

La MINIBiblioteca del Mondo

Desirèe Rossi

Italiano
con
90 Minilibri
Classe 1^a

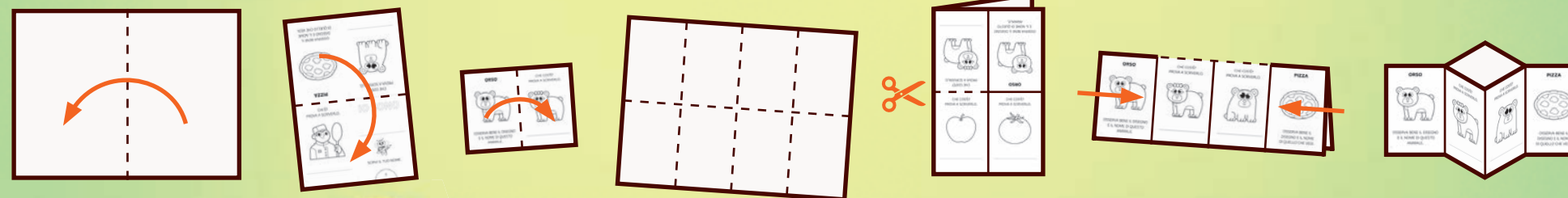
*Laboratori e attività
per la scuola primaria*

**COSTRUISCI,
COMPLETA
E COLORA!**

Erickson

Questo volume propone 90 minilibri da distribuire in classe per imparare le lettere e i suoni in modo divertente, coinvolgente e motivante. I bambini e le bambine potranno costruire in autonomia, partendo da una fotocopia A4, il proprio minilibro. È facilissimo: si sceglie un modello che con poche semplici pieghe diventa un libro. Ogni minilibro contiene esercizi o immagini da colorare per allenarsi e imparare; così, mentre gli alunni e le alunne costruiscono la propria biblioteca tascabile, si esercitano sui contenuti didattici della classe prima. Il libro contiene inoltre le indicazioni metodologiche per il lavoro in classe, laboratori per l'uso condiviso dei minilibri, schede di autovalutazione e la scheda della biblioteca per segnare i minilibri svolti.

COSTRUISCI IL MINILIBRO: fotocopia la pagina, piega e taglia!



90 MINILIBRI SU:

- Prerequisiti
- Metafonologia (Competenze fonologiche e metafonologiche; Dalla sillaba al fonema; I fonemi; Suoni complessi)
- Comprensione del testo (Lettura in maiuscolo; Passaggio dal maiuscolo al minuscolo; Riordina la frase)
- Giochi con le parole.

€ 23,00




9 788859 103578 7

www.erickson.it



**Inquadra il QR code e scopri
come costruire i MINILIBRI!**





CIAO! IO SONO NINA
E QUESTI SONO I MIEI AMICI
DI PRATO ALLEGRO. STIAMO TUTTI
CORRENDO ALLA **MINIBIBLIOTECA**
PER COSTRUIRE E LEGGERE I NOSTRI
MINILIBRI PREFERITI.

CHE FAI, VIENI ANCHE TU?

DAI, COMPILA LA TUA TESSERA
PERSONALE E UNISCITI A NOI!

Disegna qui il tuo ritratto

Nome:

Attivare l'apprendimento con i minilibri

*Un bambino, un insegnante,
un libro e una penna
possono cambiare il mondo.*

Malala Yousafzai

Se posti nella condizione di fare, i bambini e le bambine diventano parte attiva dei processi che cerchiamo di stimolare, in ogni contesto. Quando il fare e il pensare sono connessi si ottiene motivazione ad apprendere, che è una spinta a perseverare in un'attività nonostante la fatica cognitiva e gli inevitabili errori.

I minilibri sono dei piccoli libricini tematici di otto pagine, ognuno dedicato a uno specifico contenuto di apprendimento. I bambini possono costruirli mettendo in campo la creatività e le abilità di motricità fine: piegare, tagliare in modo preciso, ruotare mentalmente e prevedere il risultato, sperimentare, sbagliare e imparare dall'errore, confrontarsi, apprendere attraverso il modeling o per peer education, ecc. All'interno del volume è contenuta una pagina con le istruzioni figurate per assemblare i minilibri e un QR code per accedere al video tutorial.

Con i minilibri, prima vengono «messe in moto» le mani e successivamente viene stimolata la parte cognitiva, anche se permane una certa necessità dei bambini di rimanere orientati nella coordinazione e gestione del tratto per utilizzare al meglio lo spazio della minipagina. Libro dopo libro, i bambini arricchiscono «gli scaffali» della loro minibiblioteca, rappresentata nella pagina finale di questo volume. È consigliabile fotocopiarla, preferibilmente in formato A3, per poi invitare i bambini a colorare i dorsi dei minilibri a mano a mano che

li completano. Nella parte finale del volume sono presenti anche delle schede di autovalutazione con scala Likert a emoticon dove i bambini esprimono il grado di impegno, riscontro di difficoltà ed emozioni provate durante l'attività.

Ogni volume della serie «La MINibiblioteca del Mondo» focalizza l'attenzione e i contenuti di apprendimento di un ambito disciplinare. Questo volume, dedicato alle prime fasi di acquisizione del linguaggio scritto, inserisce le attività con estrema gradualità, partendo dai prerequisiti di alfabetizzazione (alla luce delle principali ricerche e teorie dei processi psicologici attivati) e via via sviluppando le conoscenze del codice scritto, per passare poi a scrittura, lettura e comprensione/utilizzo delle parole e delle frasi come modalità ludica. I 90 minilibri sono suddivisi in quattro sezioni:

- Prerequisiti;
- Metafonologia (attività metafonologiche; il passaggio dalla sillaba al fonema; i singoli fonemi);
- Comprensione del testo (letture in maiuscolo; ricostruisci la sequenza; passaggio dal maiuscolo al minuscolo; ricostruisci la frase);
- Giochi con le parole.

All'inizio di ogni sezione sono state inserite delle indicazioni teoriche sui processi coinvolti. L'importanza dell'utilizzo di metodologie didattiche attive diversificate e interdisciplinari ha per necessità determinato l'inserimento di una parte laboratoriale che anticipa i minilibri e che diventa complementare per un lavoro integrale sulle abilità proposte. I laboratori sono strettamente connessi con i contenuti dei minilibri e rispondono alla necessità di affrontare con differenziate abilità e prospettive uno stesso ambito disciplinare.

I minilibri possono servire per:

- avviare un argomento;
- approfondire un contenuto già sviluppato in classe;
- ripassare un contenuto;
- stimolare attraverso un input diverso un certo contenuto disciplinare.

Ogni volume ha un simpatico personaggio guida che funge da accompagnatore dell'intero gruppo dei minilibri, incentiva e motiva i bambini all'azione e costituisce un vero e proprio tutor che, attraverso l'utilizzo di immagini simboliche, è in grado di far capire quale abilità sarà maggiormente richiesta nel completamento del minilibro e quindi anticipa la consegna scritta nelle pagine.

A inizio volume è presente un minilibro dedicato proprio al personaggio, qui l'ape Nina, volto a illustrare le parole di base delle consegne: osserva, ascolta, pronuncia, leggi, scrivi, colora, cerchia, segna con una x, ecc. In questo modo il bambino che guarda l'immagine dell'ape Nina saprà già quale attività caratterizzerà il minilibro che sta per svolgere. C'è anche una sorta di «sfida intuitiva» rispetto a quanto chiesto nei minilibri in quanto durante la fase di costruzione, che precede quella di completamento, i bambini hanno la possibilità di osservare le diverse pagine e provare a immaginare cosa dovranno fare.

Per completezza, nelle minipagine sono inserite, nella maggior parte dei casi, delle consegne scritte, che possono essere lette dall'insegnante o dall'alunno a seconda delle proprie competenze, proprio in un'ottica di riconoscimento di diverse abilità anche tra pari e del veder riconosciuta questa differenza di approccio a un compito anziché di un limite.

L'utilizzo dei minilibri in classe prevede, oltre al completamento singolo, il lavoro in coppia o piccolo gruppo, per favorire l'autocorrezione tra compagni e il monitoraggio di come si sta lavorando (in alcuni minilibri questo passaggio viene chiesto esplicitamente).

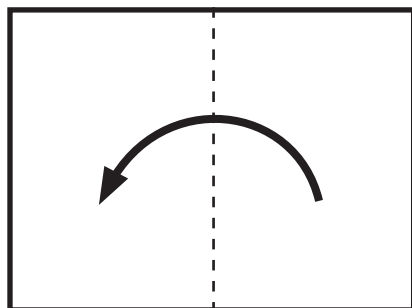
Le illustrazioni sono proposte in bianco e nero per permettere a ogni bambino di personalizzare le proprie schede, colorandole a piacimento.

Il minilibro è composto da otto pagine con attività pensate per iniziare e finire in un momento di lezione; si tratta di un lavoro con un tempo preciso, che deve avere un inizio e una conclusione, per evitare l'effetto di «fatica» nell'avviare, mollare e riprendere un'attività. È auspicabile che l'insegnante utilizzi la risorsa compagni per effettuare «il controllo» di come ogni bambino ha svolto l'attività, come in una sorta di apprendimento e autocorrezione tra pari che risulta inclusiva.

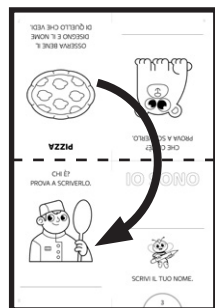
Il particolare formato in orizzontale è stato pensato per agevolare la fotocopiatura, preferibilmente in formato A3, per una resa ottimale e per agevolare i bambini nell'utilizzo dello spazio pagina. Una volta assemblati e completati, i minilibri possono essere attaccati sul quaderno, raccolti in un portafigurine o in una teca, appesi su un cartellone oppure conservati in una scatolina che funga da minilibreria itinerante.

Non rimane che la curiosità di visionare le proposte dei minilibri e scoprirne le diverse potenzialità lasciando i bambini liberi di sperimentare in autonomia e di farsi coinvolgere dalla realizzazione delle minibiblioteche. La loro creatività potrebbe portarli a generare dei loro minilibri speciali, che magari hanno poco a che fare con i contenuti di apprendimento, ma che indicano come «portare via un'idea» o un strumento e utilizzarlo in altri ambiti costituisce un apprezzato obiettivo di apprendimento.

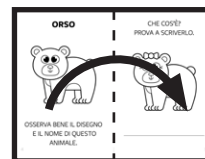
PER CREARE I MINILIBRI PIEGA I FOGLI COSÌ:



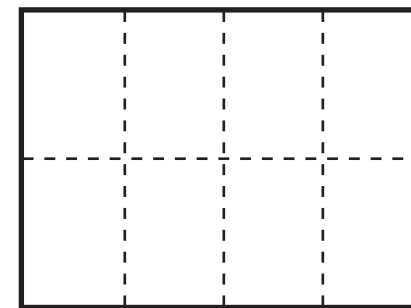
- 1 Stendi il foglio davanti a te. Il lato stampato è rivolto verso il basso. Piega il foglio a metà. Per fare ciò, posiziona il bordo destro sopra quello sinistro.



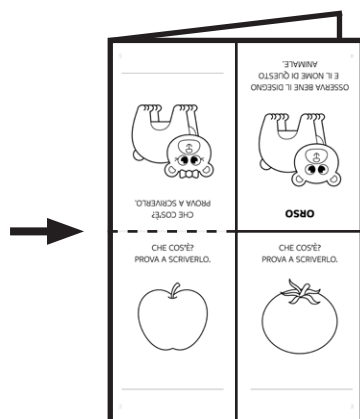
- 2 Piega di nuovo a metà.



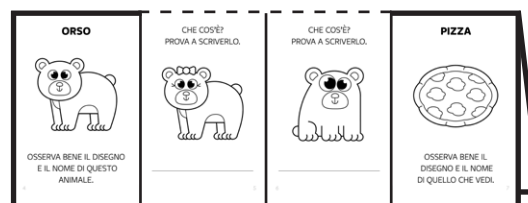
- 3 Piega ancora a metà.



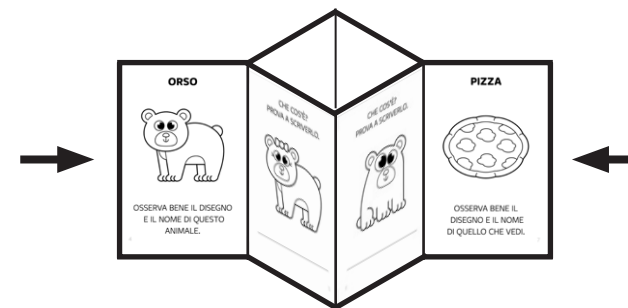
- 4 Riapri il foglio con la parte bianca verso l'alto.



- 5 Piega di nuovo il foglio a metà e taglia lungo il tratteggio tra le pagine 2 e 5.



- 6 Riapri il foglio e piega a metà, in modo da vedere pagina 4, 5, 6 e 7.



- 7 Piega infine il foglio come nell'illustrazione. Ecco pronto il tuo minilibro!

Guarda il tutorial su come costruire i minilibri!



MEMORY DEI CONTRARI



OBIETTIVO

Stimolare la memoria visiva ricordando la collocazione delle tessere, che i bambini dovranno associare secondo una qualità contraria (e non secondo criteri visivi di uguaglianza, come generalmente avviene nei memory).



MATERIALI

● 20 tessere 9 x 9 cm, tutte dello stesso colore, sulle quali sono illustrate alcune qualità e i loro contrari (alto, basso, lungo, corto, ac-

ceso, spento, fino, grosso, dentro, fuori, sopra, sotto, dolce, amaro, vuoto, pieno, felice, triste, morbido, ruvido).



SVOLGIMENTO

Preparate le tessere: ritagliate i cartoncini, scegliete i contrari da illustrare e disegnatte o stampate da Internet le immagini da incollare sui cartoncini.

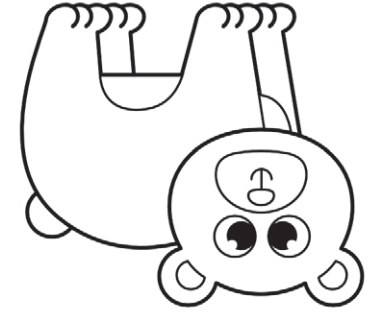
Coinvolgete i bambini, chiedendo loro di colorare le tessere. Fate in modo che nelle due tessere che si associano il soggetto sia il medesimo (ad esempio, per «alto» e «basso» utilizzate lo stesso albero, solo più alto e più basso).

Potete introdurre l'attività in questo modo:

«Oggi, bambini, faremo un gioco che richiederà molta attenzione. Avete mai giocato a memory? Questo, però, è un memory un po' particolare e ora vi spiego perché. Attivate la vostra memoria perché dovrete non solo ricordare la posizione delle tessere, ma anche pensare, magari ad alta voce, alla caratteristica contraria a quella rappresentata dalla carta. Ma voi, lo sapete cosa vuol dire "contrario"? Ad esempio, se dico "luce", qual è il suo contrario? [Aspettate che rispondano...] Esattamente, "buio"! Siete pronti?».

4

OSSERVA BENE IL DISEGNO
E IL NOME DI QUESTO
ANIMALE.



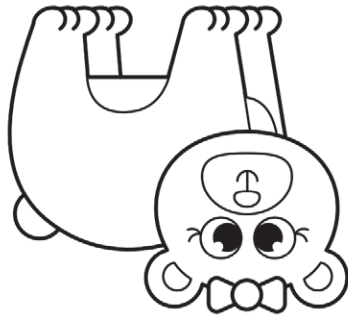
ORSO

CHE COS'È?
PROVA A SCRIVERLO.

3



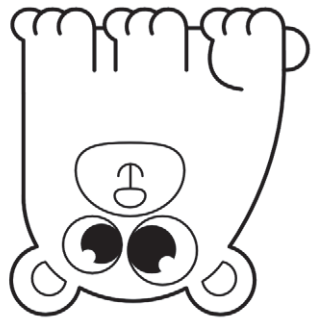
5



CHE COS'È?
PROVA A SCRIVERLO.

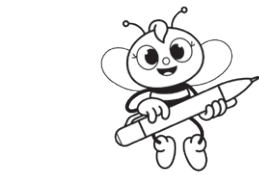
2

9



CHE COS'È?
PROVA A SCRIVERLO.

IO SONO

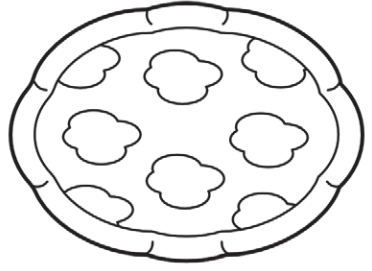


SCRIVI IL TUO NOME.

3

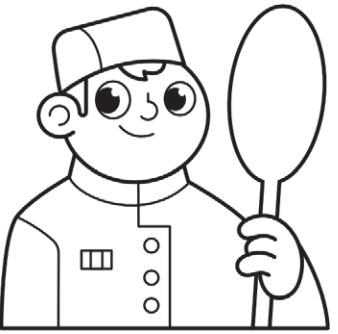
7

OSSERVA BENE IL
DISEGNO E IL NOME
DI QUELLO CHE VEDI.



PIZZA

CHI È?
PROVA A SCRIVERLO.



8



PPA
NIDO
CASA
MOO
NIUU

CERCHIA LE PAROLE CON
UN SIGNIFICATO.

OSSERVA E COLLEGA
LE PAROLE AI DISEGNI.



COCCINELLA



RE



MELA

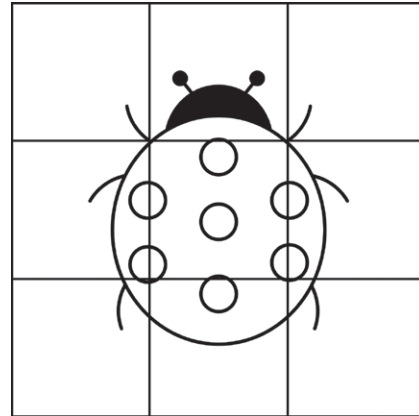
LIMONE



MARE

OSSERVA E CERCHIA SOLO
LE PAROLE.

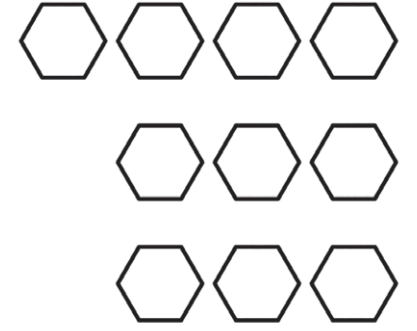
COLORA DI NERO I PUNTINI
INTERI E DI GIALLO QUELLI
TAGLIATI DA UNA RIGA.



O I ?
E # \$ U
& A 4

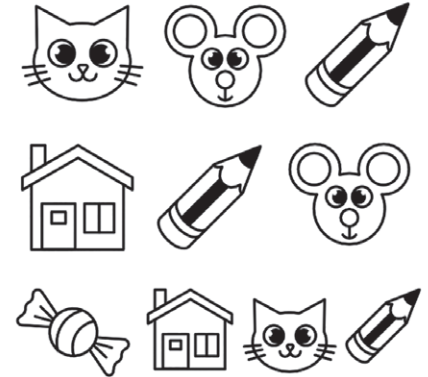
GUARDA E CERCHIA SOLO
LE LETTERE.

CERCHIA LE LETTERE CHE
SI SONO NASCOSTE.

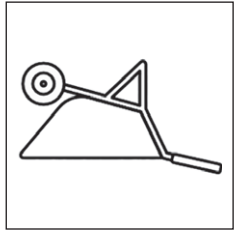
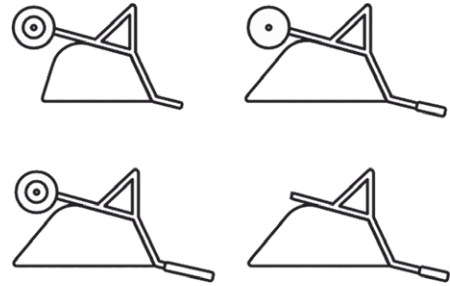


VAI ALLA PAGINA
PRECEDENTE, GUARDA UNA
RIGA ALLA VOLTA, COPRILA
E PROVA A RIPETERE LE
PAROLE. SEGNA UNA X PER
OGNI PAROLA CHE RICORDI.

OSSERVA BENE I DISEGNI E
PRONUNCIA IN ORDINE IL
LORO NOME.

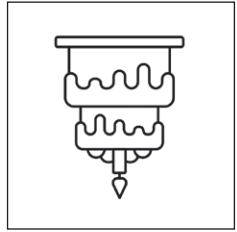
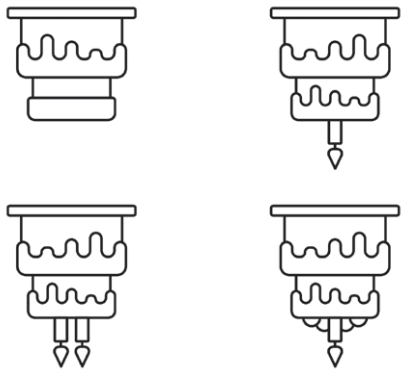


7

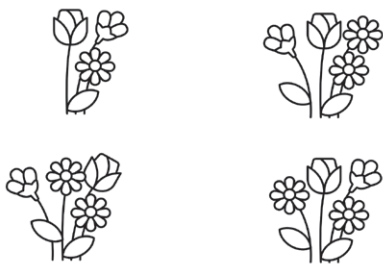
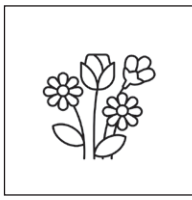


8

9

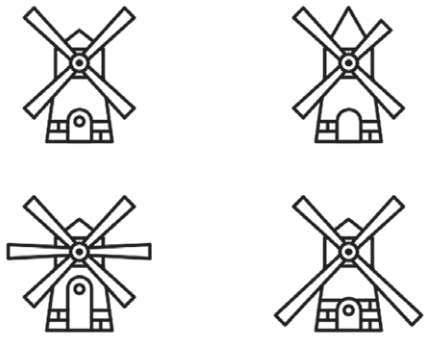
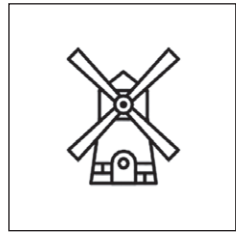
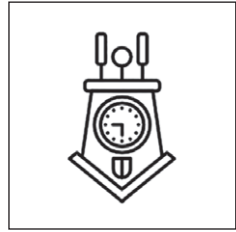
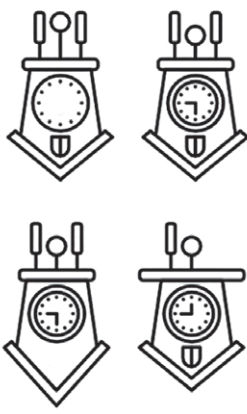


CERCA L'OGGETTO UGUALE E COLORALO.



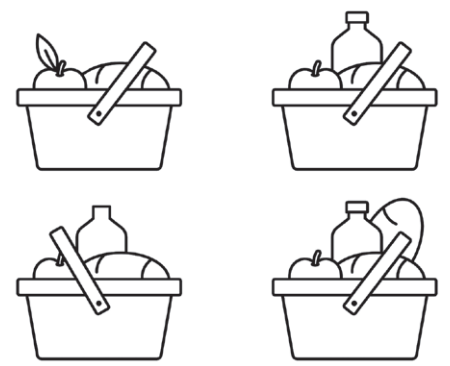
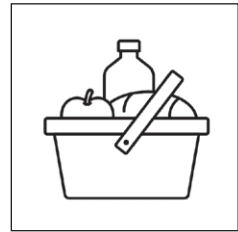
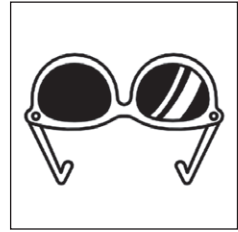
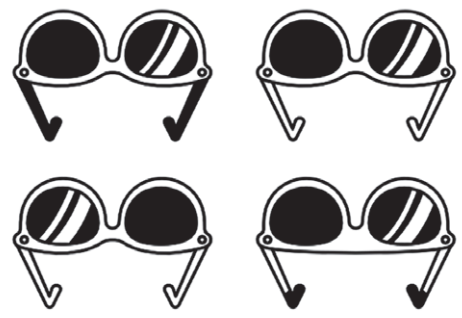
5

5



2

4



3



LETTERE CON IL CORPO



OBIETTIVI

- Osservare bene la forma delle lettere, discriminarle velocemente e associare il suono corretto.
- Favorire il riconoscimento dei suoni.



MATERIALI

- Immagini delle lettere dell'alfabeto.
- Camera digitale o tablet per fotografare le lettere.
- Una sedia o uno sgabello.



SVOLGIMENTO

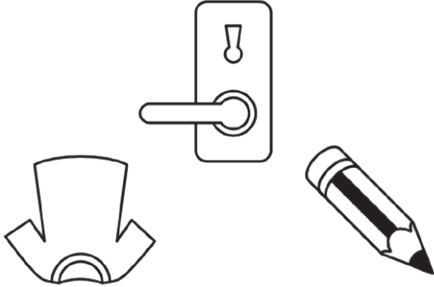
Questa attività richiede ampio spazio e la possibilità per gli alunni di sdraiarsi a terra (palestra). Dividete la classe in gruppi (circa 4 bambini/e per ogni gruppo) e dividere le lettere in gruppetti (ad esempio, AEIOU, LMNP, BDFT, RSVZ, CGHQ, JKXYW). Attribuite a ogni gruppo uno spazio e una lettera. Gli alunni dovranno osservare bene la forma della lettera e accordarsi su come riprodurla sul pavimento con il loro corpo; più

bambini intervengono a formare i diversi segmenti della lettera. Il tempo massimo a disposizione per la realizzazione della lettera sono 10 minuti. A turno un bambino passa tra i gruppi e salendo sulla sedia effettua le foto della lettera composta per la documentazione e per il riconoscimento successivo che verrà disposto sul quaderno.



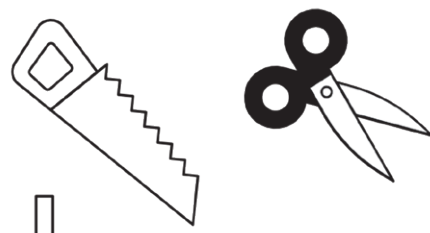
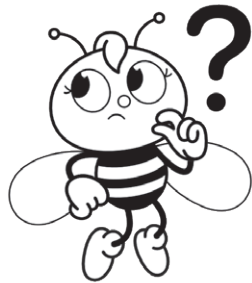
GIOCA COME NELLA PAGINA PRECEDENTE.

CONFRONTATI CON UN/A COMPAGNO/A ALLA FINE DELL'ATTIVITÀ E COLORA UNA STELLINA PER OGNI PAGINA CORRETTA.



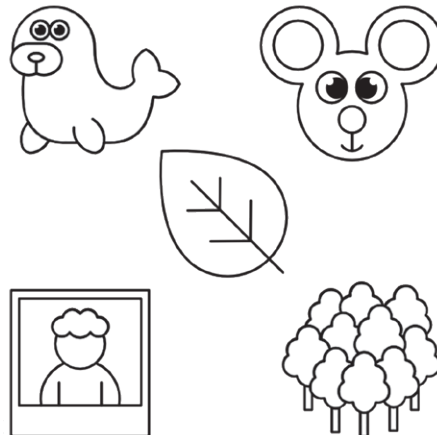
GIOCA COME NELLA PAGINA PRECEDENTE.

SUONO INIZIALE. DOV'E' L'INTRUSO?



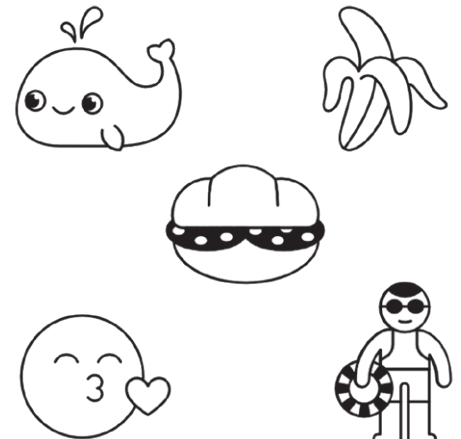
GIOCA COME NELLA PAGINA PRECEDENTE.

TUTTE LE PAROLE ILLUSTRATE TRANNE UNA INIZIANO CON LO STESSO SUONO. SEGNALA CON UNA X.



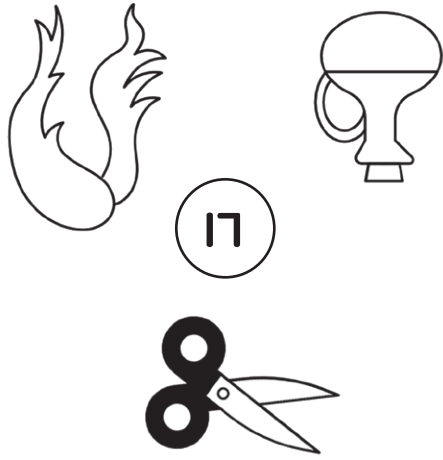
GIOCA COME NELLA PAGINA PRECEDENTE.

GIOCA COME NELLA PAGINA PRECEDENTE.





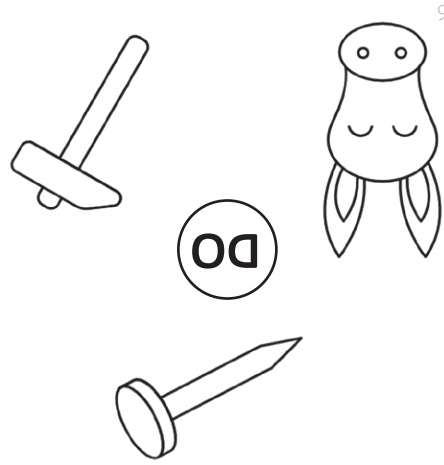
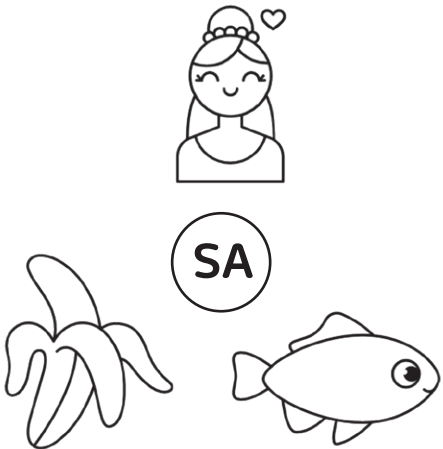
7



GIOCA COME NELLA
PAGINA PRIMA.

GIOCA COME NELLA
PAGINA PRIMA.

8



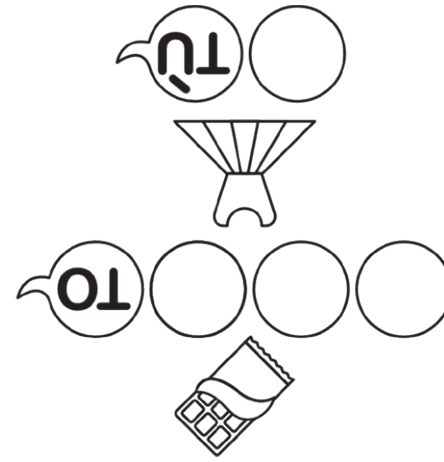
ASCOLTA IL SUONO CHE TI
VIENE DETTO E COLORA IL
DISEGNO DELLA PAROLA
CHE FINISCE COSÌ.

COME FINISCE?



19

5



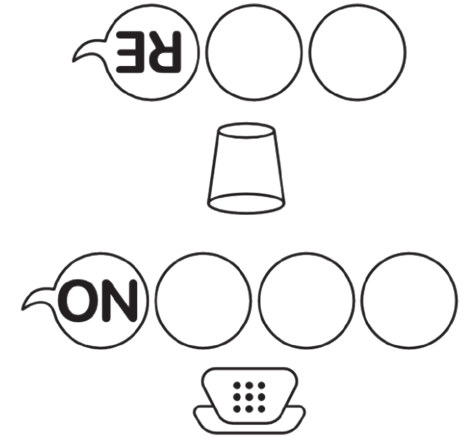
GIOCA COME NELLA
PAGINA PRECEDENTE.

TOCCA I CERCHI CHE TI
AIUTANO A DIVIDERE LA
PAROLA DISEGNATA E DI' A
VOCE ALTA SOLO L'ULTIMO
PEZZO.



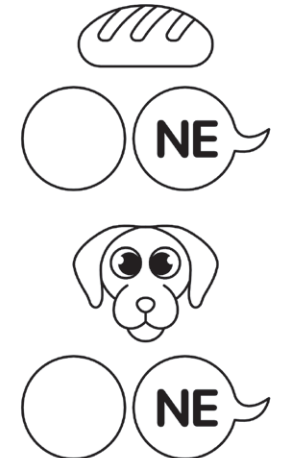
2

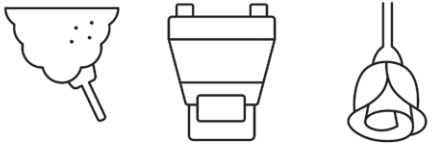
4



GIOCA COME NELLA
PAGINA PRECEDENTE.
ADESSO LE PARTI FINALI
SONO DIVERSE.

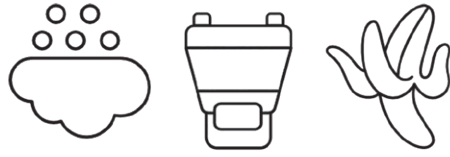
GIOCA COME NELLA
PAGINA PRECEDENTE.
ADESSO LE PAROLE SONO
DUE.





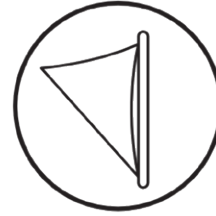
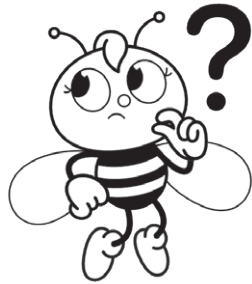
GIOCA COME NELLA
PAGINA PRECEDENTE.

CONFRONTATI CON UN/A
COMPAGNO/A ALLA FINE
DELL'ATTIVITÀ E COLORA
UNA STELLINA PER OGNI
PAGINA CORRETTA.



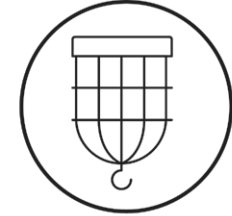
GIOCA COME NELLA
PAGINA PRECEDENTE.

QUALI PAROLE HANNO LA STESSA CODA?



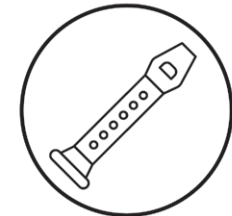
GIOCA COME NELLA
PAGINA PRECEDENTE.

GUARDA IL DISEGNO AL
CENTRO E CERCHIA QUELLO
SOTTO CHE FINISCE NELLO
STESSO MODO.
POI COLORALI.



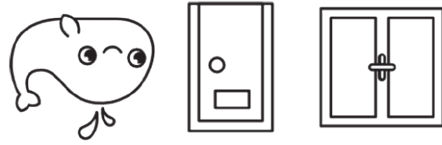
GIOCA COME NELLA
PAGINA PRECEDENTE.

GIOCA COME NELLA
PAGINA PRECEDENTE.

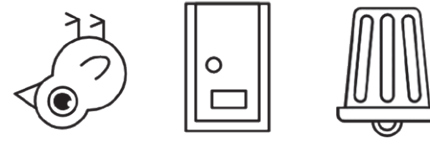




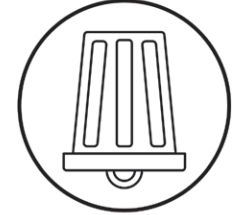
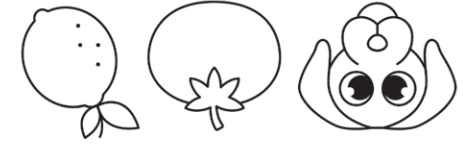
GIOCA COME NELLA
PAGINA PRECEDENTE.



GIOCA COME NELLA
PAGINA PRECEDENTE.



GIOCA COME NELLA
PAGINA PRECEDENTE.



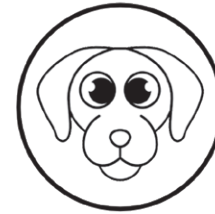
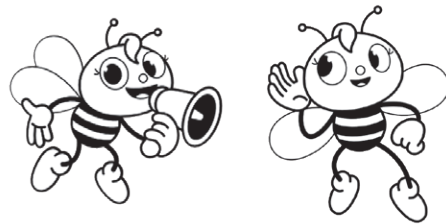
GIOCA COME NELLA
PAGINA PRECEDENTE.

CONFRONTATI CON UN/A
COMPAGNO/A ALLA FINE
DELL'ATTIVITÀ E COLORA
UNA STELLINA PER OGNI
PAGINA CORRETTA.

TROVA LA RIMA

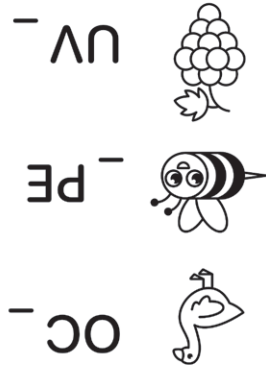
GUARDA IL DISEGNO
AL CENTRO E COLORA
QUELLO SOTTO IN RIMA.

GIOCA COME NELLA
PAGINA PRECEDENTE.

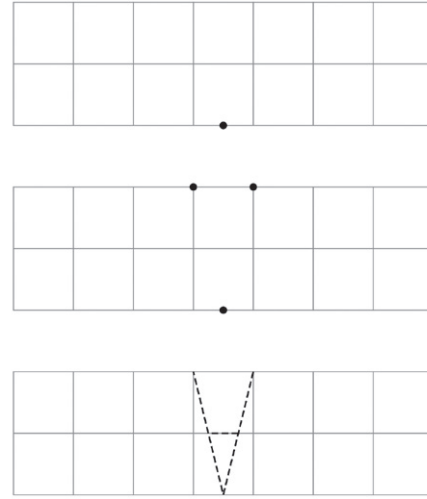




7

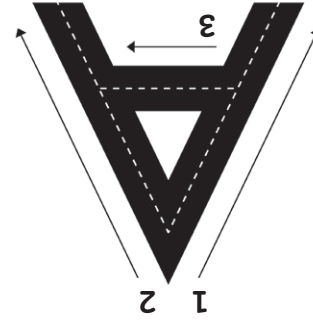


SCRIVI LA LETTERA **A** NEGLI SPAZI VUOTI.



ESERCITATI A RIPASSARE E SCRIVERE LA LETTERA **A**.

9



OSSERVA LE FRECCE NUMERATE E SEGUI CON IL DITO LA STRADA DELLA LETTERA **A**. POI CHIUDI GLI OCCHI E RIPERCORRILA.

5



DOVE SI È NASCOSTA LA LETTERA **A**? TROVALA E CERCHIALA.

4

ORA PROVA A LEGGERE DA SINISTRA VERSO DESTRA E DALL'ALTO IN BASSO.

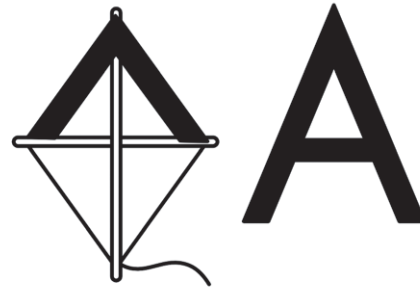
A AA A AAA AA AAAA
AA A AAA AA AAAA A

COME È ANDATA?



8

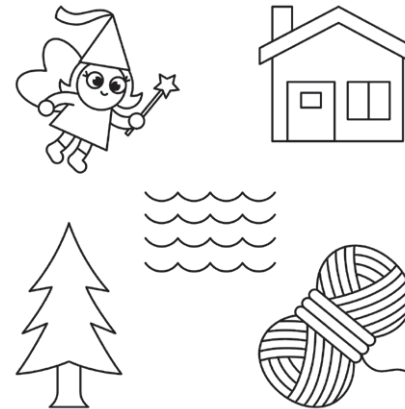
IMPARO



27

A COME...

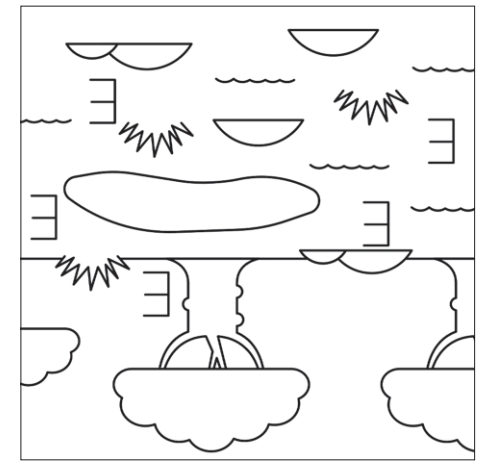
COLORA I DISEGNI I CUI NOMI FINISCONO CON **A**.



2

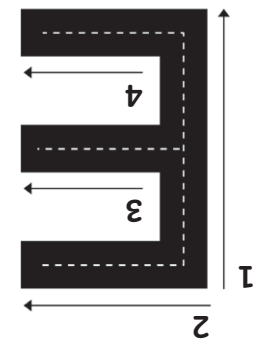
DISEGNA ALMENO TRE FRUTTI CON IL NOME CHE INIZIA CON **A**.

3



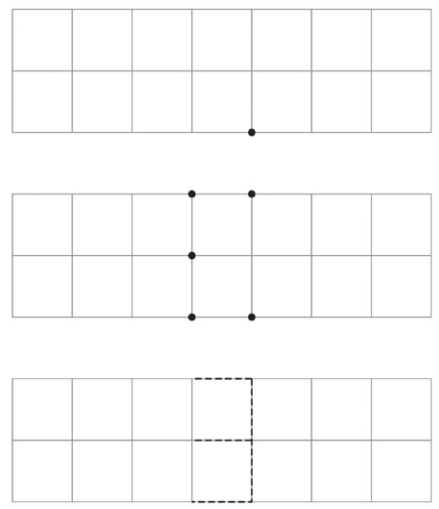
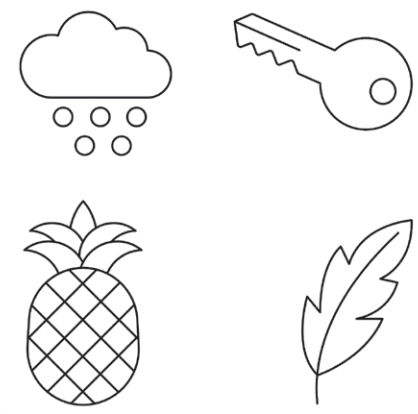
DOVE SI È NASCOSTA LA LETTERA **E**?
TROVALA E CERCHIALA.

DISEGNA ALMENO TRE COSE IL CUI NOME INIZIA CON **E**.



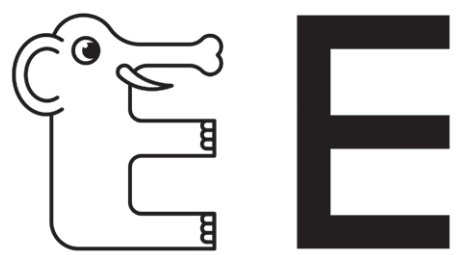
OSSERVA LE FRECCE NUMERATE E SEGUI CON IL DITO LA STRADA DELLA **E**. POI CHIUDI GLI OCCHI E RIPERCORRILA.

E COME...
COLORA I DISEGNI I CUI NOMI FINISCONO CON **E**.



ESERCITATI A RIPASSARE E SCRIVERE LA LETTERA **E**.

IMPARO



ORA PROVA A LEGGERE DA SINISTRA VERSO DESTRA E DALL'ALTO IN BASSO.

E EEE EE EEEE E EEE
EA EE AEE EEE EAE A

COME È ANDATA?



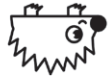


7

P _ ATT _



R _ CC _ O



_ ND _ CE



SCRIVI LA LETTERA **I** NEGLI SPAZI VUOTI.

ORA PROVA A LEGGERE DA SINISTRA VERSO DESTRA E DALL'ALTO IN BASSO.

I IIII II IIII I II

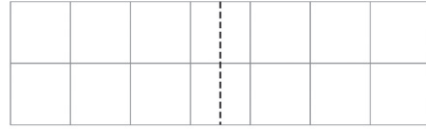
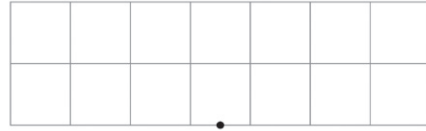
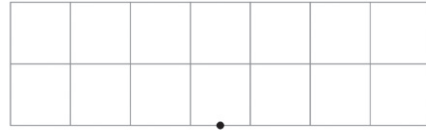
AI IA IIA EI EEEIII

COME È ANDATA?



8

9



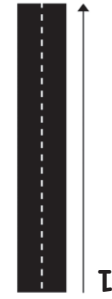
ESERCITATI A RIPASSARE E SCRIVERE LA LETTERA **I**.

IMPARO



29

5



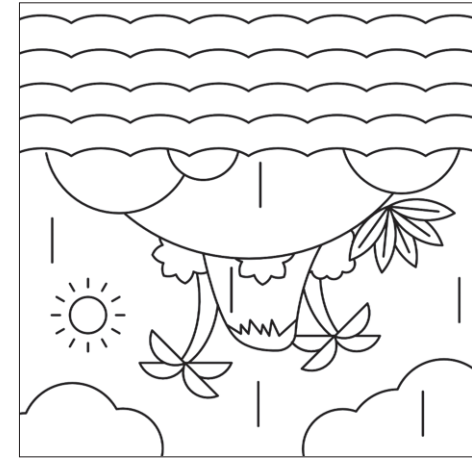
OSSERVA LA FRECCIA IL DITO LA STRADA DELLA NUMERATA E SEGUI CON **I**. POI CHIUDI GLI OCCHI E RIPERCORRILA.

I COME...
COLORA I DISEGNI I CUI NOMI FINISCONO CON **I**.



2

4

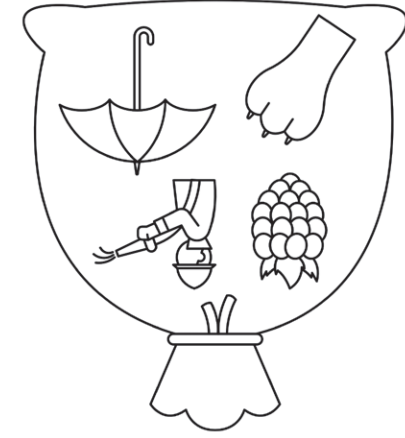


DOVE SI È NASCOSTA LA LETTERA **I**? TROVALA E CERCHIALA.

DISEGNA ALMENO DUE ANIMALI IL CUI NOME INIZIA CON **I**.

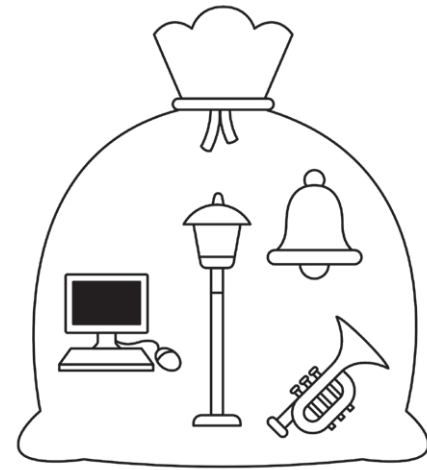
3

4



NEL SACCO DELLE PAROLE
CHE CONTENGONO **MP**
C'È UN INTRUSO. TROVALO
E SEGNALO CON UNA «X».

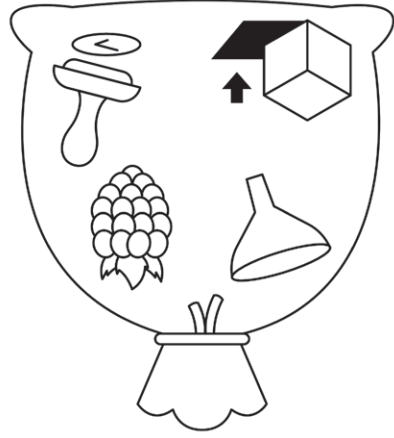
NEL SACCO DELLE PAROLE
CHE CONTENGONO **MP**
C'È UN INTRUSO. TROVALO
E SEGNALO CON UNA «X».



3



5



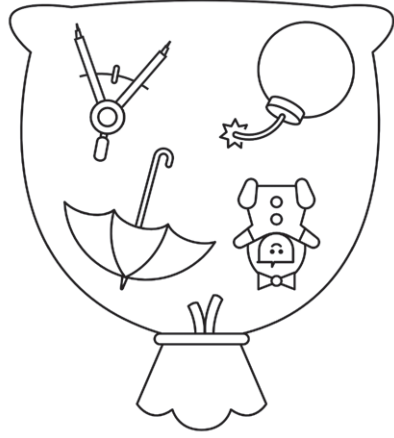
NEL SACCO DELLE PAROLE
CHE CONTENGONO **MB**
C'È UN INTRUSO. TROVALO
E SEGNALO CON UNA «X».

LEGGI E CERCHIA IN ROSSO
TUTTI I SUONI **MP**, IN
VERDE TUTTI I SUONI **MB**.

NEL MARE ARRIVA UNA
TEMPESTA, SCAMPI E
GAMBERI FANNO FESTA.
IL PESCE SGOMBRO
IMPARA A FARE I SALT
QUANDO VEDE DEI
LAMPI, MENTRE IL
ROMBO È GRIGIO COME
IL PIOMBO.

2

9



NEL SACCO DELLE PAROLE
CHE CONTENGONO **MB**
C'È UN INTRUSO. TROVALO
E SEGNALO CON UNA «X».

MP – MB



DAVANTI A **P** E **B** VA
SEMPRE **M**, MAI **N**!



56

7

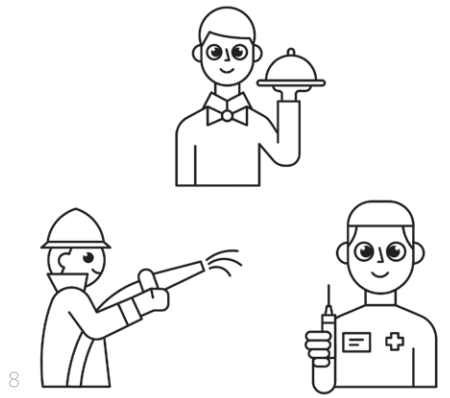


CA_ER CA_O
HA_URGER COLO_A
CA_O

COMPLETA LE PAROLE
CON IL SUONO
MANCANTE. AIUTATI CON
IL DISEGNO.

LEGGI LA FRASE E SEGNA
QUALE DISEGNO È
CORRETTO.

IL POMPIERE SPENGE
IL FUOCO.



8



7

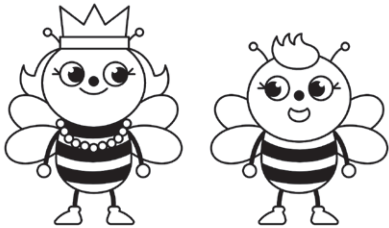


È OPERAIA.

NELL?

QUALE PAROLA È STATA
SOSTITUITA CON UN
DISEGNO?
SCRIVILA SOTTO.

CHE LAVORO FA PINA?
COLORA IL DISEGNO
GIUSTO.



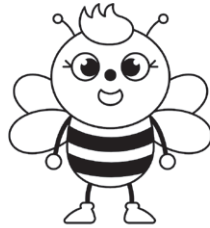
8



9

LEGGI E SCRIVI COM'È LA
PALLA DI POLLINE.
NELLE ZAMPE TIENE
UNA PALLA MOLLA E

PINA E IL

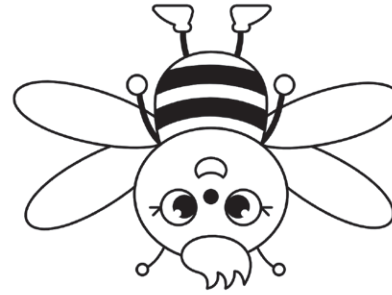


LEGGI LA STORIA E
POI SCRIVI LA PAROLA
MANCANTE NEL TITOLO.



64

5



GUARDA IL DISEGNO E
SCRIVI COME SONO LE ALI
DI PINA.
HA _____ ALI.

LEGGI E SCRIVI LA PAROLA
ILLUSTRATA CHE TI INDICA
COME È PINA.

PINA È UN'APE



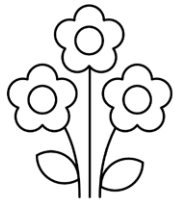
2

4

LEGGI E DISEGNA PINA SU
UN FIORE.
FA IL PIENO DI
POLLINE.

SCRIVI LA PAROLA
MANCANTE E COLORA IL
DISEGNO.

AMA IL MIELE MILLE



3