

HUMAN LEARNING LAB

SOSTEGNO FACILE

CLASSE PRIMA

GUIDA COMPLETA INCLUSIVA

Osserva - facilita - consolida

172 PAGINE | 11 DISCIPLINE | PRONTA ALL'USO

Schede - giochi - verifiche - soluzioni - materiali da ritagliare

ITALIANO E MATEMATICA

lettura - scrittura - numeri - calcolo

STORIA, GEOGRAFIA E SCIENZE

tempo - spazio - natura

INGLESE, TECNOLOGIA ED EDUCAZIONE CIVICA

parole - strumenti - cittadinanza

ARTE, MUSICA ED EDUCAZIONE MOTORIA

espressione - suoni - movimento



A cura di Alessandra Coccia

Pedagogista - docente - formatrice

Human Learning Lab - Crescere. Sentire. Imparare.

INDICE DELLA GUIDA

Un percorso completo, graduale e inclusivo

VOLUME 1

PAGINE 3-82

ITALIANO E MATEMATICA

80 pagine - schede, giochi, verifiche e soluzioni

VOLUME 2

PAGINE 83-112

STORIA, GEOGRAFIA E SCIENZE

30 pagine - tempo, spazio, viventi e materiali

VOLUME 3

PAGINE 113-142

INGLESE, TECNOLOGIA ED EDUCAZIONE CIVICA

30 pagine - parole, oggetti, regole e cittadinanza

VOLUME 4

PAGINE 143-172

ARTE, MUSICA ED EDUCAZIONE MOTORIA

30 pagine - colore, suono, ritmo e movimento

COME USARE LA GUIDA

1 OSSERVA

parti dai prerequisiti e individua il bisogno

2 FACILITA

scegli consegne brevi, esempi e supporti visuali

3 CONSOLIDA

ripeti in forma di gioco e verifica il progresso

NOTA D'USO

Le attività possono essere proposte individualmente, in piccolo gruppo o alla classe.

Adatta tempi, quantità e modalità di risposta alle caratteristiche dell'alunno.

Licenza: uso personale e nella propria classe. Vietata la rivendita o redistribuzione dei file.

A cura di Alessandra Coccia - Human Learning Lab

Materiale educativo. Non sostituisce una valutazione specialistica individuale.



HUMAN LEARNING LAB



SOSTEGNO FACILE



CLASSE PRIMA

ITALIANO E MATEMATICA

EDIZIONE AMPLIATA

Osserva • facilita • consolida

ITALIANO

Suoni, sillabe, parole, frasi e
comprensione

MATEMATICA

Numeri fino a 20, calcolo,
problemi e geometria

EDIZIONE MAXI LABORATORIO

80 PAGINE PRONTE ALL'USO

36 schede • 22 giochi • verifiche • soluzioni • carte



A cura di Alessandra Coccia

Pedagogista • docente • formatrice



UN KIT, TRE MOMENTI

Osservazione, intervento e controllo.

NOME _____

1

OSSERVA

Compila la griglia in 2-3 brevi situazioni. Segna autonomia, aiuto o abilità non ancora presente.

2

FACILITA

Mostra un esempio. Dai una consegna breve e proponi una sola scheda alla volta.

3

CONSOLIDA

Ripeti cambiando immagini o materiali. Chiudi con la verifica rapida e l'autovalutazione.

IMPORTANTE

Adatta quantità, tempi, linguaggio e supporti al profilo del bambino e al PEI. Il kit non sostituisce l'osservazione collegiale.

REGOLA D'ORO

Un passo chiaro alla volta.



LA FOTOGRAFIA DI PARTENZA

Osserva in più momenti, senza trasformare tutto in una prova.

NOME _____

DATA _____

INDICATORE	AREA	A	CA	NA
Mantiene l'attenzione su una consegna breve	Trasv.	☐	☐	☐
Comprende una consegna in un passaggio	Trasv.	☐	☐	☐
Discrimina elementi uguali e diversi	Italiano	☐	☐	☐
Riconosce il suono iniziale	Italiano	☐	☐	☐
Riconosce le vocali	Italiano	☐	☐	☐
Segmenta parole semplici in sillabe	Italiano	☐	☐	☐
Classifica per un criterio	Matem.	☐	☐	☐
Conta con corrispondenza uno a uno	Matem.	☐	☐	☐
Associa quantità e numero entro il 10	Matem.	☐	☐	☐
Comprende prima/dopo e dentro/fuori	Matem.	☐	☐	☐

LEGENDA

A = autonomo • CA = con aiuto • NA = non ancora



LA MIA ROUTINE IN 4 PASSI

Indica ogni passaggio con il dito. Poi comincia.

NOME _____

1**GUARDO**

Osservo tutta la pagina.

2**ASCOLTO**

Sento la consegna.

3**PROVO**

Faccio un pezzo alla volta.

4**CONTROLLO**

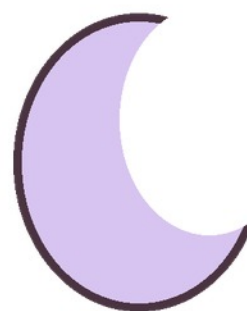
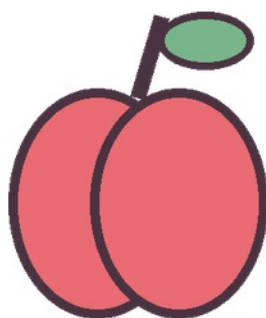
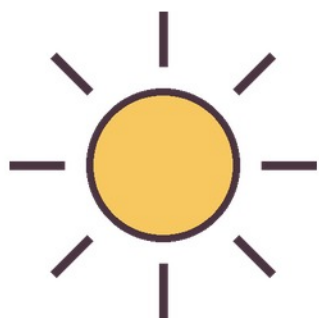
Riguardo prima di finire.

SE MI BLOCCO

Mi fermo. Respiro lentamente. Chiedo di vedere il primo passo.

ITALIANO

Dall'ascolto alle prime parole



OBIETTIVI

**Discriminare • ascoltare i suoni • riconoscere le vocali •
unire sillabe • leggere parole semplici**





UGUALE O DIVERSO?

In ogni riga cerchi l'elemento diverso.

NOME _____

A**A****O****A****M****N****M****M****LA****LA****LA****LE****SO****SO****SI****SO**

AIUTO POSSIBILE

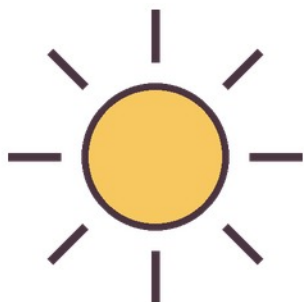
Copri le altre righe e osservane una alla volta.



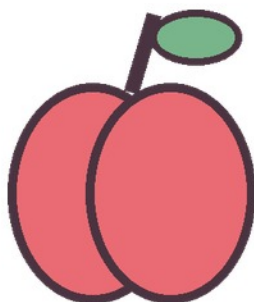
ASCOLTA IL PRIMO SUONO

Pronuncia il nome e scrivi la lettera iniziale.

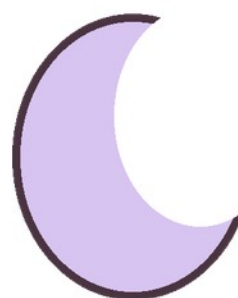
NOME _____



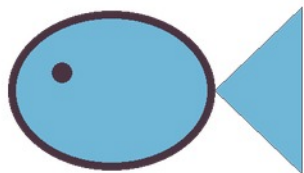
INIZIA CON: ____



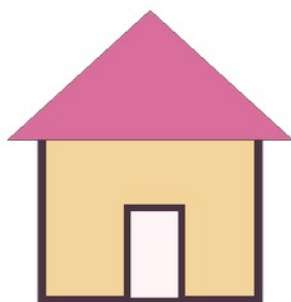
INIZIA CON: ____



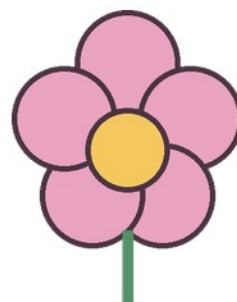
INIZIA CON: ____



INIZIA CON: ____



INIZIA CON: ____



INIZIA CON: ____

FACILITAZIONE

Offri due lettere tra cui scegliere: "Sole inizia con S oppure M?"



TROVA LE VOCALI

Cerchia le vocali e usa cinque colori diversi.

NOME _____

A**M****E****S****I****L****O****P****U****R****E****F****A****T****O****N****I****C****U****M**

CODICE COLORE

A rosa • E giallo • I verde • O azzurro • U viola



RIPASSA E SCRIVI LE VOCALI

Segui il modello. Poi prova da solo.

NOME _____

A

A A A

E

E E E

I

I I I

O

O O O

U

U U U

MOTRICITÀ FINE

Prima traccia la lettera con il dito, poi con una matita grossa.



UNISCI LE SILLABE

Collega la sillaba alla parola che la contiene.

NOME _____

MA

MELA MANO LUNA

SO

SOLE CASA FIORE

FI

PESCE FIORE MELA

CA

LUNA CASA SOLE

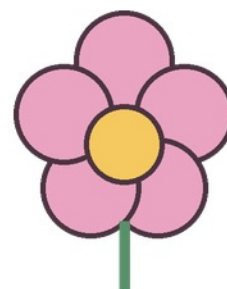
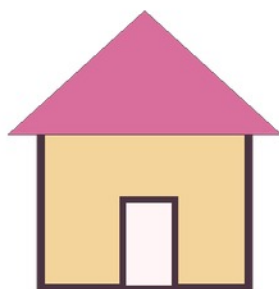
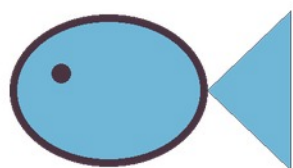
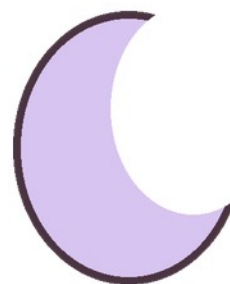
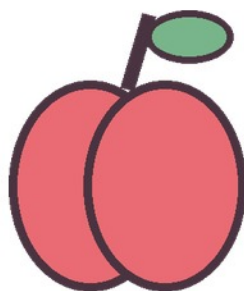
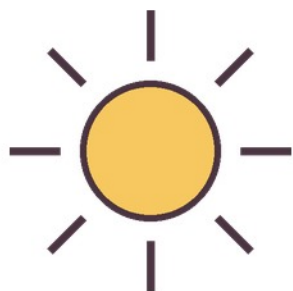
STRATEGIA

Batti le mani: ME-LA, SO-LE, FIO-RE, CA-SA.

LEGGO PAROLE SEMPLICI

Collega ogni parola alla figura giusta.

NOME _____



CASA

SOLE

PESCE

LUNA

FIORE

MELA

PICCOLO TRUCCO

Prima leggi lentamente, poi cerca l'immagine.



COSTRUISCO LE PAROLE

Riordina le sillabe e scrivi la parola.

NOME _____

LA - ME

LE - SO

SA - CA

NA - LU

SCE - PE

RE - FIO

GIOCO VELOCE

Sposta due cartoncini finché la parola “suona giusta”.



IL MIO PICCOLO TRAGUARDO

Prova senza fretta. Puoi chiedere di rileggere la consegna.

NOME _____

1. Cerchia solo le vocali.

M A S E L I O P U

2. Scrivi la lettera iniziale.

SOLE ____ MELA ____ LUNA ____

3. Riordina le sillabe.

SA - CA = _____

4. Cerchia la parola corretta.

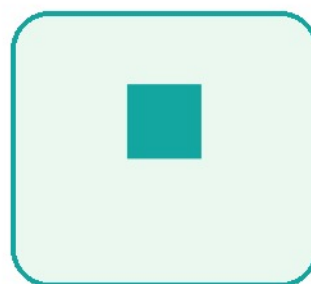
SOLE SALE SOLO

COME È ANDATA?

☐ Da solo/a ☐ Con un aiuto ☐ Voglio riprovare

MATEMATICA

Dalle quantità alle prime relazioni



OBIETTIVI

**Classificare • contare • associare numero e quantità •
confrontare • ordinare • orientarsi nello spazio**

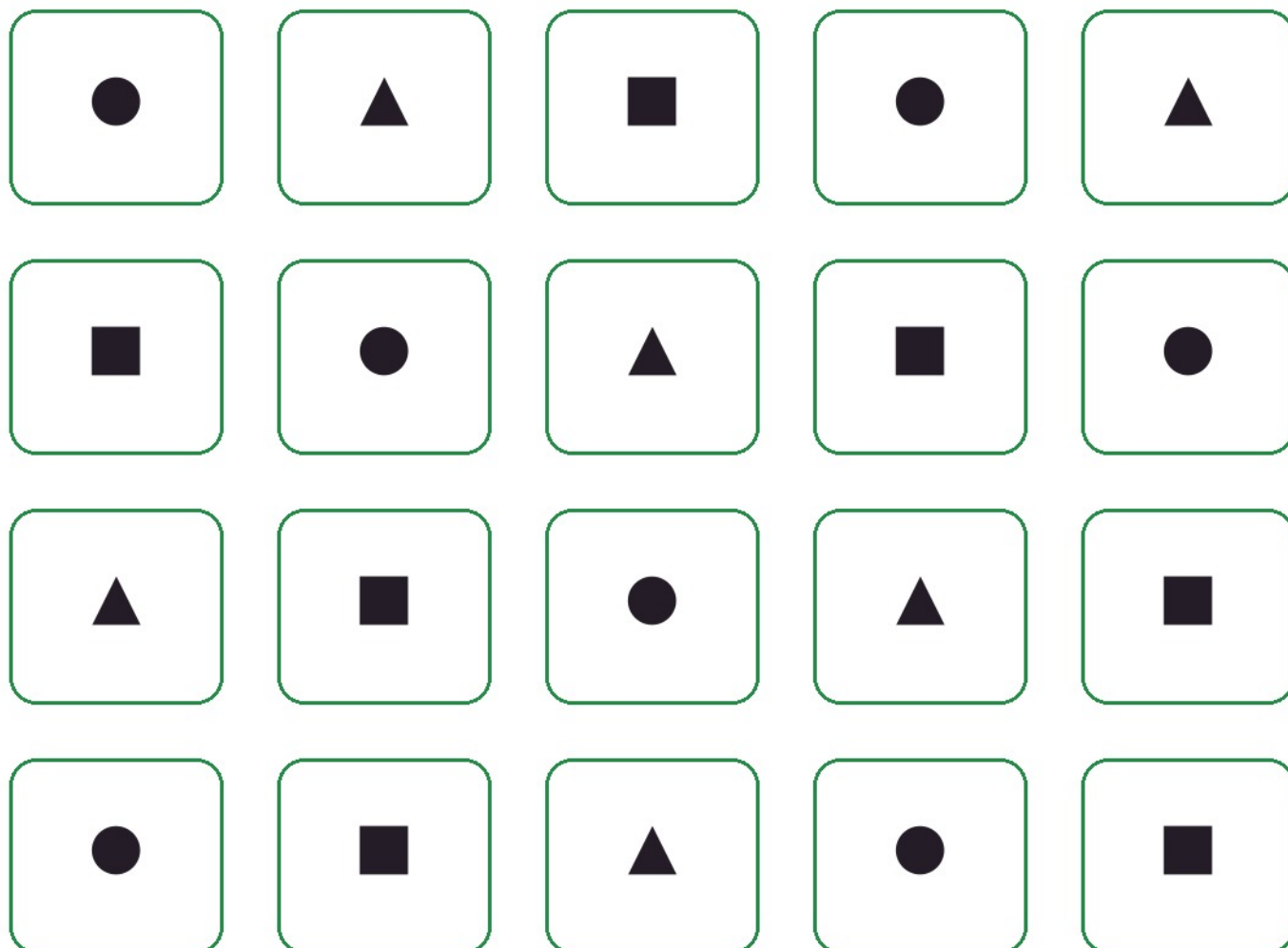




METTI INSIEME CIÒ CHE SI SOMIGLIA

Colora: cerchi rosa, quadrati verdi, triangoli gialli.

NOME _____



CERCHI ____ QUADRATI ____ TRIANGOLI ____

AIUTO POSSIBILE

Cerca una sola forma alla volta.



CONTO DA 1 A 5

Conta i pallini e cerchia il numero giusto.

NOME _____



1 2 3



1 2 3



2 3 4



3 4 5



3 4 5

STRATEGIA

Tocca ogni elemento una volta mentre pronunci il numero.

**CONTO DA 6 A 10**

Conta i pallini e scrivi il numero.

NOME _____

● ● ● ● ● ●

● ● ● ● ● ● ●

● ● ● ● ● ● ● ●

● ● ● ● ● ● ● ● ●

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

FACILITAZIONE

Dividi i pallini in due piccoli gruppi.



NUMERO E QUANTITÀ

Collega ogni numero al gruppo corrispondente.

NOME _____

2



4



6



8



10



CONTROLLO

Dopo aver collegato, riconta ogni gruppo con il dito.



PIÙ, MENO O UGUALE?

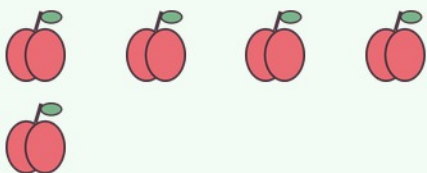
Conta gli elementi e scrivi il segno giusto.

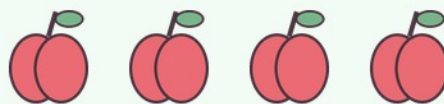
> PIÙ DI

< MENO DI

= UGUALE A

1





2



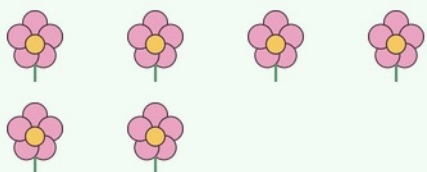


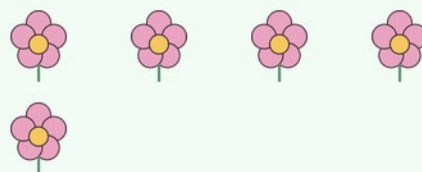
3





4





5





PICCOLO TRAGUARDO

Prima conta. Poi confronti.

Infine scegli il segno.



PRIMA E DOPO

Scrivi il numero che viene prima e quello che viene dopo.

NOME _____

_____	2	_____
_____	4	_____
_____	6	_____
_____	8	_____
_____	9	_____

AIUTO VISIVO

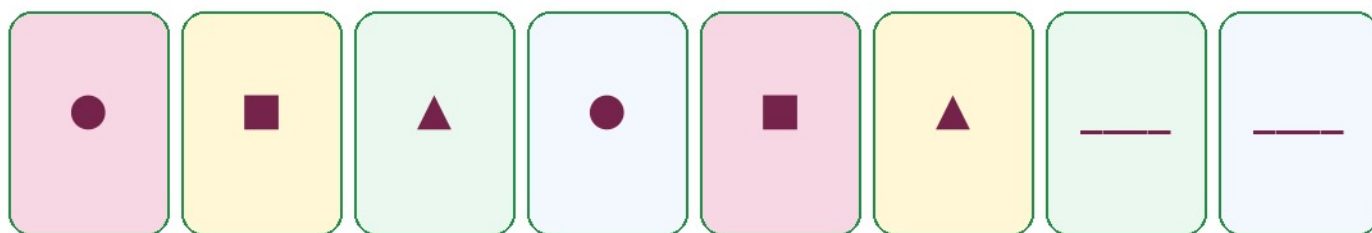
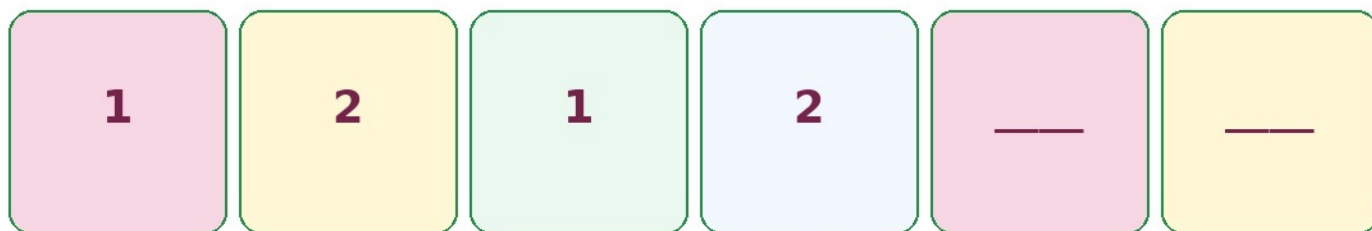
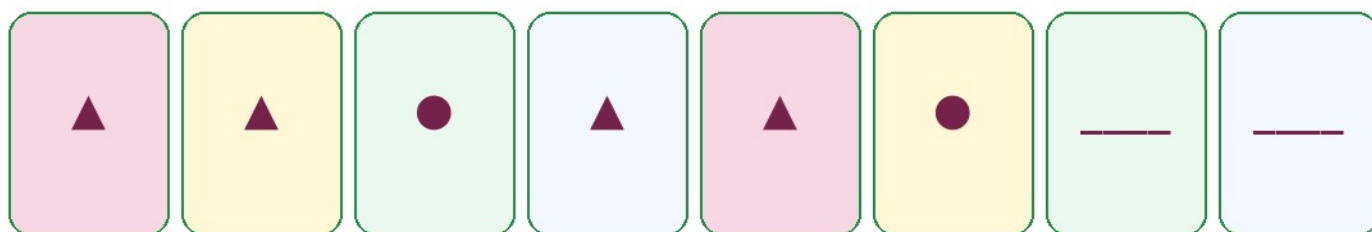
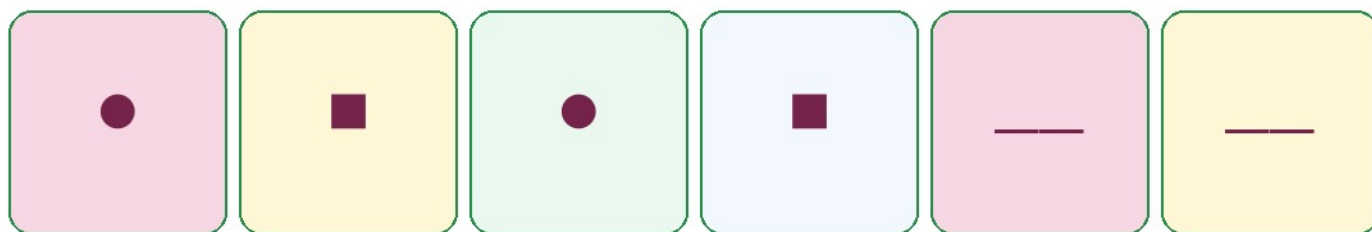
Sulla linea dei numeri fai un passo indietro e uno avanti.



CONTINUA IL RITMO

Osserva la regola e completa gli ultimi due spazi.

NOME _____



DOMANDA GUIDA

Quale pezzetto si ripete? Dillo ad alta voce.



DOVE SI TROVA?

Disegna seguendo le indicazioni.

NOME _____

Disegna un cerchio **DENTRO** il quadrato.



Disegna una stella **SOPRA** la linea.



Disegna un triangolo **SOTTO** la linea.



Disegna un pallino **A DESTRA** del cuore.



PICCOLO PASSO

Ascolta una consegna alla volta.



IL MIO PICCOLO TRAGUARDO

Puoi usare il dito o piccoli oggetti per contare.

NOME _____

1. Conta e scrivi.

● ● ● ● ● ● ● = ____

2. Cerchia il gruppo con più elementi.

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

3. Completa.

____ 5 ____

4. Continua.

● ▲ ● ▲ ____

COME È ANDATA?

☐ Da solo/a ☐ Con un aiuto ☐ Voglio riprovare



TROVA LA LETTERA UGUALE

Cerchia in ogni riga tutte le lettere uguali al modello.

NOME _____

B**D B P B B R****M****N M W M H M****P****B P R P D P****T****F T L T I T****S****C S Z S G S**

AIUTO VISIVO

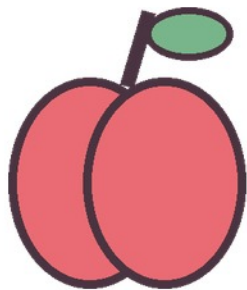
Segui la riga con il dito e confronta una lettera alla volta.



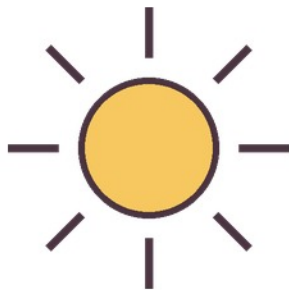
CONSONANTI IN ASCOLTO

Pronuncia la figura e cerchia la consonante iniziale.

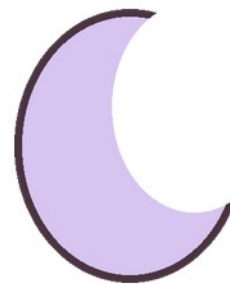
NOME _____



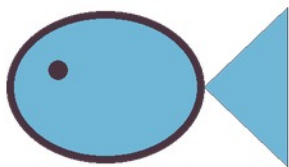
M P L



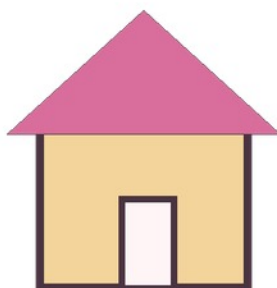
F S T



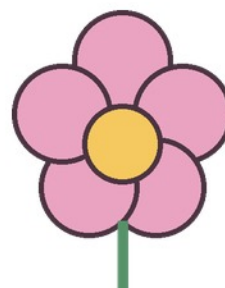
N L R



P B D



G C M



V F S

STRATEGIA

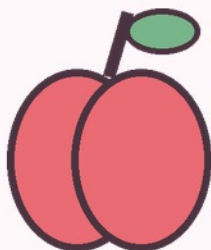
Allunga il primo suono: MMELA, SSSOLE.



QUALE SILLABA MANCA?

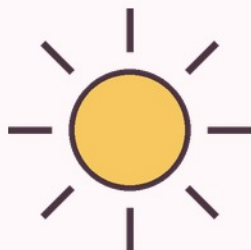
Osserva l'immagine e completa l'inizio della parola.

NOME _____



_ LA

ME MA



_ LE

SO SA



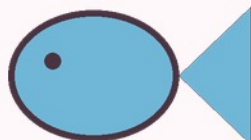
_ NA

LU LA



_ SA

CA CO



_ SCE

PE PA



_ RE

FIO FIA

PICCOLO PASSO

Batti le sillabe e ascolta quale pezzo viene per primo.



COMPLETA LA PAROLA

Scegli e scrivi la sillaba finale corretta.

NOME _____

CA _

SA SO

ME _

LA LE

LU _

NO NA

SO _

LA LE

PE _

SCE SCI

FIO _

RA RE

DOMANDA GUIDA

Leggi entrambe le possibilità: quale forma una parola vera?



LEGGO, COPRO E SCRIVO

Leggi la parola, coprila e prova a riscriverla.

NOME _____

MELA

SOLE

CASA

LUNA

PESCE

FIORE

MEMORIA VISIVA

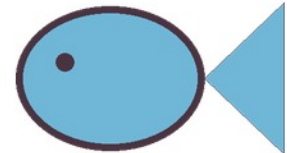
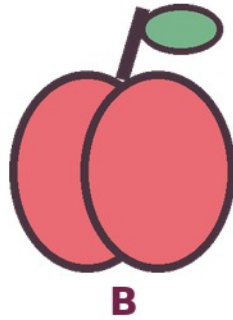
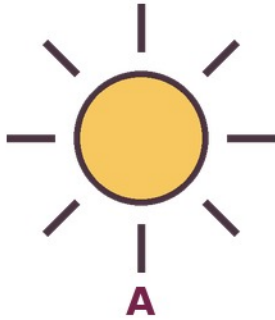
Guarda la parola intera, pronunciala, coprila e poi scrivi.



LEGGO UNA FRASE

Collega ogni frase all'immagine corretta.

NOME _____



1

IL SOLE È GIALLO.

—

2

LA MELA È ROSSA.

—

3

IL PESCE NUOTA.

—

FACILITAZIONE

Leggi prima il nome, poi tutta la frase.



METTO IN ORDINE LA FRASE

Numera le parole e riscrivi la frase corretta.

NOME _____

ROSSA

È

LA MELA

NUOTA

IL PESCE

BRILLA

IL SOLE

È

LA CASA

GRANDE

STRATEGIA

Cerca prima “chi”, poi “che cosa fa” o “com’è”.

**LEGGO E CAPISCO**

Ascolta o leggi il testo. Poi rispondi.

NOME _____

**LIA HA UNA MELA ROSSA. LA PORTA A SCUOLA.
DURANTE LA MERENDA LA DIVIDE CON LUCA.**

1. CHI HA LA MELA?

LIA LUCA

2. DI CHE COLORE È?

ROSSA VERDE

3. DOVE LA PORTA?

A SCUOLA AL MARE

4. COSA FA ALLA MERENDA?

LA DIVIDE LA NASCONDE

TORNA AL TESTO

Rileggi nel testo la frase che contiene la risposta.



NUMERI FINO A 20

Completa le sequenze con i numeri mancanti.

NOME _____

0 1 _ 3 _ 5

6 _ 8 _ 10

11 12 _ 14 _

_ 17 18 _ 20

20 19 _ 17 _

LINEA ORALE

Leggi la sequenza ad alta voce e fai un passo per ogni numero.



SALTI SULLA LINEA

Parti dal numero indicato e completa il salto.

NOME _____

PARTI DA 2 SALTA AVANTI DI 3

ARRIVI A: _____

PARTI DA 6 SALTA AVANTI DI 2

ARRIVI A: _____

PARTI DA 10 SALTA INDIETRO DI 3

ARRIVI A: _____

PARTI DA 12 SALTA AVANTI DI 4

ARRIVI A: _____

PARTI DA 18 SALTA INDIETRO DI 5

ARRIVI A: _____

AIUTO CONCRETO

Usa una pedina sulla linea dei numeri.



DECINE E UNITÀ

Scomponi ogni numero.

NOME _____

12

DECINE ____

UNITÀ ____

15

DECINE ____

UNITÀ ____

18

DECINE ____

UNITÀ ____

20

DECINE ____

UNITÀ ____

14

DECINE ____

UNITÀ ____

MANIPOLAZIONE

Raggruppa prima 10 oggetti: formano una decina.



GLI AMICI DEL 10

Scrivi il numero che manca per arrivare a 10.

NOME _____

$$1 + \underline{\quad} = 10$$

$$2 + \underline{\quad} = 10$$

$$3 + \underline{\quad} = 10$$

$$4 + \underline{\quad} = 10$$

$$5 + \underline{\quad} = 10$$

$$6 + \underline{\quad} = 10$$

STRATEGIA

Metti 10 tappi sul tavolo: separa il primo gruppo e conta quelli rimasti.



PRIME ADDIZIONI

Conta, aggiungi e scrivi il risultato.

NOME _____

$$2 + 3 = \underline{\quad}$$

$$4 + 1 = \underline{\quad}$$

$$5 + 2 = \underline{\quad}$$

$$3 + 6 = \underline{\quad}$$

$$7 + 3 = \underline{\quad}$$

$$8 + 2 = \underline{\quad}$$

CALCOLO FACILITATO

Parti dal numero più grande e conta in avanti.



PRIME SOTTRAZIONI

Parti dal totale, togli e scrivi quanto resta.

NOME _____

$$5 - 2 = \underline{\quad}$$

$$7 - 3 = \underline{\quad}$$

$$8 - 1 = \underline{\quad}$$

$$9 - 4 = \underline{\quad}$$

$$10 - 5 = \underline{\quad}$$

$$10 - 2 = \underline{\quad}$$

VEDO E CAPISCO

Usa oggetti veri: mostra il totale e sposta quelli da togliere.



PICCOLI PROBLEMI

Cerchia l'operazione giusta e completa.

NOME _____

LIA HA 3 MATITE. NE RICEVE 2. QUANTE SONO?

$3 + 2$ $3 - 2$

RISPOSTA ____

LUCA HA 6 MELE. NE MANGIA 1. QUANTE RESTANO?

$6 + 1$ $6 - 1$

RISPOSTA ____

CI SONO 4 PESCI. NE ARRIVANO 3. QUANTI SONO?

$4 + 3$ $4 - 3$

RISPOSTA ____

ANNA HA 8 FIORI. NE REGALA 2. QUANTI RESTANO?

$8 + 2$ $8 - 2$

RISPOSTA ____

TRE DOMANDE

Cerchia: cosa so? Cosa succede? Devo aggiungere o togliere?



FORME INTORNO A ME

Riconosci, conta e collega.

NOME _____



CERCHIO

ROTONDO



QUADRATO

4 LATI UGUALI



TRIANGOLO

3 LATI



RETTANGOLO

4 LATI



DAL FOGLIO ALLA REALTÀ

Cerca nell'aula un oggetto simile a ogni forma.



PAROLE CHE FANNO RIMA

Collega le parole che finiscono con lo stesso suono.

NOME _____

SOLE

VIOLE

MELA

VELA

GATTO

MATTO

PANE

CANE

ASCOLTA IL FINALE

Pronuncia lentamente la parte finale: SO-LE / VIO-LE.



FAMIGLIE DI SILLABE

Completa ogni famiglia con la vocale che manca.

NOME _____

MA ME MI MO M__

LA LE LI L__ LU

PA PE P__ PO PU

SA S__ SI SO SU

CA CE CI CO C__

RITMO E VOCE

Leggi la fila con ritmo e accompagna ogni sillaba con un battito.



IL OPPURE LA?

Scrivi l'articolo corretto davanti a ogni parola.

NOME _____

___ SOLE

IL LA

___ MELA

IL LA

___ PESCE

IL LA

___ CASA

IL LA

___ FIORE

IL LA

___ LUNA

IL LA

PROVA AD ASCOLTARE

Pronuncia articolo e nome insieme: quale forma “suona giusta”?



UNO OPPURE TANTI?

Trasforma la parola come nell'esempio.

NOME _____

MELA



CASA



FIORE



PESCE



LUNA



DAL CONCRETO ALLA PAROLA

Prima mostra un oggetto, poi due oggetti uguali.



COMPLETO LA FRASE

Scegli la parola corretta e riscrivi la frase.

NOME _____

IL SOLE È

GIALLO / NUOTA

LA MELA È

ROSSA / BRILLA

IL PESCE

NUOTA / È GRANDE

LA LUNA

BRILLA / MANGIA

LA CASA È

GRANDE / ROSSA

LEGGO E SCELGO

Cerca la parola che dà senso alla frase.



PRIMA, POI, INFINE

Numera le azioni da 1 a 3.

NOME _____

☐

LIA MANGIA LA MELA.

☐

LIA LAVA LA MELA.

☐

LIA PRENDE LA MELA.

☐

LUCA ENTRA IN CASA.

☐

LUCA APRE LA PORTA.

☐

LUCA ARRIVA DAVANTI A CASA.

☐

ANNA ANNAFFIA IL FIORE.

☐

ANNA RIEMPIE L'ANNAFFIATOIO.

☐

IL FIORE SI RIALZA.

METTO IN ORDINE

Racconta la storia a voce prima di numerarla.

MEMORY DELLE LETTERE

GIOCO

Ritaglia, gira le carte e trova le coppie uguali.

NOME _____

B
_____M
_____P
_____S
_____L
_____F
_____B
_____M
_____P
_____S
_____L
_____F

REGOLA INCLUSIVA

Inizia con 3 coppie. Aumenta solo quando il gioco è facile.

DOMINO DELLE SILLABE

GIOCO

Ritaglia le tessere e abbina le sillabe uguali.

NOME _____

MA

SO

SO

LA

LA

PE

PE

FI

FI

CA

CA

MA

ME

LU

LU

RE

COME SI GIOCA

Puoi leggere la sillaba prima di appoggiare la tessera.

**TOMBOLA DELLE PAROLE**

GIOCO

Leggi la parola estratta e coprila sulla cartella.

NOME _____

SOLE

MELA

LUNA

CASA

PESCE

FIORE

MANO

ROSA

VELA

CARTE DA RITAGLIARE

SOLE

MELA

LUNA

CASA

PESCE

FIORE

MANO

ROSA

VELA

DOPPIO CANALE

Per facilitare, mostra anche la carta mentre pronunci la parola.



CACCIA ALLE PAROLE

GIOCO

Trova e colora: MELA, SOLE, LUNA, CASA.

NOME _____

M	E	L	A	X	S
Q	R	T	U	P	O
S	O	L	E	C	A
Z	L	U	N	A	B
C	A	S	A	F	I
O	P	R	E	N	T

STRATEGIA DI RICERCA

Cerca la prima lettera, poi segui la parola verso destra.



QUALE NUMERO STA IN MEZZO?

Scrivi il numero mancante.

NOME _____

3 ____ 5

7 ____ 9

10 ____ 12

14 ____ 16

18 ____ 20

UN SOLO PASSO

Conta un passo avanti dal primo numero.



SALTA DI DUE

Completa le sequenze.

NOME _____

0 2 ____ 6 ____ 10

2 ____ 6 ____ 10

10 12 ____ 16 ____ 20

1 3 ____ 7 ____

11 ____ 15 ____ 19

MOVIMENTO E NUMERI

Fai piccoli salti sulla linea dei numeri.



CONFRONTO FINO A 20

Scrivi $>$, $<$ oppure $=$.

NOME _____

 $7 \square 12$ $15 \square 9$ $10 \square 10$ $18 \square 20$ $14 \square 11$ $6 \square 16$

PRIMA CONFRONTO

Indica prima il numero più grande, poi scegli il segno.



IL NUMERO NASCOSTO

Completa l'operazione.

NOME _____

$$\underline{\quad} + 2 = 7$$

$$4 + \underline{\quad} = 10$$

$$\underline{\quad} - 3 = 5$$

$$9 - \underline{\quad} = 6$$

$$\underline{\quad} + 5 = 12$$

$$15 - \underline{\quad} = 10$$

PROVA E CONTROLLA

Prova con tappi o dita finché l'uguaglianza diventa vera.



MISURO CON I QUADRETTI

Conta i quadretti e scrivi la lunghezza.

NOME _____



= ____



= ____



= ____



= ____



= ____

UNITÀ UGUALI

Parti sempre dal primo quadretto e conta una sola volta ciascuno.



INDOVINA LA FORMA

Leggi l'indizio e cerchia la forma corretta.

NOME _____

HO 3 LATI



SONO ROTONDO



HO 4 LATI UGUALI



HO 4 LATI, DUE LUNGHI



GEOMETRIA TATTILE

Tocca i lati con il dito mentre li conti.



DOMINO NUMERO-QUANTITÀ

GIOCO

Ritaglia e abbina ogni numero alla quantità uguale.

NOME _____

2

...

3

.....

5

.....

4

.....
.....

8

.....
.....

6

.....
.....

10

.....
.....

7

..

COME SI GIOCA

Prima conta i pallini, poi cerca il numero.



TOMBOLA FINO A 20

GIOCO

Estrai un numero e copriilo sulla cartella.

NOME _____

CARTELLA 1

1	4	7
10	13	16
19	5	11

CARTELLA 2

2	6	8
12	14	17
20	3	15

REGOLA

Chi completa una riga dice: "FATTO!" e rilegge i numeri.



LA STRADA DEL 10

GIOCO

Tira un dado, avanza e risolvi la casella.

NOME _____

1

VIA

2

 $2+1$

3

 $5-2$

4

 $4+3$

8

 $6+3$

7

 $10-4$

6

 $3+5$

5

 $8-1$

9

 $9-5$

10

 $5+5$

11

ARRIVO

REGOLA DEL GIOCO

Se la risposta è corretta resti; altrimenti torni indietro di una casella.

MOSAICO DEI RISULTATI

GIOCO

Risolvi e colora seguendo il codice.

NOME _____

5

6

7

$2+3$

$8-2$

$4+3$

$9-4$

$10-3$

$3+2$

$7-1$

$5+2$

$6-1$

$3+3$

$9-2$

$8-3$

$4+2$

$10-5$

$2+5$

$8-2$

CALCOLO-COLORA

Controlla il risultato e usa il colore corrispondente.



MI ACCORGO DEI MIEI PROGRESSI

Una restituzione semplice e non giudicante.

NOME _____

QUANDO GIOCO CON LE PAROLE...

- ☐ Mi sento sicuro/a
- ☐ Ho bisogno di allenarmi
- ☐ Chiedo un aiuto

QUANDO GIOCO CON I NUMERI...

- ☐ Mi sento sicuro/a
- ☐ Ho bisogno di allenarmi
- ☐ Chiedo un aiuto

IL GIOCO CHE MI HA AIUTATO DI PIÙ:

RESTITUZIONE DELL'ADULTO

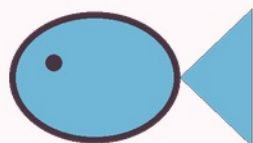
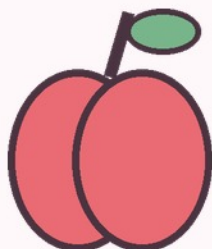
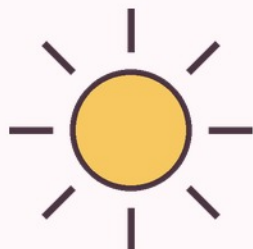
Ho notato che... La strategia che ti aiuta è... Il prossimo passo sarà...

LOTO DELLE INIZIALI

GIOCO

Ritaglia le lettere e appoggiale sulla figura corretta.

NOME _____



CARTE DA RITAGLIARE

S

M

L

P

C

F

ASCOLTO FONOLOGICO

Pronuncia il nome della figura allungando il primo suono.

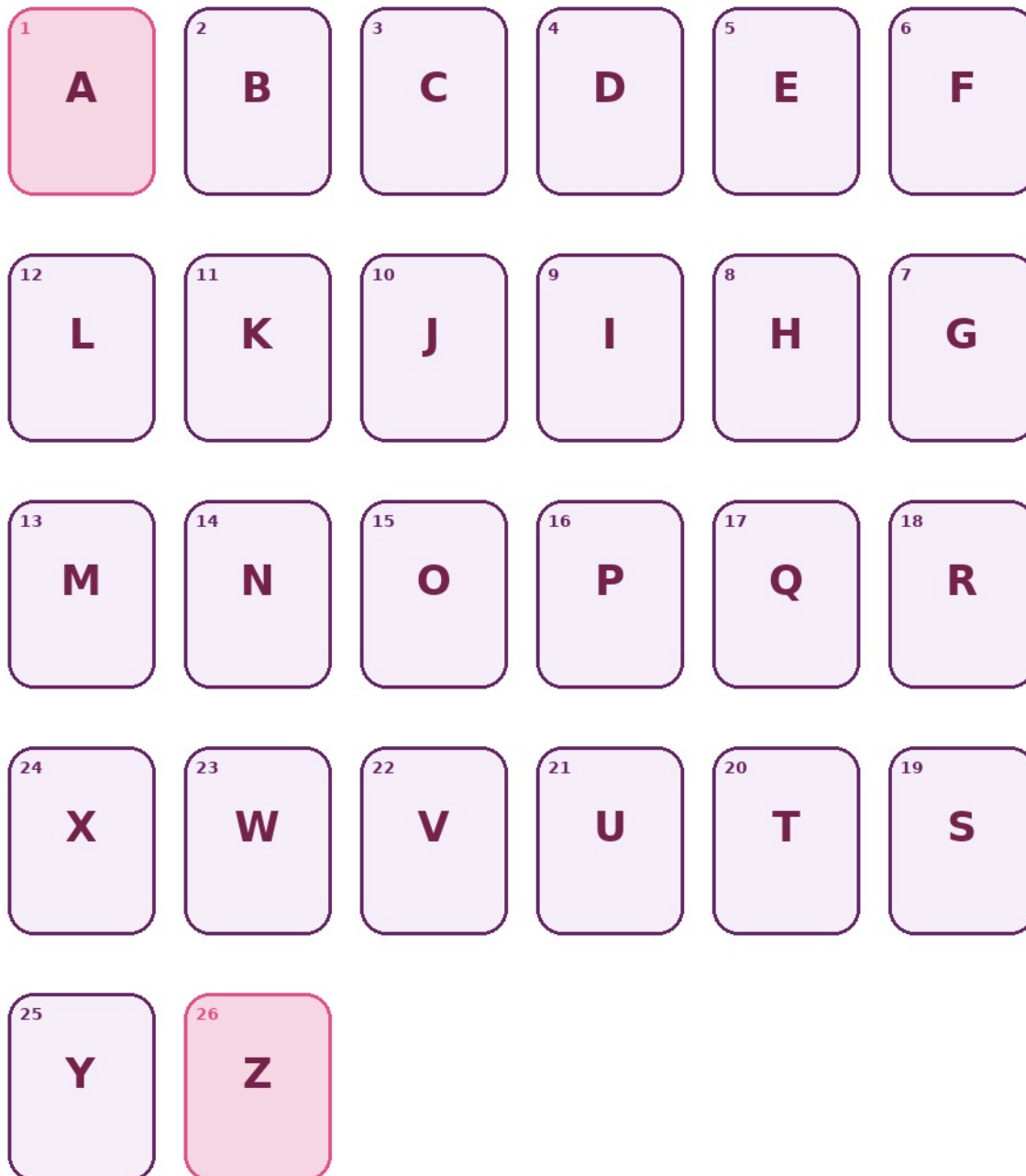


LA STRADA DELL'ALFABETO

GIOCO

Tira un dado e pronuncia una parola con la lettera raggiunta.

NOME _____



FACILITAZIONE

Se una lettera è difficile, scegli tra due parole suggerite dall'adulto.



PESCA UNA SILLABA

GIOCO

Ritaglia, pesca due carte e prova a formare una parola.

NOME _____

MA

ME

LA

LE

SO

LU

NA

CA

SA

PE

SCE

FIO

RE

PA

NE

VE

GAT

TO

PAROLE POSSIBILI

MELA • SOLE • LUNA • CASA • PESCE • FIORE • PANE • VELA

GIOCO APERTO

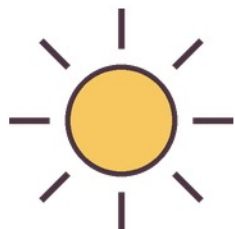
Sono valide anche altre parole corrette inventate dal bambino.

PUZZLE DELLE PAROLE

GIOCO

Ritaglia lungo le linee e ricomponi immagine e sillabe.

NOME _____



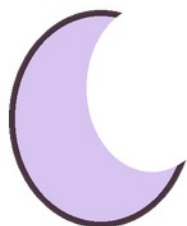
SO

LE



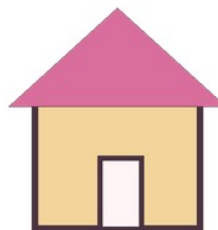
ME

LA



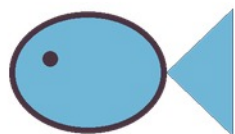
LU

NA



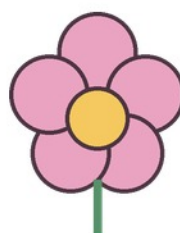
CA

SA



PE

SCE



FIO

RE

POCHI PEZZI ALLA VOLTA

Inizia con due puzzle e aggiungine uno alla volta.

BINGO DELLE SILLABE

GIOCO

Estrai una sillaba e coprila sulla cartella.

NOME _____

CARTELLA 1

MA

SO

LU

CA

PE

FIO

RE

LA

NA

CARTELLA 2

ME

LE

SA

SCE

PA

NE

VE

GA

TO

VINCO E RILEGGO

Chi completa una riga la rilegge ad alta voce.

DADO: LEGGI E FAI

GIOCO

Lancia il dado due volte: scegli la parola e poi l'azione.

NOME _____

1° LANCIO: PAROLA**1** SOLE**2** MELA**3** LUNA**4** CASA**5** PESCE**6** FIORE**2° LANCIO: AZIONE****1** LEGGI**2** BATTI LE SILLABE**3** SCRIVI**4** DISEGNA**5** TROVA L'INIZIALE**6** USA IN UNA FRASE**MISSIONE****Non serve correre: ogni lancio crea una piccola missione.**

**DETECTIVE DELL'INTRUSA**

GIOCO

In ogni carta trova la lettera diversa.

NOME _____

CARTA 1

A A A O A

CARTA 2

M M N M M

CARTA 3

P P P B P

CARTA 4

S S C S S

CARTA 5

L I L L L

CARTA 6

F F T F F

CARTA 7

E E E I E

CARTA 8

R R P R R

GIOCO CON MOLLETTE

Usa una molletta per indicare l'intrusa senza scrivere.

MEMORY DEL CALCOLO

GIOCO

Ritaglia e trova ogni operazione con il suo risultato.

NOME _____

$2+1$

3

$5-1$

4

$3+2$

5

$8-2$

6

$4+3$

7

$10-2$

8

MEMORIA E CALCOLO

Inizia con tre coppie e aumenta gradualmente.



BATTAGLIA DEI NUMERI

GIOCO

Ritaglia, gira due carte: vince il numero maggiore.

NOME _____

★ 1	★ 5	★ 9	★ 13
★ 2	★ 6	★ 10	★ 14
★ 3	★ 7	★ 11	★ 15
★ 4	★ 8	★ 12	★ 16

CAMBIA LA REGOLA

Variante: vince il numero minore. Dillo prima di girare le carte.

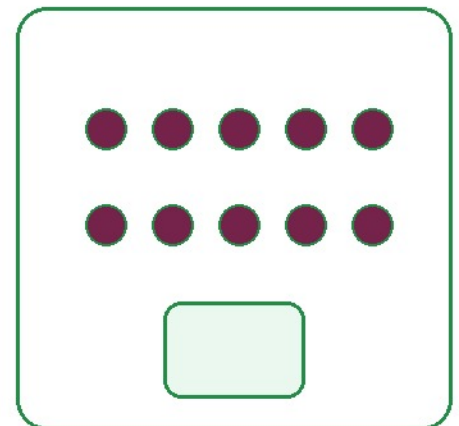
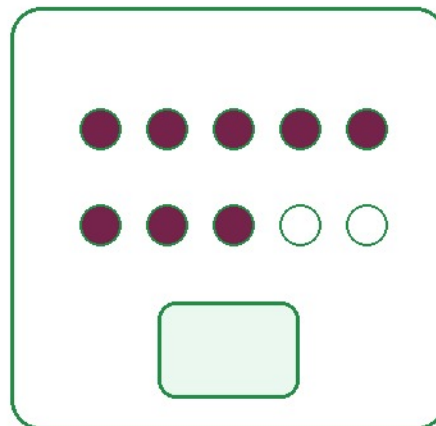
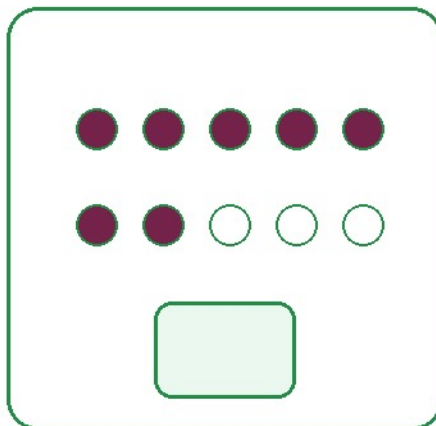
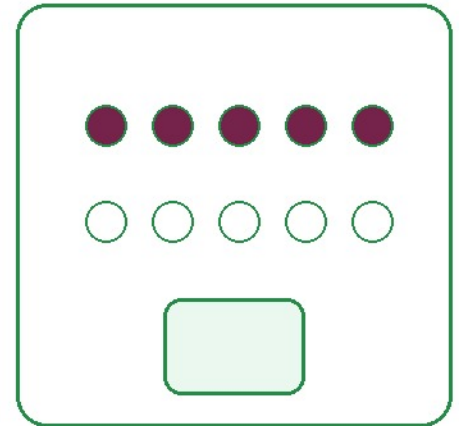
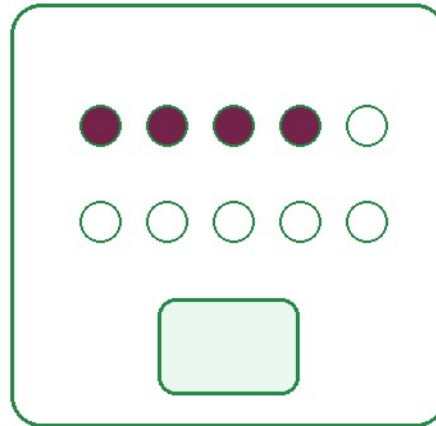
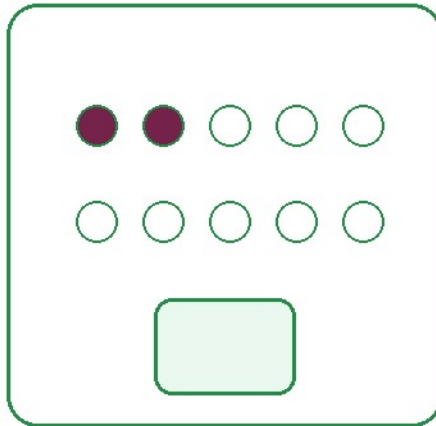


LOTO DELLE CORNICI

GIOCO

Conta i pallini e copri il numero corrispondente.

NOME _____



NUMERI DA RITAGLIARE



VEDO IL CINQUE

Riconosci prima 5, poi aggiungi i pallini della seconda riga.



LANCIA E SOMMA

GIOCO

Lancia due dadi, somma e colora il risultato.

NOME _____

2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



5



6



7



8



9



10



11



OBIETTIVO

Colora quattro caselle in fila.

DUE DADI

Se la somma non è presente, rilancia.



PUZZLE DEI NUMERI

GIOCO

Ritaglia e unisci numero, quantità e parola.

NOME _____

2



DUE

3



TRE

4



QUATTRO

5



CINQUE

6



SEI

8



OTTO

PUZZLE GRADUALE

Mescola pochi pezzi alla volta.



IL MINI MERCATO

GIOCO

Scegli un oggetto e prepara il prezzo esatto.

NOME _____

MATITA

1 €

MELA

2 €

QUADERNO

3 €

LIBRO

4 €

GIOCO

5 €

PALLA

6 €

MONETE DA RITAGLIARE

1€

1€

1€

1€

2€

2€

2€

2€

1€

2€

CONTA E COMONI

Puoi pagare lo stesso prezzo in modi diversi.



LABIRINTO DA 1 A 20

GIOCO

Colora caselle vicine seguendo i numeri in ordine.

NOME _____

1	2	3	14	15
8	7	4	13	16
9	6	5	12	17
10	11	22	19	18
25	24	23	20	21

TROVA LA STRADA

Ci si può muovere in alto, in basso, a destra o a sinistra.



SOLUZIONI - PERCORSO INIZIALE

Controllo delle attività con risposta univoca.

SCHEDA	SOLUZIONE / CRITERIO
Pag. 6	O; N; LE; SI.
Pag. 7	S, M, L, P, C, F.
Pag. 10	MA-MANO; SO-SOLE; FI-FIORE; CA-CASA.
Pag. 12	MELA; SOLE; CASA; LUNA; PESCE; FIORE.
Pag. 13	A,E,I,O,U; S,M,L; CASA; SOLE.
Pag. 15	7 cerchi; 7 quadrati; 6 triangoli.
Pag. 19	>; <; =; >; <.
Pag. 20	1-2-3; 3-4-5; 5-6-7; 7-8-9; 8-9-10.
Pag. 21	● ■; ▲ ▲; 1 2; ● ■.
Pag. 23	7; gruppo da 5; 4 e 6; ● e ▲.

ATTENZIONE

Osserva anche la strategia, non soltanto il risultato.



SOLUZIONI - ITALIANO

Controllo delle attività con risposta univoca.

SCHEDA	SOLUZIONE / CRITERIO
Pag. 25	M, S, L, P, C, F.
Pag. 26	ME, SO, LU, CA, PE, FIO.
Pag. 27	CASA, MELA, LUNA, SOLE, PESCE, FIORE.
Pag. 29	1-A; 2-B; 3-C.
Pag. 30	La mela è rossa; Il pesce nuota; Il sole brilla; La casa è grande.
Pag. 31	Lia; rossa; a scuola; la divide.

ATTENZIONE

Osserva anche la strategia, non soltanto il risultato.



SOLUZIONI - MATEMATICA

Controllo delle attività con risposta univoca.

SCHEDA	SOLUZIONE / CRITERIO
Pag. 32	2,4; 7,9; 13,15; 16,19; 18,16.
Pag. 33	5; 8; 7; 16; 13.
Pag. 34	1D 2U; 1D 5U; 1D 8U; 2D 0U; 1D 4U.
Pag. 35	9; 8; 7; 6; 5; 4.
Pag. 36	5; 5; 7; 9; 10; 10.
Pag. 37	3; 4; 7; 5; 5; 8.
Pag. 38	5; 5; 7; 6.

ATTENZIONE

Osserva anche la strategia, non soltanto il risultato.



SOLUZIONI - ITALIANO II

Controllo delle attività con risposta univoca.

SCHEDA	SOLUZIONE / CRITERIO
Pag. 40	SOLE-VIOLE; MELA-VELA; GATTO-MATTO; PANE-CANE.
Pag. 41	MU; LO; PI; SE; CU.
Pag. 42	IL, LA, IL, LA, IL, LA.
Pag. 43	MELE; CASE; FIORI; PESCI; LUNE.
Pag. 44	giallo; rossa; nuota; brilla; grande.
Pag. 45	3-2-1; 3-2-1; 2-1-3.

ATTENZIONE

Osserva anche la strategia, non soltanto il risultato.



SOLUZIONI - MATEMATICA II

Controllo delle attività con risposta univoca.

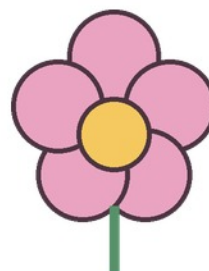
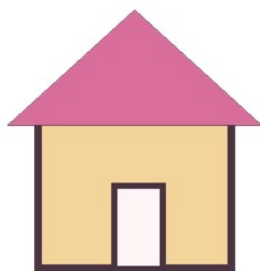
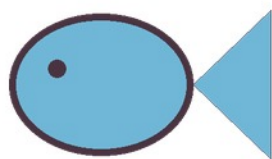
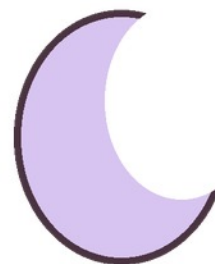
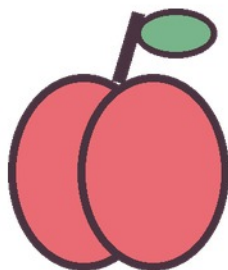
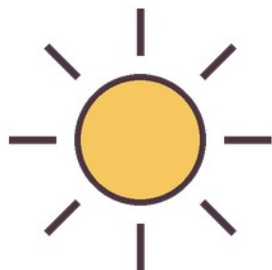
SCHEDA	SOLUZIONE / CRITERIO
Pag. 50	4; 8; 11; 15; 19.
Pag. 51	4,8; 4,8; 14,18; 5,9; 13,17.
Pag. 52	$<$; $>$; $=$; $<$; $>$; $<$.
Pag. 53	5; 6; 8; 3; 7; 5.
Pag. 54	3; 5; 7; 4; 9 quadretti.
Pag. 55	triangolo; cerchio; quadrato; rettangolo.

ATTENZIONE

Osserva anche la strategia, non soltanto il risultato.

**CARTE-PAROLA E CARTE-IMMAGINE**

Usale per abbinamenti, memory e sillabazione.

**SOLE****MELA****LUNA****PESCE****CASA****FIORE****IDEE D'USO**

Trova la coppia • batti le sillabe • copia la parola

HUMAN LEARNING LAB

SOSTEGNO FACILE

CLASSE PRIMA

TEMPO, SPAZIO E NATURA
STORIA - GEOGRAFIA - SCIENZE

STORIA

prima - dopo

GEOGRAFIA

spazi - percorsi

SCIENZE

viventi - materiali

30 PAGINE PRONTE ALL'USO

Schede visuali - verifiche - soluzioni - guida docente



A cura di Alessandra Coccia

Pedagogista - docente - formatrice



COME USARE IL VOLUME

Una scheda alla volta, con consegne brevi e supporti visivi.

NOME _____

DATA _____

1 MOSTRA

Presenta il modello e verbalizza il primo passaggio.

2 FAI INSIEME

Riduci le alternative e accompagna con gesti o oggetti.

3 LASCIA PROVARE

Attendi, osserva la strategia e rinforza il tentativo.

4 CONTROLLA

Usa la verifica solo dopo attività ed esperienza concreta.

PER L'ADULTO

Personalizza quantità, tempi e aiuti in coerenza con il PEI.



MAPPA DEL PERCORSO

Nuclei delle Indicazioni trasformati in obiettivi accessibili.

NOME _____

DATA _____

1

STORIA

Successione, durata, ciclicità, contemporaneità, tracce e fonti.

2

GEOGRAFIA

Orientamento, indicatori spaziali, percorsi, ambienti e rappresentazioni.

3

SCIENZE

Osservazione, sensi, viventi, materiali, proprietà e cambiamenti.

BASE = riconoscere POTENZIAMENTO = spiegare e trasferire



OSSERVO, PENSO, RISPONDO

Indica ogni passaggio prima di cominciare.

NOME _____

DATA _____

1. OSSERVO

Guardo tutti gli elementi.

2. NOMINO

Dico ciò che riconosco.

3. COLLEGO

Cerco la relazione.

4. RISPONDO

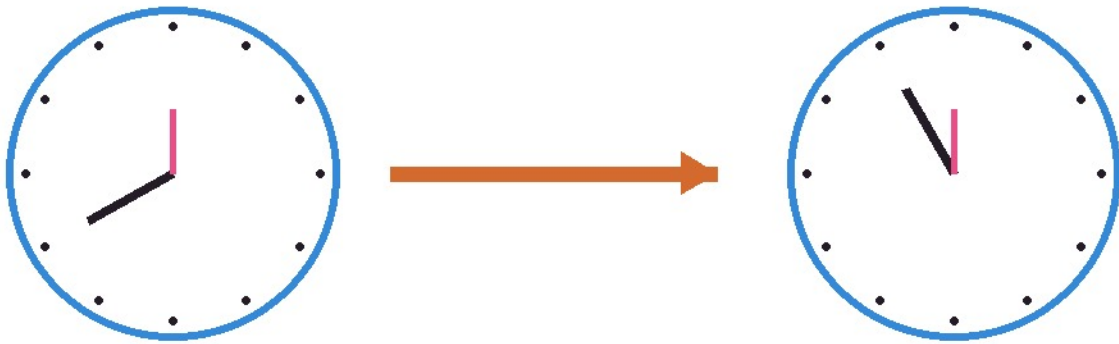
Segno o scrivo la risposta.

PICCOLO AIUTO

Se ti blocchi, copri il resto e guarda un solo riquadro.

STORIA

Il tempo che passa e lascia tracce



IMPARO A...

ordinare eventi - riconoscere durate e cicli - capire ciò che avviene insieme - usare semplici fonti





PRIMA, ADESSO, DOPO

Numera le scene da 1 a 3.

NOME _____

DATA _____

FIORE

SEME

GERMOGLIO

PANE PRONTO

IMPASTO

PANE NEL FORNO

A SCUOLA

A LETTO

MI SVEGLIO

PAROLE DEL TEMPO

Racconta usando le parole **PRIMA**, **POI** e **INFINE**.



LA MIA GIORNATA

Collega ogni azione al momento giusto.

NOME _____

DATA _____

MATTINA



POMERIGGIO



SERA



FACCIO COLAZIONE

PRANZO

GIOCO

FACCIO I COMPITI

CENO

VADO A DORMIRE

PERSONALIZZA

Non esiste una giornata identica per tutti: racconta la tua.



LA SETTIMANA RITORNA

Completa i giorni mancanti.

NOME _____

DATA _____

LUNEDÌ

MARTEDÌ

GIOVEDÌ

SABATO

DOMENICA

RICORDA

Dopo domenica ricomincia lunedì: questo è un CICLO.



DURA POCO O DURA TANTO?

Segna la risposta che ti sembra corretta.

NOME _____

DATA _____

UN BATTITO DI MANI

☐

POCO

☐

TANTO

UNA LEZIONE

☐

POCO

☐

TANTO

LAVARSI LE MANI

☐

POCO

☐

TANTO

CRESCERE

☐

POCO

☐

TANTO

UNA VACANZA

☐

POCO

☐

TANTO

DOMANDA GUIDA

Confronta sempre due durate: "Che cosa finisce prima?"



NELLO STESSO MOMENTO

Colora le azioni che possono accadere contemporaneamente.

NOME _____

DATA _____

IO SCRIVO

+

LA MAESTRA PARLA

È NOTTE

+

IL SOLE SPLENDE

IO DORMO

+

IO CORRO

UN BIMBO LEGGE

+

UN ALTRO DISEGNA

PAROLA NUOVA

“Contemporaneamente” significa: accade nello stesso momento.



LE TRACCE RACCONTANO

Collega ogni traccia a ciò che può raccontare.

NOME _____

DATA _____

UNA FOTOGRAFIA

UN MOMENTO VISSUTO

UN DISEGNO

CHE COSA PENSAVO

UN BIGLIETTO

DOVE SONO STATO/A

UN GIOCATTOLO

CON CHE COSA GIOCAVO

PICCOLA RICERCA

Porta una tua traccia e racconta perché è importante.



IL MIO PICCOLO TRAGUARDO

Prova, poi racconta come hai pensato.

NOME _____

DATA _____

1. Completa: prima - adesso -

2. Dopo martedì viene

3. Cerchia ciò che dura di più

STARNUTO RICREAZIONE

4. Una fotografia è una

TRACCIA STAGIONE

COME È ANDATA?

☐ Da solo/a ☐ Con un aiuto ☐ Voglio riprovare

GEOGRAFIA

Io, gli spazi e i percorsi



IMPARO A...

**orientarmi - usare indicatori spaziali - seguire percorsi -
riconoscere ambienti e funzioni - leggere semplici mappe**



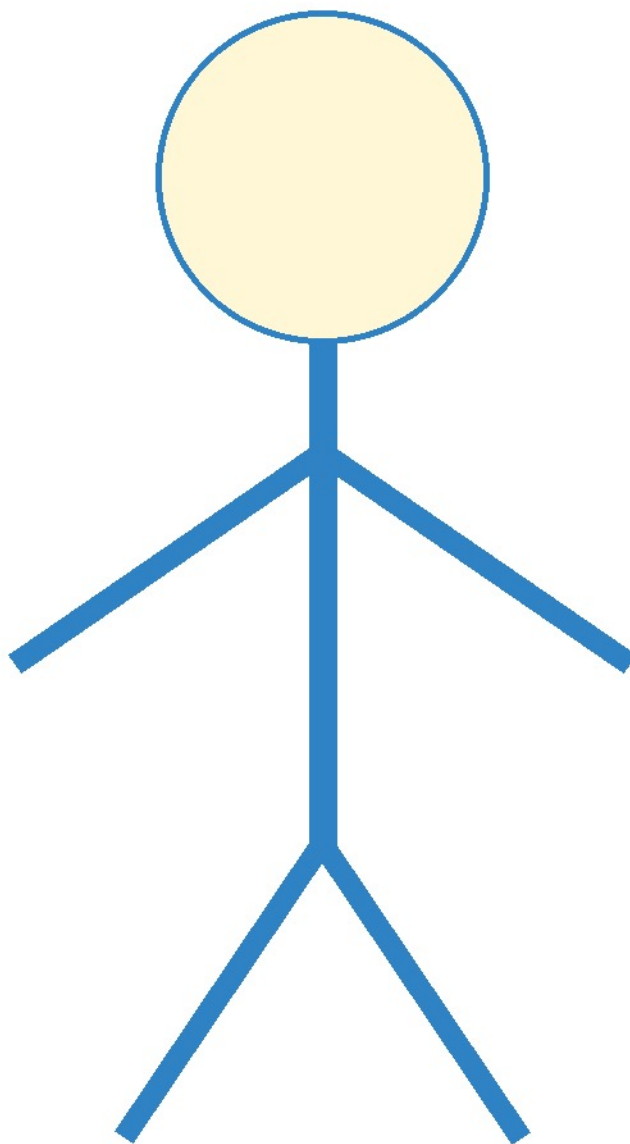


DESTRA E SINISTRA

Segui le consegne sul tuo corpo e poi completa.

NOME _____

DATA _____



MANO SINISTRA

MANO DESTRA

PROVA CON IL CORPO

Alza la mano con cui scrivi. È sempre la stessa?



DOVE SI TROVA?

Disegna seguendo gli indicatori spaziali.

NOME _____

DATA _____

Disegna una stella **SOPRA** la casa.

CASA

Disegna un fiore **SOTTO** l'albero.

ALBERO

Disegna un pallino **DENTRO** il cerchio.

CERCHIO

Disegna un quadrato **A DESTRA** della linea.

LINEA

DAL CORPO AL FOGLIO

Prima esegui con un oggetto vero, poi disegna.

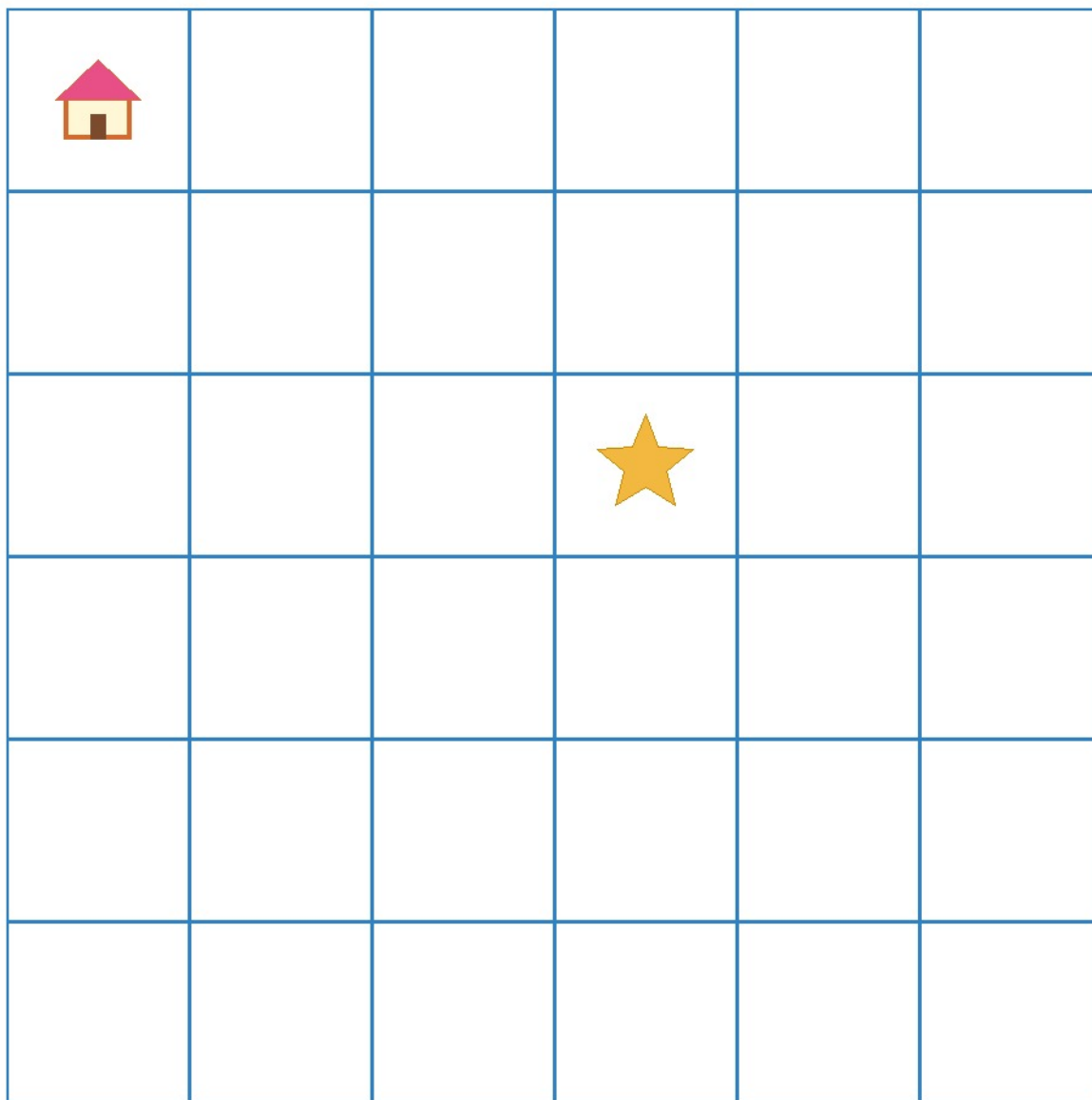


SEGUI IL PERCORSO

Parti dalla casa: 2 a destra, 2 in basso, 1 a destra.

NOME _____

DATA _____



ARRIVO ALLA STELLA?

☐

Sì

☐

NO

UN PASSO ALLA VOLTA

Traccia una freccia per ogni movimento.



OGNI SPAZIO HA UNA FUNZIONE

Collega lo spazio all'azione corretta.

NOME _____

DATA _____

CUCINA

IMPARARE

AULA

LAVARSI

PARCO

CUCINARE

BAGNO

MUOVERSI

PALESTRA

GIOCARE

POTENZIAMENTO

Uno spazio può avere più funzioni: raccontane un'altra.



GUARDO DALL'ALTO

Completa la pianta dell'aula.

NOME _____

DATA _____

LAVAGNA

PORTA

Disegna la tua posizione con una X.

RICORDA

La pianta mostra uno spazio come se lo guardassi dall'alto.



NATURALE O COSTRUITO?

Colora di verde gli elementi naturali e di blu quelli costruiti.

NOME _____

DATA _____

ALBERO

PONTE

FIUME

CASA

MONTAGNA

STRADA

MARE

SCUOLA

DOMANDA GUIDA

Chiediti: "Esiste in natura o è stato realizzato dalle persone?"



IL MIO PICCOLO TRAGUARDO

Leggi una consegna alla volta.

NOME _____

DATA _____

1. Il contrario di SOPRA è

2. Scrivi uno spazio della scuola

3. Una pianta si guarda

DALL'ALTO DAL BASSO

4. Cerchia l'elemento naturale

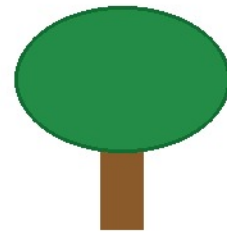
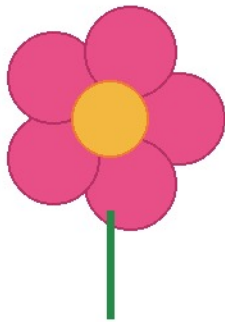
PONTE FIUME

COME È ANDATA?

☐ Da solo/a ☐ Con un aiuto ☐ Voglio riprovare

SCIENZE

Osservo, confronto e scopro



IMPARO A...

usare i sensi - distinguere viventi e non viventi - osservare
animali e piante - riconoscere materiali, proprietà e





SCOPRO CON I CINQUE SENSI

Collega ogni esperienza al senso che usi soprattutto.

NOME _____

DATA _____

VISTA

GUARDO UN COLORE

UDITO

ASCOLTO UNA CAMPANELLA

OLFATTO

ANNUSO UN FIORE

GUSTO

ASSAGGIO UNA MELA

TATTO

TOCCO UNA SPUGNA

OSSERVAZIONE

Spesso usiamo più sensi nello stesso momento.



VIVENTE O NON VIVENTE?

Scrivi V oppure NV.

NOME _____

DATA _____

GATTO

☐

SASSO

☐

ALBERO

☐

BICICLETTA

☐

FIORE

☐

PALLONE

☐

BAMBINO

☐

NUVOLA

☐

RICORDA

Un vivente nasce, cresce, si nutre e cambia.

ANIMALI E PIANTE

Metti una X nelle caratteristiche corrette.

NOME _____

DATA _____

ESSERE VIVENTE

SI MUOVE

HA RADICI

CRESCE

CANE

☐☐☐

FIORE

☐☐☐

PESCE

☐☐☐

ALBERO

☐☐☐

SCOPERTA

Le piante non camminano, ma crescono e reagiscono alla luce.



DI CHE MATERIALE È?

Collega ogni oggetto al materiale principale.

NOME _____

DATA _____

BICCHIERE

VETRO

QUADERNO

CARTA

CUCCHIAIO

METALLO

MAGLIONE

LANA

BOTTIGLIA

PLASTICA

LABORATORIO

Tocca oggetti reali e descrivi come sono fatti.



COM'È FATTO?

Scegli una proprietà per ogni oggetto.

NOME _____

DATA _____

SPUGNA

☐

MORBIDA

☐

DURA

SASSO

☐

LISCIO

☐

RUVIDO

ELASTICO

☐

RIGIDO

☐

FLESSIBILE

VETRO

☐

TRASPARENTE

☐

OPACO

PIUMA

☐

LEGGERA

☐

PESANTE

METODO

Controlla con l'esperienza: tocca, piega, guarda, confronta.



CHE COSA CAMBIA?

Collega ogni situazione al cambiamento.

NOME _____

DATA _____

GHIACCIO AL SOLE

GERMOGLIA

SEME NELLA TERRA

SI SCIoglie

FOGLIE IN AUTUNNO

CAMBIANO COLORE

CARTA BAGNATA

DIVENTA MOLLE

PENSA DA SCIENZIATO

Osserva prima e dopo: che cosa è rimasto uguale? Che cosa no?



IL MIO PICCOLO TRAGUARDO

Osserva e scegli la risposta.

NOME _____

DATA _____

1. Il naso serve soprattutto per

OLFATTO UDITO

2. Cerchia il vivente

SASSO FIORE

3. Un quaderno è fatto soprattutto di

CARTA VETRO

4. Il ghiaccio al caldo

SI SCIOGLIE CRESCE

COME È ANDATA?

☐ Da solo/a ☐ Con un aiuto ☐ Voglio riprovare



MI ACCORGO DEI MIEI PROGRESSI

Scegli come ti senti in ogni percorso.

NOME _____

DATA _____

STORIA

☐

Mi sento sicuro/a

☐

Mi alleno ancora

☐

Chiedo aiuto

GEOGRAFIA

☐

Mi sento sicuro/a

☐

Mi alleno ancora

☐

Chiedo aiuto

SCIENZE

☐

Mi sento sicuro/a

☐

Mi alleno ancora

☐

Chiedo aiuto

UNA COSA NUOVA CHE HO SCOPERTO:



SOLUZIONI E CRITERI

Valuta anche la strategia, non soltanto la risposta.

NOME _____

DATA _____

PAG.	SOLUZIONE / CRITERIO
6	seme-germoglio-fiore; impasto-forno-pane; mi sveglio-scuola-letto.
8	mercoledì; venerdì.
10	1 e 4 possono essere contemporanee.
12	dopo; mercoledì; ricreazione; traccia.
16	arrivo: quarta colonna, terza riga sotto la partenza.
19	naturali: albero, fiume, montagna, mare.
20	sotto; risposta personale; dall'alto; fiume.
22	vista-colore; udito-campanella; olfatto-fiore; gusto-mela; tatto-spugna.
23	V: gatto, albero, fiore, bambino. NV: sasso, bicicletta, pallone, nuvola.
24	cane: si muove/cresce; fiore: radici/cresce; pesce: si muove/cresce; albero: radici/cresce.
28	olfatto; fiore; carta; si scioglie.

NOTA DIDATTICA

Accetta risposte motivate quando la consegna ammette più esperienze.

HUMAN LEARNING LAB

SOSTEGNO FACILE

CLASSE PRIMA

PAROLE, TECNOLOGIA E CITTADINANZA
INGLESE - TECNOLOGIA - EDUCAZIONE CIVICA

INGLESE

listen - speak

TECNOLOGIA

oggetti - procedure

ED. CIVICA

regole - cura - digitale

30 PAGINE PRONTE ALL'USO

Schede visuali - verifiche - soluzioni - guida docente



A cura di Alessandra Coccia

Pedagogista - docente - formatrice



COME USARE IL VOLUME

Modella, fai insieme, riduci l'aiuto e lascia provare.

NOME _____

DATA _____

1 INGLESE

Usa voce, gesto e immagine. La comprensione precede la produzione.

2 TECNOLOGIA

Parti da oggetti reali, azioni osservabili e procedure brevi.

3 EDUCAZIONE CIVICA

Trasforma regole e valori in comportamenti quotidiani.

4 VERIFICA

Riprendi le stesse strutture con meno aiuti e poche alternative.

PER L'ADULTO

Personalizza consegne, tempi e supporti in coerenza con il PEI.



MAPPA DEL PERCORSO

Obiettivi essenziali trasformati in attività accessibili.

NOME _____

DATA _____

1

INGLESE

Ascolto, comprensione e prime interazioni: saluti, colori, numeri, oggetti, corpo ed emozioni.

2

TECNOLOGIA

Oggetti, materiali, funzioni, procedure, sicurezza e primi comandi digitali.

3

EDUCAZIONE CIVICA

Costituzione e regole, sostenibilità, sicurezza e cittadinanza digitale.

BASE = riconoscere POTENZIAMENTO = usare in un contesto



GUARDO, ASCOLTO, FACCIO

Una routine comune alle tre discipline.

NOME _____

DATA _____

1. GUARDO

Osservo immagine, simbolo o oggetto.

2. ASCOLTO

Sento una consegna breve.

3. FACCIO

Eseguo un solo passaggio.

4. CONTROLLO

Riguardo e chiedo se serve.

PICCOLO AIUTO

Non aggiungere parole mentre il bambino sta elaborando.

INGLESE

Listen, point, say!

HELLO!

HI!

I CAN...

capire semplici parole e comandi - salutare - riconoscere colori e numeri - nominare oggetti, parti del corpo ed emozioni





HELLO! GOODBYE!

Connect each expression to the right moment.

NOME _____

DATA _____

HELLO!

QUANDO ARRIVO

GOODBYE!

QUANDO VADO VIA

GOOD MORNING!

AL MATTINO

GOOD NIGHT!

PRIMA DI DORMIRE

SAY AND MOVE

Pronuncia, accompagna con un gesto e lascia il tempo di imitare.



LISTEN AND DO

Listen, then mark the matching action.

NOME _____

DATA _____

STAND UP

☐

ALZATI

☐

SIEDITI

SIT DOWN

☐

SIEDITI

☐

ASCOLTA

OPEN THE BOOK

☐

APRI IL LIBRO

☐

CHIUDI IL LIBRO

CLOSE THE BOOK

☐

APRI IL LIBRO

☐

CHIUDI IL LIBRO

LISTEN

☐

PARLA

☐

ASCOLTA

TOTAL PHYSICAL RESPONSE

Prima esegui davvero il comando; soltanto dopo passa alla
scheda.



COLOURS

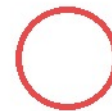
Colour each shape as requested.

NOME _____

DATA _____

RED

CERCHIO



BLUE

QUADRATO



YELLOW

STELLA



GREEN

TRIANGOLO



PINK

CUORE



LOOK AROUND

Say: "Show me red". Poi cerca un oggetto rosso nella stanza.



NUMBERS 1-10

Count the dots and circle the right number.

NOME _____

DATA _____

ONE



1 2 3

THREE



2 3 4

FIVE



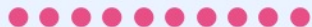
4 5 6

SEVEN



6 7 8

TEN



8 9 10

PONTE LINGUISTICO

Conta prima in italiano, poi ripeti insieme il numero inglese.



MY SCHOOL BAG

Connect the word to its Italian meaning.

NOME _____

DATA _____

BOOK

MATITA

PENCIL

BORSA

PEN

LIBRO

RULER

RIGHELLO

BAG

PENNA

GIOCO VELOCE

Metti gli oggetti veri sul tavolo e gioca a "Show me the pencil".



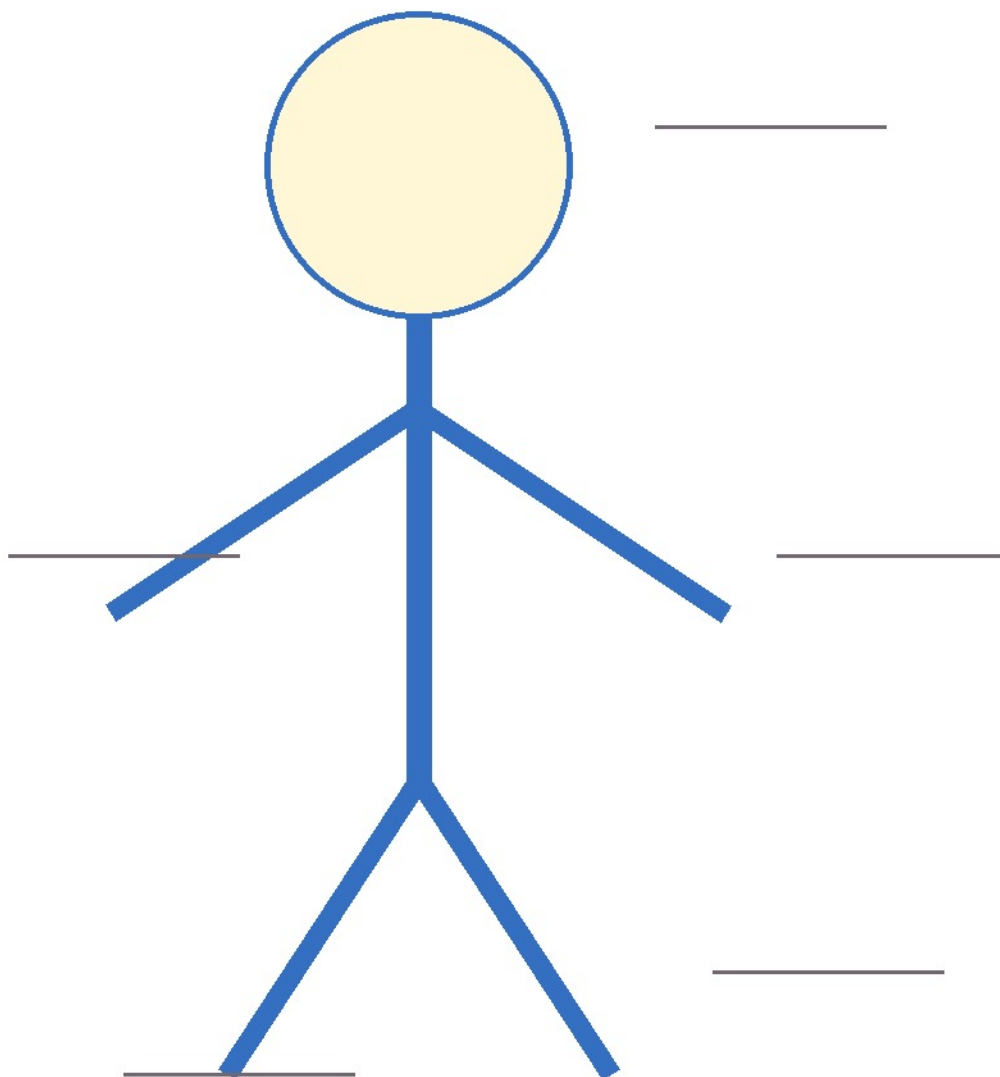
MY BODY

Complete using the words in the box.

NOME _____

DATA _____

HEAD HAND ARM LEG FOOT



POINT AND SAY

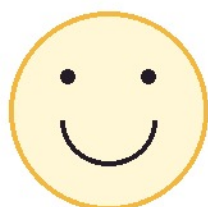
Point and say: tocca la parte del corpo mentre pronunci la parola.

HOW ARE YOU?

Choose and complete: I am...

NOME _____

DATA _____



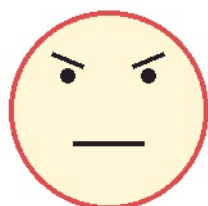
HAPPY

☐ I AM HAPPY



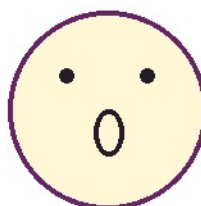
SAD

☐ I AM SAD



ANGRY

☐ I AM ANGRY



SCARED

☐ I AM SCARED

TODAY I AM _____

BECAUSE _____

COMUNICAZIONE ACCESSIBILE

È possibile indicare la risposta senza pronunciarla.



MY LITTLE ACHIEVEMENT

Look, choose and complete.

NOME _____

DATA _____

1. Quando arrivo dico

HELLO GOODBYE

2. BLUE significa

BLU VERDE

3. FIVE è il numero

5 9

4. BOOK significa

LIBRO PENNA

HOW DID IT GO?

☐ Da solo/a ☐ Con un aiuto ☐ Voglio riprovare

TECNOLOGIA

Oggetti, azioni e procedure



IMPARO A...

**riconoscere oggetti, materiali e funzioni - ordinare procedure -
usare strumenti in sicurezza - comprendere semplici comandi**





A CHE COSA SERVE?

Collega ogni oggetto alla sua funzione.

NOME _____

DATA _____

FORBICI

MISURARE

MATITA

TAGLIARE

COLLA

MANGIARE

RIGHELLO

SCRIVERE

CUCCHIAIO

UNIRE

OSSERVA E AGISCI

Mostra l'oggetto e mima la sua funzione.



OGGETTI E MATERIALI

Scegli il materiale più adatto.

NOME _____

DATA _____

UNA FINESTRA

☐

VETRO

☐

CARTA

UN QUADERNO

☐

CARTA

☐

METALLO

UNA MAGLIA

☐

TESSUTO

☐

VETRO

UNA LATTINA

☐

METALLO

☐

LANA

UN GIOCATTOLO

☐

PLASTICA

☐

ACQUA

POTENZIAMENTO

Un oggetto può essere formato da materiali diversi.



METTO IN ORDINE LE AZIONI

Numera da 1 a 4 la procedura per lavare le mani.

NOME _____

DATA _____

☐

ASCIUGO LE MANI

☐

APRO L'ACQUA

☐

USO IL SAPONE

☐

RISCIACQUO

PASSO DOPO PASSO

La procedura corretta è una sequenza: ogni azione prepara la successiva.



USO GLI STRUMENTI IN SICUREZZA

Segna Sì oppure NO.

NOME _____

DATA _____

Uso le forbici camminando

☐

Sì

☐

NO

Chiedo aiuto per uno strumento nuovo

☐

Sì

☐

NO

Rimetto a posto ciò che uso

☐

Sì

☐

NO

Tocco una presa elettrica

☐

Sì

☐

NO

Uso la colla solo sul lavoro

☐

Sì

☐

NO

STOP E PENSA

La sicurezza viene prima del risultato.



SCHERMO, TASTO, ICONA

Collega ogni parola alla spiegazione.

NOME _____

DATA _____

SCHERMO

PICCOLA IMMAGINE-COMANDO

TASTO

SERVONO PER ASCOLTARE

ICONA

MOSTRA IMMAGINI E PAROLE

CUFFIE

SI PREME PER DARE UN COMANDO

ESPLORAZIONE GUIDATA

Nomina gli elementi sul dispositivo spento, senza distrazioni.

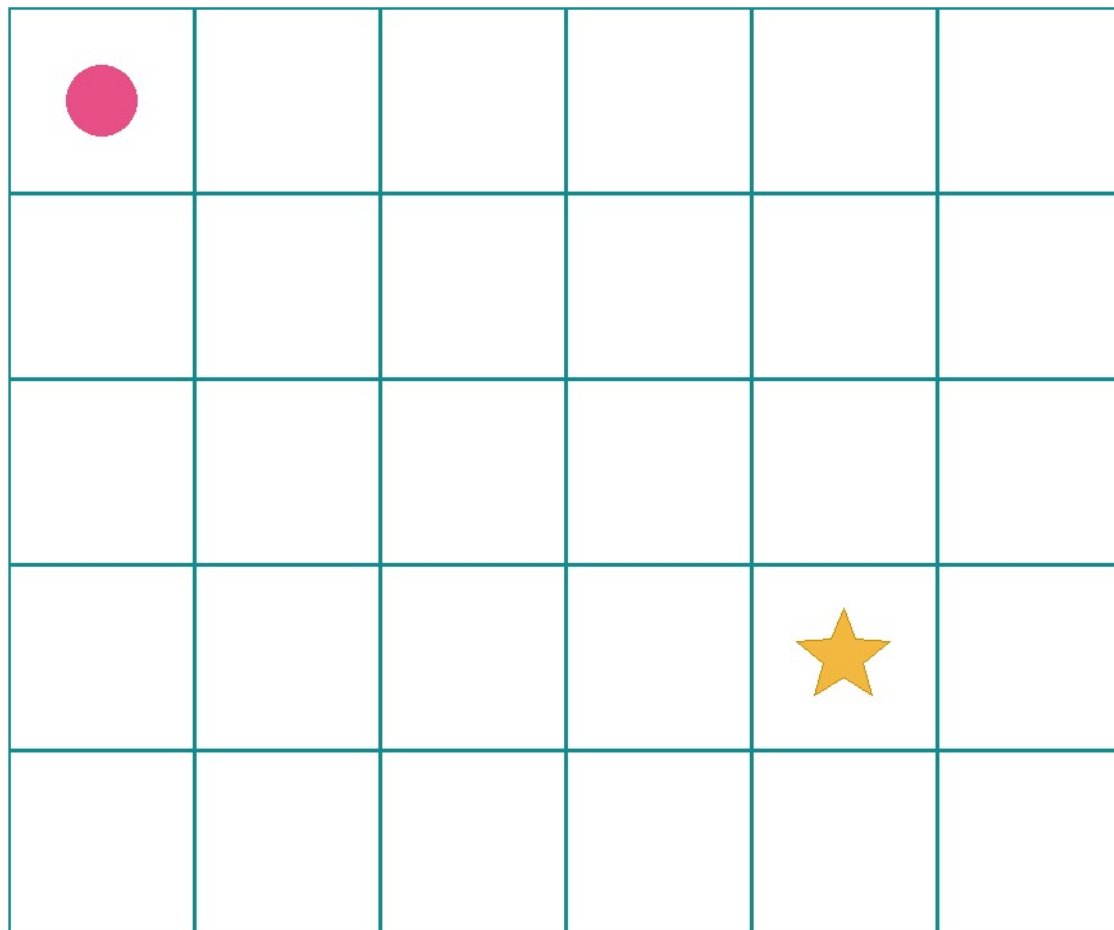


DO COMANDI PRECISI

Segui le frecce e raggiungi la stella.

NOME _____

DATA _____



ARRIVO ALLA STELLA?

☐

Sì

☐

NO

PRIMA IDEA DI CODING

Un algoritmo è una sequenza ordinata di istruzioni.



IL MIO PICCOLO TRAGUARDO

Osserva e scegli la risposta.

NOME _____

DATA _____

1. Le forbici servono per

TAGLIARE INCOLLARE

2. Una finestra è soprattutto di

VETRO CARTA

3. In una procedura le azioni sono

ORDINATE CASUALI

4. Un'icona è

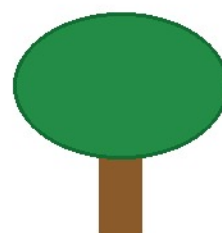
UN COMANDO VISIVO UN CAVO

COME È ANDATA?

☐ Da solo/a ☐ Con un aiuto ☐ Voglio riprovare

EDUCAZIONE CIVICA

Io, gli altri e il mondo



IMPARO A...

rispettare regole e persone - riconoscere bisogni e diritti - aver cura dell'ambiente - muovermi e usare il digitale in sicurezza





LE REGOLE CI AIUTANO

Colora le azioni che fanno stare bene il gruppo.

NOME _____

DATA _____

ASCOLTO CHI PARLA



SPINGO PER PASSARE



ASPETTO IL MIO TURNO



PRENDO SENZA CHIEDERE



AIUTO CHI È IN DIFFICOLTÀ



RIMETTO IN ORDINE



PERCHÉ?

Una regola è utile quando protegge il benessere di tutti.



BISOGNI E DIRITTI

Collega ogni diritto alla situazione.

NOME _____

DATA _____

AVERE UN NOME

IMPARO

ESSERE CURATO/A

DICO COME MI SENTO

ANDARE A SCUOLA

HO UN'IDENTITÀ

GIOCARE

RIPOSO E MI DIVERTO

ESSERE ASCOLTATO/A

RICEVO CURE

UGUALI IN DIGNITÀ

Ogni bambino e ogni bambina ha gli stessi diritti.



QUANDO NASCE UN CONFLITTO

Metti in ordine i quattro passi per cercare una soluzione.

NOME _____

DATA _____

☐

PARLO SENZA OFFENDERE

☐

MI FERMO

☐

CHIEDO AIUTO SE SERVE

☐

ASCOLTO L'ALTRO

CERCO UN ACCORDO

La soluzione non deve far vincere uno: deve proteggere entrambi.

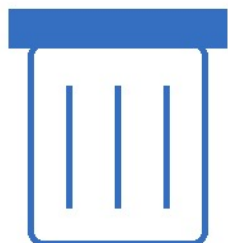


OGNI RIFIUTO AL SUO POSTO

Collega gli oggetti al contenitore corretto.

NOME _____

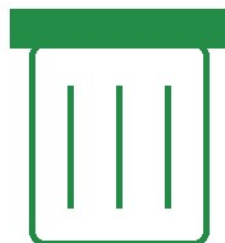
DATA _____



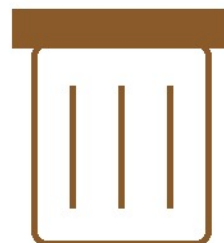
CARTA



PLASTICA



VETRO



ORGANICO

GIORNALE

BOTTIGLIA DI PLASTICA

BUCCIA DI BANANA

BARATTOLO DI VETRO

RIDUCO E RIUSO

Prima di buttare, chiediti: posso riusare questo oggetto?



MI MUOVO IN SICUREZZA

Segna il comportamento corretto.

NOME _____

DATA _____

Attraverso sulle strisce

☐

Sì

☐

NO

Corro in mezzo alla strada

☐

Sì

☐

NO

Guardo a sinistra e a destra

☐

Sì

☐

NO

In auto uso la cintura

☐

Sì

☐

NO

Seguo l'adulto vicino alla strada

☐

Sì

☐

NO

TRE PASSI SICURI

Prima mi fermo, poi guardo, infine attraverso.



ANCHE ONLINE MI PROTEGGO

Colora di verde le scelte sicure.

NOME _____

DATA _____

CHIEDO A UN ADULTO PRIMA DI
CLICCARE

☐

DICO LA PASSWORD A TUTTI

☐

CHIUDO SE QUALCOSA MI SPAVENTA

☐

PUBBLICO IL MIO INDIRIZZO

☐

ALTERNO SCHERMO E MOVIMENTO

☐

PARLO CON UN ADULTO DI CIÒ CHE
VEDO

☐

DATI DA PROTEGGERE

Password, nome completo, indirizzo e foto sono dati personali.



IL MIO PICCOLO TRAGUARDO

Scegli e poi valuta il tuo percorso.

NOME _____

DATA _____

1. Una regola utile

PROTEGGE TUTTI FA PAURA

2. Un diritto dei bambini

ANDARE A SCUOLA SPINGERE

3. Prima di attraversare

GUARDO CORRO

4. La password è

PERSONALE PUBBLICA

☐ Mi sento sicuro/a ☐ Mi alleno ancora ☐ Chiedo aiuto

Una scelta responsabile che so fare: _____

CITTADINO/A ATTENTO/A

Ogni piccolo gesto contribuisce al benessere comune.



SOLUZIONI E CRITERI

Valuta comprensione, strategia e grado di aiuto.

NOME _____

DATA _____

PAG.	SOLUZIONE / CRITERIO
6	hello-arrivo; goodbye-vado via; good morning-mattino; good night-prima di dormire.
7	alzati; siediti; apri; chiudi; ascolta.
9	1; 3; 5; 7; 10.
10	book-libro; pencil-matita; pen-penna; ruler-righello; bag-borsa.
13	hello; blu; 5; libro.
15	forbici-tagliare; matita-scrivere; colla-unire; righello-misurare; cucchiaio-mangiare.
17	acqua 1; sapone 2; risciacquo 3; asciugo 4.
18	no; sì; sì; no; sì.
20	sì.
21	tagliare; vetro; ordinate; comando visivo.
23	positive: ascolto, aspetto, aiuto, riordino.
25	mi fermo; ascolto; parlo; chiedo aiuto.
29	protegge tutti; andare a scuola; guardo; personale.

NOTA DIDATTICA

Nelle attività aperte accogli scelte motivate e osserva il comportamento reale.

HUMAN LEARNING LAB

SOSTEGNO FACILE

CLASSE PRIMA

CORPO ED ESPRESSIONE

ARTE E IMMAGINE - MUSICA - EDUCAZIONE MOTORIA

ARTE

segni - forme - colori

MUSICA

suoni - ritmo - voce

MOVIMENTO

corpo - spazio - regole

30 PAGINE PRONTE ALL'USO

Attività visuali e corporee - verifiche - soluzioni



A cura di Alessandra Coccia

Pedagogista - docente - formatrice



COME USARE IL VOLUME

Esperienza, espressione e riflessione in piccoli passi.

NOME _____

DATA _____

1 ARTE E IMMAGINE

Lascia esplorare segni, forme, colori e tecniche senza proporre un unico modello corretto.

2 MUSICA

Alterna ascolto, gesto, voce e silenzio. Ripeti sequenze brevi.

3 EDUCAZIONE MOTORIA

Predisponi uno spazio sicuro e dimostra l'azione prima di richiederla.

4 OSSERVAZIONE

Valuta partecipazione, intenzionalità, coordinazione e progressi personali.

PRINCIPIO GUIDA

Le schede accompagnano l'esperienza: non sostituiscono il laboratorio.



MAPPA DEL PERCORSO

Obiettivi essenziali trasformati in esperienze accessibili.

NOME _____

DATA _____

1

ARTE E IMMAGINE

Segni, forme e colori; osservazione di immagini; composizione, simmetria ed espressione.

2

MUSICA

Suono e silenzio; fonte, altezza, intensità e durata; ritmo, voce e corpo.

3

EDUCAZIONE MOTORIA

Schema corporeo, spazio, equilibrio, coordinazione, regole, sicurezza e collaborazione.

BASE = riconoscere e provare POTENZIAMENTO = creare e combinare



GUARDO, PROVO, CREO

La routine del laboratorio.

NOME _____

DATA _____

1. GUARDO

Osservo il modello o il gesto.

2. PROVO

Faccio un tentativo senza paura di sbagliare.

3. CREO

Scelgo come continuare.

4. RACCONTO

Dico o indico che cosa ho fatto.

SPAZIO PERSONALE

Il prodotto può essere diverso dal modello e restare valido.

ARTE E IMMAGINE

Segni, colori e storie visive



IMPARO A...

**riconoscere segni, forme e colori - osservare un'immagine -
completare e trasformare - esprimere idee ed emozioni**





QUANTE LINEE!

Ripassa ogni linea e continua nello spazio vuoto.

NOME _____

DATA _____

ORIZZONTALE



VERTICALE



OBLIQUA



CURVA



SPEZZATA



DAL GESTO AL SEGNO

Prima traccia la linea nell'aria con tutto il braccio.



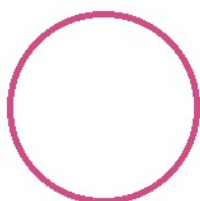
FORME INTORNO A ME

Trasforma ogni forma in qualcosa di nuovo.

NOME _____

DATA _____

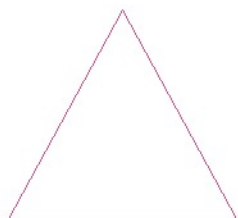
CERCHIO



QUADRATO



TRIANGOLO



RETTANGOLO



LA MIA FORMA È DIVENTATA: _____

IMMAGINA

Non esiste una sola trasformazione corretta.

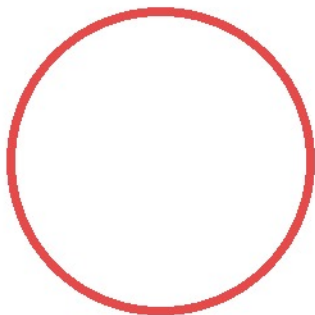


I COLORI PRIMARI

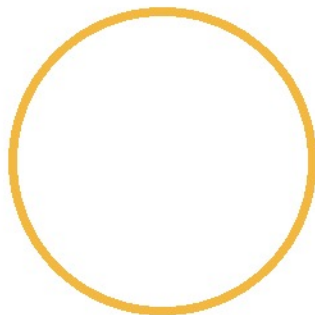
Colora i tre cerchi: rosso, giallo e blu.

NOME _____

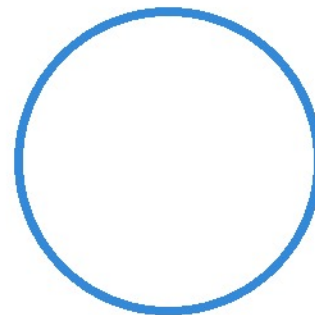
DATA _____



ROSSO



GIALLO



BLU

SPERIMENTO

ROSSO + GIALLO = _____

GIALLO + BLU = _____

BLU + ROSSO = _____

LABORATORIO

Mescola piccole quantità di tempera e osserva il nuovo colore.

CALDO O FREDDO?

Colora ogni riquadro con una famiglia di colori.

NOME _____

DATA _____

COLORI CALDI

rosso - arancione - giallo

COLORI FREDDI

blu - verde - viola

SCELTA ESPRESSIVA

Quale famiglia useresti per disegnare il sole? E la notte?

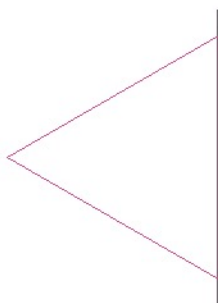


COMPLETA LA METÀ

Disegna la parte mancante rispetto alla linea.

NOME _____

DATA _____



SIMMETRIA

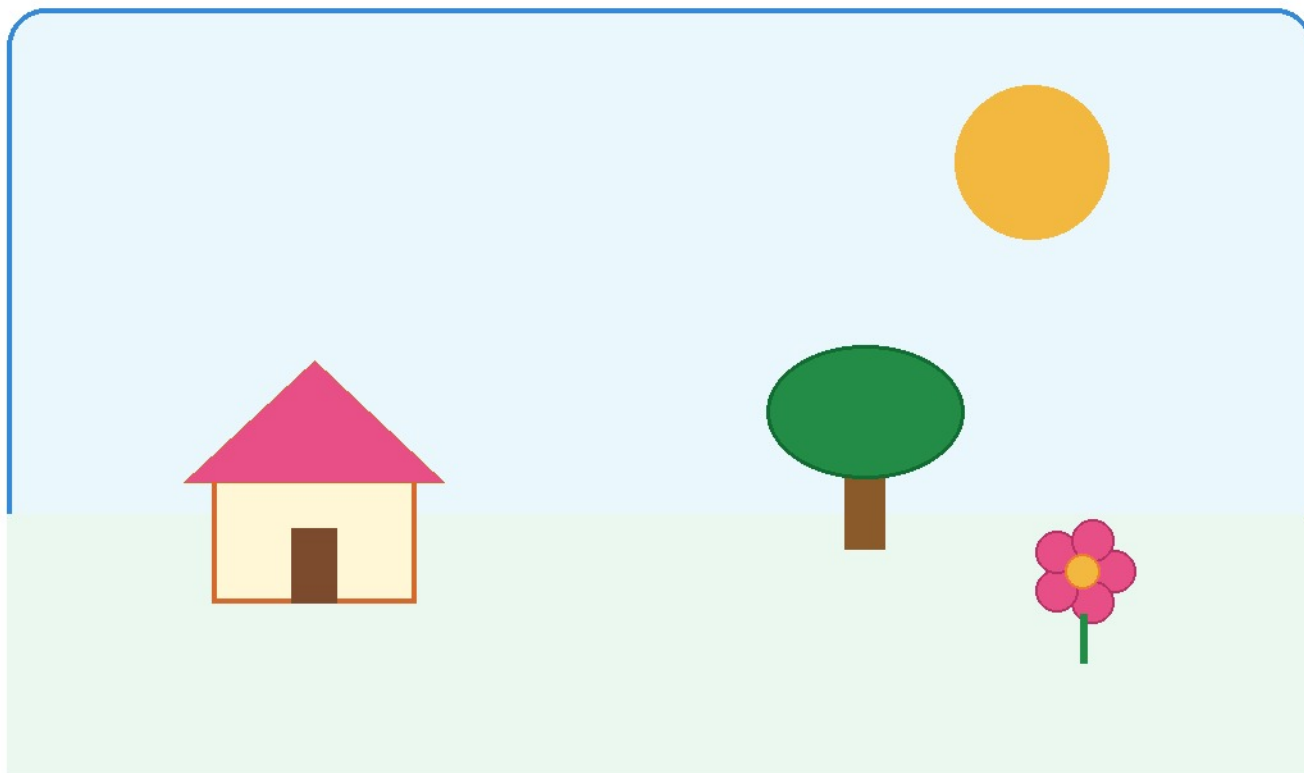
La linea centrale funziona come uno specchio.

GUARDO DAVVERO

Osserva la scena e rispondi.

NOME _____

DATA _____



QUANTI ELEMENTI NATURALI VEDI? _____

QUAL È L'ELEMENTO PIÙ GRANDE? _____

QUALI COLORI PREVALGONO? _____

VEDERE E INTERPRETARE

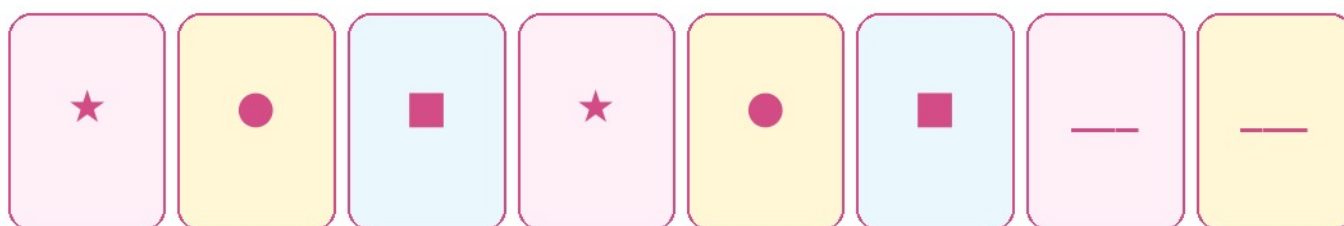
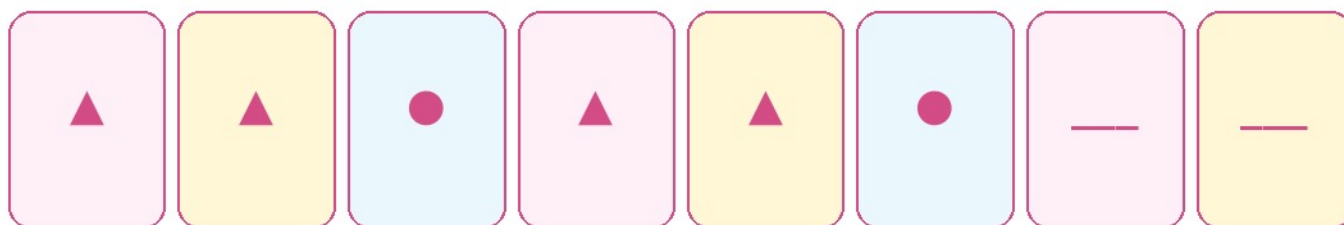
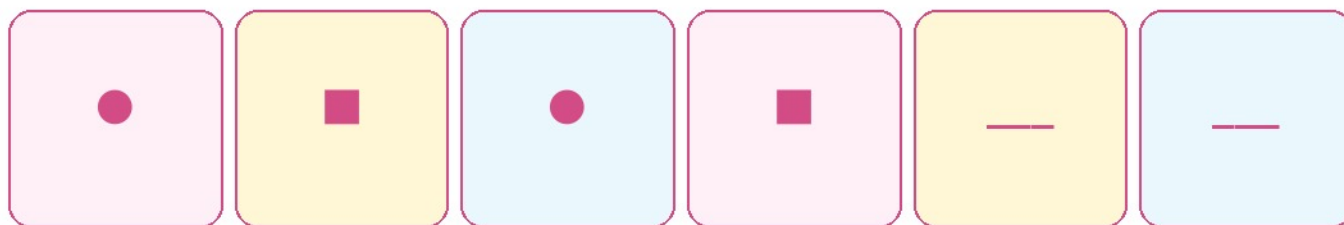
Descrivi prima ciò che vedi, poi ciò che immagini.

CREO UN RITMO VISIVO

Continua le sequenze e inventane una.

NOME _____

DATA _____



INVENTO IO:

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

OSSERVA LA REGOLA

Un ritmo visivo nasce da un pezzetto che si ripete.



IL MIO PICCOLO TRAGUARDO

Riconosci, scegli e completa.

NOME _____

DATA _____

1. Una linea inclinata è

OBLIQUA CURVA

2. Un colore primario è

BLU ARANCIONE

3. Rosso, arancione e giallo sono

CALDI FREDDI

4. Una metà uguale all'altra è

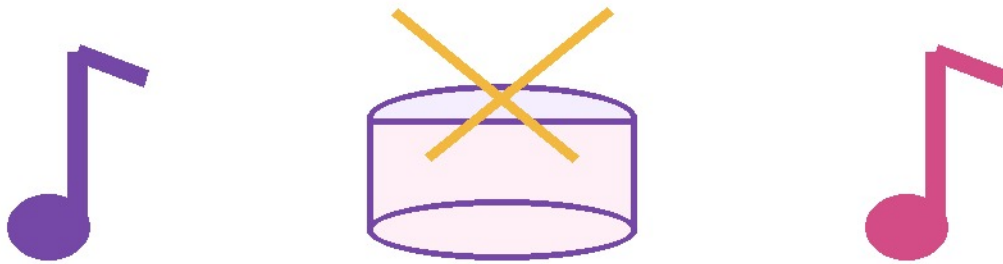
SIMMETRICA CASUALE

COME È ANDATA?

☐ Da solo/a ☐ Con un aiuto ☐ Voglio riprovare

MUSICA

Ascolto, ritmo e voce



IMPARO A...

**distinguere suono e silenzio - riconoscere fonti sonore -
confrontare altezza, intensità e durata - riprodurre ritmi con voce**





SUONO O SILENZIO?

Scrivi SU per suono e SIL per silenzio.

NOME _____

DATA _____

CAMPANELLA CHE SUONA

BAMBINO CHE DORME

MANI CHE APPLAUDONO

AULA VUOTA

PORTA CHE SBATTE

PAUSA NELLA CANZONE

ASCOLTO ATTENTO

Fermati per cinque secondi: il silenzio è davvero completo?



CHI PRODUCE IL SUONO?

Collega ogni suono alla sua fonte.

NOME _____

DATA _____

BAU BAU

OROLOGIO

DIN DON

CANE

TIC TAC

TELEFONO

DRIN DRIN

CAMPANA

BRUM BRUM

MOTORE

INDOVINA IL SUONO

Chiudi gli occhi e prova a riconoscere una fonte reale.



ACUTO O GRAVE?

Segna la caratteristica che senti o immagini.

NOME _____

DATA _____

CINGUETTIO DI UN UCCELLINO

☐ ACUTO

☐ GRAVE

RUGGITO DI UN LEONE

☐ ACUTO

☐ GRAVE

VOCE DI UN BIMBO

☐ ACUTO

☐ GRAVE

TUONO

☐ ACUTO

☐ GRAVE

FISCHIETTO

☐ ACUTO

☐ GRAVE

GESTO-ALTEZZA

Acuto va verso l'alto; grave sembra scendere verso il basso.



FORTE O PIANO?

Immagina il suono e scegli l'intensità.

NOME _____

DATA _____

UN SUSSURRO

☐ FORTE

☐ PIANO

UN TAMBURO VICINO

☐ FORTE

☐ PIANO

FOGLIE MOSSE DAL VENTO

☐ FORTE

☐ PIANO

UN URLO

☐ FORTE

☐ PIANO

PASSI LEGGERI

☐ FORTE

☐ PIANO

RICORDA

Forte e piano indicano l'intensità, non se il suono è bello.



LUNGO O CORTO?

Traccia una linea lunga o corta come il suono.

NOME _____

DATA _____

DIN

DIIIIN

TA

TAAAAA

BUM

VOCE E SEGNO

Allunga anche il gesto mentre la voce mantiene il suono.

RIPETO IL RITMO

Batti le mani per ● e resta fermo per —.

NOME _____

DATA _____



TIENI IL TEMPO

Ripeti lentamente, poi prova un poco più veloce.



IL CORPO SUONA

Collega il gesto al suono che può produrre.

NOME _____

DATA _____

BATTO LE MANI

CLAP

BATTO I PIEDI

TUM

SCHIOCCO LE DITA

SNAP

BATTO LE MANI SULLE GAMBE

PAT

DIVENTO DIRETTORE

Crea una sequenza di quattro gesti e falla imitare.



IL MIO PICCOLO TRAGUARDO

Ascolta, riconosci e scegli.

NOME _____

DATA _____

1. Una pausa è

SILENZIO RUMORE

2. Il tuono è spesso

GRAVE ACUTO

3. Un sussurro è

PIANO FORTE

4. DIIIIIN è un suono

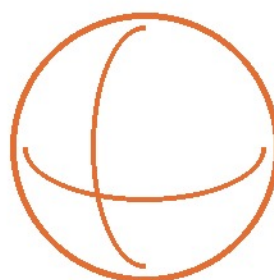
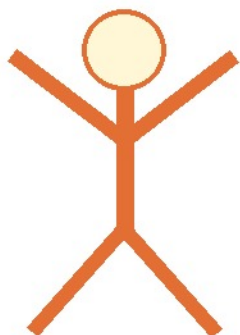
LUNGO CORTO

COME È ANDATA?

☐ Da solo/a ☐ Con un aiuto ☐ Voglio riprovare

EDUCAZIONE MOTORIA

Conosco il corpo e mi muovo



IMPARO A...

**conoscere il corpo - muovermi nello spazio - mantenere l'equilibrio
- coordinare azioni - rispettare regole e collaborare in sicurezza**



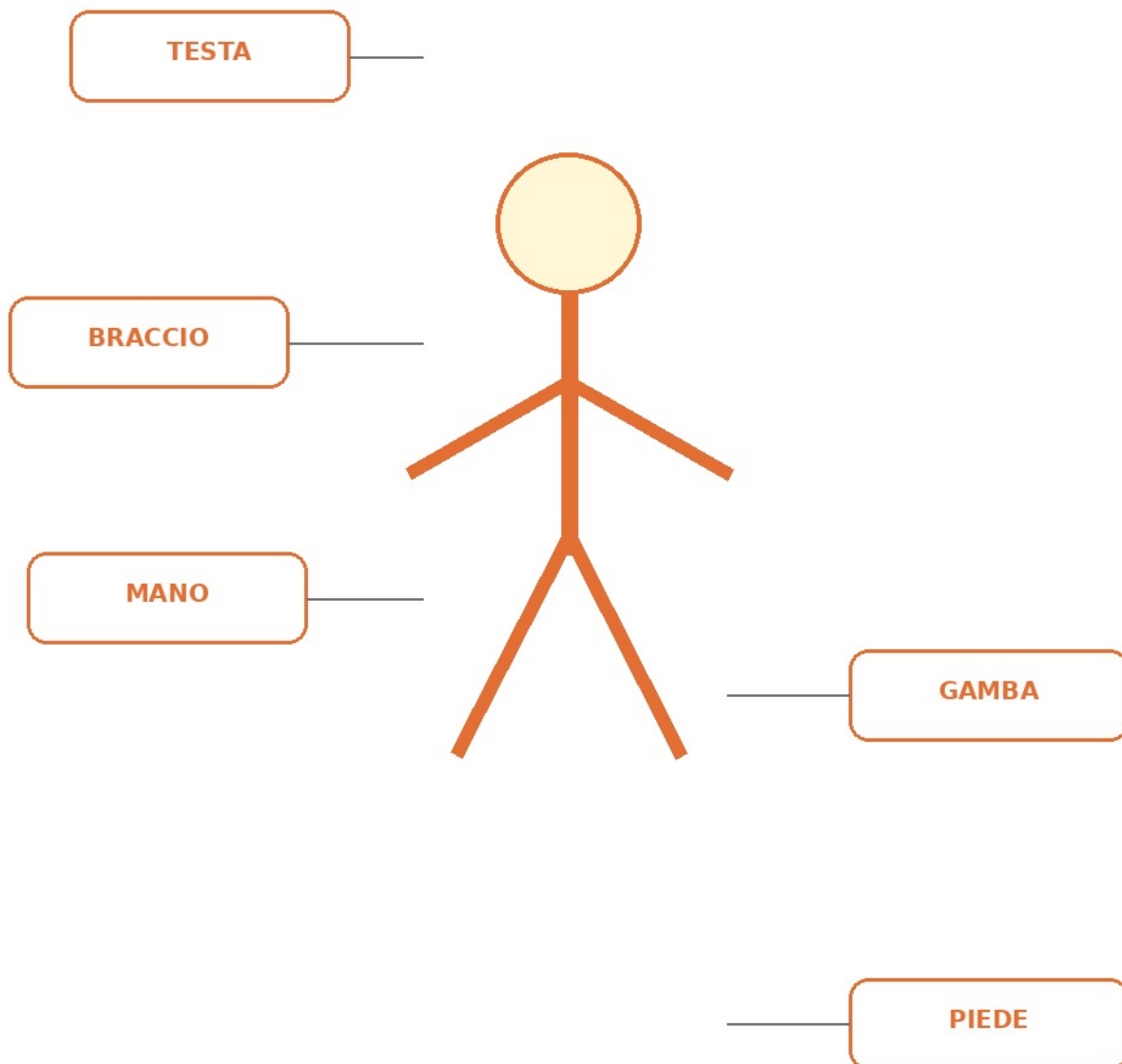


CONOSCO IL MIO CORPO

Collega le parole alla parte giusta.

NOME _____

DATA _____



CORPO IN AZIONE

Tocca, nomina e muovi una parte alla volta.



MI MUOVO NELLO SPAZIO

Esegui ogni consegna e segna quando hai finito.

NOME _____

DATA _____

CAMMINA AVANTI PER 5 PASSI

☐

FAI 3 PASSI INDIETRO

☐

SPOSTATI A DESTRA

☐

SPOSTATI A SINISTRA

☐

PASSA SOTTO UNA CORDA

☐

SICUREZZA

Libera lo spazio e indica chiaramente il punto di partenza.

TROVO L'EQUILIBRIO

Prova le posizioni e colora le stelle conquistate.

NOME _____

DATA _____



DUE PIEDI UNITI

MANTENGO PER 5 SECONDI



UN PIEDE SOLO

MANTENGO PER 5 SECONDI



UN PIEDE E BRACCIA APERTE

MANTENGO PER 5 SECONDI



STRATEGIA

Guarda un punto fermo davanti a te e respira.



COORDINO LE AZIONI

Segui la sequenza, poi inventane una nuova.

NOME _____

DATA _____

1

BATTI LE MANI

2

TOCCA LE GINOCCHIA

3

FAI UN SALTO

4

GIRA SU TE STESSO

LA MIA SEQUENZA: 1. _____ 2. _____ 3. _____

MEMORIA MOTORIA

Ripeti la sequenza sempre nello stesso ordine.



GIOCO BENE CON GLI ALTRI

Colora le azioni corrette.

NOME _____

DATA _____

ASPETTO IL MIO TURNO

☐

SPINGO PER ARRIVARE PRIMA

☐

RISPETTO IL SEGNALE DI STOP

☐

USO GLI ATTREZZI CON CURA

☐

RIDO DI CHI SBAGLIA

☐

AIUTO UN COMPAGNO

☐

FAIR PLAY

Nel gioco il risultato conta meno della sicurezza e del rispetto.



IL MIO PICCOLO TRAGUARDO

Scegli e valuta il tuo percorso.

NOME _____

DATA _____

1. Per l'equilibrio guardo

UN PUNTO FERMO IL PAVIMENTO

2. Al segnale di stop

MI FERMO CORRO

3. Prima di usare un attrezzo

ASCOLTO LO LANCIO

4. Durante il gioco

RISPETTO IL TURNO SPINGO

☐ Mi sento sicuro/a ☐ Mi alleno ancora ☐ Chiedo aiuto

Un movimento che ora riesco a fare meglio: _____

PROGRESSO PERSONALE

Confronta il bambino con il proprio punto di partenza.



SOLUZIONI E CRITERI

Valuta anche esplorazione, creatività e partecipazione.

NOME _____

DATA _____

PAG.	SOLUZIONE / CRITERIO
8	primari: rosso, giallo, blu. Mescole: arancione, verde, viola.
9	caldi: rosso/arancione/giallo; freddi: blu/verde/viola.
12	1: ● ■; 2: ▲ ▲; 3: ★ ●.
13	obliqua; blu; caldi; simmetrica.
15	SU: campanella, applausi, porta. SIL: dorme, aula vuota, pausa.
16	bau-cane; din don-campana; tic tac-orologio; drin-telefono; brum-motore.
17	acuto; grave; acuto; grave; acuto.
18	piano; forte; piano; forte; piano.
20	un gesto/applauso per ●; pausa per —.
21	mani-clap; piedi-tum; dita-snap; mani sulle gambe-pat.
22	silenzio; grave; piano; lungo.
28	positive: aspetto, stop, cura, aiuto.
29	punto fermo; mi fermo; ascolto; rispetto il turno.

NOTA DIDATTICA

Nelle attività espressive non valutare la somiglianza a un modello unico.