

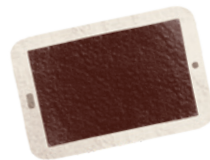
PRESENTAZIONE

Questa proposta si chiama **MAXItablet** proprio perché riprende le funzionalità del vero tablet: scrivere, evidenziare, cancellare, ecc.

Si compone di una teca, con una base antiscivolo da appoggiare sul banco o sul tavolo, e di un foglio trasparente. Tra base e foglio vengono inserite le tavole, da completare con il pennarello cancellabile.

Ogni tavola offre una visione d'insieme e contiene le **immagini generali** degli apprendimenti dando slancio all'iniziativa dei bambini nel trovare la propria strada, proprio come è possibile fare con il tablet.

Il pennarello consente di operare muovendosi all'interno dei saperi come se si stesse «navigando».



La possibilità di poter cancellare senza lasciare traccia **esonera dal timore dell'errore** e dà modo di rifare l'esercizio più e più volte, in completa **autonomia**.

Si presta molto bene per **attività sia collettive, di piccolo gruppo, sia individuali**.



L'insegnante può preparare ulteriori tavole da inserire nello strumento e personalizzare così la proposta.

Superando la gradualità sequenziale del libro, il MAXItablet sviluppa la **comprensione come un'espansione** consentendo di:

- imparare a leggere subito;
- affrontare la scrittura stampata e corsiva provando e riprovando;
- prevenire gli errori di ortografia fissando le immagini delle parole corrette;
- sperimentare il calcolo mentale;
- affinare il tratto e le competenze grafomotorie;
- esercitare le competenze logiche;
- approcciarsi alle discipline in modo operativo (sperimentare le prime classificazioni in scienze, esplorare le mappe in geografia e consolidare la lettura dell'orologio in storia).



A chi è rivolto?

- Può essere usato con tutti gli alunni e le alunne di classe prima — sia che utilizzino il Metodo Analogico in classe, sia che applichino altri approcci — perché le proposte di lavoro fanno riferimento a una modalità che va bene per tutti, come quella del computer.
- Può essere usato anche dai **genitori a casa**, per potenziare gli apprendimenti scolastici e per aiutare i bambini e le bambine* ad affrontare difficoltà nella lettura, nella scrittura, nel calcolo, ecc.
- È utilissimo per il **recupero** in classe, perché permette di ripercorrere gli argomenti in forma sintetizzata.



* Per una migliore fluidità di lettura e per garantire la piena accessibilità dei contenuti, nelle tavole si fa perlopiù riferimento al genere maschile. Si specifica, in ogni caso, che le occorrenze al maschile universale sono sempre indirizzate indifferentemente a tutti i generi.

Indice

○○○	1A	Tastiera di lettura Maiuscolo	○○○	1B	Tastiera di lettura Minuscolo
○○○	2A	Prime parole Maiuscolo	○○○	2B	Prime parole Minuscolo
□□□	3A	Stampato maiuscolo	□□□	3B	Stampato minuscolo
□□□	4A	Corsivo minuscolo	□□□	4B	Corsivo maiuscolo
□□□	5A	Legature difficili	□□□	5B	Scrivere parole
□□□	6A	Ortografia confermativa	□□□	6B	Ortografia confermativa
^^^	7A	Scrivere bene le cifre	^^^	7B	Scrivere bene le cifre
^^^	8A	Armadio del 100	^^^	8B	Cassaforte dell'euro
^^^	9A	Casa del 1000	^^^	9B	Casseforti
^^^	10A	Addizioni sprint	^^^	10B	Sottrazioni sprint
^^^	11A	Addizioni sprint	^^^	11B	Sottrazioni sprint
~~~~	<b>12A</b>	Classificazioni	~~~~	<b>12B</b>	Classificazioni
~~~~	<b>13A</b>	Classificazioni scienze	~~~~	<b>13B</b>	Classificazioni scienze
~~~~	<b>14A</b>	Geometria sui puntini	~~~~	<b>14B</b>	Geometria sui puntini
~~~~	<b>15A</b>	Labirinti	~~~~	<b>15B</b>	Labirinti
~~~~	<b>16A</b>	Mappa	~~~~	<b>16B</b>	Mappa
○○○	<b>17A</b>	Orologio	○○○	<b>17B</b>	Orologio

# CLASSE PRIMA: PROGRAMMA COMPLETO

L'apprendimento in classe prima viene potenziato con strumenti del Metodo Analogico che sviluppano ciascuno una grande immediatezza, adeguando lo stile di apprendimento alle consuetudini della vita extrascolastica.



**SUPERVISIONE EDITORIALE**  
GIUSEPPE DEGARA

**COLLABORAZIONE**  
MARIAROSA FORNASIER

**PROGETTAZIONE E EDITING**  
LUCIA DORIGATTI  
STEFANIA SARTORI

**PROGETTO GRAFICO**  
ENRICO BORTOLATO

© 2023 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.  
Via del Pioppeto 24 – 38121 TRENTO  
Tel. 0461 951500  
www.erickson.it – info@erickson.it

ISBN: 978-88-590-3374-5

**DIREZIONE ARTISTICA**  
ENRICO BORTOLATO  
GIORDANO PACENZA

**ILLUSTRAZIONI E COPERTINA**  
MICHELA NAVA

**IMPAGINAZIONE**  
GIORGIA CAINELLI  
MIRKO PAU

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.



**Camillo Bortolato**

Insegnante e pedagogo, autore di strumenti e materiali sul Metodo Analogico pubblicati con Erickson.

www.camillobortolato.it  
www.erickson.it

Finito di stampare nel mese di giugno 2023  
da Esperia S.r.l. – Lavis (TN)



A B C C D E F

CI CA  
CE CO  
CU

G G H I J K L

GI GA  
GE GO  
GU

M N O P Q R

S T U V W X Y Z

CHI

CHE

GHI

GHE

GLI

GN

SCI

SCE

Digita:



ba

bra

va

vra

be

bre

ve

vre

bi

bri

vi

vri

bu

bru

vu

vru

ble

buio

avvio

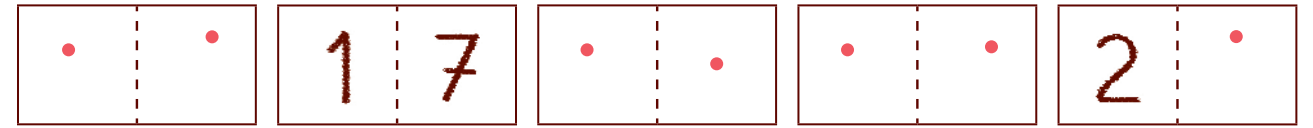
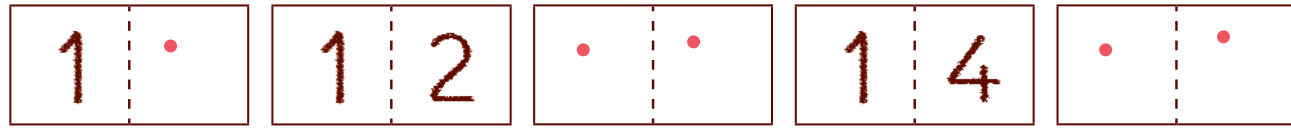
blu

brina

davvero



Completa scrivendo senza toccare i bordi



**SCRIVERE  
BENE LE CIFRE**

Ripassare e completare con cura seguendo le direzioni indicate.

Si può affrontare già nei primi giorni questa attività che incrementa il piacere della scoperta dei numeri.





$20 - 6 = \square$

$20 - 4 = \square$

$20 - 13 = \square$

$20 - 15 = \square$

$20 - 11 = \square$

$20 - 18 = \square$



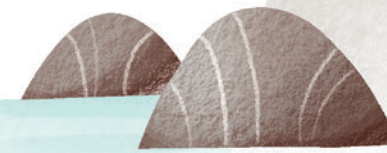
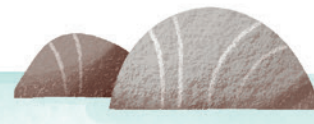
$15 - 6 = \square$

$15 - 4 = \square$

$15 - 11 = \square$

$15 - 10 = \square$

$15 - 5 = \square$



**SOTTRAZIONI  
SPRINT**

Rispondere velocemente scrivendo i risultati e poi cancellare.  
Ripetere varie volte per accrescere la velocità di risposta.

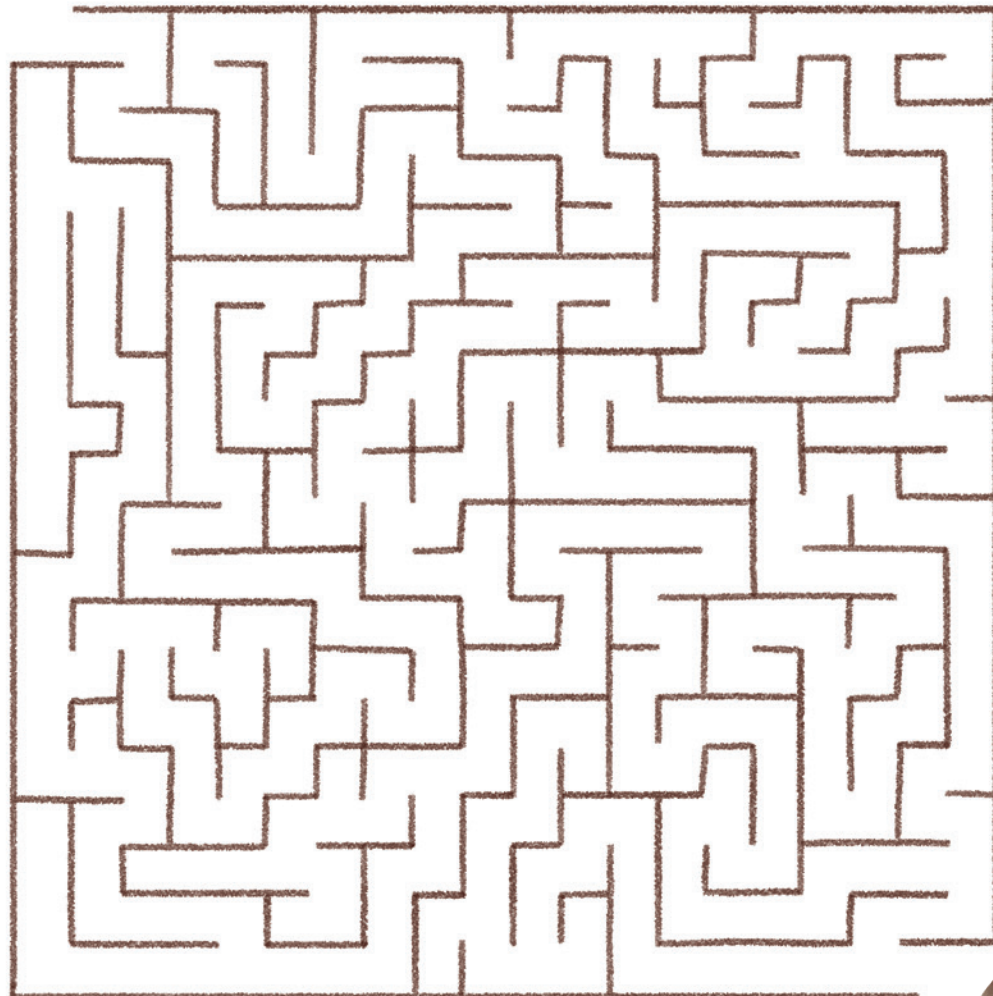
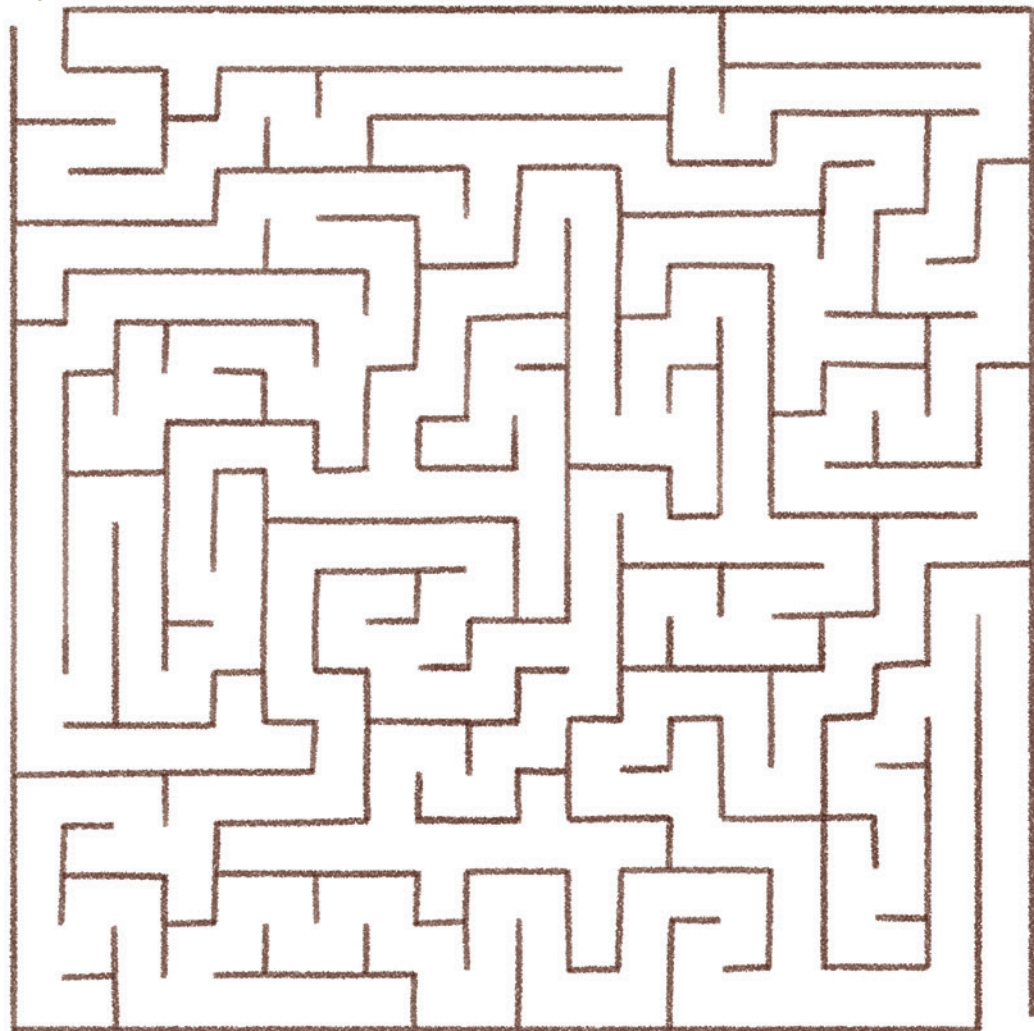
Anche in questo caso, la situazione richiama i videogame.



## Cerchia gli animali

1. Cerchia i **pesci** ..... sono 5
2. Cerchia gli **insetti** ..... sono 5
3. Cerchia tutti gli **uccelli** ..... sono 5
4. Cerchia gli **uccelli che non sanno volare** ..... sono 2
5. Cerchia gli animali che hanno **due zampe** ..... sono 5
6. Cerchia gli animali che hanno **quattro zampe** ..... sono 15
7. Cerchia i **quadrupedi erbivori** ..... sono 9
8. Cerchia i **quadrupedi carnivori** ..... sono 3
9. Cerchia i **quadrupedi onnivori** ..... sono 3







Per ciascuna località  
segna le coordinate

Cefalù

Lentini

Enna

Gela

Marsala

Ragusa



Segna i  
percorsi

Trapani – Siracusa

Agrigento – Messina

Catania – Palermo



# Disegna le lancette

2 : 25

4 : 35

6 : 50

5 : 20

7 : 30

3 : 10

8 : 15

9 : 10

9 : 40

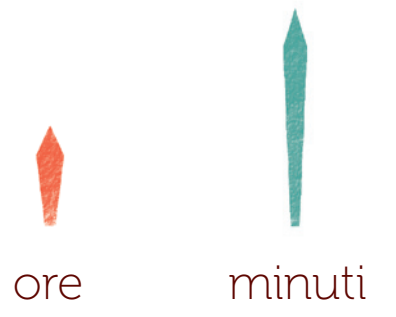
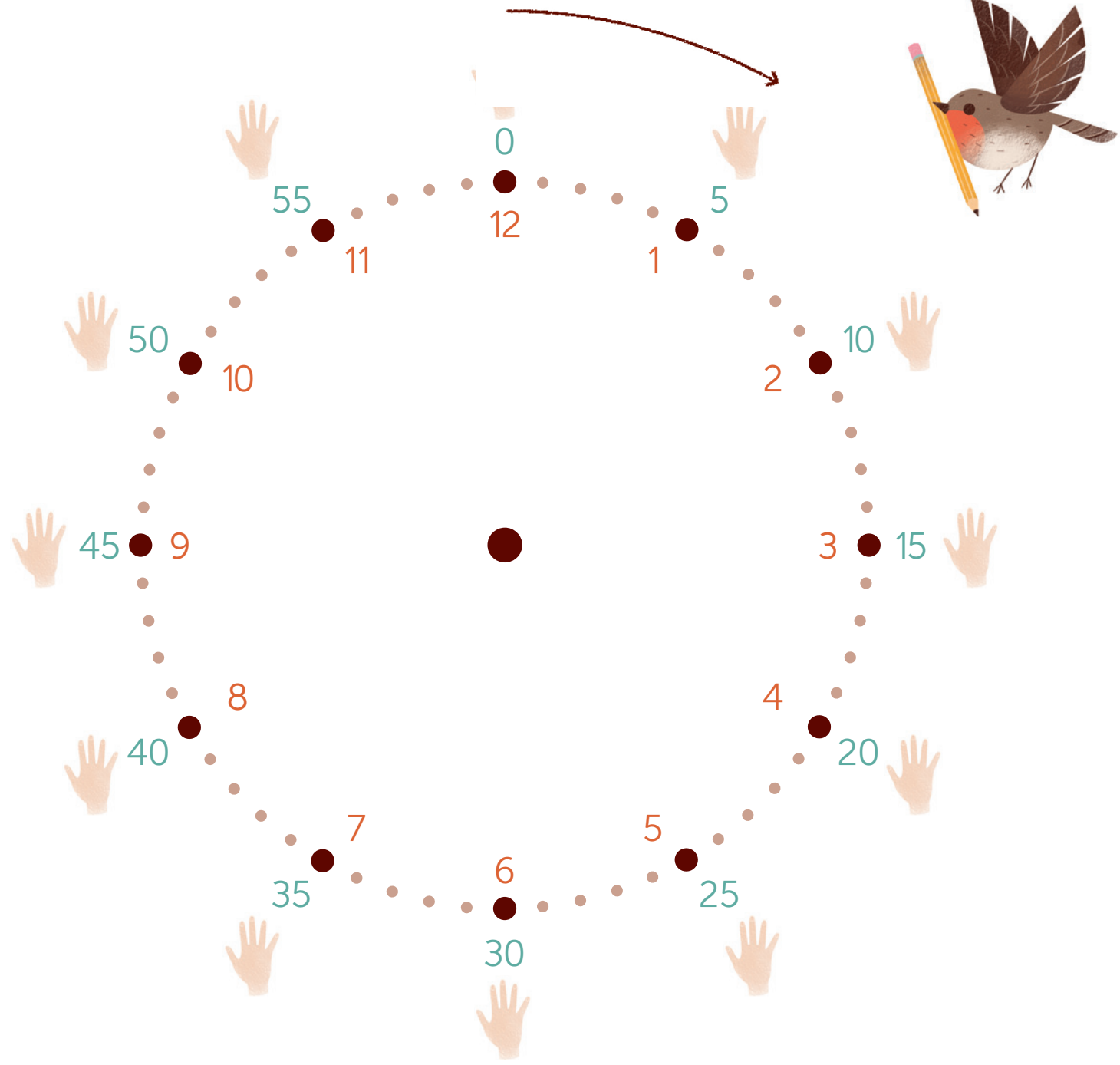
10 : 10

10 : 45

12 : 25

11 : 50

11 : 25



## OROLOGIO

Tracciare le lancette nell'orologio grande: prima la lancetta delle ore (più corta) e poi quella dei minuti (più lunga). Spiegare che la mano rappresenta i 5 minuti.