

Perché scegliere
il Progetto

NOVITÀ
2024

ARDEA
EDITRICE

DINO SAURO ★ Che MAGIA!

CORSO PER IL TRIENNIO
DELLA SCUOLA PRIMARIA

IL PERSONAGGIO DINO SAURO

Un percorso di **storytelling** e attività, incentrato sul personaggio guida, Dino Sauro, conduce l'alunno/a verso un'esperienza di apprendimento più coinvolgente e stimolante, a misura di bambino.



ACCOGLIENZA

Il volume di Accoglienza fornisce gli strumenti indispensabili per una progettazione didattica personalizzata, ritagliata sulle necessità del singolo bambino/a, sin dai primi giorni di scuola. Pagine di **prerequisiti**, **pregrafismi**, **spazio**, **tempo**, **grandezze**... storie per scoprire vocali e numeri con Dino Sauro e i suoi amici.



Ascolta
la canzone
di Dino Sauro



METODO A SCELTA

Basato sull'approccio **fono-sillabico**, l'apprendimento della **letto-scrittura** prevede 6 pagine per lo studio della singola lettera. Vengono proposti due **diversi Metodi** (l'uno più orientato allo stampato, l'altro più ai 4 caratteri), da selezionare in fase di adozione.

METODO STAMPATO

LA CONSONANTE L

★ OSSERVA. ★ COLORA. ★ RIPASSA.

1 2

★ PRONUNCIA I NOMI E CERCHIA LA FIGURA SE INIZIA CON L.

★ PRONUNCIA I NOMI E CERCHIA LA FIGURA SE CONTIENE L.

★ CERCA E RIPASSA LE L.

IL LEONE LILLO COMPRA I LECCA-LECCA.

LUNA MELONE LANA

METODO 4 CARATTERI

LA CONSONANTE L

★ OSSERVA, RIPASSA E LEGGI.

★ RIPASSA LE L-I-L-L

★ RIPASSA LE L-I-L-L

LEONE LILLO
Leone Lillo
Leone Lillo

★ RIPASSA LE L-I-L-L

LILLO Lillo Lillo

IL LEONE LILLO COMPRA I LECCA-LECCA.

I VOLUMI DI LETTURE

Caratterizzati da una basilare chiarezza grafica ed espositiva, i volumi di Letture educano gradualmente il bambino alla **conoscenza delle emozioni**, **delle tipologie testuali** e allo **sviluppo dei linguaggi espressivi**.

LA TRISTEZZA

IO NON SONO SEMPRE LIGUALE. A VOLTE SONO CONTENTO E MI SCAPPA DA RIDERE. A VOLTE, MI VIENE DA PIANGERE. LELLA È UNA MIA AMICA E QUALCHE VOLTA GIOCHIAMO A FARCI IL SOLLETICO. ALLORA IO RIDO. OGGI, PERÒ, NON SONO CONTENTO: ABBIAMO GIOCATO MALE E LELLA MI HA PRESO LA PALLA E POI MI HA ANCHE DETTO UNA BRUTTA PAROLA. A ME QUASI VENIVA DA PIANGERE.

La tristezza

Io non sono sempre uguale. A volte sono contento e mi scappa da ridere. A volte, mi viene da piangere. Lella è una mia amica e qualche volta giochiamo a farci il solletico. Allora io rido. Oggi, però, non sono contento: abbiamo giocato male e Lella mi ha preso la palla e poi mi ha anche detto una brutta parola. A me quasi veniva da piangere.

DESEGNA UNA SITUAZIONE CHE TI RENDE TRISTE.

MI SENTO TRISTE QUANDO...
SONO CONTENTO QUANDO...

STORIE DELLA NATURA

Un selvaggio al parco

Il parco è il mio luogo preferito. Ci sono alberi, fiori, un laghetto e un cane che si chiama Lillo. Lillo è un cane selvaggio, non rispetta gli orari e i regolamenti del parco. Lillo è un cane che non rispetta le regole. Lillo è un cane che non rispetta le regole. Lillo è un cane che non rispetta le regole.

COLORI CALDI E COLORI FREDDI

★ COLORA LISANDO I COLORI CALDI E I COLORI FREDDI.

★ TUTTI INSIEME

★ Rispettare l'ambiente significa impegnarsi a salvaguardarlo seguendo alcune regole. Scoprite con i compagni e le compagne di classe.

AMICI ANIMALI

La rana con l'anello

La rana con l'anello è una rana che non sa nuotare. La rana con l'anello è una rana che non sa nuotare. La rana con l'anello è una rana che non sa nuotare. La rana con l'anello è una rana che non sa nuotare.

LABORATORIO DI ASCOLTO

★ Rispondi con una X.

★ Di chi è la protagonista della storia?

★ In quale luogo si svolge la storia?

★ Canceledla la parola errata.

★ Un giorno vide qualcosa che luccicava sul fondo dello stagno. Quando si chinò per vederla, si accorse che era un anello d'oro. Lilla era molto soddisfatta.

★ Di che cosa aveva paura la rana Cra-Cra?

★ Di chi è la protagonista del racconto?

★ Di che cosa aveva paura la rana Cra-Cra?

★ Di chi è la protagonista del racconto?

★ Di che cosa aveva paura la rana Cra-Cra?

★ Di chi è la protagonista del racconto?

IL MITO

Il mito è un racconto fantastico con cui gli antichi popoli, che non avevano conoscenze scientifiche, spiegavano l'origine del mondo, la creazione degli esseri viventi e di elementi dei fenomeni naturali.

PERSONAGGI

Personaggi sono esseri con poteri straordinari come dei, eroi, creature fantastiche che compiono imprese incredibili.

LUOGO

I luoghi in cui si svolgono i fatti narrati non sono ben definiti. Di solito sono l'universo e la Terra.

TEMPO

Il tempo del mito è un tempo passato spesso indefinito.

FATTI

I fatti sono fantastici.

GLI STRUMENTI MUSICALI

Un giorno il dio Nanye si recò a rendere visita a sua moglie che abitava lontano dalla sua dimora. Pensava di tornare indietro il giorno stesso, ma l'ora del rientro passò senza che lui se ne accorgesse. Dovette quindi fermarsi al villaggio per passare la notte. Per rendere più piacevole la serata chiese agli abitanti di cantare e suonare per lui. Ma quelli gli presentarono strumenti non conosciuti da Nanye. Nanye rimase sorpreso - Nessun popolo può vivere senza la musica - disse, e si sedette pacatamente in mezzo a loro. Prese una zucca e iniziò a suonarla. Bagnò una pelle, la tese ben bene e con essa ricoprì la zucca vuota. Poi tagliò un bottoncino di legno e ne fece il manico. Lavorò per molte ore sperando agli uomini e alle donne, seduti attorno a lui con stava facendo, in modo che fossero in grado di ripeterlo, quando fu pronto. Spiegò la bellezza della musica e come questa servisse per far salire la propria voce in alto, fino al cielo. Alla fine, dalle sue mani uscì un flauto e da quel giorno lo strumento accompagnò per sempre i canti e le danze delle tribù.

COMPENDIO

★ Rispondi.

★ Chi è il protagonista del racconto?

★ Chi sono gli altri personaggi?

★ Dove si svolge la vicenda?

★ Cosa costruì il dio Nanye?

★ Che cosa vuol significare questo mito?

I VOLUMI DI MATEMATICA

Il Progetto indirizza il bambino, sin dalla prima classe, alla scoperta degli argomenti disciplinari attraverso un'impostazione più ludica e accattivante, volta all'acquisizione di un **metodo di studio personale** e all'esercizio delle **capacità logiche** e di **problem solving**.



I QUADERNI DI VALUTAZIONE

Il Progetto è ricco di momenti di **verifica (modulati su livelli di difficoltà progressiva)** e di relativa **riflessione metacognitiva**. I Quaderni di Valutazione offrono ulteriori occasioni per l'osservazione e la restituzione degli esiti valutativi e autovalutativi.





GRANDE OPERATIVITÀ

L'attenzione riservata al consolidamento degli apprendimenti, testimoniata soprattutto dalle numerose pagine nei Quaderni disciplinari, caratterizza il Progetto per la **forte operatività**.

METODOLOGIE ATTIVE

Tinkering, STEM, Coding e **CLIL** arricchiscono la proposta didattica, attivando nello studente i fondamentali processi cognitivi e logici a partire dall'esperienza reale.



EDUCAZIONE CIVICA

Le tematiche di Educazione Civica vengono affrontate lungo l'intero Progetto e ampliate nella Guida.



IL PIANO DELL'OPERA

Scopri di più sul Progetto.



Classe 1^a

- » Accoglienza 1
- » Letture 1
- » Metodo 1
- » Quaderno di Scrittura 1
- » Matematica + Eserciziario 1
- » Discipline 1
- » Quaderno di Valutazione 1

Classe 2^a

- » Letture 2
- » Grammatica + Scrittura 2
- » Matematica + Eserciziario 2
- » Discipline 2
- » Quaderno di Valutazione 2

Classe 3^a

- » Letture 3
- » Grammatica + Scrittura 3
- » Matematica + Eserciziario 3
- » Storia + Eserciziario 3
- » Geografia + Eserciziario 3
- » Scienze + Eserciziario 3
- » Quaderno di Valutazione 3

Per l'insegnante e la classe

- » Guida per l'insegnante
- » Poster murali
- » Libro Digitale
- » Testi Facilitati (su richiesta)