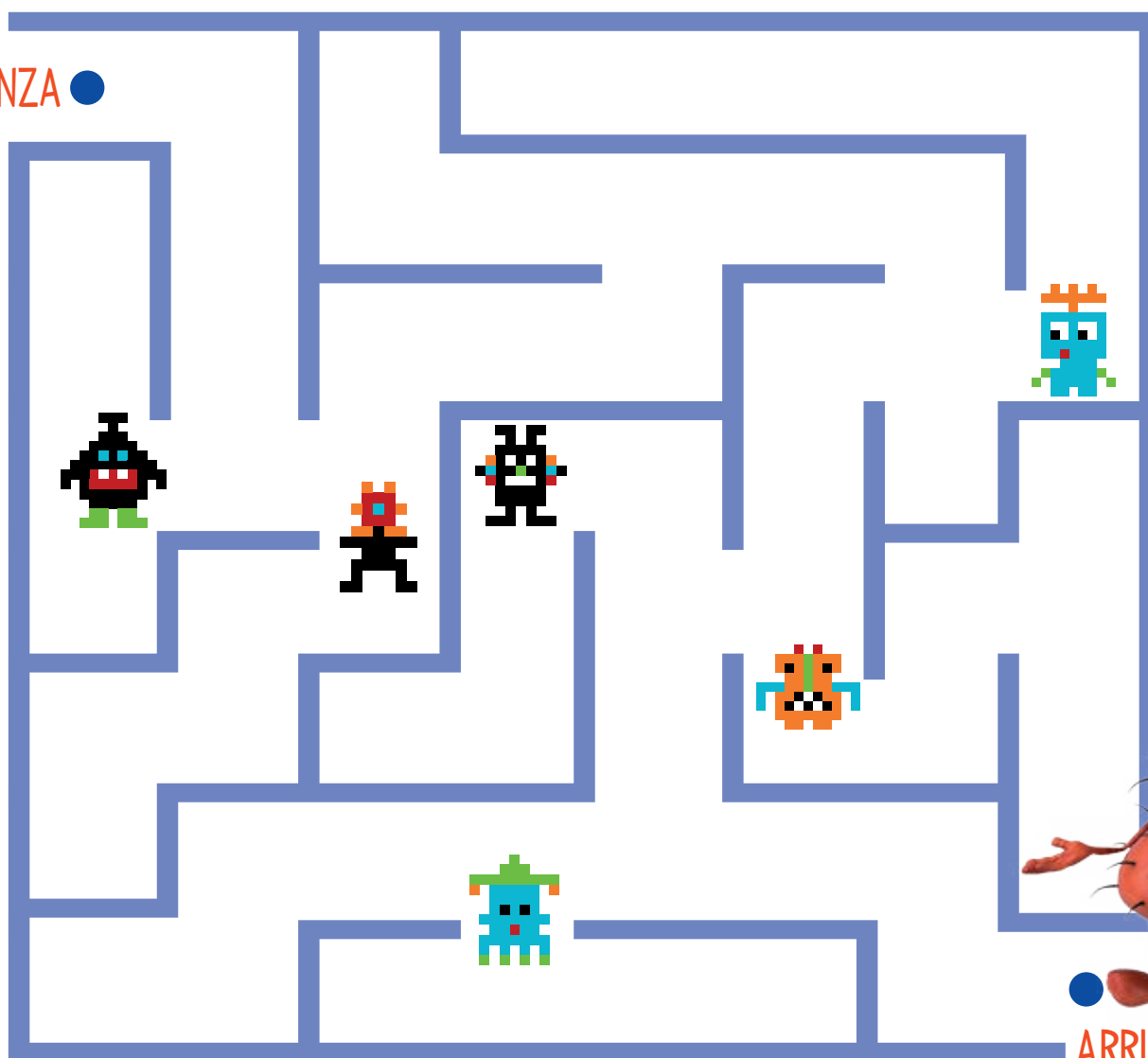
FUORI DAL LABIRINTO



NON POTETE USARE DA SOLI
SMARTPHONE, TABLET E COMPUTER,
CI SONO TROPPI PERICOLI!

- PROVIAMO INSIEME A USCIRE DAL LABIRINTO EVITANDO LE TRAPPOLE.

PARTENZA ●



ARRIVO

DISCUTIAMO

INSIEME

- TI È MAI CAPITATO DI CADERE NELLA TRAPPOLA DI UN VIRUS?



CHIEDI AIUTO!

HO PER TE UN'ULTIMA REGOLA,
MOLTO IMPORTANTE: CHIEDI AIUTO
A UN ADULTO QUANDO CI SONO
COSE CHE NON SAI FARE CON GLI
OGGETTI TECNOLOGICI.

- SCRIVI IL NOME DI OGNI OGGETTO. SCEGLI FRA QUELLI SUGGERITI.

TASTIERA • MONITOR • MOUSE • STAMPANTE



.....



.....



.....



.....

DISCUTIAMO

INSIEME

- COME TI È SEMBRATA QUESTA ATTIVITÀ? PARLANE IN CLASSE.

■ OSSERVA LE IMMAGINI. COSA FARESTI TU? METTI UNA X.

1 VUOI ENTRARE NEL WEB.

- A ☐ TI CONNETTI DA SOLO.
- B ☐ TI CONNETTI INSIEME A UN BAMBINO DELLA TUA ETÀ.
- C ☐ TI CONNETTI INSIEME A UN ADULTO.



2 GIOCHI AI VIDEOGAME.

- A ☐ CI GIOCHI TUTTO IL GIORNO.
- B ☐ CI GIOCHI PER POCO TEMPO LASCIANDO SPAZIO ANCHE AD ALTRE ATTIVITÀ.
- C ☐ CI GIOCHI FINO A TARDI.



3 HAI UN NUOVO DISPOSITIVO CHE NON CONOSCI.

- A ☐ PER UTILIZZARLO CHIEDI AIUTO A UN ADULTO.
- B ☐ PROVI A USARLO DA SOLO.
- C ☐ CHIEDI AIUTO A UN BAMBINO COME TE.



Che **emoticon** sei? Controlla le risposte e colora.

3 risposte esatte 😊

2 risposte esatte 😐

1 o nessuna risposta esatta ☹️



Risposte: 1 C, 2 B, 3 A



■ COLORA SOLO I RIQUADRI DELLE AFFERMAZIONI CORRETTE.

PUOI STARE QUANTO TEMPO
VUOI DAVANTI AL TABLET
E ALLO SMARTPHONE.

PUOI FARE SOLO GIOCHI
ADATTI ALLA TUA ETÀ.

CHIEDI AIUTO A UN ADULTO
QUANDO CI SONO COSE
CHE NON SAI FARE CON GLI
OGGETTI TECNOLOGICI.

NON DEVI MAI CHIEDERE
IL PERMESSO A UN ADULTO
QUANDO VUOI ENTRARE
NEL WEB.

NON PUOI USARE SEMPRE
DA SOLO/A GLI OGGETTI
TECNOLOGICI.



HAI COMPLETATO L'AUTOVALUTAZIONE E LA VERIFICA? COLORA DUE BOLLINI
DI CITTADINANZA DIGITALE SUL TUO PATENTINO! (VEDI PAGINA 41)



TUTTO IN ORDINE!

PROVATE A REALIZZARE UN PICCOLO “MAGAZZINO DI CLASSE” PER TENERE IN ORDINE IL MATERIALE SCOLASTICO.

- LAVORATE IN GRUPPI DI 4/5 ALUNNI DIVIDENDOV I COMPITI.
- RAGGRUPPATE GLI OGGETTI IN BASE AL TIPO: QUADERNI, LIBRI, PENNE, PASTELLI, PENNARELLI, GOMME, ECC.
- METTETE GLI OGGETTI DI OGNI TIPO IN SCATOLE O IN SPAZI ADATTI.
- SCRIVETE SU DELLE ETICHETTE IL NOME DEGLI OGGETTI E DISEGNATELI.
- INCOLLATE LE ETICHETTE SULLE SCATOLE E SUGLI SPAZI SCELTI.
- SCRIVETE LE REGOLE DA RISPETTARE PER USARE IL MATERIALE DEL MAGAZZINO.



MODALITÀ

In gruppo.

DESTINATARIO

Gruppo classe.

DISCIPLINE

Educazione
civica, italiano,
matematica,
scienze.

SCOPO

Realizzare un
“magazzino” degli
oggetti comuni con
un regolamento
per il loro uso.

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

- Ti è piaciuta l'attività?

per niente

poco

abbastanza

molto

- Perché? Rispondi a voce.

AUTOVALUTAZIONE

ESPRIMI UNA TUA VALUTAZIONE
SULL'ATTIVITÀ SVOLTA METTENDO
UNA X. TIENI PRESENTE CHE **A** È IL
MASSIMO E **D** È IL MINIMO.

☐ **A**

☐ **B**

☐ **C**

☐ **D**

HAI COMPLETATO IL COMPITO DI REALTÀ? COLORA UN BOLLINO DI CITTADINANZA E COSTITUZIONE SUL TUO PATENTINO! (VEDI PAGINA 41)

NOI SIAMO COSÌ!

A SCUOLA CI SONO TANTI BAMBINI. È IMPORTANTE CONOSCERSI PER STARE BENE INSIEME. PROVATE A REALIZZARE UN ALBUM IN CUI PRESENTATE LA VOSTRA CLASSE. LE PRIME PAGINE POSSONO CONTENERE LE INFORMAZIONI GENERALI: I VOSTRI NOMI, IL NUMERO DEI BAMBINI E DELLE BAMBINE E COSÌ VIA.

- LAVORATE IN GRUPPI DI 4/5 ALUNNI E INFORMATEVI SULLE PREFERENZE DEI COMPAGNI: QUALI GIOCHI PREFERISCONO FARE, QUALI CIBI AMANO MANGIARE.
- CONDIVIDETE I RISULTATI NEL GRUPPO CLASSE E CON L'AIUTO DELL'INSEGNANTE COSTRUITE DEGLI ISTOGRAMMI.
- UNITE TUTTE LE PAGINE, DATE UN TITOLO ALL'ALBUM, REALIZZATE UNA COPERTINA E DECORATELA.
- PRESENTATE IL VOSTRO ALBUM AI COMPAGNI DELLE ALTRE CLASSI PRIME.

MODALITÀ

In gruppo.

DESTINATARIO

Bambini delle classi prime della propria scuola.

DISCIPLINE

Educazione civica, italiano, matematica, arte e immagine, tecnologia.

SCOPO

Realizzare un album per presentare la propria classe.

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

- Ti è piaciuta l'attività?

per niente

poco

abbastanza

molto

- Perché? Rispondi a voce.

AUTOVALUTAZIONE

ESPRIMI UNA TUA VALUTAZIONE SULL'ATTIVITÀ SVOLTA METTENDO UNA X. TIENI PRESENTE CHE A È IL MASSIMO E D È IL MINIMO.

☐ A

☐ B

☐ C

☐ D

HAI COMPLETATO IL COMPITO DI REALTÀ? COLORA UN BOLLINO DI CITTADINANZA E SOSTENIBILITÀ SUL TUO PATENTINO! (VEDI PAGINA 41)

INTERNET SICURO

PROVATE A REALIZZARE DELLE FLASHCARD CON LE REGOLE PER NAVIGARE SICURI IN RETE.

- DIVIDETEVI IN GRUPPI DI 4/5 ALUNNI: OGNI GRUPPO REALIZZERÀ UNA FLASHCARD.
- USATE UN CARTONCINO GRANDE: SCRIVETE LA REGOLA E ILLUSTRATELA CON UN DISEGNO.
- APPENDETE LE FLASHCARD IN CLASSE.



MODALITÀ

In gruppo.

DESTINATARIO

Alunni della classe.

DISCIPLINE

Educazione civica, italiano, arte e immagine.

SCOPO

Realizzare delle flashcard con le regole per navigare sicuri in rete.

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

- Ti è piaciuta l'attività?

per niente

poco

abbastanza

molto

- Perché? Rispondi a voce.

AUTOVALUTAZIONE

ESPRIMI UNA TUA VALUTAZIONE SULL'ATTIVITÀ SVOLTA METTENDO UNA X. TIENI PRESENTE CHE **A** È IL MASSIMO E **D** È IL MINIMO.

☐ **A**

☐ **B**

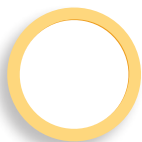
☐ **C**

☐ **D**

HAI COMPLETATO IL COMPITO DI REALTÀ? COLORA UN BOLLINO DI CITTADINANZA DIGITALE SUL TUO PATENTINO! (VEDI PAGINA 41)



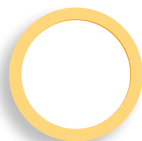
COMPITO
DI REALTÀ



VERIFICA



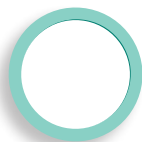
AUTOVALUTAZIONE



COLORA I BOLLINI
DI CITTADINANZA E SOSTENIBILITÀ



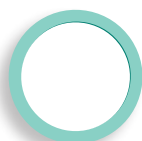
COMPITO
DI REALTÀ



VERIFICA

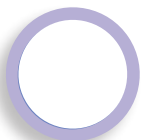


AUTOVALUTAZIONE

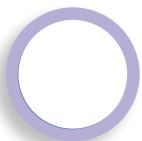


COLORA I BOLLINI
DI CITTADINANZA E COSTITUZIONE

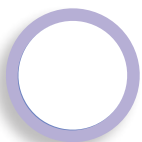
COLORA I BOLLINI
DI CITTADINANZA DIGITALE



AUTOVALUTAZIONE



VERIFICA



COMPITO
DI REALTÀ



IL PATENTINO DEL BRAVO CITTADINO



Questo patentino è di:

.....

classe:



ISTRUZIONI

Ecco per te un patentino da compilare!
Sei pronto/a? Segui questi semplici consigli.

Al termine di ogni autovalutazione e verifica dovrai colorare due bollini del patentino. Colora un altro bollino dopo aver svolto il compito di realtà.

Ricordati di colorare, di volta in volta, la sezione giusta.

Quando avrai colorato tutti i bollini e compilato tutte le parti del patentino, puoi ritagiarlo, piegarlo e portarlo con te.



INDICE CLASSE SECONDA

44-45 CITTADINANZA E COSTITUZIONE

- 46-47 Sii gentile Tea!
- 48 Con gentilezza è meglio!
- 49 Parole e gesti del cuore
- 50-51 Sulla strada
- 52-53 Super passeggero
- 54 I miei diritti
- 55 Diritti o doveri?
- 56-57 I diritti dei bambini
- 58 **AUTOVALUTAZIONE**
- 59 **VERIFICA**

60-61 CITTADINANZA E SOSTENIBILITÀ

- 62-63 Le emozioni
- 64 Come mangi?
- 65 Nutrirsi... come?
- 66-67 Consigli per gli acquisti
- 68-69 Meglio se è di stagione!
- 70-71 Sicurezza contro i pericoli
- 72-73 Segnali di sicurezza
- 74 **AUTOVALUTAZIONE**
- 75 **VERIFICA**



76-77 CITTADINANZA DIGITALE

- 78-79 Sull'Isola Netiquette
- 80 Sull'Isola Social
- 81 Chattare in sicurezza
- 82 Messaggio da uno sconosciuto
- 83 Sull'Isola Gaming
- 84 Gioco ed emozioni
- 85 Virtuale e reale
- 86 **AUTOVALUTAZIONE**
- 87 **VERIFICA**

88-90 **COMPITI di REALTÀ**

91-92 **IL PATENTINO
DEL BRAVO CITTADINO**

93 CLASSE TERZA



CITTADINANZA E COSTITUZIONE



Bentornati! Continuiamo il nostro viaggio alla scoperta dei segreti per stare bene insieme!

Maestra, di chi è quella statua?

- Ascolta l'insegnante e impara a memoria la prima strofa dell'inno nazionale e poi cantala insieme ai tuoi compagni.

LEGGE L'INSEGNANTE

Fratelli d'Italia,
l'Italia s'è desta,
dell'elmo di Scipio
s'è cinta la testa.
Dov'è la Vittoria?
le porga la chioma,
ché schiava di Roma
Iddio la creò.
Stringiamci a coorte!
Siam pronti alla morte,
siam pronti alla morte
l'Italia chiamò. Sì!

Noi fummo per secoli
calpesti, derisi,
perché non siam popolo,
perché siam divisi.
Raccolgaci un'unica
bandiera, una speme;
di fonderci insieme
già l'ora suonò.
Stringiamci a coorte!
Siam pronti alla morte,
siam pronti alla morte,
l'Italia chiamò. Sì!

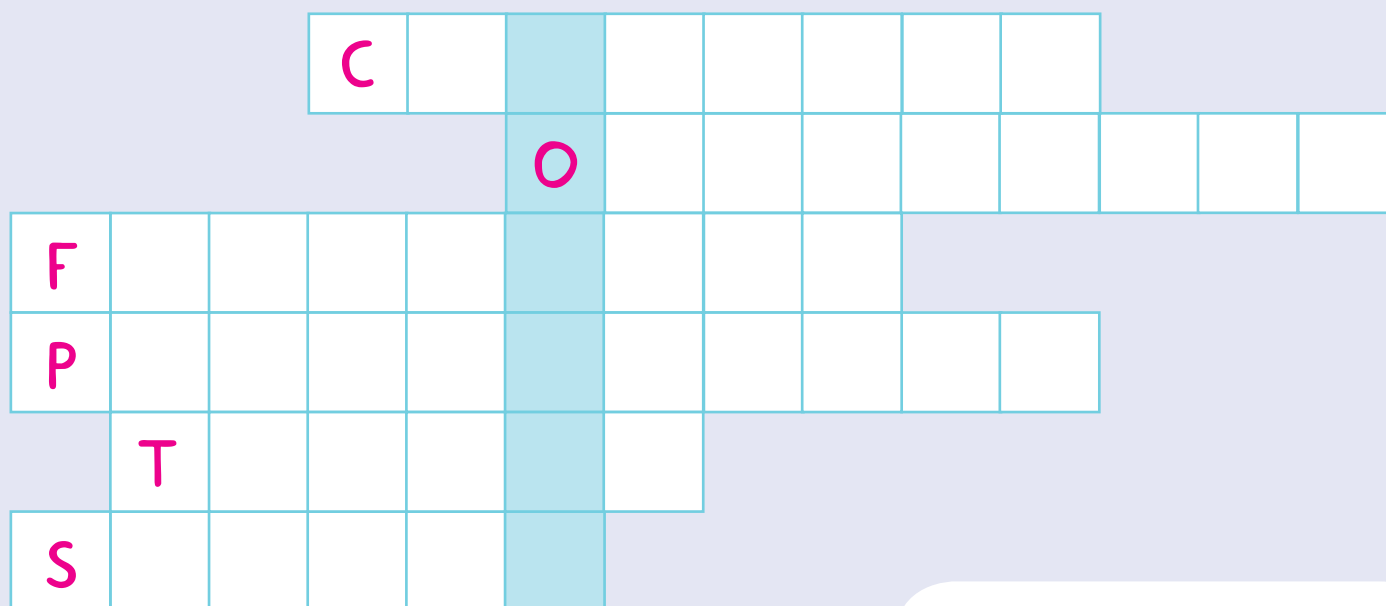

**DISCUTIAMO
INSIEME**

- Hai mai ascoltato o cantato l'inno nazionale? In quale occasione? Racconta.

**GIOCHIAMO
INSIEME**

Le parole suggerite indicano i luoghi e le occasioni in cui puoi ascoltare l'inno nazionale. Inserisci le parole al posto giusto nel cruciverba e scopri chi ha composto la musica dell'inno nazionale.

Stadio • Teatro • Festività • Olimpiadi • Premiazioni • Concerti



Il compositore del Canto degli Italiani è Michele _____

SII GENTILE TEA!

È sabato e nonna Matilde è a casa di Tea per portarla al mercato.

– Buongiorno, piccola, pronta per la giornata?

Tea, sbadiglia e risponde: – Sì.

– Quando si saluta con il buongiorno, fa piacere sentirsi ripetere “Buongiorno!”

– Buongiorno... – borbotta Tea.

– Se poi al buongiorno ci aggiungi un bel sorriso – continua la nonna – funzionerà sicuramente. Guarda ti ho portato la ciambella allo yogurt!

– Uuuh! Me ne tagli un pezzo?

– Per favore... – aggiunge la nonna.

– Per favore! – ripete Tea.

– Ecco qua una bella fetta. Voilà!

Tea la afferra e la mangia con golosità.



PAROLE NUOVE

- Segui la legenda, sostituisci ad ogni numero la lettera corrispondente e scoprirai cosa significa cortesia.

LEGENDA

A=1 E=2 G=3 I=4 L=5 N=6 T=7 Z=8

3	2	6	7	4	5	2	8	8	1
G	E								

- E fa piacere sentirsi dire “grazie”, quando si fa una cortesia!
- Grazie – risponde Tea.
- Se al grazie unisci un sorriso, sarà ancora più efficace! Per adesso mi accontento così, e ti rispondo “prego”. Lo sai che la gentilezza e la maleducazione hanno una cosa in comune?
- Che cosa? – domanda Tea curiosissima.
- Sono contagiose! Se sarai maleducata la tua scortesia si attaccherà anche a chi ti sta intorno. Ma la stessa cosa accadrà se sarai gentile. Stamattina stessa, se sarai gentile, ne avrai la prova!

Adatt. da Silvia Serreli, *Fa' la brava, Tea!*, Edizioni Giunti

- Aiuta Tea a riconoscere le parole gentili. Cerchiale nel testo, poi scrivile vicino la frase adatta.

Per ringraziare per una cortesia ricevuta:

.....

Per rispondere a chi ringrazia:

.....

Per augurare una buona giornata:

.....

Per chiedere un aiuto, un favore:

.....

DISCUTIAMO

INSIEME

- Alcune semplici parole aiutano a essere gentili e a mostrarsi educati. Ne conosci alcune? Le usi anche tu? In quali occasioni? Racconta.



CON GENTILEZZA È MEGLIO!

Tea e la nonna vanno al mercato. La nonna si ferma all'edicola.

– Buongiorno, signor Piero! – saluta la nonna.

– Buongiorno, signora Matilde, buongiorno bella bambina!

Tea lo guarda e mette subito in pratica il suggerimento della nonna, e si comporta gentilmente.

– Buongiorno, signore! – saluta sorridendo Tea.

– Ma che sorriso simpatico! Tieni, questo è per te! – dice il signor Piero regalándole un pacchetto di figurine.

– Grazie! – risponde Tea felice.

– Che ti avevo detto? La gentilezza è contagiosa!

Adatt. da Silvia Serreli, *Fa' la brava, Tea!*, Edizioni Giunti

- Aiuta Tea a comportarsi con cortesia. Osserva l'immagine, prova a rispondere gentilmente. Scrivi la tua risposta e poi colora.



Parole e gesti gentili aiutano a stare bene con gli altri!

PAROLE E GESTI DEL CUORE

■ Nel crucipuzzle sono nascoste parole e gesti gentili. Cercali e scrivili sotto.



A	B	F	S	C	U	S	A	T	P	R	S
K	A	B	B	R	A	C	C	I	O	P	O
W	M	I	D	I	S	P	I	A	C	E	E
T	I	V	O	G	L	I	O	B	E	N	E
V	R	S	O	R	R	I	S	O	U	Y	P
X	C	A	R	E	Z	Z	A	W	Y	J	K
R	X	T	C	O	M	E	S	T	A	I	P
H	G	F	B	A	C	I	O	T	I	O	P

Parole

.....

.....

.....

.....

Gesti

.....

.....

.....

.....

SULLA STRADA

- Osserva l'immagine. Cosa indicano le frecce sull'asfalto?



- Quando c'è il vigile osserva i suoi gesti.



BRACCIA TESE
davanti a te
corrispondono al

ROSSO



BRACCIO ALZATO
VERTICALMENTE
corrisponde al

GIALLO



BRACCIA TESE
nella tua direzione
corrispondono al

VERDE

- Metti una ✗ su V (vero) se l'affermazione è giusta, su F (falso) se è sbagliata.

- Solo il marciapiede fa parte della strada. V F
- La macchina rossa e il camion vanno nello stesso senso di marcia. V F
- Il vigile con i suoi gesti indica che i mezzi di trasporto devono fermarsi e quindi i pedoni possono attraversare. V F



■ Completa il testo inserendo le parole date.

corsie • semaforo • fila • pedoni • marciapiede • vigile

Il è spento, il
con i gesti fa capire ai mezzi di trasporto che devono
fermarsi e quindi i possono attraversare.
La strada comprende oltre al anche la
carreggiata che si divide in due
In ogni corsia, le automobili, gli autobus e gli altri mezzi
circolano in Nelle corsie i mezzi di
trasporto hanno due diversi sensi di marcia.



Prima di attraversare, osserva con
attenzione i gesti del vigile!

SUPER PASSEGGERO

■ Leggi il testo e spiega il significato delle parole in rosso.

– Oggi ti accompagno io – esclama il papà. Topo Lino è felice, perché andrà a scuola con l'auto del papà, la *mousecar*. È tutta gialla, proprio come il formaggio di cui è ghiotto. Quando Topo Lino sale e allaccia la cintura immagina di guidare e, seduto composto, senza distrarre il suo papà, guarda la strada davanti a sé.

– Ma quando potrò essere un **automobilista**? – chiede Lino a voce bassa.

– C'è tempo! Per ora cerca di essere sempre un super **passengero** – risponde il suo papà.

Gabriella Di Mattia

■ Anche tu come Topo Lino sei un super passeggero? Osserva le immagini e indica con una ✗ i comportamenti scorretti.



- In autobus come ti comporti? Osserva le immagini e indica con una ✗ i comportamenti corretti. Colora i disegni.



- Osserva le immagini, leggi i fumetti e rispondi a voce alle domande.



- Quale mezzo di trasporto guida il pilota?
- Quale mezzo guida l'autista? E il macchinista?
- Con quale di questi tre mezzi hai viaggiato o vorresti viaggiare? Racconta.

I MIEI DIRITTI

■ Leggi il testo e sottolinea in rosso le azioni **devo** e in blu le azioni **posso**.

Cosa posso dire, cosa posso fare,
dimmi se posso stare,
dimmi se devo andare.

Posso studiare? Posso imparare?
Chi deve curarmi,
quando sto male?

Posso avere amici? Posso giocare?
Posso parlare come voglio?
Posso pregare?

Posso avere un nome, una famiglia?
Posso essere un figlio?
Posso essere una figlia?

Perché nessuno di me approfitti,
spiegami per favore,
i miei diritti.

Stefano Bordiglioni, *I miei diritti in Io, io... e gli altri?*
I diritti e i doveri di tutti i bambini, Gallucci Editore, 2019



DISCUTIAMO

INSIEME

■ **Devo** e **posso** hanno lo stesso significato? Prova a spiegare la differenza tra le due parole. Hai mai sentito le parole **diritto** e **dovere**? Racconta.

DIRITTI O DOVERI?

■ Osserva la scenetta e leggi i fumetti. Poi indica con una **X** le risposte corrette.



Un dovere è:

- ☐ una cosa che facciamo solo quando ne abbiamo voglia.
- ☐ una cosa che abbiamo l'obbligo di fare.

Un diritto è:

- ☐ un capriccio.
- ☐ la possibilità di dire, fare o ottenere qualcosa.

■ Osserva le immagini, leggi i fumetti, colora i disegni e completa le risposte scrivendo al posto giusto **diritto** o **dovere**.



Laura ha il di dire ciò che pensa.



Lea ha il di aiutare Sara.



! Oltre a dei doveri, noi bambini abbiamo anche dei diritti riconosciuti in Italia e in molti altri Paesi del mondo. Gli adulti hanno il **dovere** di rispettare i nostri **diritti**!

I DIRITTI DEI BAMBINI

■ Osserva i disegni e colorali. Leggi quali sono i diritti dei bambini.



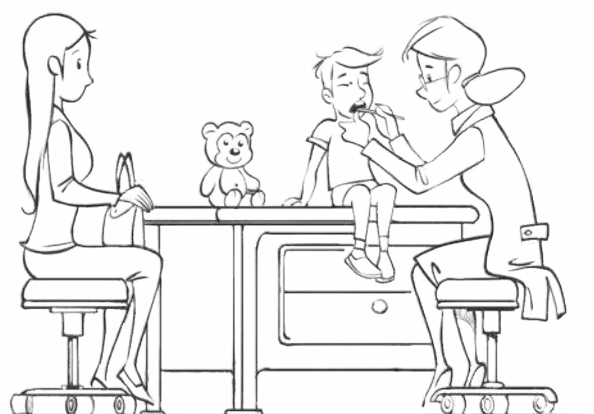
Diritto di essere ascoltato.



Diritto alla vita.



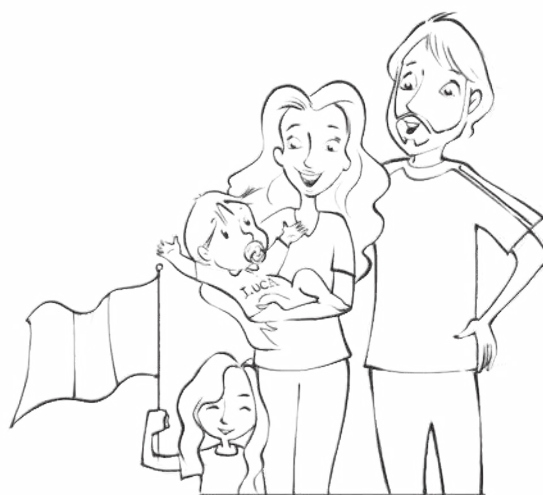
Diritto al riposo, al tempo libero e al gioco.



Diritto alla salute.



Diritto all'istruzione.

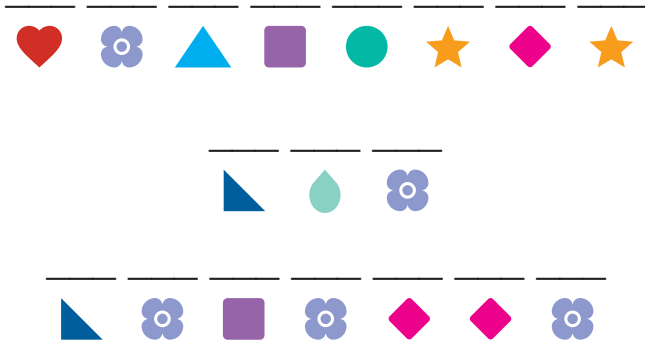


Diritto al nome, alla cittadinanza, alla famiglia.

GIOCHIAMO

INSIEME

- Osserva la legenda e a ogni simbolo associa la lettera corrispondente. Scoprirai il nome di una festa molto importante.

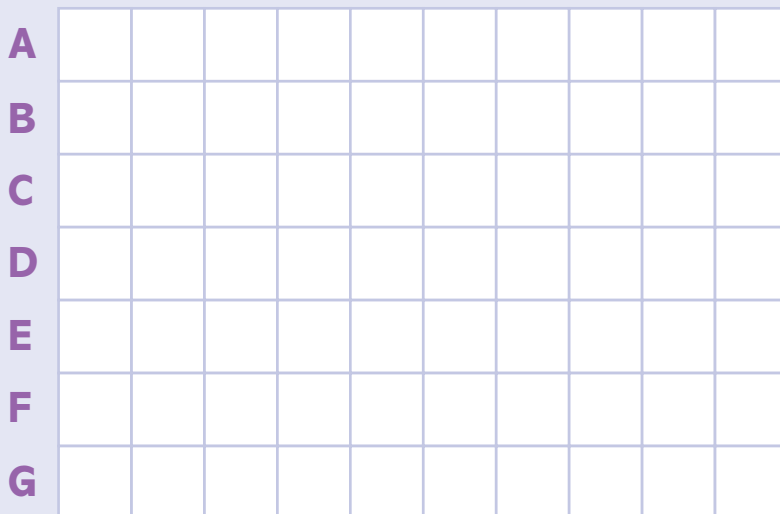


LEGENDA

A =	★	N =	●
D =	▲	O =	▲
E =	●	R =	■
G =	♥	T =	◆
I =	✿		

CODING

- Colora seguendo il codice. Scoprirai la data di una festa importante.



LEGENDA

A 10

B 2 3 1 3 1

C 4 1 1 1 1 1 1

D 2 3 1 1 1 1 1

E 2 1 3 1 1 1 1

F 2 3 1 3 1

G 10

- Usa le parole e la data che hai scoperto per completare la frase.

Il novembre nel mondo si festeggia la
..... dell'infanzia.



■ Leggi le frasi, cosa faresti tu? Metti una ✕.

1 Sei sull'autobus, ci sono alcuni posti vuoti.

- A ☐ Mi sposto da un posto all'altro.
- B ☐ Rimango seduto fino alla fermata.
- C ☐ Mi appoggio alla porta.
- D ☐ Richiedo la fermata urlando.



2 Hai bisogno di una matita.

- A ☐ Prendo quella di un compagno.
- B ☐ Ne prendo una senza chiedere di chi è.
- C ☐ Chiedo per favore a un compagno di prestarmela.
- D ☐ La prendo dal cassetto della cattedra senza chiedere il permesso alla maestra.



3 Vai in cartoleria per comprare il materiale scolastico.

- A ☐ Chiedo il materiale senza aspettare il mio turno.
- B ☐ Chiedo il materiale.
- C ☐ Prendo da solo il materiale.
- D ☐ Chiedo cortesemente il materiale e ringrazio.



Che **emoticon** sei? Controlla le risposte e colora.

3 risposte esatte 😊

2 risposte esatte 😐

1 o **nessuna** risposta esatta ☹️



Risposte: 1 B, 2 C, 3 D



■ Leggi le seguenti affermazioni e indica con una **X** se sono vere (V) o false (F).

- L'inno nazionale è stato scritto da Goffredo Mameli. V F
- "Stringiamoci a coorte" sono le prime parole dell'inno nazionale. V F
- È buona educazione salutare quando si entra in classe. V F
- Tra i compiti del vigile c'è anche quello di dirigere il traffico. V F
- In automobile non è necessario mettere la cintura di sicurezza. V F
- Il marciapiede è la parte di strada dove i pedoni devono camminare. V F
- Sull'autobus puoi correre e saltare. V F
- Avere un nome è un diritto. V F
- Fare i compiti è un dovere. V F
- Aiutare qualcuno è un diritto. V F
- Il 20 novembre si festeggia nel mondo la giornata dei doveri dell'infanzia. V F

HAI COMPLETATO L'AUTOVALUTAZIONE E LA VERIFICA? COLORA DUE BOLLINI DI CITTADINANZA E COSTITUZIONE SUL TUO PATENTINO! (VEDI PAGINA 91)





Eccoci di nuovo insieme! Continuiamo il nostro viaggio alla scoperta di noi stessi, delle regole che assicurano una buona salute e del rispetto per l'ambiente. Seguitemi!

■ Leggi.

C'era una volta una bambina chiamata Anna che s'infuriava sempre, molto più in fretta e molto più spesso degli altri bambini.

Una domenica venne a trovarla a casa il nonno.

Portava un tamburo e due bacchette per sua nipote. Disse: – Anna, con il tamburo scaccerai la furia.

All'inizio la bambina non ci credeva, ma poi decise di provare. Per prima cosa doveva arrabbiarsi moltissimo, così costruì una torre con le costruzioni e disse al nonno: – Se non sarà alta due metri mi verrà un attacco di furia!

Ma la torre cadde subito.

Anna si arrabbiò: – Uffa! – brontolò.

Il nonno le diede il tamburo e Anna iniziò a suonare. Il nonno aveva ragione. Il tamburo scacciava la furia! E ad Anna veniva quasi da ridere a vedere la torre caduta.

Da Christine Nöstlinger, *Anna è furiosa*, Il Battello a Vapore



DISCUTIAMO

INSIEME

- Che cosa succede ad Anna? Che cosa fa Anna per risolvere il suo problema? Perché Anna è contenta di essere riuscita a controllare la rabbia?



■ Quando sei arrabbiato/a...

Cosa ti succede? Cosa fai?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Come ti calmi?

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Io, quando mi arrabbio, respiro profondamente e mi calmo!

LE EMOZIONI

■ Leggi la filastrocca.

Tante emozioni

Tante emozioni in una filastrocca,
per chi è disgustato e storce la bocca,
per chi di rabbia aggrotta le sopracciglia,
per chi spalanca la bocca per la meraviglia.
Per chi è triste e sente una lacrima salata,
per chi è felice e si fa una bella risata,
per chi suda e per l'ansia è agitato,
per chi si sente sempre **emozionato**.

di Valeria Forconi



DISCUTIAMO

INSIEME

- Quali altre emozioni riconosci nella filastrocca, oltre la rabbia? Cosa accade a chi le prova?

GIOCHIAMO

INSIEME

- Osserva le immagini. Quali emozioni riconosci?



PAROLE

NUOVE

- **Emozione**: stato d'animo piacevole o sgradevole.

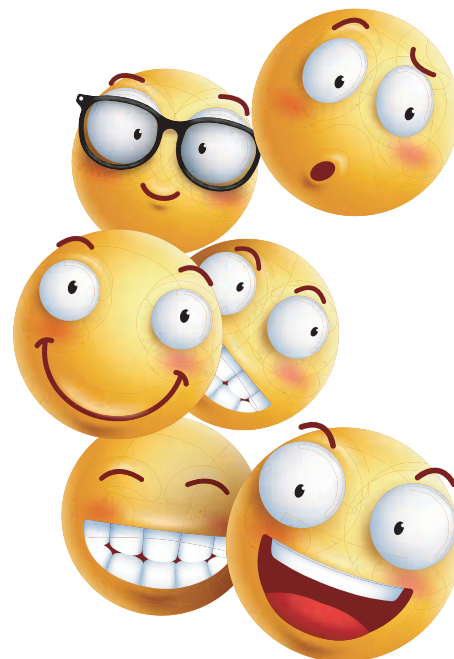
GIOCHIAMO

INSIEME

- Cancella nel crucipuzzle le parole elencate. Le puoi trovare in verticale, in orizzontale o in obliquo. Le lettere che rimangono formano una parola chiave: scrivila nel riquadro.

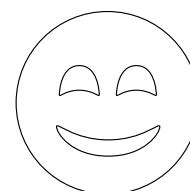
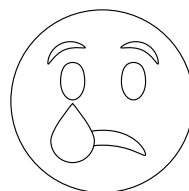
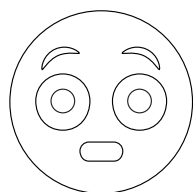
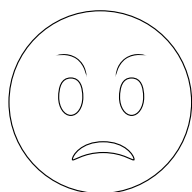
gioia • paura • rabbia • disgusto • sorpresa • dolore • tristezza

E	S	O	R	P	R	E	S	A	G
R	A	B	B	I	A	M	O	Z	I
I	O	D	I	S	G	U	S	T	O
D	O	L	O	R	E	N	R	I	I
T	R	I	S	T	E	Z	Z	A	A



Le **emozioni** si possono esprimere anche attraverso i colori! Prova anche tu!

- Che colore daresti alle faccine? Quali emozioni rappresentano? Scrivile.



COME MANGI?

■ Leggi la storia.

Gli Olchi

Agli Olchi non piace la cioccolata. Non mangiano gelati e caramelle. Non mangiano neanche il budino e gli spaghetti. Invece, vanno matti per i cibi piccanti, marci e amari. I loro denti aguzzi masticano vetri e metalli. Agli Olchi piace anche rotolare nei rifiuti alla ricerca di qualche **leccornia**, infatti vivono vicino alle **discariche**. Gli Olchi emanano un odore “olchioso”: forte e marcio. Solo le mosche ne vanno matte!

da Erhard Dietl, *Arrivano gli Olchi*, AER Edizioni



PAROLE NUOVE

- **Discarica**: luogo dove si depositano i rifiuti.
- Leccornia**: cibo squisito.

■ Gli Olchi sono personaggi fantastici che non rispettano una corretta alimentazione. Quali sono i cibi e le bevande che preferisci? Indica le tue preferenze con una X.

Cibi

- | | | |
|----------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------|
| ☐ Pane | ☐ Formaggio | ☐ Pizza |
| ☐ Pesce | ☐ Pasta | ☐ Merendine |
| ☐ Uova | ☐ Patatine | ☐ Dolci |
| ☐ Verdure | ☐ Gelato | ☐ Cioccolata |
| ☐ Frutta | ☐ Carne | ☐ Legumi |

Bevande

- ☐ Latte
- ☐ Succo di frutta
- ☐ Tè
- ☐ Aranciata
- ☐ Coca-cola



Il cibo sano e vario
ti aiuta a crescere bene!

NUTRIRSI... COME?

I cibi contengono i **nutrienti**, sostanze che danno energia e aiutano la crescita del nostro corpo.

- Scopri quali sono questi nutrienti e in quali cibi puoi trovarli.

La **carne**, il **pesce**, le **uova** e i **legumi** forniscono le **proteine**, i mattoni utili per la crescita



Cibi come il **pane**, la **pasta** e le **patate** ci forniscono energia: sono i **carboidrati**.

La **frutta** e la **verdura** proteggono il nostro corpo dalle malattie: contengono **vitamine** e **sali minerali**.



Cibi come l'**olio**, i **formaggi** e i **dolci** ci danno energia, ma non bisogna esagerare: contengono **grassi**.

- Scopri quali sono le regole della corretta alimentazione. Unisci i cartelli giusti.

Non mangiare troppi

Bevi tanta acqua

Mangia ogni giorno

Non saltare

Fai una colazione

Mastica bene

meglio senza bollicine

frutta, verdure e cereali

mai i pasti

grassi

ogni boccone

abbondante

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

Il cibo è un bene prezioso e non va sprecato. Per evitare sprechi segui queste regole:

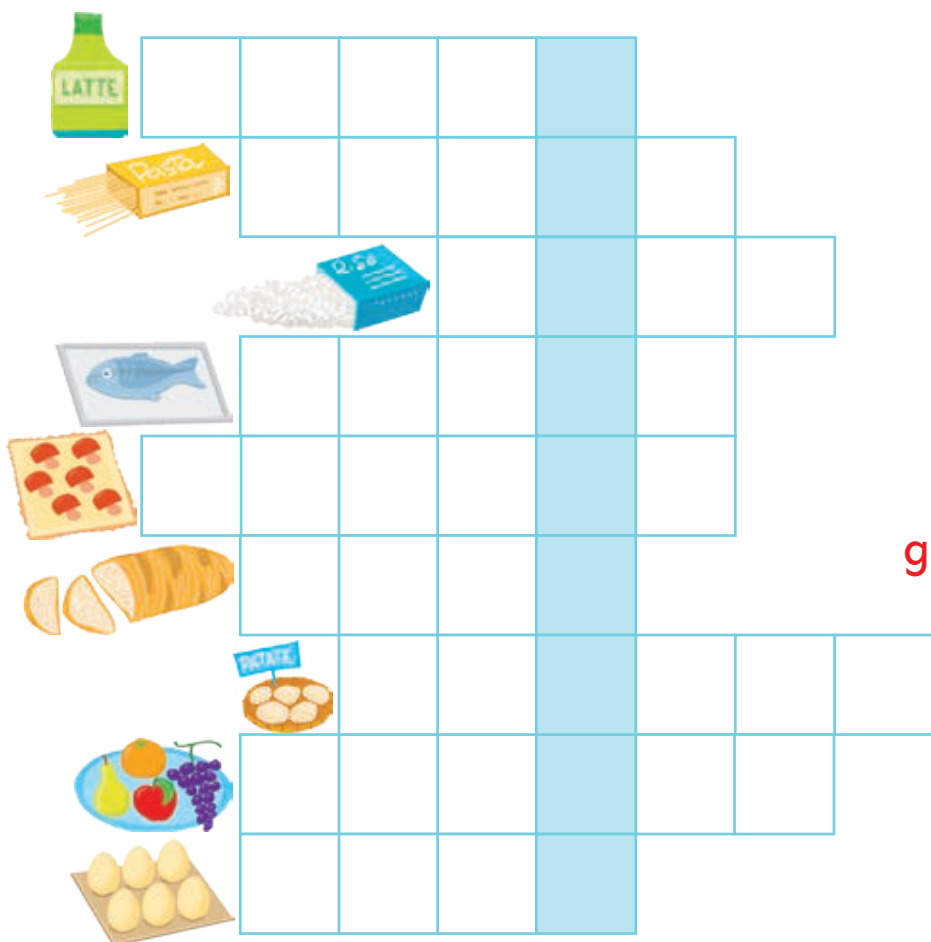
- acquista solo ciò che ti serve;
- acquista solo i cibi che consumerai entro poco tempo;
- controlla sempre la data di scadenza e consuma i cibi che stanno per scadere;
- conserva in frigorifero carne, pesce e latticini.



GIOCHIAMO

INSIEME

- La data di scadenza indica fino a quando un alimento può essere consumato. Completa il cruciverba con il nome dei cibi e scopri dove puoi leggere la data di scadenza.



Questa è un'

GIOCHIAMO
INSIEME

- Prova a risparmiare, individua cosa è necessario acquistare.
Cancella dalla lista della spesa gli alimenti che sono nel frigorifero.



- ☐ Banane
- ☐ Pere
- ☐ Uva
- ☐ Cocomero
- ☐ Carne
- ☐ Pesce
- ☐ Pollo
- ☐ Latte
- ☐ Uova
- ☐ Formaggio
- ☐ Ciambelle



Per evitare sprechi compra solo ciò che è necessario e consuma i cibi prima della data di scadenza.

MEGLIO SE È DI STAGIONE!



GIOCHIAMO

INSIEME

- Perché la frutta e la verdura di stagione fanno bene alla salute? Perché conviene acquistarle? Elimina le lettere straniere, completa il testo con le parole che trovi e lo capirai.

C O S T A N O W Y M E N O
T A N T E X V I T A M I N E
W F R E S C H E X B U O N E
L U O G H I K X V I C I N I W



Frutta e verdura di stagione sono più e,
contengono, non fanno lunghi viaggi per arrivare sulle
nostre tavole, provengono da e

- Sai quali sono i frutti e le verdure di stagione? Mettiti alla prova! Osserva l'immagine e completa la tabella scrivendo per ogni stagione il giusto alimento.

Frutta e verdura di stagione



DISCUTIAMO INSIEME

- E tu, mangi spesso frutta e verdura di stagione?

Metti una ✕

☐ SÌ ☐ NO

Quale preferisci?
Scrivi l'alimento e la stagione in cui lo mangi.

.....
.....

Primavera	Estate	Autunno	Inverno
Carciofi			Cavolfiori
	Mirtilli		Broccoli
	Lamponi	Melograni	
Piselli			
Fave			

SICUREZZA CONTRO I PERICOLI

DISCUTIAMO
INSIEME

- Quali sono i pericoli per i bambini?
Hai mai sentito la parola pericolo? Quando?
Cosa significa secondo te?
Quali altri pericoli esistono a scuola?

PAROLE
NUOVE

- Con i compagni e l'insegnante scrivi il significato della parola **pericolo**.

GIOCHIAMO

INSIEME

- Il puzzle ti suggerisce alcune regole per evitare i pericoli. Completalo aggiungendo altre regole: scrivile sulle linee tratteggiate, disegna e colora. Poi spiega a voce perché sono importanti.

Non correre lungo i corridoi

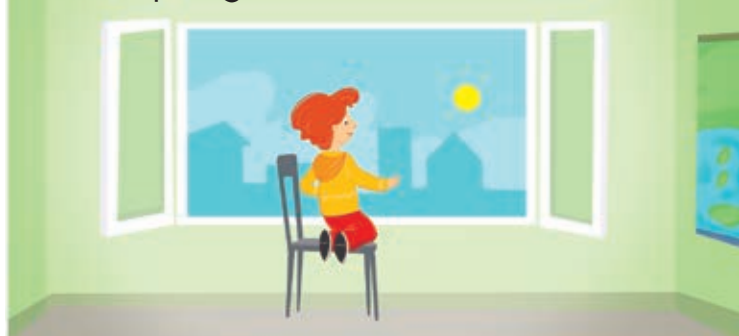


.....

Non dondolare sulla sedia



Non sporgerti dalla finestra



.....



Se agisci in sicurezza, eviti il pericolo con certezza!

SEGNALI DI SICUREZZA

■ Osserva le immagini e leggi i fumetti

Nella scuola di Maria c'è un'emergenza e le classi, rispettando il piano di evacuazione, abbandonano l'edificio. Ma succede qualcosa...



DISCUTIAMO

INSIEME

■ Anche nella tua scuola ci sono i cartelli che vedi nelle immagini. In quali altri luoghi li puoi trovare? Sono importanti? Perché?

GIOCHIAMO

INSIEME

■ A caccia di cartelli

Insieme ai compagni e all'insegnante **perlustra** la scuola alla ricerca dei cartelli per la sicurezza, memorizza bene come sono, di che colore sono e dove si trovano. In classe disegnali sul quaderno e scrivi a cosa servono.



■ Completa il testo decifrando le parole in codice.

I cartelli della sicurezza si dividono in segnali di

4 3 11 12 3 2 3 6 6 9 5

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

di colore

12 1 7 8 1

--	--	--	--	--

e segnali

3 13 2 9 13 10 1 13 8 9 5

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

di colore

7 5 4 4 5

--	--	--	--	--

LEGENDA

1=E; **2**=T; **3**=A; **4**=S; **5**=O; **6**=G; **7**=R; **8**=D;
9=I; **10**=C; **11**=L; **12**=V; **13**=N;

PAROLE
NUOVE

- **Perlustrare:** percorrere un luogo osservandolo attentamente.



■ Leggi le frasi, cosa faresti tu? Metti una X.

1 Devi consigliare a un tuo compagno cosa mangiare. Gli consigli:

- A ☐ solo patatine, dolci e bibite gassate.
- B ☐ solo carne e pesce.
- C ☐ un po' di tutto, senza esagerare con i cibi ricchi di grassi.
- D ☐ pasta, pane e pizza.



2 Vedi un compagno che si dondola con la sedia.

- A ☐ Faccio come lui.
- B ☐ Lo guardo e non mi preoccupo.
- C ☐ Lo guardo e rido di lui.
- D ☐ Lo invito a fermarsi perché è pericoloso.



3 Trovi una confezione di biscotti con la data scaduta.

- A ☐ Apro la confezione e mangio i biscotti.
- B ☐ La conservo per offrirla ai miei compagni.
- C ☐ Non la apro e non mangio i biscotti.
- D ☐ Chiedo alla mamma se posso aprirla.



Che **emoticon** sei? Controlla le risposte e colora.

3 risposte esatte 😊

2 risposte esatte 😐

1 o nessuna risposta esatta 😞



Risposte: 1 C, 2 D, 3 C



■ Leggi le seguenti affermazioni e indica con una **X** se sono vere (V) o false (F).

- La rabbia è un'emozione. ☐ V ☐ F
- I cibi non contengono nessun nutriente. ☐ V ☐ F
- Per crescere bene è necessario mangiare un po' di tutto. ☐ V ☐ F
- La data di scadenza indica fino a quale giorno il cibo può essere consumato. ☐ V ☐ F
- Il cibo non va sprecato. ☐ V ☐ F
- Ciliegie e fragole sono frutti che maturano in estate. ☐ V ☐ F
- Non conviene mangiare frutta e verdura di stagione. ☐ V ☐ F
- Cavolfiori e broccoli sono verdure che maturano in autunno. ☐ V ☐ F
- Lo zaino poggiato a terra può essere pericoloso. ☐ V ☐ F
-  Il cartello indica le scale per raggiungere l'uscita di emergenza. ☐ V ☐ F
-  Il cartello indica che in quel punto c'è l'uscita di emergenza. ☐ V ☐ F

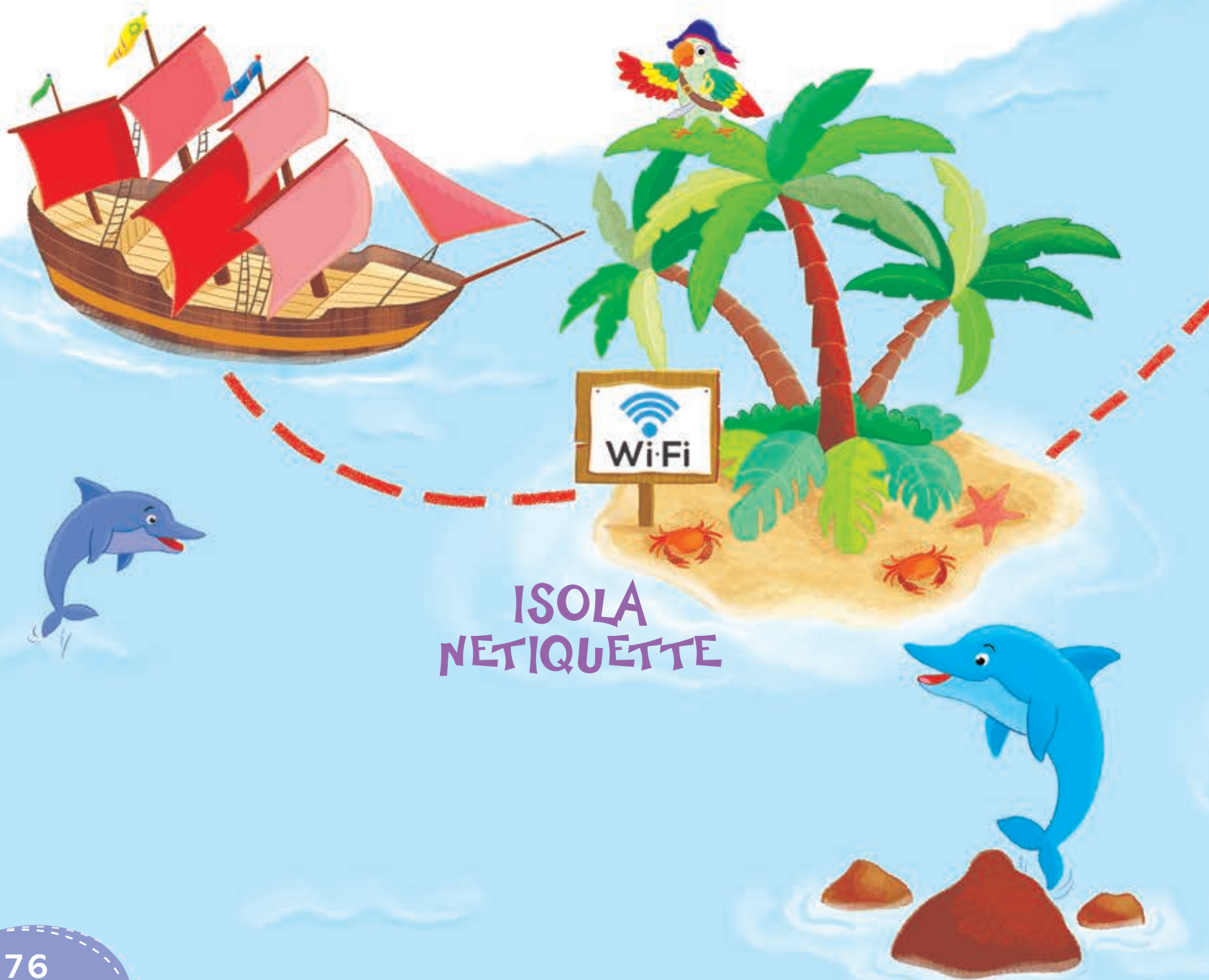
HAI COMPLETATO LA VERIFICA E L'AUTOVALUTAZIONE? COLORA DUE BOLLINI DI CITTADINANZA E SOSTENIBILITÀ SUL TUO PATENTINO! (VEDI PAGINA 91)



CITTADINANZA DIGITALE



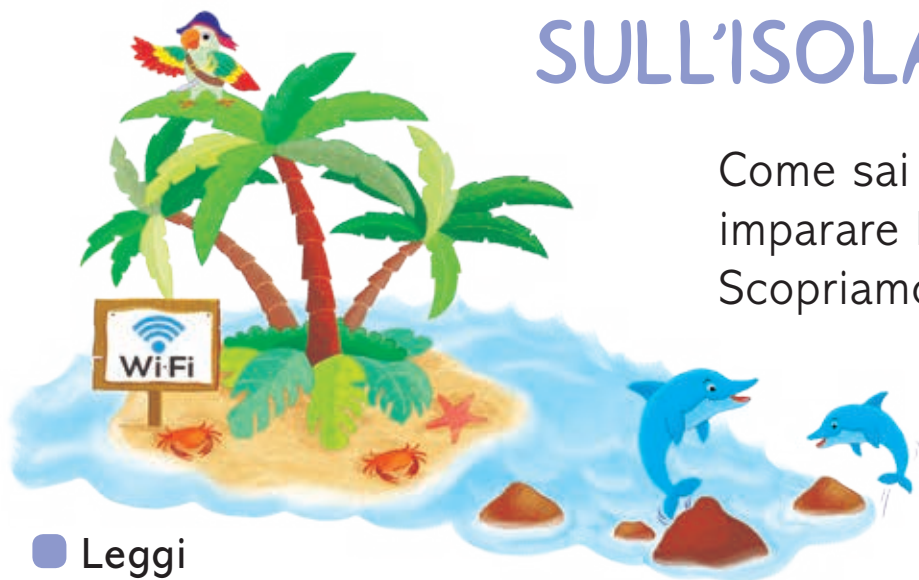
Bentornato! Sei pronto per una nuova avventura insieme a me? Nell'isola Netiquette c'è un angolo **inesplorato**, andiamo insieme a vedere cosa nasconde!





SULL'ISOLA NETIQUETTE

Come sai Netiquette è l'isola per imparare le buone maniere in rete. Scopriamo una regola importante.



■ Leggi

Urlare non fa bene a nessuno. Non fa bene a chi **ascolta** e neanche a chi **parla**.



In rete scrivere in maiuscolo significa urlare. Quindi quando scrivi, non usare il MAIUSCOLO, ma **scrivi** in minuscolo!

Così chi **legge** ha la sensazione che non stai urlando, ma parlando.



- Sai come si dice **ascolto**, **parlo**, **leggo**, **scrivo** in inglese? Osserva le immagini e ascolta l'insegnante che legge. Poi sul tuo quaderno copia le parole in inglese e illustrale.



I LISTEN



I SPEAK



I READ



I WRITE



 In chat non scrivere in maiuscolo:
stai urlando. Scrivi in minuscolo.

DISCUTIAMO

INSIEME

- Parlane con i tuoi compagni e gli insegnanti!
Conoscevi già questa regola?
- Trova e cancella le parole dell'elenco. Scrivi sulle righe la frase che resta.

N	S	L	E		R	C	M	E	G
E	U	O	L	E		H	A	R	E
T	P	N	D	O	U	A	I	N	O
I	E		L	A	R	T	U	R	E
Q	R	T	E		L	U	S	N	
U	K	L	U	O	A	G	C	O	
E	I	P	I	A	R	C	O	E	V
T	D	O	L	E	E		L	P	E
T	R		T	U	T	T	O	I	
E	M	I	N	U	S	C	O	L	O

urlare
maiuscolo
minuscolo
chat
Netiquette
Superkid



.....

.....

SULL'ISOLA SOCIAL



Chattare è divertente, permette di restare in contatto con amici e familiari, ma un cattivo uso della chat può danneggiarti e crearti problemi. La chat è una grande risorsa, permette di comunicare istantaneamente con persone distanti, ma rappresenta anche un grande rischio, infatti attraverso una chat puoi essere infastidito e contattato anche da persone che hanno cattive intenzioni.

- Scopriamo insieme le tue abitudini in chat.
Rispondi alle domande con una ✕.

	SÌ	NO	SPESSO
• Hai mai usato una chat?			
• Quando chatti sei controllato da un adulto?			
• Hai mai chattato con uno sconosciuto?			
• Hai mai postato o condiviso una tua foto?			
• Hai mai comunicato i tuoi dati personali (indirizzo, numero di telefono...) in chat?			
• Ti sei mai sentito offeso/a da un messaggio che hai ricevuto?			

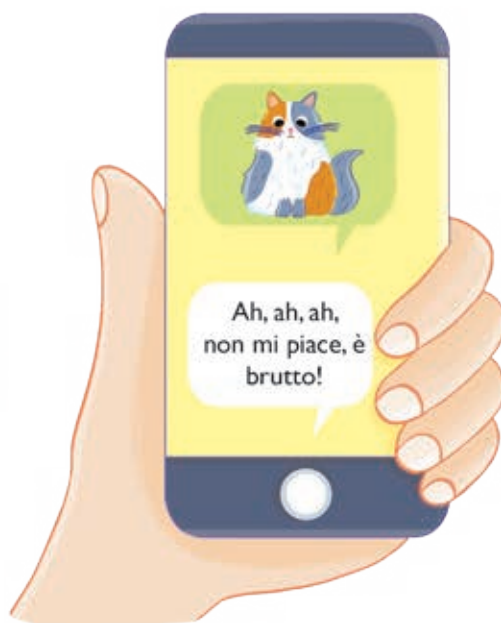


CHATTARE IN SICUREZZA



Chattare è bello e divertente. Ricordati però di non esagerare e di selezionare, con l'aiuto di un adulto, le persone con le quali ti metti in contatto. Evita di chattare con chi non conosci di persona.

■ Osserva e leggi.



Ricorda: anche se puoi cancellare una foto o un post da una chat o da un social, una copia rimarrà sempre nel web.

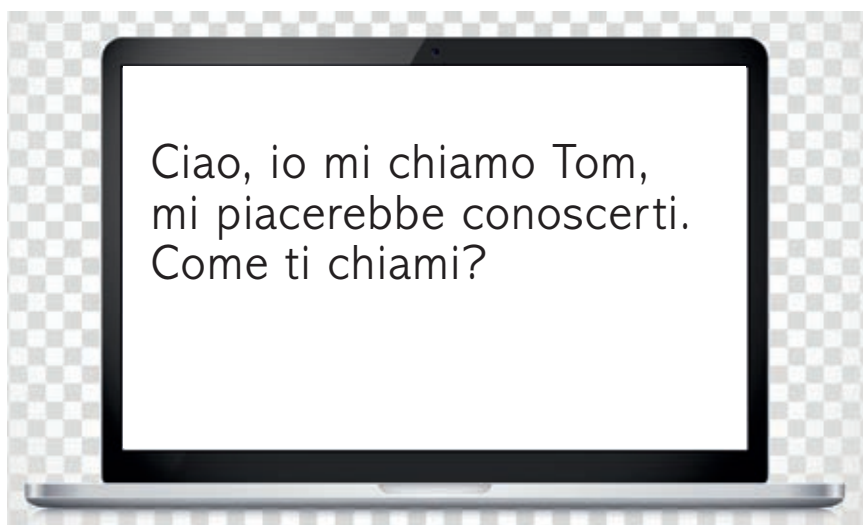
■ Leggi le regole per utilizzare i social in tutta sicurezza.

- Chiedi sempre prima a un adulto il permesso di usare un social o una chat.
- Non chattare con sconosciuti.
- Non condividere mai i tuoi dati personali (indirizzo, numero di telefono, password...).



MESSAGGIO DA UNO SCONOSCIUTO

Immagina di essere contattato in chat da uno sconosciuto che vuole fare amicizia con te. Per capire come è meglio comportarsi, proviamo insieme a fare questo gioco.



**DISCUTIAMO
INSIEME**

Cosa fai?

- Leggi tra le varie proposte, solo due sono comportamenti corretti e sicuri in chat, inseriscili nella tabella. Poi discutine con la classe.

- Parlane con i tuoi compagni e i tuoi insegnanti! Ti è mai capitato di essere contattato da uno sconosciuto?

Sconosciuto	Tu
Ciao, io mi chiamo Tom, mi piacerebbe conoscerti. Come ti chiami?	• • •

- Ciao, mi chiamo Sara, ho 7 anni e abito a Roma.
- Ciao, adesso chiedo a un adulto se posso parlare con te.
- Ciao, grazie di avermi scritto. Io sono Sara. Frequento la seconda primaria. Vuoi una mia foto?
- Ciao, non posso parlare con estranei. Chiudo la conversazione.

SULL'ISOLA GAMING

Benvenuto sull'Isola Gaming! Qui imparerai le regole che ti permetteranno di giocare on line in tutta sicurezza!



- Scopriamo insieme quali sono le tue abitudini di gioco.
Rispondi alle domande con una X.

	SÌ	NO	SPESSO
• Giochi on line?			
• Scegli giochi con un contenuto adatto alla tua età?			
• Mostri ai tuoi genitori il gioco a cui ti piace giocare?			
• Chatti con giocatori sconosciuti?			
• Ti innervosisci se perdi?			
• Ti è mai capitato di offendere i tuoi avversari?			



GIOCO ED EMOZIONI



■ Ora svolgerai un'attività con tutta la classe. Ognuno di voi scriverà le risposte a queste domande senza condividerle.

• Cosa stanno facendo questi bambini?

.....

• Cosa provano? Sono sensazioni positive o negative?

.....

• Ti piacerebbe fare ciò che stanno facendo loro?

.....

• Hai mai provato le loro stesse sensazioni?

.....

■ Ora scegli una parola che racchiuda l'immagine che hai visto, poi dilla ad alta voce, l'insegnante scriverà la tua, insieme a quelle date dai tuoi compagni.



VIRTUALE E REALE



Gioca solamente con amici che conosci. Se incontri qualche nuovo amico “virtuale” chiedi sempre aiuto a un adulto.



A volte le sfide virtuali creano tensioni e nervosismo! Prova a trovare dei giochi alternativi e sfida i tuoi amici faccia a faccia!

GIOCHIAMO

INSIEME

- Ora gioca con il tuo vicino di banco. Provate ad inventare un gioco partendo da un oggetto con cui di solito giocate nel mondo virtuale. Osservate l'esempio e sperimentate.

- **Oggetto:** palla.
- **Gioco:** al parco ci sfidiamo a chi riesce a calciare la palla più in alto.

- Ora tocca a voi! Provate a inventare una sfida reale.

● **Oggetto:**

● **Gioco:**

■ Metti una ✕ sulla emoticon che preferisci.



= sì



= non so



= no

1 Pensi che le regole imparate in queste pagine ti possano essere d'aiuto per navigare al sicuro nel web?



A ☐



B ☐



C ☐

2 Pensi che queste regole debbano restare segrete?



A ☐



B ☐



C ☐

3 Pensi di poter spiegare ai tuoi compagni quali sono le regole che hai imparato?



A ☐



B ☐



C ☐

4 Se i tuoi genitori ti chiedono quali regole hai imparato, tu pensi che non si debbano raccontare?



A ☐



B ☐



C ☐



■ Leggi le seguenti affermazioni e indica con una **X** se sono vere (V) o false (F).

- Quando si scrive in chat bisogna usare il maiuscolo. V F
- Quando si scrive in chat bisogna usare il minuscolo. V F
- Quando gioco on line posso scegliere qualsiasi gioco. V F
- Non chiedo mai aiuto a un adulto per entrare nel web. V F
- In chat posso dare il mio numero di telefono. V F
- Posso giocare on line solo con amici che conosco di persona. V F
- In chat posso contattare persone sconosciute. V F
- In chat non devo dare il mio indirizzo. V F
- Posso cancellare una foto da una chat. V F
- Anche se posso cancellare una foto da una chat, rimarrà comunque per sempre nel web. V F

HAI COMPLETATO LA VERIFICA E L'AUTOVALUTAZIONE? COLORA DUE BOLLINI DI CITTADINANZA DIGITALE SUL TUO PATENTINO! (VEDI PAGINA 91)



A CACCIA DI CORTESIA!

Per stare bene insieme agli altri è importante usare parole gentili e fare gesti cortesi. Organizzate una caccia al tesoro per gli alunni di un'altra classe allo scopo di far conoscere loro parole e gesti gentili. Lavorate in gruppi di 4/5 alunni.

1. Realizzate il forziere usando una scatola.
2. Preparate il tesoro: fogli con scritte le parole gentili e immagini di gesti cortesi.
3. Mettete il tesoro nel forziere e trovate un nascondiglio.
4. Preparate dei messaggi scritti su dei biglietti che forniscono indicazioni per scoprire il nascondiglio del forziere e sistemateli in vari punti della scuola.
5. Consegnate il primo biglietto alla classe che dovrà fare la caccia al tesoro.

**MODALITÀ**

In gruppo.

DESTINATARIO

Gruppo classe di un'altra sezione.

DISCIPLINE

Educazione civica, italiano, arte e immagine, tecnologia.

SCOPO

Realizzare una caccia al tesoro per fare conoscere le parole e i gesti cortesi.

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

- Ti è piaciuta l'attività?

per niente

poco

abbastanza

molto

- Perché? Rispondi a voce.

AUTOVALUTAZIONE

ESPRIMI UNA TUA VALUTAZIONE SULL'ATTIVITÀ SVOLTA METTENDO UNA X. TIENI PRESENTE CHE **A** È IL MASSIMO E **D** È IL MINIMO.

☐ **A**

☐ **B**

☐ **C**

☐ **D**

HAI COMPLETATO IL COMPITO DI REALTÀ? COLORA UN BOLLINO DI CITTADINANZA E COSTITUZIONE SUL TUO PATENTINO! (VEDI PAGINA 91)

UNA MERENDA SANA



Avete imparato quanto sia importante mangiare sano. Lavorando in gruppi di 4/5 alunni, provate a organizzare una merenda sana per la ricreazione.

1. Scegliete bevande, cibi diversi, sani e di stagione.
2. Realizzate dei segnaposto e delle piccole decorazioni per adornare i tavoli.
3. Preparate la merenda.
4. Apparecchiate i banchi come tavoli e... buon appetito!

MODALITÀ

In gruppo.

DESTINATARIO

Bambini della classe.

DISCIPLINE

Educazione civica, italiano, matematica, arte e immagine, tecnologia.

SCOPO

Organizzare una merenda a scuola.

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

- Ti è piaciuta l'attività?

per niente

poco

abbastanza

molto

- Perché? Rispondi a voce.

AUTOVALUTAZIONE

ESPRIMI UNA TUA VALUTAZIONE SULL'ATTIVITÀ SVOLTA METTENDO UNA X. TIENI PRESENTE CHE A È IL MASSIMO E D È IL MINIMO.

☐ A

☐ B

☐ C

☐ D

HAI COMPLETATO IL COMPITO DI REALTÀ? COLORA UN BOLLINO DI CITTADINANZA E SOSTENIBILITÀ SUL TUO PATENTINO! (VEDI PAGINA 91)

IL SEMAFORO DI INTERNET

Avete imparato che navigare in internet è come visitare luoghi sconosciuti. Realizzate un “semaforo del web” per indicare in quali situazioni si può andare avanti nella navigazione (semaforo verde), in quali bisogna prestare attenzione (semaforo giallo) e quando invece bisogna fermarsi (semaforo rosso).

1. Procuratevi dei cartoncini rossi, gialli e verdi e ritagliate dei cerchi per realizzare i dischi del semaforo.
2. Scrivete le situazioni di pericolo sui dischi rossi, quelle rischiose sui gialli, quelle in cui la navigazione è sicura sui dischi verdi.
Ad esempio: semaforo rosso: uno sconosciuto mi contatta in chat → non rispondo e avviso un adulto; semaforo giallo: un compagno sbircia mentre inserisco la mia password → cambio la password.

MODALITÀ

Lavoro di gruppo.

DESTINATARIO

Tutti gli alunni della classe.

DISCIPLINE

Educazione civica, italiano.

SCOPO

Realizzare un semaforo per segnalare in quali situazioni si può procedere o no con la navigazione.

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

- Ti è piaciuta l'attività?

per niente

poco

abbastanza

molto

- Perché? Rispondi a voce.

AUTOVALUTAZIONE

ESPRIMI UNA TUA VALUTAZIONE SULL'ATTIVITÀ SVOLTA METTENDO UNA X. TIENI PRESENTE CHE **A** È IL MASSIMO E **D** È IL MINIMO.

☐ **A**

☐ **B**

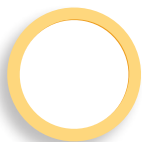
☐ **C**

☐ **D**

HAI COMPLETATO IL COMPITO DI REALTÀ? COLORA UN BOLLINO DI CITTADINANZA DIGITALE SUL TUO PATENTINO! (VEDI PAGINA 91)



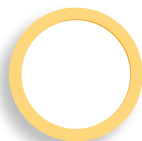
COMPITO
DI REALTÀ



VERIFICA



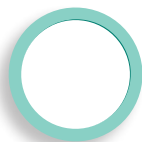
AUTOVALUTAZIONE



COLORA I BOLLINI
DI CITTADINANZA E SOSTENIBILITÀ



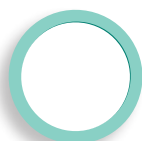
COMPITO
DI REALTÀ



VERIFICA

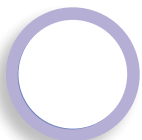


AUTOVALUTAZIONE

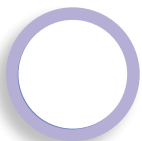


COLORA I BOLLINI
DI CITTADINANZA E COSTITUZIONE

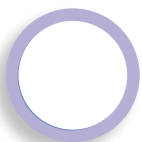
COLORA I BOLLINI
DI CITTADINANZA DIGITALE



AUTOVALUTAZIONE



VERIFICA



COMPITO
DI REALTÀ



IL PATENTINO DEL BRAVO CITTADINO



Questo patentino è di:

.....

classe:



ISTRUZIONI

Ecco per te un patentino da compilare!
Sei pronto/a? Segui questi semplici consigli.

Al termine di ogni autovalutazione e verifica dovrai colorare due bollini del patentino. Colora un altro bollino dopo aver svolto il compito di realtà.

Ricordati di colorare, di volta in volta, la sezione giusta.

Quando avrai colorato tutti i bollini e compilato tutte le parti del patentino, puoi ritagiarlo, piegarlo e portarlo con te.



INDICE CLASSE TERZA

CITTADINANZA E COSTITUZIONE

- 94-95 La scuola
- 96-97 Il diritto di imparare
- 98-99 Regole a tavola
- 100 A tavola in salute
- 101 Leggiamo le etichette dei cibi
- 102-103 La bicicletta
- 104-105 I diritti degli animali
- 106 **AUTOVALUTAZIONE**
- 107 **VERIFICA**

CITTADINANZA E SOSTENIBILITÀ

- 108-109 Insieme è... meglio!
- 110-111 Diversi e uguali
- 112 Ognuno è speciale
- 113 Illusione... sì sempre
- 114 Lo sport preferito
- 115 Le regole dello sport
- 116-117 SOS... sirene in aiuto!
- 118-119 La filiera corta e i prodotti a km 0
- 120 4 R per i rifiuti
- 121 R... come ridurre i rifiuti!
- 122 R... come recuperare e riutilizzare
- 123 R... come riciclare
- 124 **AUTOVALUTAZIONE**
- 125 **VERIFICA**



CITTADINANZA DIGITALE

- 126 Cittadinanza digitale
- 127 Isola Netiquette
- 128 Il cruciverba di Superkid
- 129 Scopri una parola importante
- 130 Isola Gaming
- 131 Isola Social
- 132 Messaggi trappola
- 133 Isola Security
- 134-135 Immagini da internet
- 136 Parole nuove: privacy e copyright!
- 137 **AUTOVALUTAZIONE**
- 138 **VERIFICA**
- 139 Cosa abbiamo imparato insieme
- 140-142 **COMPITI di REALTÀ**
- 143-144 **IL PATENTINO DEL BRAVO CITTADINO**



LA SCUOLA

Domani, primo giorno di scuola. A dire il vero, questa è la terza volta che è il suo primo giorno di scuola. Timmi è sempre timida come prima, o forse, a pensarci bene, timida un grammo meno dell'anno scorso, ma nessuno se n'è accorto. Ciao maestre e maestri, ciao compagne e compagni degli anni scorsi. Stasera Timmi non riesce a prendere sonno. È peggio di due anni fa in prima elementare perché allora tutti i bambini, la vigilia, erano in ansia come lei. Invece domani, nella classe terza dove dovrà entrare, gli altri si conoscono già tutti benissimo, mentre lei sarà "la nuova". – Chissà come diventerò rossa – pensa. Magari un minuto prima di diventare rossi si potesse diventare invisibili! Resterebbero tutti con un palmo di naso!

Bambini silenzio, vi presento "la nuova". Sul bel visino di Timmi passa come un invisibile pennello intinto in un barattolo di vernice rossa (due mani, come quando l'imbianchino imbianca la parete e si dice prima mano, e poi l'imbianca una seconda volta e si dice seconda mano)...

Da Vivian Lamarque, *La timida Timmi cambia scuola*, Il battello a vapore.



DISCUTIAMO

INSIEME

- Secondo te, perché Timmi non riusciva a dormire? Tu cosa faresti per accogliere un compagno nuovo? Ricordi il tuo primo giorno di scuola? Racconta ai tuoi compagni e all'insegnante come è andata.

● Completa.

La carta d'identità della tua scuola.

Nome

.....

Via

Numero classi

GIOCHIAMO

INSIEME

● Ordina le lettere date, scrivi la parola e completa l'affermazione.

C	A	I	R	C	R	E	E	R
R	I							

I	F	N	R	M	O	N	Z	A	I	O	I

Studiare è anche



Nel mondo ci sono ancora bambini che non possono andare a scuola a causa della povertà oppure perché nel loro paese c'è la guerra. Noi siamo proprio fortunati!

IMPARO

AD IMPARARE

- Insieme ai tuoi compagni e con l'aiuto dell'insegnante cerca informazioni sul personaggio famoso al quale è intitolata la tua scuola.



IL DIRITTO DI IMPARARE

● Leggi il testo.

Voglio imparare

Oltre a quello di giocare ho il diritto di imparare prima cosa la lettura che di leggere ho premura ma nei libri che ci sia anche molta fantasia. La scrittura poi a mano me l'imparo piano piano e per darle un senso vero letterine al mondo intero. Fare i conti devo dire che mi piace da morire ma mi sento più felice senza la calcolatrice. Storia, scienze e geografia meglio apprenderle per via incontrando le persone come fosse una lezione. Pare poi che con l'inglese puoi goderti ogni paese ora però non vado lontano e mi basta l'italiano. Soprattutto ho una richiesta voglio usare la mia testa per sapere come si fa a scoprire la verità.

U. Vicic, *Io, io... e gli altri?*
Gallucci editore, Roma, 2019.



ENTRIAMO NEL TESTO

- Che cosa vuole dire il bambino negli ultimi quattro versi del testo? Indica la risposta esatta con una X.
- ☐ Voglio studiare usando la testa.
 - ☐ Se studio mi viene il mal di testa.
 - ☐ Con lo studio imparo ad usare la testa e a conoscere ciò che non so.

DISCUTIAMO INSIEME

- Ricordi quali sono i tuoi diritti? Elencali sul quaderno. Prova a spiegare con le tue parole perché andare a scuola è un diritto.

- Osserva le immagini, leggi i fumetti e colora i disegni.



Andare a scuola è un **diritto** perché tutti devono avere la possibilità di imparare, di essere istruiti, ma è anche un **dovere**, un obbligo come stabilisce la **Costituzione Italiana**.

- Osserva l'immagine e leggi attentamente.



Ciao, a tutti. Io sono la **Costituzione**. Sono un libro molto importante perché nelle mie pagine trovi le Leggi fondamentali del nostro Paese, le regole che tutti devono conoscere e rispettare.

REGOLE A TAVOLA

Si sta composti a tavola, Tea!

È domenica, Tea e la sua famiglia stanno per andare al ristorante. La mamma e il papà fanno mille raccomandazioni a lei e a Mattia:

– Promettete che vi comporterete bene? – dicono.

– Saremo bravissimi – rispondono Tea e Mattia.

Appena è pronta per uscire, Tea prende Guido il coniglio. – Il ristorante non è fatto per giocare, ma per mangiare e stare insieme agli altri! – le dice la mamma. Anche Mattia afferra la sua Brum Brum che pronuncia frasi diverse non appena viene toccata. – Brum Brum non è proprio adatta per un luogo pubblico, dove le persone vogliono stare tranquille! – osserva la mamma.

Una volta al ristorante, Tea e Mattia iniziano a sbuffare e a tirarsi palline di molliche di pane!

Tea assaggia giusto un crostino, Mattia nemmeno quello. Entrambi giocano al Wrestling con Guido e Brum Brum.

– La tavola non è un luogo adatto per giocare! – si arrabbia il papà.

– Papà, mi dai il telefono per guardare i cartoni?

– supplica Tea. – Solo uno! – dice il papà. Appena inizia il video, suoni squillanti escono a tutto volume dal telefono. – Bocciato anche il telefono! – sospira il papà rimettendolo in tasca.

**ENTRIAMO****NEL TESTO**

■ Quali oggetti Tea e Mattia portano con sé al ristorante? Scrivi sui puntini.

.....

– Mi alzo un pochino! – bisbiglia Tea, fuggendo da tavola. Anche Mattia sguscia via furtivo, e in poco tempo iniziano risate e inseguimenti fra i tavoli.
– Tornate subito a tavola! – tuona la mamma.
Tea assaggia un po' di sformato di verdure, Mattia lo schiaccia nel piatto.

– Per fortuna sta arrivando il dolce! – dice la mamma con un sospiro di sollievo!

Appena viene servito, i due cominciano a sciogliere il gelato girandoci dentro i cucchiaini a tutta velocità e facendoli tintinnare rumorosamente nelle coppette. Infine, se lo gustano con il risucchio come fosse un brodino, ridendo a crepapelle. Tea fa volare Guido come fosse un aereo. Stessa cosa per Brum Brum. Guido e Brum Brum si scontrano in aria e... splaff! Il coniglio finisce dritto dritto nella crema di gelato. Mattia affonda la sua macchinina nel gelato, come fosse finita in una palude. Brum Brum emette gli ultimi suoni: – Pe-peee... ehi, amiczc...dai gaszsz... pe-peeee... – e poi il silenzio.

– Cosa vi avevamo detto io e la mamma? Ci avevate fatto una promessa, ricordate? Non l'avete mantenuta ed ecco qua! – dice il papà arrabbiato.

Adatt. da Silvia Serrelli, *Si sta composti a tavola*, Tea! Edizioni Giunti.



■ Quali sono le tue abitudini a tavola? Rispondi con una X a ogni domanda.

• Giochi con le posate?

SÌ

NO

A VOLTE

SPESSO

• Ti alzi spesso dalla sedia per giocare?

SÌ

NO

A VOLTE

SPESSO

• Parli ad alta voce mentre sei a tavola?

SÌ

NO

A VOLTE

SPESSO

• Lasci il cibo nel piatto?

SÌ

NO

A VOLTE

SPESSO

A TAVOLA IN SALUTE

Tutti gli alimenti contengono importanti sostanze per la nostra salute: acqua, sali minerali, proteine, vitamine, carboidrati e grassi. Per vivere sano il nostro organismo ha bisogno di essere nutrito con una alimentazione che contenga queste sostanze in dosi equilibrate. Scopri perché è essenziale mangiare anche quegli alimenti che possono sembrare meno appetitosi.

■ Collega ogni didascalia all'immagine corrispondente.

Frutta e **verdura** sono ricche di vitamine e sali minerali fondamentali per la crescita e la salute.



Pane, riso, pasta contengono i carboidrati: gli zuccheri che ci danno l'energia necessaria per svolgere tutte le attività della giornata.



Uova, carne, pesce sono importantissimi per i nostri muscoli con le loro proteine, ma non è necessario consumarli tutti i giorni.



Latte, formaggi, yogurt rinforzano le ossa.



LEGGIAMO LE ETICHETTE DEI CIBI

■ Leggi e rifletti.

Quando acquisti un alimento confezionato, per esempio un barattolo di marmellata, controlla sempre la data di scadenza, che trovi sull'etichetta. Di solito troverai una scritta come questa: «Da consumarsi preferibilmente entro il...», che significa che sarebbe meglio consumare il cibo acquistato entro la data indicata, per poterlo gustare nella pienezza dei suoi sapori e dei suoi odori. Sull'etichetta trovi anche un altro elemento molto importante, cioè gli ingredienti di cui è composto l'alimento. Potrai leggere anche altre informazioni importanti come i valori nutrizionali dell'alimento, il peso della confezione, lo stabilimento o il luogo in cui il cibo è stato prodotto oppure, per esempio, l'indicazione, molto utile, secondo la quale il prodotto va conservato in frigorifero dopo l'apertura.

■ Cerca in casa un alimento confezionato, leggi l'etichetta e riporta qui sotto i dati che hai trovato.



Prodotto che ho scelto:

.....

Ingredienti:

.....

.....

Data di scadenza:

.....

Altre informazioni importanti:

.....

.....

LA BICICLETTA

● Leggi il testo. Osserva con attenzione il disegno.

Topo Lino ha avuto il permesso di andare a fare un giro in bicicletta insieme ai suoi amici: il castoro Moro e lo scoiattolo Gladiolo.

– Mi raccomando, rimanete sulla **pista ciclabile** e state attenti ad attraversare la strada che è sempre molto trafficata.

– Certo, non preoccupatevi, saremo prudenti!

– rispondono in coro ai loro genitori. Dopo aver indossato e allacciato il loro caschetto, i tre roditori salgono in sella pronti per una lunga pedalata! Il venticello fresco solletica il musetto dei tre **ciclisti**, tutt'intorno si diffonde il profumo dei fiori ed il cinguettio degli uccellini rende la passeggiata rilassante e salutare.

Ad un tratto, Lino si accorge che la **ruota posteriore** di Moro è sgonfia...

Gabriella Di Mattia



DISCUTIAMO

INSIEME

- Che cosa indica il segnale stradale raffigurato? Ti è mai capitato di vederlo? Racconta.

ENTRIAMO

NEL TESTO

- Lavora sul quaderno. Secondo te come continua il racconto? Scrivi tu il finale. Prova a dare una definizione alle parole **evidenziate** nel testo, aiutandoti con il vocabolario.

- Osserva le illustrazioni poi indica con una ✗ i comportamenti corretti.



Andare in bicicletta è molto salutare per te e per l'ambiente tanto che il 3 giugno si festeggia la **Giornata mondiale della bicicletta**. Devi rispettare però le **regole della strada** per la tua **sicurezza** e per quella degli altri.

I DIRITTI DEGLI ANIMALI

Leggi.

Filastrocca degli animali

Filastrocca degli animali:
con le zampe o con le ali;
colorati o grigio spento;
chi più veloce, chi più lento;
chi terrestre, chi marino;
chi più grande, chi piccino;
con gli artigli o con i denti;
sparsi per i continenti,
son con noi su questa terra:
non facciamogli la guerra!

Filastrocche.it

DISCUTIAMO

INSIEME

- E tu, hai un animale in casa? Cosa fai per prendertene cura? Se non hai un animale, ne vorresti uno? Spiega il motivo.

ENTRIAMO

NEL TESTO

- Rispondi sul quaderno.
A chi si rivolge l'autore della filastrocca quando scrive che non dobbiamo fare la guerra agli animali?
Ti è piaciuta questa filastrocca? Perché?



Tutti gli animali hanno dei **diritti** proprio come gli esseri umani. Ognuno di noi ha il **dovere** di rispettarli. Il 10 dicembre è la **Giornata mondiale dei diritti degli animali**.

- Leggi nel box alcuni **diritti degli animali** e scrivi la lettera corrispondente sotto ogni disegno.

(A) Diritto alle cure ed alla protezione dell'uomo. (B) Diritto a vivere libero e a riprodursi nel suo ambiente. (C) Diritto a non essere abbandonato.



GIOCHIAMO INSIEME

- Collega con una linea ogni operazione al suo risultato e scrivi sui trattini la lettera assegnata: scoprirai il verso di un animale selvatico.

48 **R**20 **M**28 **O**81 **B**16 **T**19 **I**320 **A**

9x9

B

12x4

.....

219+101

.....

78-58

.....

57:3

.....

64:4

.....

76-48

.....



AUTOVALUTAZIONE

- Indica con una **X** il modo in cui ti comporteresti nelle seguenti situazioni. Poi parlane con l'insegnante e i compagni.

1 Devi eseguire un compito per domani.

- A ☐ Non ho voglia di eseguirlo.
B ☐ Mi siedo, mi concentro e faccio del mio meglio per portarlo a termine.
C ☐ Ci provo, non ci riesco e rinuncio.
D ☐ Lo faccio eseguire ad un familiare.



2 Sono al ristorante per festeggiare il compleanno di mio padre, sto pranzando e vedo un mio amico.

- A ☐ Lo saluto a voce alta dal mio tavolo.
B ☐ Mi alzo e gli chiedo di giocare con me.
C ☐ Vado a salutarlo e torno al tavolo.
D ☐ Vado a salutarlo e rimango con lui.



3 Esco a fare un giro in bicicletta.

- A ☐ Indosso il casco e tengo la destra.
B ☐ Procedo in mezzo alla strada.
C ☐ Quando posso vado senza mani.
D ☐ Porto il casco con me ma non lo indosso.



Che **emoticon** sei? Controlla le risposte e colora.

3 risposte esatte 😊

2 risposte esatte 😐

1 o nessuna risposta esatta 😞



Risposte: 1 B, 2 C, 3 A



■ Leggi le seguenti affermazioni e indica con una **X** se sono vere (V) o false (F).

• Andare a scuola è un diritto.

☐ V ☐ F

• La Costituzione è un libro che contiene le Leggi fondamentali del nostro Paese.

☐ V ☐ F

• A tavola puoi giocare con il cibo.

☐ V ☐ F

• Frutta e verdura sono alimenti dannosi alla salute.

☐ V ☐ F

• È meglio conoscere gli ingredienti che compongono un alimento confezionato.

☐ V ☐ F

• In bicicletta bisogna procedere sul margine destro della carreggiata.

☐ V ☐ F

• Per la strada i ciclisti devono andare in fila indiana.

☐ V ☐ F

• Il 10 dicembre è la Giornata mondiale dei diritti degli animali.

☐ V ☐ F

• Gli animali non hanno diritti.

☐ V ☐ F

• Solo gli animali selvatici hanno diritti.

☐ V ☐ F

HAI COMPLETATO L'AUTOVALUTAZIONE E LA VERIFICA? COLORA DUE BOLLINI DI CITTADINANZA E COSTITUZIONE SUL TUO PATENTINO! (VEDI PAGINA 143)



INSIEME È... MEGLIO

● Leggi la storia.

Ludovica, la formica che non amava la fatica

C'era una volta, in un grande prato, un grande formicaio. Lì viveva la piccola Ludovica che non aveva mai voglia di darsi da fare; preferiva lasciar fare tutto alle altre. Nel grande formicaio si viveva bene, grazie alle scorte che ogni anno venivano accumulate nei sotterranei in vista dell'inverno.

Una brutta notte d'autunno, però, qualcosa cambiò all'improvviso. Scoppiò un forte temporale. Le gocce d'acqua si infilarono nel formicaio, allagando tutti i depositi delle scorte. Le briciole di pane si inzupparono e divennero pesanti.

Ludovica subito capì che nemmeno le formiche più robuste sarebbero più riuscite a sollevarle da sole. Allora ricordò il **motto** che ripetevano sempre tutti: "L'unione fa la forza!" e trovò la soluzione: bisognava trasportare insieme alle altre formiche le molliche bagnate, così sarebbero state più leggere. Il mattino seguente da dietro le nuvole spuntò il sole che asciugò il raccolto.

Ludovica capì che l'impegno di ognuno è fondamentale. Da allora diventò una formica molto **operosa**.

Da – Noi con Voi – BlogFree



PAROLE NUOVE

● **Operoso:** essere attivo nel lavoro.

Motto: frase breve, slogan.



- Come lavori in gruppo? Rispondi alle domande con una X.

Ascolto e accetto le decisioni degli altri.

SÌ

NO

A VOLTE

Lavoro volentieri in gruppo.

SÌ

NO

A VOLTE

Non ascolto i consigli dei compagni.

SÌ

NO

A VOLTE

Sono spesso in silenzio.

SÌ

NO

A VOLTE

Aiuto chi è in difficoltà.

SÌ

NO

A VOLTE

Preferisco lavorare da solo/a.

SÌ

NO

A VOLTE

Chiedo aiuto agli altri.

SÌ

NO

A VOLTE

Ascolto e rispetto le idee diverse dalle mie.

SÌ

NO

A VOLTE

Voglio decidere io.

SÌ

NO

A VOLTE

Fatico ad ascoltare.

SÌ

NO

A VOLTE

Voglio fare tutto io.

SÌ

NO

A VOLTE



- Inserisci le lettere mancanti sulle lineette e scopri cosa dice Ginevra.
Ricopia la frase nel fumetto.



È __ MP__ __ TAN__ E CO__ __ ABO__ A__ E E VA__ __ RIZ__ A__ E GLI A__ TR__



.....

.....

.....

.....

DIVERSI E UGUALI

● Leggi.

C'era una volta un branco di elefanti. Tutti erano dello stesso colore, color elefante, tranne Elmer. Elmer era diverso, perché era color Arlecchino: era giallo, verde, arancione, rosso... insomma era di tutti i colori. Elmer era sempre felice e rendeva allegri tutti gli altri elefanti. A volte però lo prendevano in giro.

Così, una notte, prima che gli altri elefanti si svegliassero, Elmer lasciò il branco in silenzio. Cammina e cammina, finalmente trovò quello che cercava: un albero con le bacche color elefante. Con la proboscide Elmer fece cadere le bacche a terra e si rotolò su di esse, coprendosi con il loro succo. Tutti i suoi bei colori sparirono ed Elmer diventò tutto grigio: era finalmente color elefante. Tornò al branco e si infilò tra gli altri elefanti. Nessuno si era accorto di lui. Elmer osservava gli elefanti: erano così seri che gli venne voglia di ridere.

Una grande risata gli uscì dalla bocca. Allora gli altri elefanti cominciarono a dire: – È Elmer! È tornato! Che gioia! Ci mancavi tanto!

Mentre ridevano, cominciò a piovere. Il succo grigio delle bacche si sciolse ed Elmer tornò ad essere color Arlecchino. Da allora gli elefanti ricordano questo giorno ogni anno con una festa: tutti si dipingono di cento colori e organizzano una sfilata. E se vedete in capo alla fila un solo elefante di colore grigio, non sorprendetevi: quello è proprio Elmer.

Da David McKee, *Elmer, l'elefante variopinto*, Mondadori



ENTRIAMO NEL TESTO

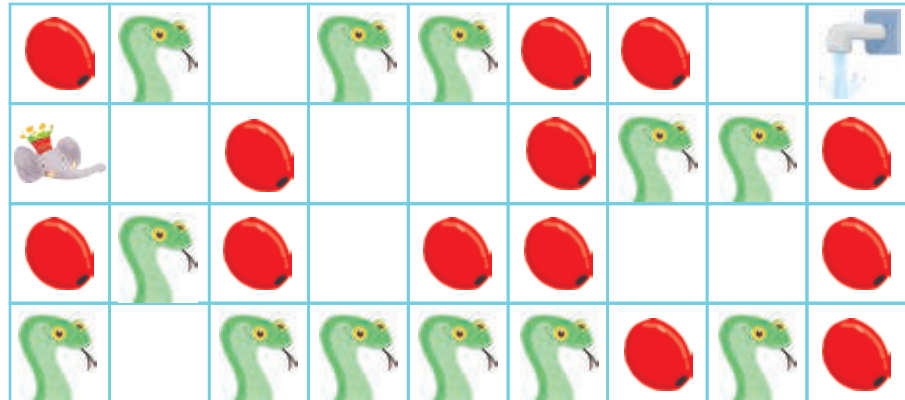
- 1. Come si sente il protagonista?
- 2. Cosa fa per diventare come gli altri?
- 3. È difficile accogliere chi è diverso da noi?
- 4. Hai vissuto un'esperienza in cui ti sei sentito diverso? Racconta.

CODING

- Traccia il percorso che porta Elmer all'acqua raccogliendo un numero di bacche superiore a 5. Attenzione ai serpenti!



1 passo avanti;

mi giro a destra
sul posto;mi giro a sinistra
sul posto.Bacche
raccolte

Percorso

.....



Siamo tutti diversi,
ognuno è speciale!

PAROLE
NUOVE

- Dignità:** essere meritevole di rispetto.
- Pari:** uguale.

La **Costituzione Italiana** dice: “Tutti i cittadini hanno **pari dignità** sociale e sono Uguali davanti alla legge...”



OGNUNO È SPECIALE

● Leggi la poesia.

Ogni bambino è speciale

I bambini sono come
farfalle nel vento... Alcuni
possono volare più di altri,
ma ognuno vola nel modo
migliore che gli è
possibile... Perché, quindi,
fare dei paragoni?
Ognuno è diverso,
ognuno è speciale,
ognuno è bello
ed unico!

www.miciporti.it

● Cantiamo insieme.

Lo scriverò nel vento

Lo scriverò nel vento
Col rosa del tramonto
Di questa mia città
Che voglio bene al mondo
E a tutto il mondo il vento
So che lo porterà

Lo soffierà sul mare
Per farlo navigare
Fin dove arriverà
Lo leggerà la gente
Di un altro continente
E mi risponderà

Saremo tutti amici
Saremo mille voci
Un coro che cantando cancellerà
Le lingue, le distanze
Non conteranno niente
E questo mondo, che mondo sarà!
Così sarà
Così sarà [...]

Zecchino d'oro 2006

DISCUTIAMO

INSIEME

- È difficile accettare chi è diverso da noi? Tu in che cosa ti senti speciale?



INCLUSIONE... SÌ SEMPRE

- A scuola mi piace stare insieme...
Ti sei mai trovato nella situazione di aiutare un compagno o una compagna in difficoltà? Disegna la scena.



PAROLE NUOVE

- **Inclusione:** accettazione, accoglienza.

DISCUTIAMO INSIEME

- È stato difficile aiutare il compagno in difficoltà? Cosa hai provato dopo averlo aiutato?

- Le parole dell'inclusione.
Metti in ordine le sillabe e le scoprirai...

TO-RI-SPET

.....

DI-SI-VER-TÀ

.....

SO-DA LI-TÀ-RIE

.....

CO-AC-ZA-GLIEN

.....

CET-AC-TA-NE-ZIO

.....

MI-CI-ZIA-A

.....



LO SPORT PREFERITO

- Fai un'indagine nella tua classe sullo sport preferito dai tuoi compagni. Completa la tabella con le loro risposte colorando un rettangolino per ogni preferenza. Usa un colore diverso per ogni sport.

LEGENDA



1 bambino

Pallavolo

Basket

Nuoto

Calcio

Ciclismo

Tennis

Pattinaggio



Rispondi.

- Qual è lo sport preferito?
- Quali sono gli sport meno amati?



Praticare uno sport è bello!
Insieme agli altri ancora più bello!

DISCUTIAMO

INSIEME

- Che cos'è lo sport per te?
È importante praticare uno sport?

LE REGOLE DELLO SPORT



Diventa campione di **fair play**... Rispetta le regole.

Le dieci regole del fair play

1. Rispetto delle regole
2. Rispetto degli altri
3. Rispetto per se stessi
4. Valorizzazione delle diversità e delle unicità
5. Fratellanza sportiva
6. Lealtà sportiva
7. Imparare dalla sconfitta
8. Gioco per divertimento
9. Non violenza
10. Buon esempio



ENTRIAMO NEL TESTO

Il testo è di tipo:

- ☐ regolativo.
☐ narrativo.

Il testo:

- ☐ espone una serie di regole di comportamento.
☐ spiega le istruzioni per svolgere un'attività.

Qual è il comportamento del giocatore leale?

- ☐ Rispetto degli altri e delle regole.
☐ Cercare di vincere ad ogni costo.

PAROLE NUOVE

- Fair play:** gioco corretto, comportamento rispettoso nella pratica sportiva.

DISCUTIAMO INSIEME

- Ti è mai capitato di rispettare una o più regole del fair play? Quando? Come? Racconta.

SOS... SIRENE IN AIUTO!



Cosa puoi fare in una situazione di emergenza? Chiama i **NUMERI DI EMERGENZA** e rispondi alle domande di un operatore.

**118****Pronto soccorso****115****Vigili del fuoco****112****Carabinieri****113****Polizia**

Chi siete?

Ci sono feriti?
Come stanno?

Da dove chiami? Mi dici il tuo
indirizzo o il luogo in cui ti trovi?

Cosa è successo?

Quante persone
siete?

DISCUTIAMO**INSIEME**

- Quando è necessario chiamare il 118?
E gli altri numeri di emergenza? È mai successo alla tua famiglia di dover chiamare uno di questi numeri? Racconta.

GIOCHIAMO
INSIEME

- Osserva la situazione rappresentata nell'immagine e, insieme ad un compagno, prova a **simulare** la chiamata di emergenza. Uno sarà l'operatore che risponde, l'altro la persona che chiede aiuto.

PAROLE
NUOVE

- **Simulare**: fare finta di.



- Risolvi il crucipuzzle. Cerca i numeri di emergenza.

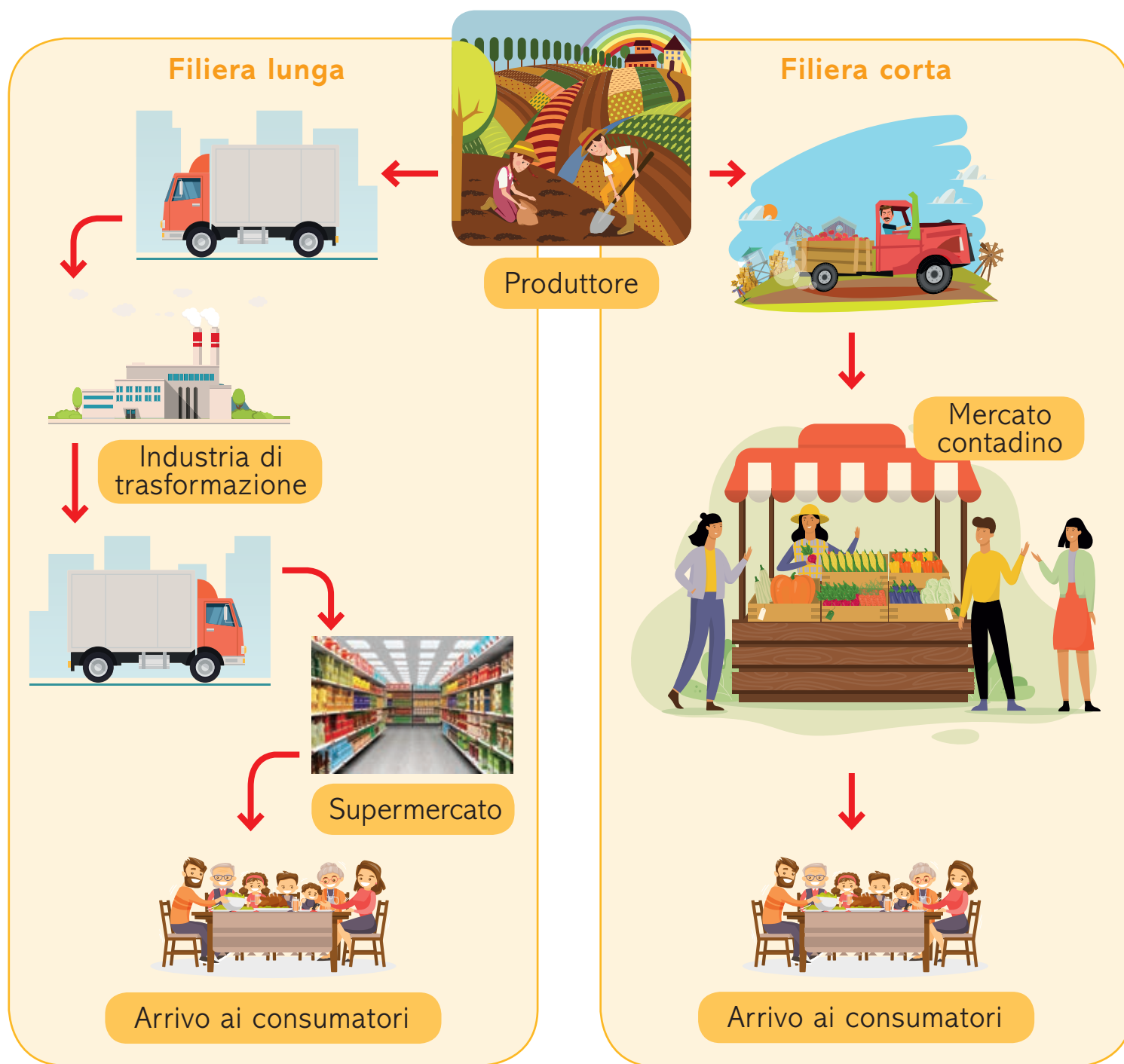
4	8	9	5	1	2	3
1	1	8	3	9	5	7
7	1	1	5	4	8	8
6	2	3	7	9	1	5
3	4	0	6	1	1	3

- ☐ 118
- ☐ 112
- ☐ 113
- ☐ 115

Non chiamare mai un numero di emergenza senza avere un buon motivo. Chi ha bisogno potrebbe trovare il telefono occupato e non ricevere l'aiuto in tempo.



LA FILIERA CORTA E I PRODOTTI A KM 0



I prodotti della filiera corta sono chiamati **prodotti a km 0**! Secondo te perché?

PAROLE
NUOVE

- Osserva le immagini e insieme ai compagni prova a spiegare il significato della parola **filiera**.

IMPARO

A IMPARARE

- Cosa sono i prodotti a km 0? Completa il testo con le parole date:
luogo • locali • chilometri • venduti • produzione.

I prodotti a km 0 sono quei prodotti, soprattutto alimentari, che vengono e consumati, a distanza di pochi dal di

- Indica con una ✗ quale dei seguenti prodotti potrebbe appartenere alla filiera corta e quale alla filiera lunga.

Prodotti			
Filiera lunga			
Filiera corta			

GIOCHIAMO

INSIEME

- Collega i vantaggi della produzione a km 0 con la loro spiegazione.

Si rispetta l'ambiente perché...

... i piccoli produttori non devono trattare industrialmente i loro prodotti.

Si protegge la salute perché...

... si imparano a conoscere i sapori tipici e le tradizioni gastronomiche.

Si valorizza la produzione locale perché...

... si consumano prodotti di stagione non coltivati in serra.

Si rispetta la freschezza e genuinità dei prodotti perché...

... gli alimenti non fanno lunghi viaggi con i mezzi di trasporto che inquinano.

R... COME RIDURRE I RIFIUTI!

- Leggi e rifletti.

Imballaggi di troppo!

La nonna per il suo compleanno ha ricevuto in regalo una scatola che contiene 20 cioccolatini. Nella scatola ci sono palline al cioccolato bianco, cremine, palline al cioccolato fondente e stelline alla nocciola, 5 per ogni tipo. Ogni cioccolatino è poggiato su un cestino di carta e confezionato in una bustina di plastica. Ogni gruppo di cioccolatini è contenuto in piccole scatole di colore diverso.



DISCUTIAMO

INSIEME

- Quanti sono in tutto gli **imballaggi** che la nonna è costretta a buttare? Secondo te, sono davvero tutti necessari? Quale imballaggio potrebbe essere sufficiente a contenere i cioccolatini?

PAROLE

NUOVE

- **Imballaggio:** confezione che racchiude e protegge oggetti o cibo.

GIOCHIAMO

INSIEME

- Scrivi seguendo i colori. Le frasi che comporrai ti forniranno indicazioni utili per produrre meno rifiuti.

Compra

Usa

Compra

Evita

prodotti

sacchetti

prodotti

lo

con

in

alla

spreco

pochi

tessuto

spina

imballaggi

o

alimentare

sfusi

.....

.....

.....

.....

R... COME RECUPERARE E RIUTILIZZARE

- Osserva l'immagine e leggi i fumetti.



DISCUTIAMO

INSIEME

- Perché la nonna non vuole buttare il barattolo di vetro? Secondo te, cosa potrebbe farci? E tu, hai mai riutilizzato un oggetto? Quale? Come lo hai usato? Racconta.

GIOCHIAMO

INSIEME

- Scopri il significato della parola **riutilizzare**, completando le parole con le vocali mancanti.

UT _ L _ ZZ _ R _ _ N _ GG _ TT _ P _ Ù V _ LTE P _ R

B _ TT _ RL _ _ L P _ Ù T _ RD _ P _ SS _ B _ L _

- Consigli per recuperare e riutilizzare? Scoprili mettendo in ordine le seguenti parole.

gioco

un

Regala

che

o

un

abito

usi

più.

non

borracce.

Usa

thermos

o

R... COME RICICLARE

- Osserva l'immagine e leggi.



GIOCHIAMO INSIEME

- Metti le lettere nel giusto ordine e scopri il nome di alcuni oggetti che si possono ottenere dal riciclo dei materiali.

Da così...

A così...



dalla plastica: SEIAD →



dal vetro: VAESOTT →



dall'organico: TEIRRIOCC →



dalla carta: QAUREDNO →



- ☐ Indica con una **X** il modo in cui ti comporteresti nelle seguenti situazioni. Poi parlane con l'insegnante e i compagni.

1 Durante un'attività di gruppo è necessario prendere una decisione per completare il lavoro.

- A ☐ Non ascolto le proposte dei compagni perché so che non sono valide.
B ☐ Ascolto e confronto le mie idee con quelle degli altri.
C ☐ Non esprimo le mie idee perché so che non verranno accolte.
D ☐ Non partecipo perché non mi piace lavorare con gli altri.



2 La tua squadra ha perso la partita.

- A ☐ Accetto la sconfitta e mi complimento con i vincitori.
B ☐ Accuso l'arbitro di ingiustizia.
C ☐ Incolpo la mia squadra di non aver giocato bene.
D ☐ Non accetto la sconfitta e non saluto i giocatori della squadra avversaria.



3 Per il mio compleanno mi viene regalato un gioco in scatola.

- A ☐ Rompo la scatola di carta e la butto nel cestino.
B ☐ Prendo la scatola e la utilizzo per conservare le figurine.
C ☐ Abbandono la scatola nello stanzino.
D ☐ Gioco con la scatola e la rompo.



Che **emoticon** sei? Controlla le risposte e colora.

3 risposte esatte 😊

2 risposte esatte 😐

1 o **nessuna** risposta esatta ☹️



Risposte: 1 B, 2 A, 3 B



■ Leggi le seguenti affermazioni e indica con una **X** se sono vere (V) o false (F).

• Nel gruppo è importante ascoltare gli altri.

V

F

• Nella Costituzione è scritto: “Tutti i cittadini sono uguali davanti alla legge...”

V

F

• Il fair play è il comportamento rispettoso della pratica sportiva.

V

F

• Il giocatore leale cerca di vincere ad ogni costo.

V

F

• Nel gioco di squadra ognuno ha il suo ruolo, ma tutti si impegnano per vincere.

V

F

• Riutilizzare significa usare un oggetto più volte per buttarlo via il più tardi possibile.

V

F

• È possibile riciclare solo carta e plastica.

V

F

• Per chiamare la polizia devi comporre il 118.

V

F

• Se scoppia un incendio devi chiamare il 115.

V

F

• I prodotti a Km 0 provengono da luoghi molto lontani.

V

F

HAI COMPLETATO L'AUTOVALUTAZIONE E LA VERIFICA? COLORA DUE BOLLINI DI CITTADINANZA E SOSTENIBILITÀ SUL TUO PATENTINO! (VEDI PAGINA 143)





Bentornato! Le avventure insieme a Superkid non sono finite!
Sei pronto a salpare di nuovo verso il Web?
Non conosci ancora la mia storia? Eccola!



Tanto tempo fa, nelle profondità del mare, era nascosto un forziere. Un giorno dei pesci che nuotavano lì intorno udirono una voce chiedere aiuto.

– Chi si nasconde lì dentro? – Domandò uno dei pesci. La voce proveniente dal forziere rispose: – Aiuto! Mi chiamo Superkid. Una strega malvagia mi ha rinchiusa qui dentro! Vuole impedirmi di aiutare i bambini. La strega conosce i miei superpoteri e sa che potrei permettere a tutti di navigare nel web in modo sicuro! Per questo mi tiene chiusa qui dentro!

Subito i pesci andarono a chiamare il granchio che con le sue chele aprì il forziere dentro cui era imprigionata Superkid.

Finalmente libera, Superkid esclamò: – Siete stati così gentili con me, vi ringrazio! Ora posso andare, i bambini mi aspettano!



ISOLA NETIQUETTE



Quando navighi in Internet ricordati sempre di comportarti in modo corretto. Anche quando sei connesso in modo **anonimo** al tuo social preferito, non dimenticare che stai comunicando con persone reali!

■ Rimetti in ordine le parole.

opinioni

le

Rispetta

altrui.

sempre

PAROLE
NUOVE

■ **Anonimo:** che tiene nascosto il proprio nome.





IL CRUCIVERBA DI SUPERKID



Ti è piaciuta la mia storia?
Prova a risolvere il cruciverba!

■ Completa.

**Verticali**

1. Chi liberò Superkid?
2. Rendono Superkid speciale.
4. È la protagonista della storia.

Orizzontali

2. Chi aveva imprigionato la bambina?
5. Cos'era nascosto nelle profondità del mare?
6. La sentono i pesci.
7. Le utilizza il granchio per aprire il forziere.

SCOPRI UNA PAROLA IMPORTANTE



Quando sei in chat rispetta sempre le opinioni altrui, anche quando non le condividi, e non essere aggressivo con gli altri utenti. Non insultare mai nessuno anche se ritieni che sia stato offensivo e ingiusto verso di te.

- Scrivi nello schema le risposte alle definizioni. Le lettere che otterrai nelle caselle colorate comporranno una parola che dovrai sempre ricordare nella vita reale come in quella **virtuale**.



1. È un'unità di misura del tempo.
2. Quando non si è da soli si è...
3. Spazio web dedicato a determinate informazioni.
4. Atleta.
5. Piace ai bambini.
6. Concentrato.
7. Il contrario di acceso.
8. Insulto.

**PAROLE
NUOVE**

- **Virtuale:** simulato, non reale.

ISOLA GAMING



Quando giochi online non offendere i tuoi avversari via chat, sia se sono tuoi amici o persone estranee. Ricordati inoltre di non dare mai tue informazioni personali ai giocatori che non conosci di persona.

Le 8 regole del bravo videogiocatore

1. Scegli solo giochi che abbiano contenuti adatti alla tua età.
2. Mostra ai tuoi genitori il gioco a cui ti piace giocare.
3. Assicurati di aver fatto tutti i compiti prima di iniziare a giocare.
4. Ricorda che anche lo sport e il movimento fisico sono molto divertenti oltre che importanti.
5. Non offendere i tuoi avversari anche se sono più forti di te.
6. Ricorda di non dare mai tue informazioni personali in chat a chi non conosci personalmente.
7. Ricorda sempre che quello che accade nei videogiochi è finzione e non ha niente a che fare con il mondo reale.
8. Cerca di non passare troppe ore davanti ai videogame.



ISOLA SOCIAL



Hai appena scoperto le otto regole del bravo videogiocatore. Lo sai che puoi trovarti nelle stesse situazioni quando sei connesso ai social network? Rispetta queste regole anche quando sei connesso al tuo social preferito e ricorda di essere sempre gentile con gli altri utenti!

- Osserva le immagini. Sapresti descrivere quali sentimenti provano i bambini?



MESSAGGI TRAPPOLA



Quando ricevi in rete messaggi **allarmistici**, richieste d'aiuto, segnalazioni improvvise di virus, fai attenzione: potrebbe trattarsi di una trappola. Chiedi sempre aiuto a un adulto.

■ Leggi cosa è successo a Trixie.

Trixie sta giocando tranquillamente con il suo videogioco preferito quando all'improvviso riceve in chat un messaggio di richiesta d'aiuto proveniente da un giocatore sconosciuto. Senza pensarci due volte, la tartaruga segue le indicazioni riportate nel messaggio e zack! Il computer si blocca! Povera Trixie, deve trattarsi di un virus! La tartaruga avrebbe dovuto chiedere aiuto a un adulto prima di rispondere al messaggio.



PAROLE
NUOVE

■ **Allarmistico** che vuole procurare un allarme.

ISOLA SECURITY

Trixie è stata davvero avventata, non è così? E voi bambini cosa fate per proteggere il vostro computer o i vostri dispositivi? Usate **password** sicure?



PAROLE NUOVE

● **Password**: sequenza di lettere, numeri e simboli che serve ad accedere a un dispositivo, a un programma, a un file...

● Aiuta Trixie a risolvere i quadrati magici! Scoprirai il codice segreto per sbloccare il suo dispositivo.

Esempio

2	7	6
9	5	1
4	3	8

Numero magico 15

8		4
	5	9
6		2

Numero magico 15

3	10	5
	6	4
7		9

Numero magico 18

1	8	3
6	4	2
5	0	

Numero magico 12

● Riscrivi qui i numeri che hai trovato. Ordinali procedendo dall'alto al basso e da sinistra verso destra.

--	--	--	--	--	--

Complimenti hai aiutato Trixie a sbloccare il suo dispositivo!



IMMAGINI DA INTERNET

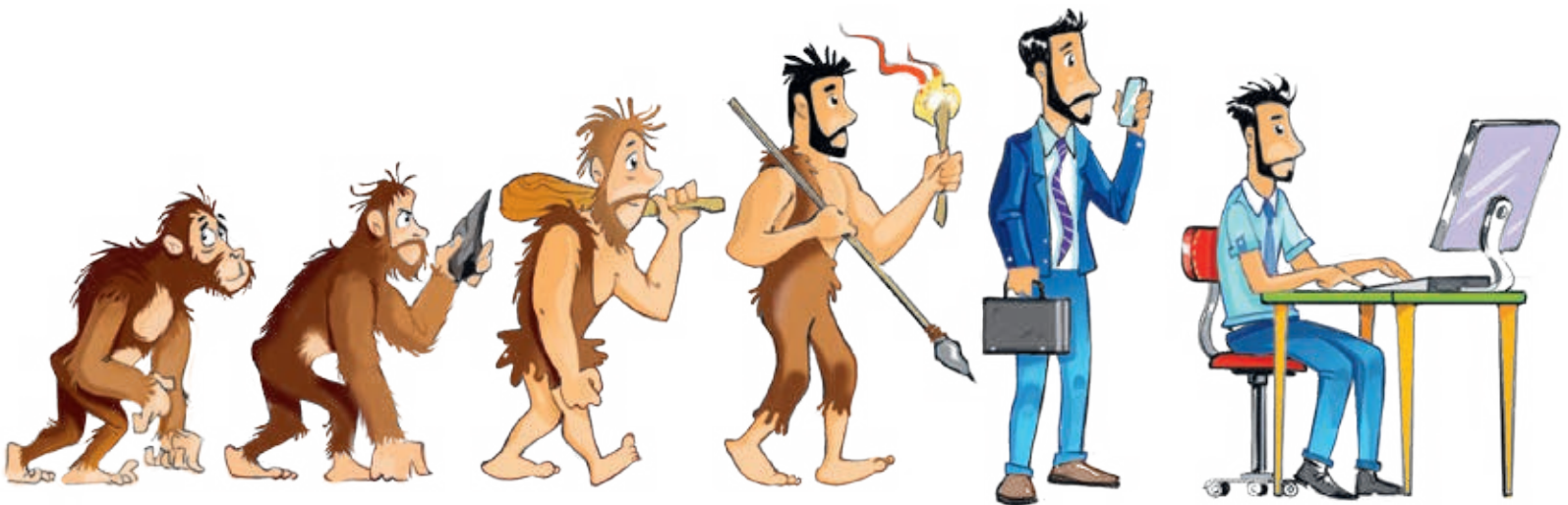
- Immagina di dover selezionare delle immagini da Internet per svolgere una ricerca storica sugli uomini della preistoria. Illustra e descrivi qui sotto, almeno tre generi di uomo preistorico che hai studiato, nelle loro caratteristiche essenziali.

A large, empty rounded rectangular box with a thin blue border, intended for drawing or writing.A large, empty rounded rectangular box with a thin blue border, intended for drawing or writing.A large, empty rounded rectangular box with a thin blue border, intended for drawing or writing.Six horizontal dotted lines for writing, spanning the width of the page.

■ Immagina di voler salvare le foto che hai selezionato da Internet per poi pubblicarle come se fossero tue. Pensi sia corretto farlo?

■ Indica con una ✗ la risposta giusta.

- ☐ Sì perché gli uomini della preistoria non possono avere diritti sulla privacy, non esistono più.
- ☐ Sì perché loro non ci sono più e non posso chiedere il permesso di pubblicare.
- ☐ No perché devo chiedere il permesso al proprietario delle immagini.



■ Ti è mai capitato di usare immagini, brani musicali e video senza chiedere il permesso ai proprietari? Racconta la tua esperienza.

.....

.....

.....

.....

PAROLE NUOVE: PRIVACY E COPYRIGHT!



Le attività appena svolte ti sono servite ad imparare l'importanza del **copyright** e della **privacy** quando sei in rete. Scopriamo il significato di queste importanti parole.

PAROLE NUOVE

● **Copyright**: è una parola inglese formata da *copy* "copia" e *right* "diritto"; in italiano si traduce "diritto d'autore" ed è l'insieme delle leggi che protegge le opere di uno scrittore, un musicista, uno scienziato, ecc.

Privacy: la vita personale, privata, dell'individuo o della famiglia.

■ Cerchiamo di capire meglio attraverso due esempi reali.

Fai una foto ad un tuo amico a sua insaputa, poi la pubblichi su di un social. Quale regola non hai rispettato?

.....

.....

.....

Utilizzi come meglio credi immagini e video presi dal web. Quale regola non hai rispettato?

.....

.....

.....



Sapevi che ci sono delle leggi specifiche che regolamentano la privacy e il copyright?

Fai delle ricerche insieme alla tua classe e scrivi brevemente sul tuo quaderno cosa sei riuscito a scoprire.



■ Rispondi alle domande mettendo una X sulla emoticon adatta.



= sì



= non so



= no

1 Pensi che le regole imparate durante questo percorso possano esserti d'aiuto per navigare in sicurezza nel web?



A ☐



B ☐



C ☐

2 Pensi che queste regole debbano restare segrete?



A ☐



B ☐



C ☐

3 Pensi di poter raccontare ai tuoi compagni quali sono le regole che hai imparato?



A ☐



B ☐



C ☐

4 Pensi che queste regole possano essere non rispettate?



A ☐



B ☐



C ☐

5 Pensi che sia difficile rispettare queste regole?



A ☐



B ☐



C ☐



VERIFICA

1 Leggi le seguenti affermazioni e indica con una **X** se sono vere (V) o false (F).

• Devo rispondere a tutti i messaggi allarmistici che ricevo.

V

F

• Se mi insultano rispondo con altri insulti.

V

F

• Posso utilizzare senza chiedere il permesso solo le immagini libere, non protette dal copyright.

V

F

• Posso anche non rispettare i giocatori quando gioco online.

V

F

• Prima di condividere una foto che non è mia devo chiedere il permesso.

V

F

• La privacy è regolamentata da leggi.

V

F

• Il copyright non è regolamentato da leggi.

V

F

• Non esistono regole di comportamento sul web.

V

F

• Se voglio essere un bravo cittadino digitale devo rispettare alcune regole.

V

F

• La password è una sequenza di simboli che consente di accedere a un dispositivo.

V

F

2 Ora sul tuo quaderno trasforma le affermazioni false in vere.

HAI COMPLETATO L'AUTOVALUTAZIONE E LA VERIFICA? COLORA DUE BOLLINI DI CITTADINANZA DIGITALE SUL TUO PATENTINO! (VEDI PAGINA 143)



COSA ABBIAMO IMPARATO INSIEME



Cari bambini, siamo giunti quasi al termine di questo percorso alla scoperta delle regole che ci permettono di navigare in sicurezza su internet. È stata una fantastica avventura, vero?

Ecco cosa abbiamo imparato insieme



- C'è una regola che conosci e che non abbiamo incontrato lungo il nostro viaggio? Adesso diventa tu il protagonista. Sul tuo quaderno, scrivi e illustra la tua regola d'oro. Poi condividila con la tua classe.

LA SCUOLA È IMPORTANTE!

Immaginate che nella vostra classe sia arrivato un bambino che non è andato mai a scuola.

In gruppi di 4/5 alunni costruite un cartellone come descritto di seguito.

1. Scrivete perché è importante andare a scuola.
2. Illustrate le attività che si tengono a scuola e gli ambienti in cui si svolgono.
3. Indicate gli episodi più belli che sono accaduti a scuola.

Ciascun gruppo espone il proprio cartellone ai compagni della classe.

Andare a scuola è un diritto di tutti!



MODALITÀ

In gruppo.

DESTINATARIO

Bambini della classe.

DISCIPLINE

Educazione civica, italiano, geografia, arte e immagine, tecnologia.

SCOPO

Presentare la propria scuola e informare perché è importante andarci.

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

- Ti è piaciuta l'attività?

per niente

poco

abbastanza

molto

- Perché? Rispondi a voce.

AUTOVALUTAZIONE

ESPRIMI UNA TUA VALUTAZIONE SULL'ATTIVITÀ SVOLTA METTENDO UNA X. TIENI PRESENTE CHE A È IL MASSIMO E D È IL MINIMO.

☐ A

☐ B

☐ C

☐ D

HAI COMPLETATO IL COMPITO DI REALTÀ? COLORA UN BOLLINO DI CITTADINANZA E COSTITUZIONE SUL TUO PATENTINO! (VEDI PAGINA 143)

A SCUOLA DI RIUTILIZZO



Ci sono molti oggetti che spesso finiscono tra i rifiuti: bottiglie di plastica, lattine, scatole, ecc. Avete mai pensato a come poterli riutilizzare? Osservate le immagini: una bottiglia può diventare un vaso, dei rotoli possono diventare dei portapenne oppure delle simpatiche decorazioni per feste e occasioni importanti. In gruppi di 4/5 alunni procuratevi diversi tipi di oggetti e materiali e lavorando con la fantasia trasformateli inventando per loro un nuovo uso.

MODALITÀ

In gruppo.

DESTINATARIO

Bambini di un'altra classe.

DISCIPLINE

Educazione civica, italiano, arte e immagine, scienze, tecnologia.

SCOPO

Informare come riutilizzare oggetti.

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

- Ti è piaciuta l'attività?

per niente

poco

abbastanza

molto

- Perché? Rispondi a voce.

AUTOVALUTAZIONE

ESPRIMI UNA TUA VALUTAZIONE SULL'ATTIVITÀ SVOLTA METTENDO UNA X. TIENI PRESENTE CHE **A** È IL MASSIMO E **D** È IL MINIMO.

☐ **A**☐ **B**☐ **C**☐ **D**

HAI COMPLETATO IL COMPITO DI REALTÀ? COLORA UN BOLLINO DI CITTADINANZA E SOSTENIBILITÀ SUL TUO PATENTINO! (VEDI PAGINA 143)

VIDEOGAME, CHE PASSIONE!

Realizzate un opuscolo che illustri le regole per un utilizzo corretto dei videogiochi. A conclusione del lavoro, distribuite gli opuscoli nella vostra scuola.

Procedete come vi viene suggerito.

1. Dividetevi in gruppi di 4/5 bambini.
2. Ciascun gruppo progetterà una parte dell'opuscolo informativo con regole e illustrazioni.
3. Confrontatevi, discutete insieme e realizzate l'opuscolo definitivo.
4. L'opuscolo scelto dovrà essere fotocopiato e distribuito alle altre classi e ai genitori.



MODALITÀ

In gruppo.

DESTINATARIO

Tutti gli alunni della scuola, genitori.

DISCIPLINE

Educazione civica, italiano, tecnologia.

SCOPO

Realizzare un opuscolo con le buone regole per giocare ai videogame.

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

- Ti è piaciuta l'attività?

per niente

poco

abbastanza

molto

- Perché? Rispondi a voce.

AUTOVALUTAZIONE

ESPRIMI UNA TUA VALUTAZIONE SULL'ATTIVITÀ SVOLTA METTENDO UNA X. TIENI PRESENTE CHE A È IL MASSIMO E D È IL MINIMO.

☐ A

☐ B

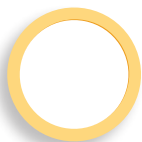
☐ C

☐ D

HAI COMPLETATO IL COMPITO DI REALTÀ? COLORA UN BOLLINO DI CITTADINANZA DIGITALE SUL TUO PATENTINO! (VEDI PAGINA 143)



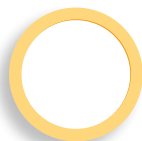
COMPITO
DI REALTÀ



VERIFICA



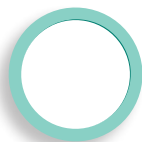
AUTOVALUTAZIONE



COLORA I BOLLINI
DI CITTADINANZA E SOSTENIBILITÀ



COMPITO
DI REALTÀ



VERIFICA

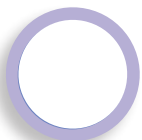


AUTOVALUTAZIONE

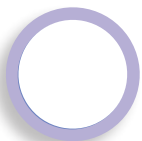


COLORA I BOLLINI
DI CITTADINANZA E COSTITUZIONE

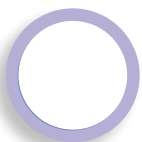
COLORA I BOLLINI
DI CITTADINANZA DIGITALE



AUTOVALUTAZIONE



VERIFICA



COMPITO
DI REALTÀ



IL PATENTINO DEL BRAVO CITTADINO



Questo patentino è di:

.....

classe:



ISTRUZIONI

Ecco per te un patentino da compilare!
Sei pronto/a? Segui questi semplici consigli.

Al termine di ogni autovalutazione e verifica dovrai colorare due bollini del patentino. Colora un altro bollino dopo aver svolto il compito di realtà.

Ricordati di colorare, di volta in volta, la sezione giusta.

Quando avrai colorato tutti i bollini e compilato tutte le parti del patentino, puoi ritagiarlo, piegarlo e portarlo con te.

