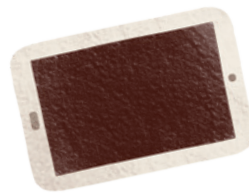


PRESENTAZIONE

Questa lavagnetta cancellabile si chiama **MAXItab** perché riprende le funzionalità del vero tablet: scrivere, evidenziare, cancellare, ecc.

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

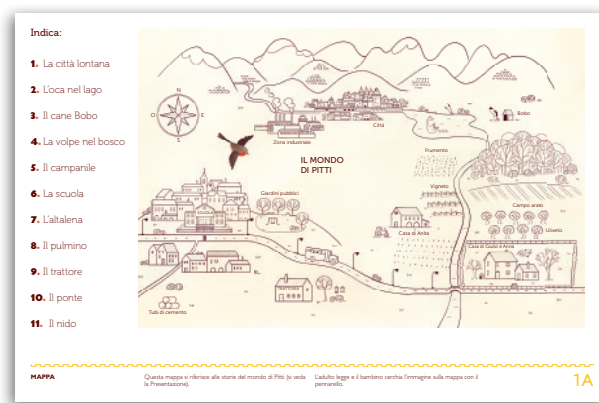
La possibilità di poter cancellare, senza lasciare traccia, **libera dal timore dell'errore** e dà modo di rifare l'esercizio più e più volte in completa **autonomia**.



Le **34 tavole**, che sono altrettante schermate, permettono di esercitare i primi apprendimenti senza bisogno di una guida costante.

È una **proposta densa e ricca**, che affronta anche abilità solitamente riservate agli anni successivi, perché i bambini e le bambine sono aperti più che mai alla comprensione del nuovo. Sono curiosi e hanno voglia di cimentarsi con i saperi «dei grandi».

Le tavole del MAXItab soddisfano questo loro desiderio, presentando i contenuti in modo che li possano recepire secondo il proprio ritmo e il proprio stile, senza forzature o imposizioni. Ciascuna tavola sviluppa la **comprensione come un'espansione**, come accade nella prima tavola con la mappa che si riferisce al mondo di Pitti, sfondo integratore per le proposte per la scuola dell'infanzia.¹



¹ Pitti è il protagonista dei libri, scritti da Camillo Bortolato, della serie «Primi voli in lettura – Storie per imparare a leggere» e della storia inclusa nel kit *Primi voli in lettura* (2015), editi da Erickson.

Il MAXItab affronta le seguenti **strumentalità di base**:

- cura del tratto;
- cura del disegno partendo da modelli;
- sviluppo dell'orientamento grafico sul foglio;
- pregrafismo sia con le lettere dell'alfabeto sia con i numeri;
- prelettura come riconoscimento di lettere;
- avvio al calcolo mentale con la lettura di quantità e l'uso di centesimi ed euro;
- prime classificazioni.

Sono tutte occasioni per far crescere le **capacità di impegno, di cura e di concentrazione** per portare a termine un compito. Questo perché riuscire a finire un lavoro quando non è facile è la vera conquista dei bambini.

Per chi segue il bambino è importante avere questa consapevolezza, con l'accortezza di intervenire il meno possibile con spiegazioni e solo su richiesta. Piuttosto è utile incoraggiare a **concludere il lavoro** e congratularsi con i bambini quando completano l'attività.

A chi è rivolto?

Il MAXItab assicura a bambini e bambine² la grande gioia di lavorare su proposte impegnative, proprio come i grandi.

Può essere usato:

- con i gruppi «medi» e «grandi» alla **scuola dell'infanzia**;
- dai genitori **a casa** con bambini e bambine a partire dai 4-5 anni;
- come **attività di recupero e consolidamento** anche con bambini più grandi che sono in difficoltà.

² 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	Mappa		1B	Gioco del ripassare
	2A	Gioco del ricopiare		2B	Gioco del ricopiare
	3A	Gioco dell'arricchire		3B	Gioco dell'arricchire
	4A	Gioco dei quadrati		4B	Gioco dei rettangoli
	5A	Gioco delle montagne		5B	Gioco dei pavimenti
	6A	Gioco dei pavimenti		6B	Gioco dei pavimenti
	7A	Gioco dei pavimenti		7B	Gioco dei triangoli
	8A	Gioco dei puntini		8B	Gioco dei puntini
	9A	Gioco dell'ingrandire		9B	Gioco dell'ingrandire
	10A	Gioco delle lettere da ripassare		10B	Gioco delle lettere da riconoscere
	11A	Gioco delle parole da leggere		11B	Gioco del digitare
	12A	Gioco del ripassare		12B	Gioco delle monete
	13A	Gioco dei centesimi		13B	Gioco dei prezzi
	14A	Gioco degli acquisti		14B	Gioco degli acquisti
	15A	Gioco delle tazze		15B	Gioco dell'ombrellone
	16A	Gioco delle forme		16B	Gioco delle forme
	17A	Gioco delle figure		17B	Gioco delle figure

SCUOLA DELL'INFANZIA: CORREDO DEGLI STRUMENTI

L'apprendimento alla scuola dell'infanzia può essere potenziato con i seguenti strumenti del Metodo Analogico.

Competenze linguistiche

Primi voli in lettura. Apprendere alla scuola dell'infanzia con il Metodo Analogico



Primi voli in lettura – Storie per imparare a leggere

- Pitti e il merlo sperduto
- Pitti e il bosco lontano
- Pitti e il vento forte
- Pitti e la notte scura
- Pitti e la grandine improvvisa
- Pitti e l'amica Cincia



Tastiera digitale. Web app per leggere al volo con Pitti



Abecedario murale



Leggere al volo con Pitti



Competenze matematiche

Primi voli. Fare, pensare, contare



Primi voli maxi



In volo con la matematica. Imparare con le mani (web app)



Il Numerario. Lo strumento per leggere i numeri



La cassaforte dell'euro. Matematica con il Metodo Analogico



SUPERVISIONE EDITORIALE
GIUSEPPE DEGARA

COLLABORAZIONE
MARIAROSA FORNASIER

PROGETTAZIONE E EDITING
LUCIA DORIGATTI

PROGETTO GRAFICO
ENRICO BORTOLATO

DIREZIONE ARTISTICA
ENRICO BORTOLATO
GIORDANO PACENZA

ILLUSTRAZIONI E COPERTINA
ILARIA FACCIOLI

IMPAGINAZIONE
GIORGIA CAINELLI
MIRKO PAU



Camillo Bortolato

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

www.camillobortolato.it
www.erickson.it

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

ISBN: 978-88-590-3212-0

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

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

Indica:

1. La città lontana
2. L'oca nel lago
3. Il cane Bobo
4. La volpe nel bosco
5. Il campanile
6. La scuola
7. L'altalena
8. Il pulmino
9. Il trattore
10. Il ponte
11. Il nido sul ramo



MAPPA

Questa mappa si riferisce alle storie del mondo di Pitti (si veda la Presentazione).

L'adulto legge e il bambino cerchia l'immagine sulla mappa con il pennarello.

1.



2.



3.



4.

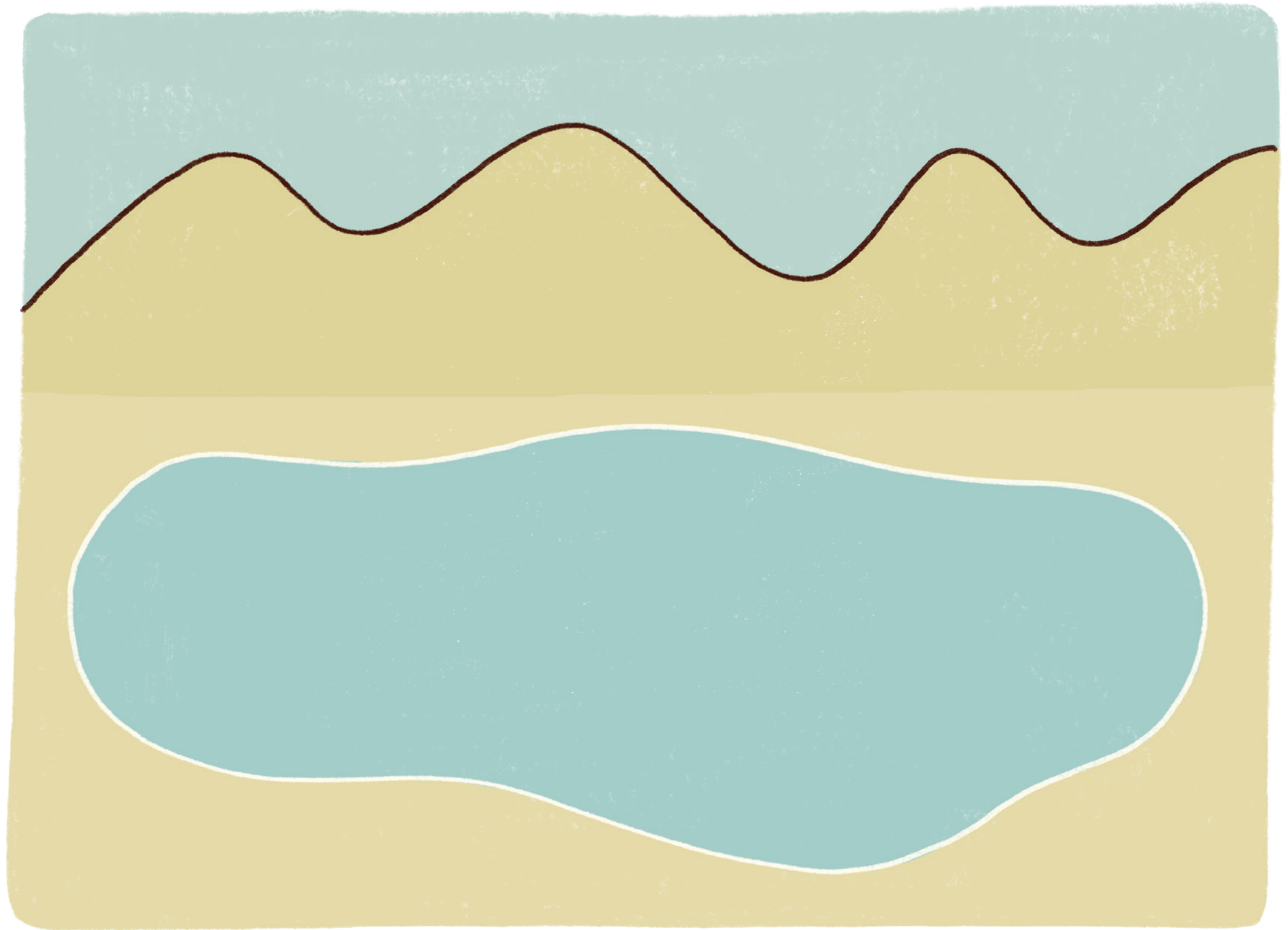


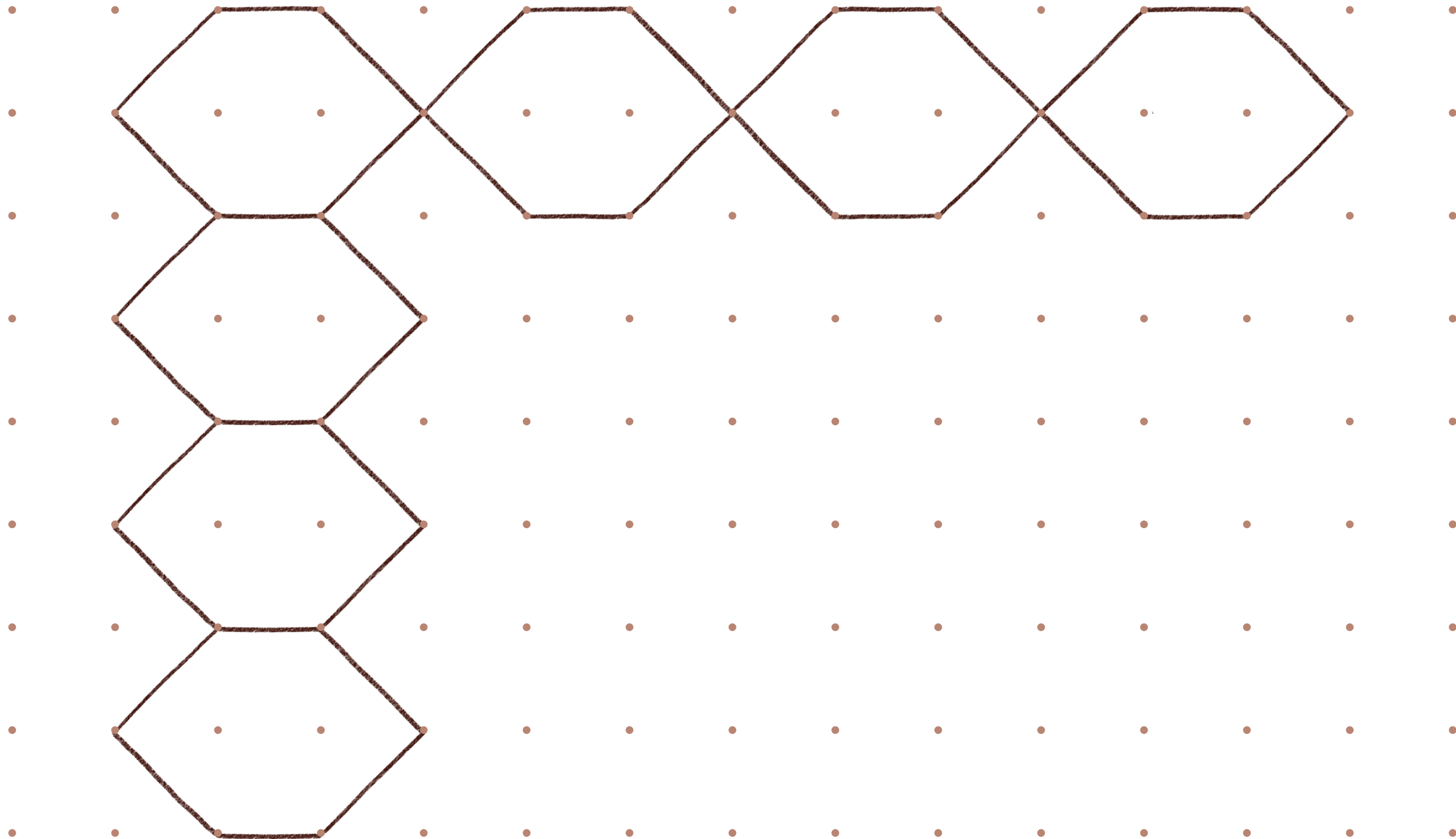
GIOCO DEL RICOPIARE

Ricopiare sullo spazio bianco ciascuna proposta ingrandendola. Non pretendere un rispetto preciso del modello.
Cancellare ogni volta.

Aggiungi:

- il sole
- le nuvole
- gli alberi piccoli sulle montagne
- una stradina sulle montagne
- un fiume che va nel lago
- una casa piccola sulle montagne
- un pesce piccolo nel lago
- un'oca nel lago
- piccole onde sul lago



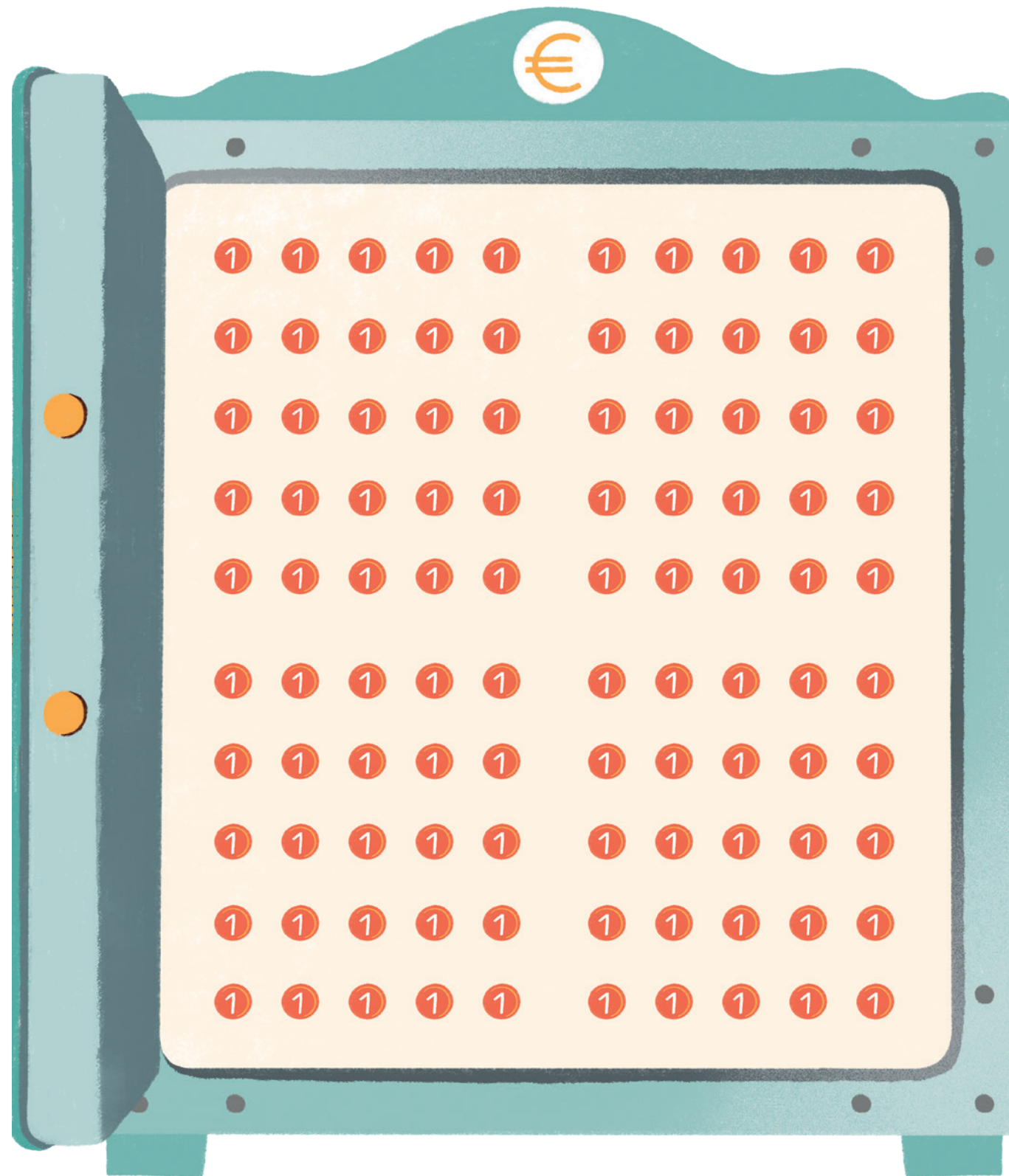


GIOCO DEI PAVIMENTI

Completare il pavimento di esagoni.

Per i mancini si consiglia di partire da destra.





5 cent



10 cent



30 cent



40 cent



50 cent



70 cent



80 cent



100 cent

GIOCO DEI CENTESIMI

Cerchiare una moneta alla volta sulla colonna a sinistra e poi i centesimi corrispondenti nella cassaforte. Cancellare ogni volta.

Cerchiare un prodotto del lato destro e poi i centesimi corrispondenti nella cassaforte.

Cerchia l'ombrellone:

- 1.**
- aperto
 - rosso
 - con il pallone



- 2.**
- chiuso
 - rosso
 - con la sdraio
 - con il pallone blu
 - con il secchiello



- 3.**
- chiuso
 - verde
 - con la sdraio
 - con il secchiello



- 4.**
- aperto
 - verde
 - con la sdraio
 - con il pallone rosso

- 5.**
- chiuso
 - verde
 - con la sdraio
 - con il pallone rosso

- 6.**
- chiuso
 - rosso
 - con la sdraio
 - con il secchiello
 - senza pallone

Cerchia:

1. le figure

2. le figure grandi

3. le figure piccole

4. i quadrati

5. i triangoli

6. i cerchi



7. le figure rosse

8. le figure verdi

9. le figure gialle

10. le figure blu

11. le figure verdi piccole

12. le figure gialle piccole

Cerchia la figura:

13. grande, verde, quadrata

14. rotonda, piccola, blu

15. piccola, triangolare, gialla