



Attiva il digitale

# SUPER

Materiali campione in anteprima  
per la prima, seconda e terza classe  
della Scuola Primaria

## Tre amici

*Curiosi per natura*



PRESENTAZIONE DEL CORSO

PAGINE ANTEPRIMA DEI VOLUMI

EASY VERSIONE FACILITATA  
pagine anteprima

INSIEME VERSO IL  
**2030**

INCLUSIONE  
SOSTENIBILITÀ  
COMPETENZE





# SUPER

**Materiali campione in anteprima  
per la prima, seconda e terza classe  
della Scuola Primaria**

## Tre amici

*Curiosi per natura*



PRESENTAZIONE DEL CORSO

PAGINE ANTEPRIMA DEI VOLUMI

EASY VERSIONE FACILITATA  
pagine anteprima

INSIEME VERSO IL  
**2030**

INCLUSIONE  
SOSTENIBILITÀ  
COMPETENZE



# Tre amici

Curiosi per natura

## GIOCHI DEL BUON INIZIO

Accoglie i bambini in classe prima e aiuta l'insegnante a capire le esigenze della classe, attraverso attività di **osservazione**, **ascolto** e **riflessione**.

**LE DIFFERENZE** OSSERVO

● OSSERVA LE IMMAGINI DEL BOSCO. TROVA E CERCHA LE 5 DIFFERENZE.

**BATTI LE MANI** ASCOLTO

● GUARDA I DISEGNI E PRONUNCIA LE PAROLE AD ALTA VOCE. DIVIDI LE PAROLE IN PEZZI E PER OGNI PEZZO BATTI LE MANI. DISEGNA A FIANCO LE BATTUTE GIUSTE. POI ASCOLTA IL VIDEO.

**RAGGRUPPAMENTI** RIFLETO

● RAGGRUPPA GLI ELEMENTI CHE HANNO UNA CARATTERISTICA COMUNE.

○ SONO PIÙ TROPPO POSSIBILI

## METODO

**UN INCONTRO NEL BOSCO**

● OSSERVA L'IMMAGINE. ● CERCA LE PIANTE E GLI ANIMALI. OSSERVA CHE COSA SI MUOVE E CHE COSA È FERMO? ● RACCONTA QUELLO CHE VEDI. POI ASCOLTA LA STORIA.

TROVA I SEGUENTI OGGETTI NEL BOSCO: CERCA E PRONUNCIA IL LORO NOME.

N  
V  
R  
M

**TOPO**

● CERCHA TUTTE LE T.

X T L T Z A T G V L

● RIPASSA E SCRIVI T NELLE QUATTRO GRAFIE.

**INIZIA CON...**

● UNISCI T ALLE VOCI E FORMA LE SILLABE. POI PRONUNCIA LE PAROLE.

TA TE TI TO TU

● PRONUNCIA LE PAROLE E SCRIVI CHE COSA SENTI ALL'INIZIO: TA, TE, TI, TO o TU.

● SCRIVI, POI LEGGI AD ALTA VOCE.

Vedi pagine 12-15

Le aperture del Metodo, tutte incentrate sui protagonisti (i tre amici curiosi), immergono i bambini in una **dimensione naturale e avventurosa** e propongono domande per attivare l'attenzione, la **curiosità** e la voglia di scoprire.

### Opzione A

## QUADERNO di SCRITTURA

SCEGLI IL TUO METODO A PARTIRE DAL QUADERNO

### Opzione B

## QUADERNO delle 4 GRAFIE

### IMPARO LO STAMPATO

● RIPASSA LA LETTERA T CON IL DITO. ● COLORA LA T DI TOPO. ● PENSA A TRE PAROLE CHE COMINCIANO CON T.

● RIPASSA E SCRIVI T.

● RIPASSA E POI SCRIVI.

● COMPLETA CON T.

TOPO AR ARUGA

TA TA TA  
TE TE TE  
TI TI TI  
TO TO TO  
TU TU TU

Vedi pagine 16-17

### E IL CORSIVO

● PARTI DAL LINE... 1. GANCIO IN SU FINO AL DITO 2. GANCIO IN GIÙ 3. TRATTEGGIO

Vedi pagine 18-19

**CONSONANTI**

T t

● RIPASSA E SCRIVI T. ● RIPASSA E SCRIVI t.

● RIPASSA E SCRIVI T. ● RIPASSA E SCRIVI t.

● RIPASSA E POI SCRIVI. ● RIPASSA E POI SCRIVI.

● RIPASSA E SCRIVI T. ● RIPASSA E SCRIVI t.

● RIPASSA E POI SCRIVI. ● RIPASSA E POI SCRIVI.

Vedi pagine 20-21

Il volume presenta **due percorsi differenti** per imparare a scrivere in stampato e in corsivo.

Il volume presenta le lettere, **nell'ordine del Metodo**, in tutte e quattro le grafie con una visualizzazione parallela, che aiuta il bambino a comprendere le proporzioni delle lettere.

# LETTURE 1, 2 e 3



**STORIA INTONATA DAL VENTO**

### TITTI E LA TORTA

MMM, NE VORREI ALTRE TRE!

MARIA METTE MOLTE MELE NELLA TORTA. LA TORTA È INVITANTE!

VERMETTO, HO LA TORTA ALLE MELE!

ORÀ MARIA VA A LETTO. TITTI TORNA ALLA TANA.

NE HO TENUTA METÀ È TUA!

UNA LETTERA DOPO L'ALTRA LEGGI E CERCHI TUTTE LE F E LA E DEL TITOLO.

IDENTIFICO LE PAROLE: TITTI VIVE CON... SEGNA CON UNA X. UN VERMETTO □ UNA RANA

RICORDO IL TITOLO CERCHIA SOLO GLI ANIMALI CHE VEDI NELLA STORIA.

SE FAI A METÀ CON UN AMICO, SEI GENEROSO E QUANTO TIENI ALLE...

Vedi pagine 22-23

Tutti i brani e le attività delle Letture procedono **in modo graduale**, tenendo conto dell'ordine delle lettere e dei suoni presentati nel Metodo. Nelle note al piede si rimanda alle pagine corrispettive del Metodo.

Le pagine dedicate al **passaggio dal maiuscolo al minuscolo** permettono al bambino di arrivare alla lettura di testi in minuscolo **progressivamente**.

**DAL MAIUSCOLO AL MINUSCOLO**

CHI RIVEDERAI LE LETTERE CHE HAI IMPARATO A LEGGERE, MA IN STAMPATO MINUSCOLO, COME NEI LIBRI?

PER OGNI RIGA, COLORA SOLO LA SILLABA CORRISPONDENTE.

NI	mi	ni	vi
VE	ne	ue	ve
RA	ra	na	za
ME	ne	ue	me
SA	sa	za	ra
ZU	ru	zu	zu
LU	lu	fu	tu
TO	lo	to	fo
DO	po	do	bo
PE	de	be	pe
BE	be	pe	de
FU	lu	fu	tu

RICORDA: SE IL NOME È IN UNA RIGA, LE SILLABE SI GUARDANO IN FACCE.

RICORDA: PER LE ALTRE CONSONANTI IN MINUSCOLO, VEDI ALLE PAGINE 46, 47, 50, 52, 54.

Vedi pagine 28-29

Le *Pagine per pensare*, attraverso l'ascolto di racconti, incoraggiano i bambini a **interrogarsi** e a imparare a **condividere** le proprie **emozioni**. Sono pagine speciali collegate ai grandi temi dell'**Educazione civica**.

**PAGINE PER PENSARE**

ASCOLTA LA STORIA • SEGUI LE IMMAGINI

### LE PAROLE PREZIOSE

Un compagno ha ferito il fratellino di Asia con le parole. Riesci a immaginare come si è sentito?

LE PAROLE SONO IMPORTANTI E POSSONO FARE MALE. IN QUESTO CASO C'È UNA PAROLA PREZIOSA CHE PUÒ USARE PER RIMEDIARE SECONDO TE, QUALE È?

ASCOLTA Segui le indicazioni e scopri come si è sentito il fratellino di Asia.

ASCOLTA Adesso stira il foglietto con le mani e prova a farlo tornare come prima. Ci riesci?

EDUCAZIONE CIVICA

Un albero sempreverde sussurra al vento un segreto... Una strompolata soffetta fa una girovolta e... La melodia degli uccellini annuncia la primavera...

Asia cerca con cura le parole che possono fare felice chi la ascolta. Provacene anche tu!

IN CLASSE In classe, uno alla volta, estraete il nome di un compagno e regalategli un foglietto finché tutti non ne saranno ricoperti uno.

Alta fine, fate un poster: prendete un grande foglio, stropicciatelo e incollate sopra le frasi gentili che vi siete regalati!

**RACCONTARE È UN GIOCO**

DAL RACCONTO AL TEATRO Anche una filastroca è pronta a essere recitata. Con i tuoi compagni, assegna una strofa per ogni bambino. Provatele così.

DA UN RACCONTO A UN ALTRO Sul giornale, i gatti cercano una casa e un padrone che si prenda cura di loro. Immagina che cosa potrebbero chiedere dei nuovi protagonisti, quindi inserisci nuovi annunci.

Che cosa succederebbe se fosse il giornale del...

IL GIORNALE DEI GATTI

I gatti hanno un giornale con tutte le novità e sull'ultima pagina la "Piccola Pubblicità".

"Cercasi casa comoda con poltronina fuori moda: non si accettano bambini perché tirano la coda".

"Cercio vecchia signora a scopo compagnia. Precisa: referenze e conto in macelleria".

"Premiato cacciatore cerca impiego in granajo".

"Vegetariano, scapolo, cerca ricco latteo".

I gatti senza casa la domenica dopo pranzo leggono questi avvisi più belli di un romanzo: per un'oretta o due sognano ad occhi aperti, poi vanno a prepararsi per i loro concerti.

OLTRE IL RACCONTO Vuoi scoprire quale musica ci sarà stanotte al concerto dei gatti? Inserisci tutte le vocali al posto giusto.

T \_ T \_ \_ O \_ \_ N \_ \_ V \_ G L \_ \_ N \_ \_ F \_ R \_ \_ J \_ Z Z

Dalla classe seconda, con le pagine *Raccontare è un gioco*, i bambini imparano a **reinterpretare brevi racconti** attraverso la messa in scena e a prenderne spunto per **creare nuove storie**.

# GRAMMATICA 2 e 3

**ORTOGRAFIA**

### CQU: LA FAMIGLIA DI ACQUA

Collega tutte le parole che contengono la parola acqua alla goccia. Segui l'esempio.

acqua, liquore, acquario, acquazzone, acquone, acquarello, acquilone

Il gruppo CQU è sempre preceduto dalla C nella parola acqua, in tutte le parole che derivano (acquosivo, acquosino...) e nei verbi acquosare e acquosare.

cancella la parola sbagliata. Pasquale/Pasquale, annacquare/annacquare, acquitrino/acquitrino

Pesca le parole scritte nei pesciolini per completare le frasi.

acquolina, acquadotto, acquista

La nonna \_\_\_\_\_ la frutta al mercato.

L' \_\_\_\_\_ porta l'acqua nelle case.

Quando vedo un gelato mi viene l' \_\_\_\_\_ in bocca.

**LA FAMIGLIA ACQUA**

Parole che derivano da acqua:

acquario, acquazzone, acquone, acquarello, acquilone, acquolina, acquadotto, acquista

Parole che derivano da acqua:

acquosivo, acquosino, acquosare, acquosare

Il percorso è suddiviso in tre sezioni: una sulla **grammatica**, una sulla **scrittura** e una dedicata al **riassunto**. Inoltre alla fine del volume è presente un **Quaderno di italiano** per recuperare e potenziare gli argomenti di grammatica; nelle pagine del volume ci sono i **rimandi** al quaderno.



### OTTO

8 ANIMALI SI DONDOLAVANO SOPRA IL FILO DI UNA RAGNETELA.

● CERCHIA I DOLCI INDICATI DAL NUMERO.

● OSSERVA I BISCOCCHE CHE MANCANO PER ARRIVARE A 8.

● CONTA I DOLCI E SCRIVI IL NUMERO.

● IL PAPÀ HA PREPARATO UNA TORTA DI MELE. QUANTI INGREDIENTI HA USATO IN TUTTO? CONTALI E COMPLETA.

IN CIFRA

IN PAROLA \_\_\_\_\_

Vedi pagine 30-31

Nel volume di Matematica 1 i **numeri** sono presentati, come le lettere nel Metodo, con un **approccio visuale e narrativo**, che stimola la curiosità dei bambini.

Vedi pagine 32-33

Il percorso, ricco e graduale, ha una forte impronta laboratoriale grazie ai molti momenti di **gioco**; le domande dell'uccellino Lino attivano il **ragionamento** e la **logica**.

### PROBLEMI DI TANTI TIPI

● LEGGI, OSSERVA E RISPONDI A VOCE.

1 JASMINE NON HA LA MATITA. COME PUÒ FARE?

2 LA GOMMA È SGONFIA. CHE COSA PUÒ FARE LUCA?

3 QUANTE SONO LE MAGLIETTE?

4 QUANTI SONO I BIRILLI CADUTI?

● LEGGI IL TESTO DEL PROBLEMA, CERCHIA DI VERDE I NUMERI E SOTTOLINEA IN ROSSO LA DOMANDA.

● CONTA GLI ORTAGGI E COMPLETA I DATI.

LE CAROTE SONO \_\_\_\_ LE ZUCCHINE SONO \_\_\_\_

● ESEGUI L'OPERAZIONE.

OPERAZIONE:  $4 + 5 = \_\_\_$

● SCRIVI LA RISPOSTA.

RISPOSTA: IN TUTTO CI SONO \_\_\_\_ ORTAGGI.

● SEGUI LE INDICAZIONI SOPRA E RISOLVI IL PROBLEMA.

NELL'ORTO CI SONO 5 POMODORI. CARLO NE RACCOGLIE 3. QUANTI POMODORI RESTANO?

I POMODORI SONO \_\_\_\_

I POMODORI RACCOLTI SONO \_\_\_\_

OPERAZIONE:  $5 - 3 = \_\_\_$

RISPOSTA: RESTANO \_\_\_\_ POMODORI.

### PERCORSI E FRECCE

● ALESSANDRO VA A CASA DEI NONNI. SEGUI LE INDICAZIONI E TRACCIA IL SUO PERCORSO.

OGNI MIO PASSO È LUNGO UN QUADRETTO E PUÒ ESSERE:

A SINISTRA ←  
A DESTRA →  
IN ALTO ↑  
IN BASSO ↓

P È IL PUNTO DI PARTENZA  
A È IL PUNTO DI ARRIVO

5 → 1 ↓ 2 → 1 ↓ 2 ← 1 ↓ 5 → 2 ↑

● OSSERVA IL PERCORSO DI SARA PER ANDARE DA CASA A SCUOLA. RAPPRESENTA I COMANDI SULLA LINEA: CONTA I QUADRETTI E USA LE FRECCE.

Nei tre volumi (e nei quaderni) il percorso didattico si intreccia con pagine dedicate al **Coding**; inoltre nella Guida di Matematica è presente una sezione dedicata al **pensiero computazionale**, volta all'introduzione delle basi per la programmazione a blocchi.

### LA TABELLINA DEL 7

● Conta i puntini neri delle coccinelle e completa come negli esempi. Poi impara a memoria la **tabellina del 7**.

7 come i miei puntini

7 x 0 7 x 1 7 x 2 7 x 3 7 x 4 7 x 5 7 x 6 7 x 7 7 x 8 7 x 9 7 x 10

● Completa la linea dei numeri: aggiungi sempre 7.

● Completa e colora la mongolfiera come indicato.

7 x 2 = \_\_\_\_ 7 x 4 = \_\_\_\_  
7 x 6 = \_\_\_\_ 7 x 3 = \_\_\_\_  
7 x 5 = \_\_\_\_ 7 x 7 = \_\_\_\_  
7 x 7 = \_\_\_\_ 7 x 10 = \_\_\_\_

70

### LA TABELLINA DELL'8

● Conta i tentacoli dei polpi e completa come negli esempi. Poi impara a memoria la **tabellina dell'8**.

8 come i miei tentacoli

8 x 0 8 x 1 8 x 2 8 x 3 8 x 4 8 x 5 8 x 6 8 x 7 8 x 8 8 x 9 8 x 10

● Completa la linea dei numeri: aggiungi sempre 8.

● Unisci ogni moltiplicazione al suo risultato. Attenzione: a ogni risultato corrispondono due moltiplicazioni.

8 x 2 = \_\_\_\_ 6 x 4 = \_\_\_\_ 4 x 4 = \_\_\_\_ 8 x 5 = \_\_\_\_ 8 x 3 = \_\_\_\_ 4 x 10 = \_\_\_\_

16 24 40

● Vai a pagina 80 e completa la **tabellina del 7 e dell'8**.

### LA TABELLINA DELL'8

● Conta le zampe del ragno e completa.

8 x 0 = 0
8 x 1 = 8
8 x 2 = 16
8 x 3 = ____
8 x 4 = ____
8 x 5 = ____
8 x ____ = ____
8 x ____ = ____
8 x ____ = ____
8 x ____ = ____

● Scrivi i numeri che mancano.

8 x \_\_\_\_ = 24    \_\_\_\_ x 4 = 28    6 x 8 = \_\_\_\_    \_\_\_\_ x 7 = 56  
\_\_\_\_ x 2 = 8    4 x \_\_\_\_ = 32    2 x 0 = \_\_\_\_    1 x \_\_\_\_ = 8

● Leggi che cosa dice la freccia e completa.

8 x 2 = 16    8 x 4 = 32    8 x 6 = 48    8 x 8 = 64    8 x 10 = 80

### LA TABELLINA DEL 9

● Conta le biglie nel sacchettino e completa.

9 x 0 = 0
9 x 1 = 9
9 x 2 = 18
9 x 3 = ____
9 x 4 = ____
9 x 5 = ____
9 x ____ = ____
9 x ____ = ____
9 x ____ = ____
9 x ____ = ____

● Completa la tabella.

9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7											
8											
9											

I volumi di Matematica, caratterizzati da una ricca foliazione, terminano con un **Quaderno di matematica** con attività di recupero e potenziamento; questo lavoro in parallelo è reso più semplice grazie ai **rimandi** presenti in pagina.

## DISCIPLINE 1, 2

I volumi delle Discipline terminano con un **Quaderno delle discipline** che propone attività di recupero e potenziamento; questo lavoro in parallelo è reso più semplice grazie ai **rimandi** presenti in pagina. Il percorso è caratterizzato da numerosi momenti di **gioco** per mettere in pratica quanto appreso e dalle domande dell'uccellino Lino, che attivano il **ragionamento** e la **logica**.

**LE PAROLE DEL TEMPO**

**PASSATO, PRESENTE, FUTURO**

● OSSERVA, RACCONTA LA STORIA DI CAROLA E LEGGI.

**PASSATO**      **PRESENTI**      **FUTURO**

SONO I FATTI CHE SONO AVVENUTI PRIMA DEL PRESENTE.      SONO I FATTI CHE AVVERGONO IN QUESTO MOMENTO.      SONO I FATTI CHE AVVERRANNO DOPO IL PRESENTE.

● PROVA A IMMAGINARE CHE COSA SUCCEDERÀ IN FUTURO. COMPLETA IL TERZO RIQUADRO, POI RACCONTA LA STORIA.

USI PIÙ SPESSE LE PAROLE PRIMA, ADDESSO, DOPO O PASSATO-PRESENTE-FUTURO?

**PASSATO**      **PRESENTI**      **FUTURO**

**LE PAROLE DELLO SPAZIO**

**DA DOVE GUARDI?**

● DA DOVE GUARDI QUESTA BARCA? COLLEGA CIASCUN DISEGNO AL CARTELLINO GIUSTO.

**DI FIANCO**      **DI FRONTE**      **DALL'ALTO**

● UN OGGETTO O UNO SPAZIO PUÒ ESSERE VISTO DA POSIZIONI DIVERSE: DI FRONTE, DI FIANCO DALL'ALTO.

● SCOPRI GLI OGGETTI MISTERIOSI: COLLEGA LE COPPIE.

**SCIENZE**

**LE PIANTE**

● OSSERVA QUESTA PIANTA E COLLEGA LE SUE PARTI AI CARTELLINI GIUSTI.

LE PIANTE SONO ESSERI VIVENTI. PER VIVERE HANNO BISOGNO DI **ACQUA, ARIA E LUCE**.

**FIORI**      **FOGLIE**  
**RADICI**      **FRUTTI**  
**RAMI**      **TRONCO**

● OSSERVA I DISEGNI E RACCONTA CHE COSA ACCADE ALL'ALBERO DURANTE L'ANNO.

**PRIMAVERA**      **ESTATE**      **AUTUNNO**      **INVERNO**

**QUANDO AVVENI?**

● RISPONDI SUI TEMPI AL SECONDO COMMENTARIO

**NEI PASSATI, NELLE PRESENTI, NELLE FUTURE**

● RISPONDI SUI TEMPI AL TERZO COMMENTARIO

**NEI GIORNI, NEI Mesi, NEI SECOLI**

**IL GIORNO DOPO OGGI**      **IL GIORNO PRIMA D'OGGI**      **IL GIORNO IN CUI NASCO**

● RISPONDI SUI TEMPI AL QUARTO COMMENTARIO

**NEI SECOLI, NEI MILLENNI, NEI SECOLI**

**NEI SECOLI**      **NEI MILLENNI**      **NEI SECOLI**

**POSIZIONI DIVERSE**

● PER CASCUN OGGETTO, DISEGNA DUE POSIZIONI DIVERSE: DI FIANCO, DI FRONTE, DALL'ALTO.

**DI FIANCO**      **DI FRONTE**      **DALL'ALTO**

● RISPONDI SU LA STORIA DELLA POSIZIONE DIVERSE.

**DI FRONTE**      **DI FIANCO**      **DALL'ALTO**

**LE PIANTE**

● COMPLETA I CARTELLINI CON LE PAROLE GIUSTE.

**PRODUCONO IL NUTRIMENTO PER LA PIANTE.**

**SOSTENGONO LA PIANTE.**

**SOSTENGONO LE FOGLIE, I FIORI E I FRUTTI.**

**TENGONO LA PIANTE FERMA SUL TERRAENO E ASSORBONO L'ACQUA.**

## DISCIPLINE 3

Il volume delle Discipline 3, sempre con quaderno, accompagna i bambini in un percorso di **consapevolezza** che, attraverso l'acquisizione di un **metodo di studio** per apprendere in modo efficace, li rende protagonisti. Alla fine di ogni unità, prima della verifica, c'è sempre una pagina **Faccio il punto**. Qui, rispondendo a delle domande i bambini **ripercorrono tutti gli argomenti** studiati e, in caso di necessità, hanno un utile **rimando** alla pagina della presentazione dell'argomento.

**STORIA**

**ERA PRIMARIA** • da 450 a 250 milioni di anni fa. Comparso i vertebrati e la vita si sviluppa anche sulla terraferma: piante, piccoli animali, anfibi e rettili.

**ERA SECONDARIA** • da 250 a 65 milioni di anni fa. I dinosauri dominano la Terra.

**L'ORIGINE DELLA VITA SULLA TERRA**

La vita sulla Terra si è sviluppata in fasi diverse. I primi organismi sono stati i batteri, che si sono evoluti in piante e animali.

**LA VITA SULLA TERRA**

**Vedi pagine 34-35**

**Vedi pagine 36-37**

**Faccio il punto**

1. Per ricordare gli avvenimenti del passato, si possono usare di diverso tipo.

2. Lo storico si serve di documenti preziosi, che possono essere di diverso tipo.

3. Lo storico mette le informazioni raccolte in ordine.

4. Lo storico collabora con altri studiosi, tra cui il principale.

**Mi metto alla prova**

● Collega ogni avvenimento alla sua durata.

**MINUTI**      **ORE**      **GIORNI**      **SETTIMANE**      **ANNI**      **SECOLI**

● Completa la linea del tempo con i numeri e le parole.

● Osserva l'immagine e completa.

● Che tipo di fonte è? Perché? Fai un'ipotesi: dove potrebbe essere stata trovata? Quale esperto può studiarla? Che informazioni fornisce?

# Tre amici

Curiosi per natura

## Le nostre autrici



### Alessandra Battaglia

Laureata in lingue all'Università di Palermo, dal 2001 insegna a Milano nella Scuola Primaria. Appassionata di letteratura per ragazzi, si occupa di iniziative per la promozione della lettura nelle biblioteche. Collabora con Pearson dal 2014: ha ideato lo sfondo integratore di *Storie curiose*, di cui ha scritto Metodo e Letture della classe prima. È autrice del Metodo e dei volumi di Letture di *Tre amici*.

*“Il progetto intende conciliare le esigenze educative e didattiche con la corrente realtà scolastica, tenendo conto delle esperienze maturate nella pratica dell'insegnamento. Si intende così recuperare il senso di alterità e rilanciare il **valore della natura**, mentre si promuove un **approccio autonomo e autentico** della conoscenza: nell'identità dei tre personaggi protagonisti è proiettata l'idea di un bambino plurale, capace di cogliere le **sfide**, di apprezzare la **scoperta**, di porsi in relazione con gli altri in modo consapevole. Tre amici offre quindi modelli a cui ispirarsi, ma anche strategie per imparare, spunti per sviluppare il **senso critico** e un laboratorio per apprezzare la lettura ed esplorare il testo.”*



### Maria Nella Caspani

Ha lavorato per molti anni come insegnante nella Scuola Primaria nella provincia di Monza e Brianza, acquisendo notevole esperienza. Ha intrapreso gli studi scientifici, che sono sempre stati al centro dei suoi interessi, cercando di applicare con sensibilità e passione, le competenze raggiunte nella realtà scolastica. Da diversi anni lavora con entusiasmo come autrice scolastica e, **insieme a Lorena Riboldi**, è autrice dei volumi di *Matematica di Tre amici*.



### Lorena Riboldi

È un'insegnante di Scuola Primaria con molti anni di esperienza, attualmente in servizio presso un istituto comprensivo della provincia di Monza e Brianza. Nel tempo ha sperimentato tecniche e metodologie in tutti gli ambiti disciplinari, in particolare, con approfondimenti e sperimentazioni in classe, nell'area matematica e scientifica. Tutto ciò le è servito anche per l'attività di autrice. Negli anni non ha mai perso la passione per il suo lavoro grazie alla quale ha sempre cercato di suscitare curiosità nei suoi alunni, puntando all'inclusione e alla valorizzazione delle abilità personali, nell'ambito di una costante formazione. **Insieme a Maria Nella Caspani**, è autrice dei volumi di *Matematica di Tre amici*.



*“La nostra **matematica** è stata progettata per essere **inclusiva**, superando il preconcetto che sia una disciplina che può generare diffidenza. L'uomo ha inventato i simboli della matematica non per raccontare i problemi, ma per risolverli. Partendo da questa riflessione, abbiamo impostato le attività affinché i bambini, fin dall'inizio del loro percorso di conoscenza della matematica, sviluppino in modo adeguato le competenze richieste. È una **matematica** molto **solida**, nella quale i **numeri** servono per maneggiare in modo agevole e sicuro la **realtà** e nella quale, grazie alle domande dell'uccellino Lino, si offrono ai bambini svariati spunti di **logica** e **giochi**. Il nostro scopo è **allenare la mente con divertimento e curiosità** e comprendere il linguaggio matematico, agevolando di conseguenza la risoluzione dei suoi concetti, per far sì che la matematica diventi uno strumento di conoscenza, come l'arte e la letteratura.”*



### Laura Bonci

La sua esperienza nella Scuola Primaria è iniziata oltre 20 anni fa come insegnante di sostegno, esercitata per 9 anni. Successivamente ha sperimentato sia l'insegnamento delle discipline scientifiche sia umanistiche, ampliando e approfondendo la sua formazione professionale. Oggi insegna nella Scuola Primaria di Nozzano (Istituto comprensivo Lucca 7). Il suo interesse prevalente è rivolto alle discipline di Storia e Geografia, di cui è autrice per Pearson per le classi terza, quarta e quinta dal 2014 (*Mille scintille, Grandi scoperte*). Per il corso *Tre amici* è autrice di Storia e Geografia di classe terza.

*“Il progetto su cui si fonda lo studio delle Discipline di terza di Tre amici nasce dall'esigenza di mettere a punto una didattica che fornisca all'alunno uno strumento per studiare in modo efficace. Il raggiungimento di questa finalità prevede la costruzione di un metodo di studio attraverso attività che sviluppino la **comprensione**, la **memorizzazione** e l'**esposizione** delle conoscenze. Inoltre è fondamentale che l'alunno sia **protagonista della propria esperienza di apprendimento**, cioè sia posto al centro dell'intero percorso conoscitivo: prima, attraverso l'**anticipazione** su ciò che sta per imparare; durante, mediante spazi dedicati alla **riflessione**, mappe che guidano a ricostruire la gerarchia delle informazioni e le connessioni logiche tra gli avvenimenti; infine, al termine di ogni unità, con un circuito guidato che consenta un **ripasso autonomo** prima delle verifiche finali.”*



### Giovanna Bellante

Dal 2007 insegna matematica nella Scuola Primaria di Giaveno (TO). Per *Tre amici* è autrice di Scienze per le classi prima, seconda e terza.

*“Il percorso realizzato ha lo scopo di accompagnare il bambino alla conoscenza della **materia** nei suoi vari aspetti e alla scoperta del fantastico mondo degli **esseri viventi**, attraverso tanti **spunti laboratoriali**. Gli argomenti e le attività proposte sono occasioni per accrescere nel bambino la sua già naturale propensione alla **curiosità** verso il mondo circostante. Studiare le scienze attraverso un percorso strutturato stimolerà il bambino ad affinare la sua **capacità di osservazione** e di porre delle domande, ossia di sviluppare un **pensiero critico**.”*



### Anna Lisa Massa

Insegna italiano, da più di 20 anni, nella Scuola Primaria a Paderno Dugnano (MI) ed è formatrice e rieducatrice del gesto grafico. È autrice del percorso *Imparo il corsivo* nel Quaderno di scrittura di *Tre amici*.

*“Ho scelto di creare un nuovo percorso di corsivo che educi il **gesto grafico**, per sperimentare le **strategie di scrittura** più efficaci a **prevenire le difficoltà grafo-motorie** e per insegnare a scrivere bene a mano.”*



### Barbara Urdanch

Consulente didattico, esperta di didattica inclusiva, formatrice e promotrice della Democrazia dell'Apprendimento. Lavora condividendo il pensiero di Don Milani: “Non c'è peggiore ingiustizia del dare cose uguali a persone che uguali non sono”. È autrice del volume *Giochi del buon inizio* di *Tre amici*.

*“Ho creato un volume del “buon inizio” per individuare le preconcoscenze della classe e avviare un **percorso di osservazione e monitoraggio** dei bambini. Il mio obiettivo è permettere all'insegnante di comprendere chi le sta davanti, per poter mettere appena possibile in atto tutte le **strategie** necessarie all'accoglienza e alla progettazione di un **percorso inclusivo** che accompagni tutti (ma proprio tutti) ai primi successi.”*

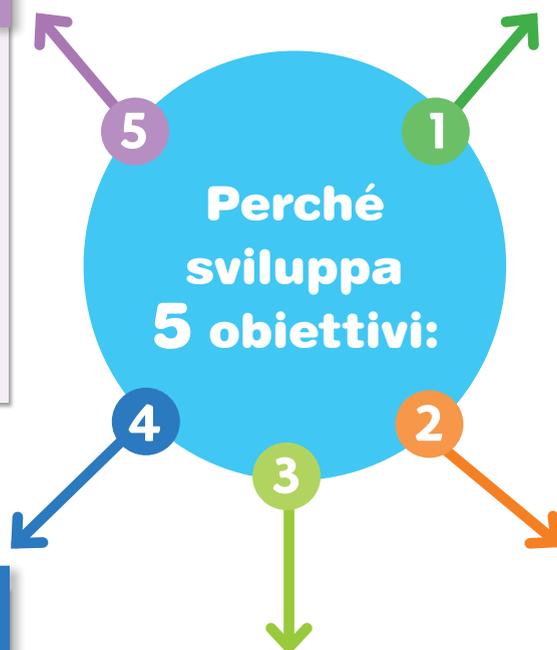
# Perché scegliere Tre amici ?

## LE COMPETENZE SOCIALI E RELAZIONALI PER LA VITA

Grande attenzione ai temi dell'**Educazione civica** grazie alle *Pagine per pensare* nei volumi di Letture e Discipline; inoltre nelle Letture l'uccellino Lino attraverso domande e suggerimenti offre spunti per riflessioni sulle **emozioni** e la **mindfulness** o il **benessere** a scuola.

## L'ACCOGLIENZA COME MOMENTO DI COSTRUZIONE DELLE RELAZIONI E DI OSSERVAZIONE

Con il volume **Giochi del buon inizio** e le sezioni di **giochi linguistici e matematici** in classe seconda, si offre all'insegnante uno strumento per **osservare e motivare** attraverso il gioco e per capire quali sono le esigenze della classe.



## L'APPRENDIMENTO EFFICACE E LA COSTRUZIONE DEL METODO DI STUDIO

Le **Discipline 3**, guardando alla crescita dei bambini, rappresentano un volume incentrato sul **metodo di studio** per apprendere in modo efficace. Attraverso le attività *Creo la mia mappa*, il bambino è accompagnato in un **percorso graduale** per sviluppare la sua capacità di creare **mappe**.

## LE COMPETENZE DI BASE CONSOLIDATE PASSO PASSO

Le competenze di base si sviluppano in tutto il percorso, a partire dalla classe prima. Il Metodo di *Tre amici* presenta la scrittura in tutte e quattro le grafie e permette all'insegnante di scegliere il Quaderno che meglio rispecchia il proprio metodo di presentazione della scrittura:

- > il **QUADERNO DELLA SCRITTURA** offre **due distinti percorsi** di scrittura in stampato e in corsivo, pensati per chi affronta il corsivo in un secondo momento;
- > il **QUADERNO DELLE QUATTRO GRAFIE** presenta **ogni lettera** (nell'ordine in cui è presentata nel Metodo) in tutte e **4 le grafie**; questo volume è pensato per chi affronta le quattro grafie insieme fin dall'inizio. La **Matematica** presenta chiari esempi e **tanti esercizi**, ma offre anche molti spunti di **logica**, proposti dalle domande dell'uccellino Lino, e momenti di **gioco** per rinforzare la comprensione degli argomenti.

## L'AUTONOMIA DEL BAMBINO E LA COSTRUZIONE DI PERCORSI PARALLELI

Il **Metodo** e le **Letture 1** offrono un **percorso parallelo**: ogni due consonanti presentate nel Metodo, ci sono pagine di brani con quelle lettere nel volume di Letture. Questo permette al bambino fin dall'inizio di poter leggere brevi testi in modo autonomo. Inoltre nel volume del Metodo ci sono anche tante pagine di lettura e scrittura (**Faccio io!**), che il bambino può svolgere **autonomamente**, dato che ogni lettera proposta è già stata studiata. Le attività **Faccio io!** permettono quindi il rinforzo e il consolidamento delle sillabe studiate passo passo. Il lavoro in parallelo continua anche nei volumi di **Matematica**, **Discipline** e **Grammatica**: tutti questi volumi presentano nella parte finale un **Quaderno operativo**, con un utile rimando in pagina, all'interno del volume, per i collegamenti.



# Le guide di Tre amici

Tre amici propone tre Guide, una per ciascun ambito: italiano, matematica e discipline. La struttura è identica in ciascuna guida, così come parte dei contenuti. La sezione *Sviluppare talenti* è invece specifica per ogni ambito, dato che presenta indicazioni e materiali sui singoli volumi. Ogni guida è costituita da un ricco numero di schede operative.

## 1. IL PROGETTO

- Presentazione del progetto • Programmazione dei tre anni

## 2. ACCOGLIERE

- I grandi maestri della pedagogia (*Luisa Piarulli*) • La mindfulness e il clima in classe (*L. Papetti* e *A. Lodge*)

## 3. SVILUPPARE TALENTI

>> rimando alle schede

- In questa sezione sono presentati i singoli volumi del progetto e, unità per unità, sono date le programmazioni specifiche e utili consigli per l'utilizzo dei volumi stessi.

### GUIDA ITALIANO 1-2-3

- **Giochi del buon inizio** > consigli sull'utilizzo del volume da parte dell'autrice Barbara Urdanch
- **Metodo** > consigli di utilizzo del volume da parte della Logopedista Laura Mazzanti, che ha curato la revisione di tutto il Metodo con l'autrice
- **Quaderno del corsivo** > consigli di utilizzo da parte dell'autrice Anna Lisa Massa
- **Lecture 1**
- **Lecture 2 + Grammatica 2**
- **Lecture 3 + Grammatica 3**

### GUIDA MATEMATICA 1-2-3

- **Giochi del buon inizio** > consigli sull'utilizzo del volume da parte dell'autrice Barbara Urdanch
- **Matematica 1**
- **Matematica 2**
- **Matematica 3**

### GUIDA DISCIPLINE 1-2-3

- **Giochi del buon inizio** > consigli sull'utilizzo del volume da parte dell'autrice Barbara Urdanch
- **Storia, Geografia, Scienze e Tecnologia 1**
- **Storia, Geografia, Scienze e Tecnologia 2**
- **Storia, Geografia, Scienze e Tecnologia 3**

## 4. INCLUDERE TUTTI

>> rimando alle schede

- Democrazia dell'apprendimento e didattica attiva (*Barbara Urdanch*)
- La didattica cooperativa – Il metodo Rossi (*Stefano Rossi*)

## 5. PREPARARE AL FUTURO

>> rimando alle schede

- Le competenze nella scuola di oggi
- Lezioni per un curriculum verticale sugli Obiettivi Globali (*Fernando M. Reimers, Giovanna Barzanò, Loredana Fisichella, Maria Lissoni*)

## 6. VALUTARE

>> rimando alle schede

- La valutazione e la valutazione formativa • I compiti di realtà e la valutazione delle competenze

## 7. SCHEDARIO

- Schede operative anno per anno a cui le sezioni *Sviluppare talenti*, *Includere tutti*, *Preparare al futuro* e *Valutare* rimandano: un bacino di utili schede per ogni ambito.



# L'offerta digitale di

## Tre amici

Curiosi per natura

### LE RISORSE DIGITALI DEL LIBRO

ACCESSIBILI, SEMPLICI DA USARE, RICCHE DI CONTENUTI



#### MYAPP PEARSON

L'app per studiare e ripassare usando lo smartphone e il tablet

Con MYAPP Pearson è possibile:

- inquadrare i QRcode del libro per attivare audio, video e altri contenuti digitali

Scarica l'app su smartphone o tablet da App Store per IOS o Play Store per Android



#### LIMBOOK CON ICONE IN PAGINA

Il libro di testo digitale sfogliabile con risorse attivabili dalla pagina con la LIM

Il libro di testo digitale sfogliabile per la lezione in classe con la LIM

- fare lezione tradizionale o capovolta
- personalizzare la didattica utilizzando i contenuti multimediali attivabili direttamente dalla pagina

Il LIMbook è fruibile offline. Il docente può contattare l'Agente di zona



#### LIBRO LIQUIDO (per la classe terza)

Il libro digitale interattivo per tutti i dispositivi

Con Libro liquido è possibile:

- studiare su computer, tablet e smartphone: il testo è liquido, si adatta a qualunque dispositivo
- personalizzare la lettura: selezionare tipologia e dimensione del carattere, scegliere lo sfondo
- utilizzare le molteplici funzionalità: ascoltare la lettura del testo, annotare, evidenziare

Attivalo inquadrando il QRcode in copertina o inserendo su [pearson.it/place](http://pearson.it/place) il codice ISBN del libro cartaceo che riporta il prezzo

### IN PIÙ

ITE, l'edizione digitale del libro per gli studenti e il docente, con contenuti multimediali **attivabili direttamente dalla pagina**; **Didastore**, con i contenuti digitali integrativi per i docenti e gli studenti.

#### MY PEARSON PLACE • In un unico luogo, tutte le tue risorse digitali

Per utilizzarle bastano tre semplici e veloci passaggi:

1. Registrati come studente sul sito [pearson.it/place](http://pearson.it/place). Se sei già registrato, effettua il login
2. Attiva le risorse tramite il QRcode in copertina o il codice ISBN sul libro cartaceo che riporta il prezzo
3. Utilizza i tuoi prodotti digitali. Li troverai tutti su My Pearson Place, la tua pagina personale.

Per maggiori informazioni: [pearson.it/prodotti-digitali](http://pearson.it/prodotti-digitali)

## QRcode DELLA DEMO DI Tre amici *Curiosi per natura*

### METODO



Audio della storia  
*Un giorno in giardino*

Tavola interattiva della doppia  
*Un giorno in giardino*

Video di scrittura delle lettere  
A e M in stampato e corsivo

### LETTURE 1



Audio della storia  
*Quando eravamo piccoli*

Video sull'autunno



Audio del testo  
*Una scuola... da grandi*



Audio dei testi di  
*Arriva l'inverno... in città*

Video  
lavoretto dell'inverno

## MATERIALI INTERATTIVI ATTIVABILI DALLE PAGINE

 audio di tutto il corso

 animazioni e video

 esercizi interattivi

 attività per imparare giocando

 attività per lavorare con le immagini

 **Audio della storia**  
*Quando eravamo piccoli*

 **Tavola interattiva** *In giardino*



 **Video sull'autunno**

### MATEMATICA 1



Audio delle pagine  
Video della filastrocca  
dei numeri  
Esercizio sui numeri da 1 a 5

### STORIA 1



Audio delle pagine

### GEOGRAFIA 1



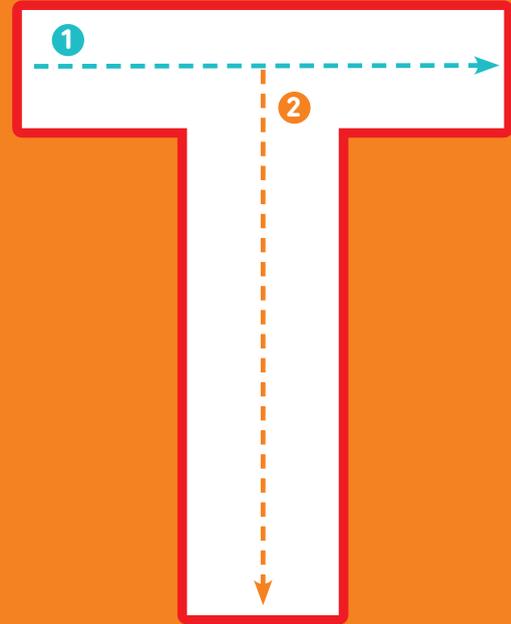
Audio delle pagine  
Esercizio  
su sopra e sotto

### SCIENZE 1



Audio delle pagine  
Gioco del memory  
dei cinque sensi

# T OPO



RIPASSA T CON IL DITO.

● CERCHIA TUTTE LE T.

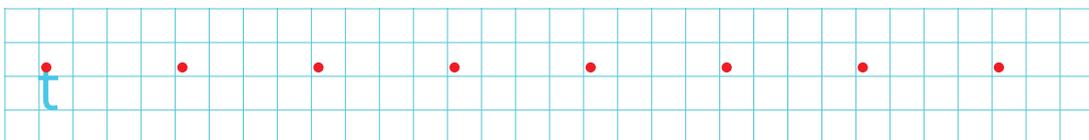
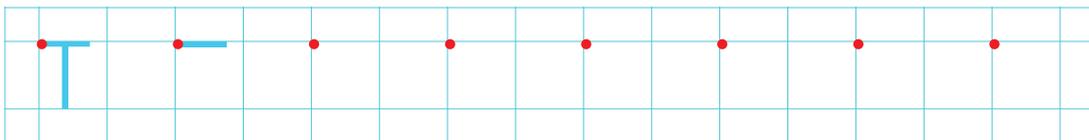
X T L T Z A T G V L

● RIPASSA E SCRIVI T NELLE QUATTRO GRAFIE.

T

t

7 t



INIZIA CON...

- UNISCI **T** ALLE VOCALI E FORMA LE SILLABE. POI PRONUNCIA LE PAROLE.

<b>T</b> <b>A</b>	<b>T</b> <b>E</b>	<b>T</b> <b>I</b>	<b>T</b> <b>O</b>	<b>T</b> <b>U</b>
↓	↓	↓	↓	↓
<u>  </u> <b>A</b>	<u>  </u> <u>  </u>	<u>  </u> <u>  </u>	<u>  </u> <u>  </u>	<u>  </u> <u>  </u>
				

- PRONUNCIA LE PAROLE E SCRIVI CHE COSA SENTI ALL'INIZIO: **TA, TE, TI, TO** o **TU**.

	<u>  </u> <u>  </u>		<u>  </u> <u>  </u>
	<u>  </u> <u>  </u>		<u>  </u> <u>  </u>

TROVA  
UNA PAROLA  
PER OGNI  
SILLABA.



- SCRIVI, POI LEGGI AD ALTA VOCE.

<b>T</b> <b>A</b>		<b>T</b> <b>O</b>	
↓ ↓		↓ ↓	
<u>  </u> <u>  </u>		<u>  </u> <u>  </u>	



**T** **t**  
τ τ

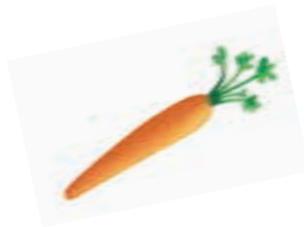
**TA**  
**TE**  
**TI**  
**TO**  
**TU**

**T**



**FINISCE CON...**

● CERCHIA LE PAROLE CHE **FINISCONO** CON **TA** O **TI**.



● COMPLETA. POI COLORA LE SILLABE UGUALI.



MO NE \_ \_



A BE \_ \_



NO \_ \_



DI \_ \_

**CONTIENE...**

● COMPLETA CON **TA** E **TE**.



PAN \_ \_ LONI CON LE BRE \_ \_ LLE.

RIPASSA E RICOPIA.



T O P O V A A T A V O L A

\_ \_ P O V A A \_ \_ V O L A

FACCIO IO!

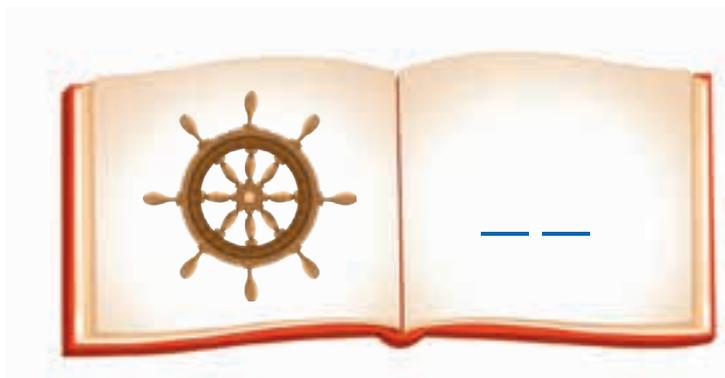
Leggo e scrivo

T

- CERCHIA LE PAROLE CON LE SILLABE **TE** O **TO**.



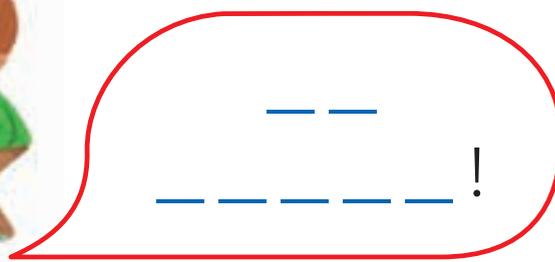
- OSSERVA E SCRIVI LA SILLABA INIZIALE.



- IL TUO COMPAGNO È IN DIFFICOLTÀ. CHE COSA FAI? LEGGI E COMPLETA IL FUMETTO.

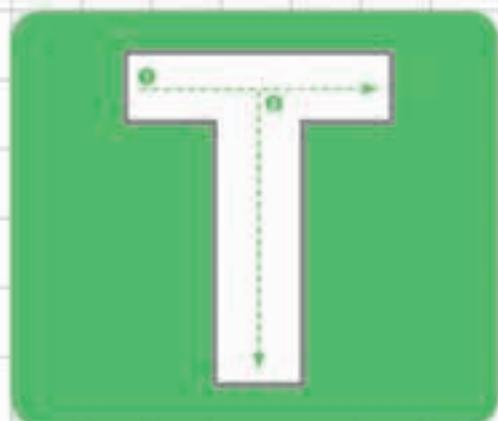
LO AIUTO

IO NUOTO



- CONTINUA TU.

A large grid for handwriting practice. The top row contains a blue zigzag line, followed by three colored boxes: yellow, green, and yellow. The bottom row contains a blue zigzag line, followed by two colored boxes: yellow and green. The rest of the grid is empty for practice.



● RIPASSA LA LETTERA **T** CON IL DITO.

● COLORA LA **T** DI TOPO.

● PENSA A TRE PAROLE CHE COMINCIANO CON **T**.

● RIPASSA E SCRIVI **T**.





● RIPASSA E POI SCRIVI.

T T T T . .  
T T T . . . . .  
T T T . . . . .

● COMPLETA CON T.



OPO



AR ARUGA

● RIPASSA E POI SCRIVI.

TA TA TA . . .  
TE TE TE . . .  
TI TI TI . . .  
TO TO TO . . .  
TU TU TU . . .

U u u

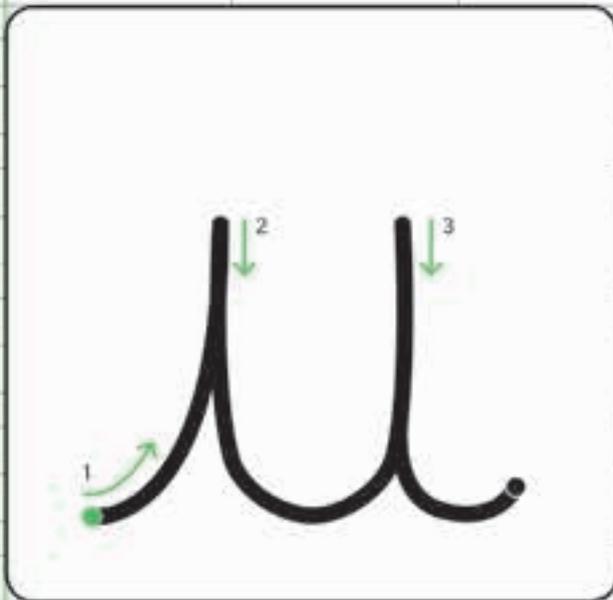


PARTI DAL **VIA** E FAI...

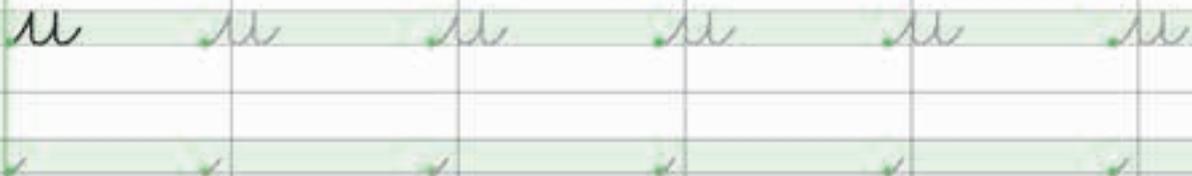
1. **GANCIO IN SU**
2. **COPPA**
3. **GANCIO IN GIÙ**

● RIPASSA PRIMA CON IL DITO, POI CON LA MATITA.

● ORA SCRIVI TU LA LETTERA *u* IN CORSIVO.



● RIPASSA E CONTINUA.



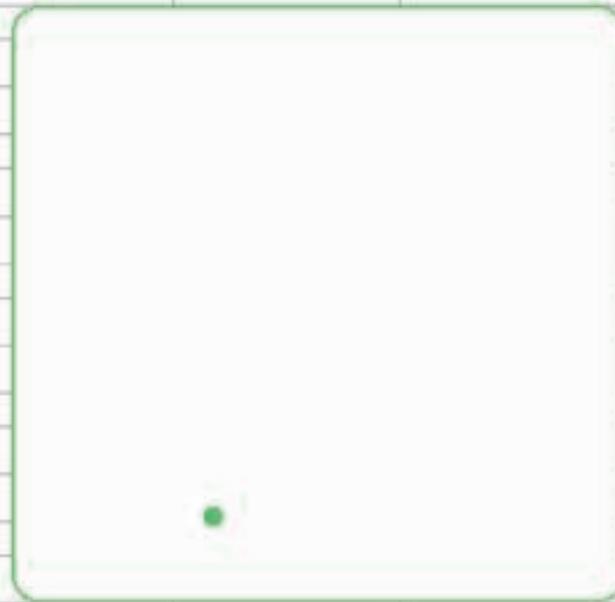
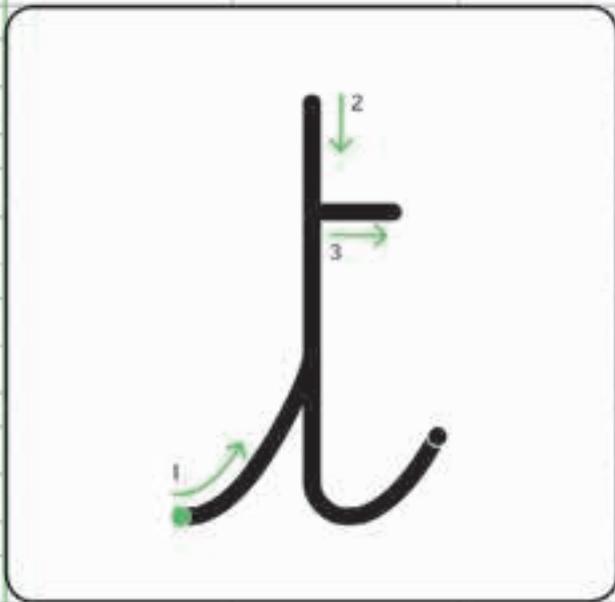


PARTI DAL **VIA** E FAI...

1. **GANCIO IN SU** FINO AL CIELO
2. **GANCIO IN GIÙ**
3. TRATTINO

● RIPASSA PRIMA CON IL DITO, POI CON LA MATITA.

● ORA SCRIVI TU LA LETTERA *t* IN CORSIVO.



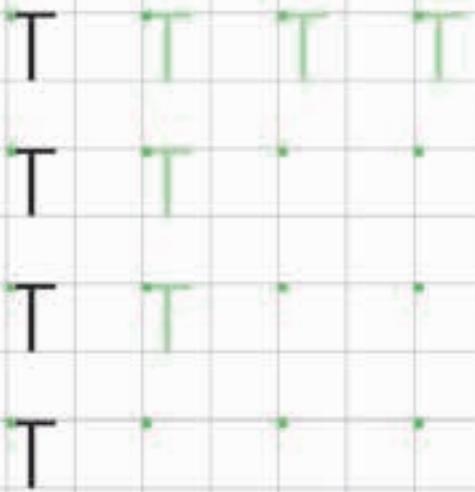
● RIPASSA E CONTINUA.



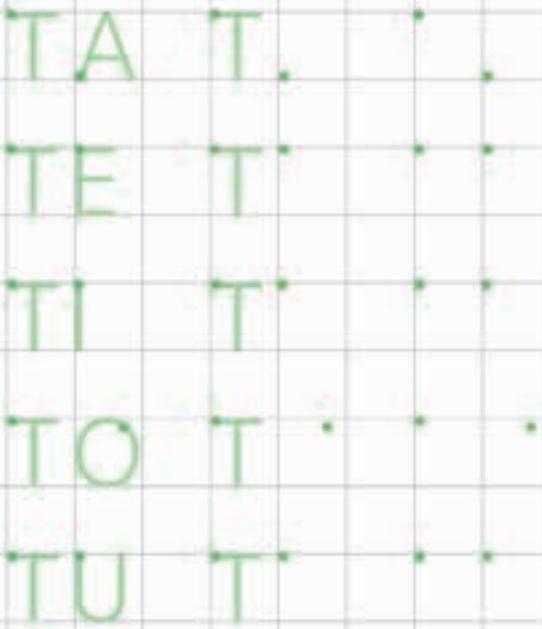
## CONSONANTI



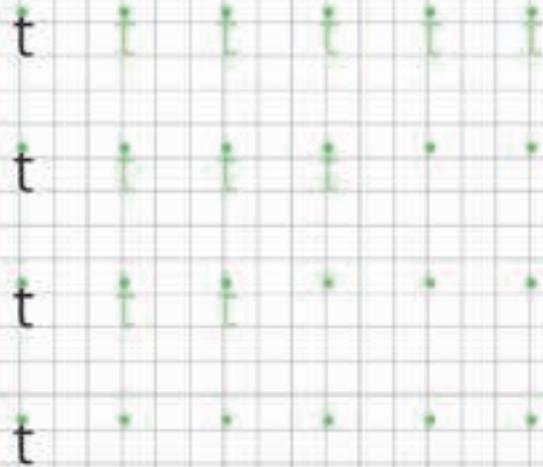
● RIPASSA E SCRIVI T.



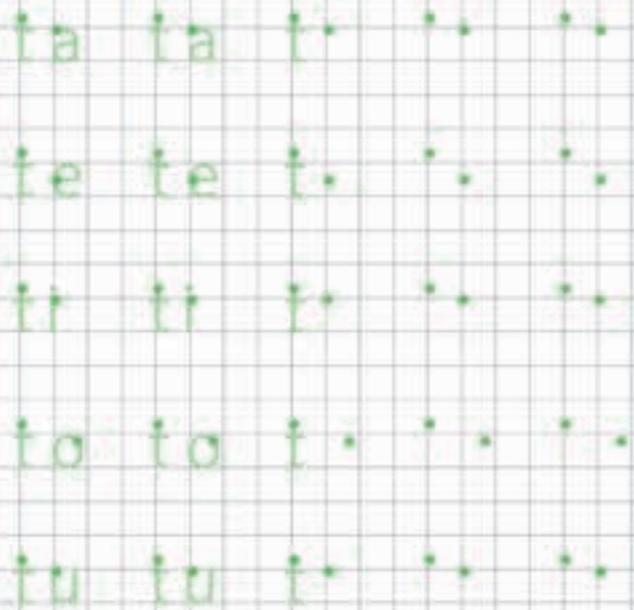
● RIPASSA E POI SCRIVI.



● RIPASSA E SCRIVI t.



● RIPASSA E POI SCRIVI.





● RIPASSA E SCRIVI *t*.

*t t t t*  
*t t t t*  
*t t t .*  
*t . . .*

● RIPASSA E SCRIVI *z*.

*z z z*  
*z z z*  
*z z .*  
*z . .*

● RIPASSA E POI SCRIVI.

*ta t .*  
*te t .*  
*ti t .*  
*to t .*  
*tu t .*

● RIPASSA E POI SCRIVI.

*za z .*  
*ze z .*  
*zi z .*  
*zo z .*  
*zu z .*

STORIE INTONATE DAL VENTO

# TITTI E LA TORTA



MARIA METTE MOLTE MELE NELLA TORTA.



LA TORTA È INVITANTE!



ORA MARIA VA A LETTO.



TITTI TORNA ALLA TANA.

CHE GRAN DIVERTIMENTO!

N  
V  
.....  
R  
M  
.....  
L  
T

NE HO  
TENUTA METÀ:  
È TUA!



UNA LETTERA DOPO L'ALTRA

LEGGI E CERCHIA TUTTE LE **T** E LA **L** DEL TITOLO.



DENTRO LE PAROLE

TITTI VIVE CON... SEGNA CON UNA **X**.

UN VERMETTO     UNA RANA



DENTRO IL TESTO

CERCHIA SOLO GLI ANIMALI CHE VEDI NELLA STORIA.



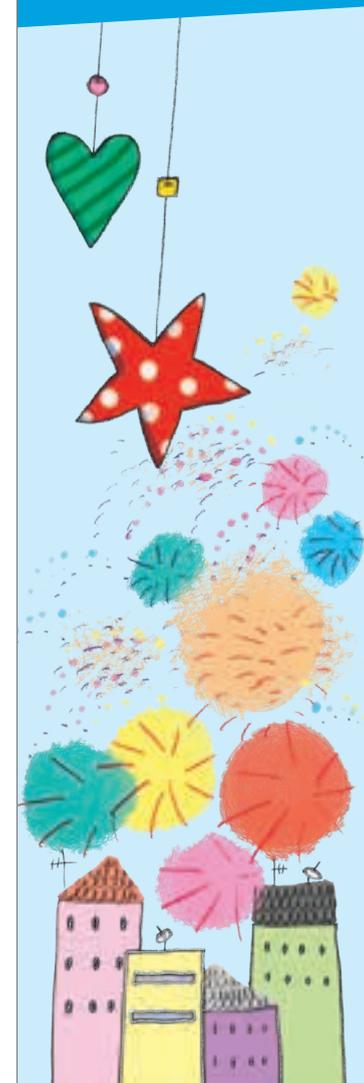
SE FAI A METÀ  
CON UN AMICO,  
SEI **GENEROSO**  
E GLI DIMOSTRI  
QUANTO TIENI  
A LUI.

A SPASSO NELLE STAGIONI

# L'ANNO NUOVO

LA NOTTE DEL 31 DICEMBRE  
UN ANNO SE NE VA  
E NE ARRIVA UNO NUOVO.  
A MEZZANOTTE SI FA FESTA  
TUTTI INSIEME.

- ADDIO ANNO PASSATO!
- BENVENUTO ANNO NUOVO!



• COMPLETA.



IL PRIMO GENNAIO  
SI FESTEGGIA IL **CAPODANNO**.  
È IL PRIMO GIORNO  
DELL'ANNO.



**BENVENUTO  
20 \_\_\_\_ !**



ASCOLTA LA STORIA

- COMPLETA IL DISEGNO. POI RISPONDI ALLE DOMANDE.



## DOVE VA LA BEFANA?

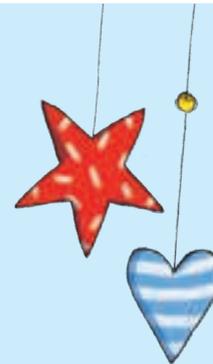


IL  
6 GENNAIO  
SI FESTEGGIA  
L'EPIFANIA.



- CHI NON DORME? \_\_\_\_\_

- COME SI VESTE LA BEFANA? SEGNA CON UNA X.



- COLLEGA I PERSONAGGI A QUELLO CHE TROVANO NELLE CALZE:



IN GUIDA trovi la storia "Dove va la Befana?".

ASCOLTO E COMPRESIONE Ascoltare testi narrativi mostrando di saperne cogliere il senso globale.

STORIE SUSSURRATE DALLA NEVE

# PICCOLO VENTO RACCONTA

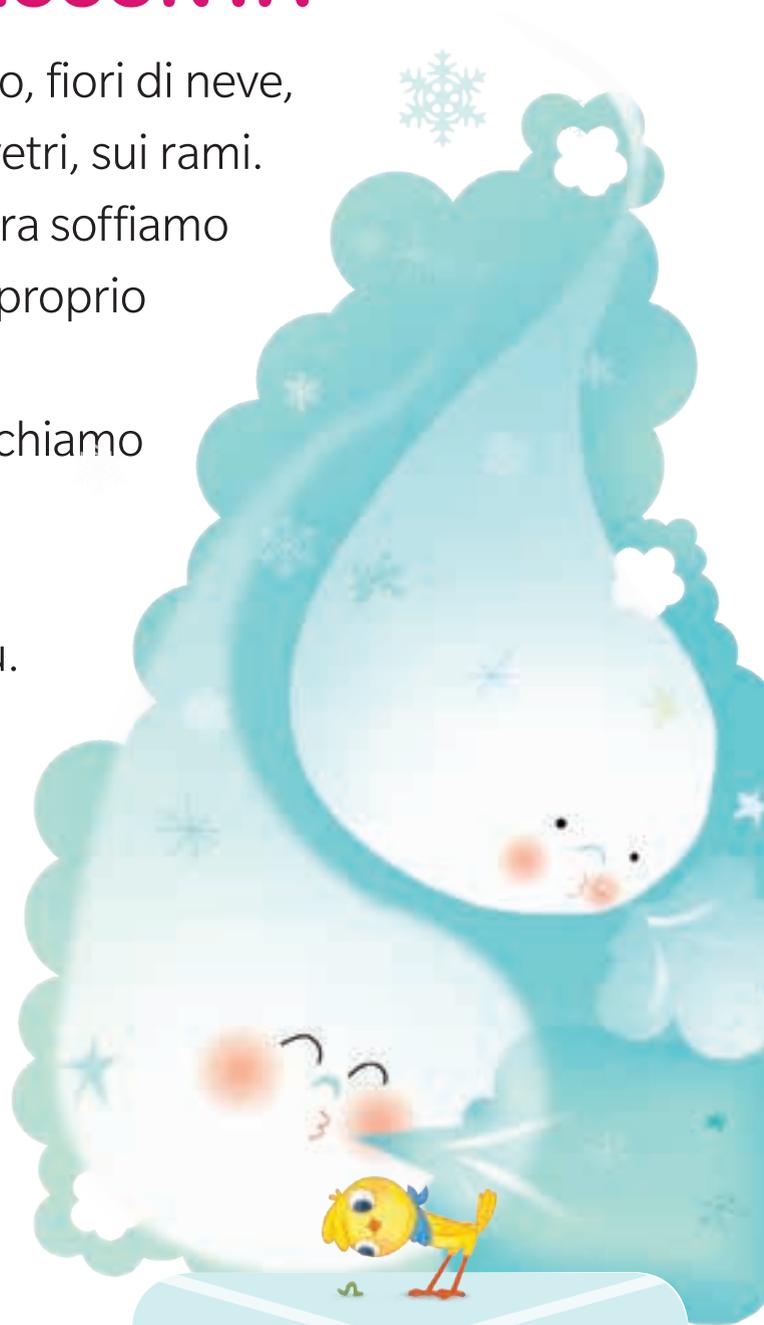
Inverno è stagione di fiori di ghiaccio, fiori di neve, fiori di freddo che faccio fiorire sui vetri, sui rami. Sui tetti adesso io e la mia amica bora soffiamo assieme. Anche la bora è un vento, proprio come me.

– Piccolo vento – dice la bora, – giochiamo agli odori delle case?

Allora annusiamo i fili di fumo e ci sfidiamo a chi ne indovina di più.

- È zenzero!
- È zuppa!
- È miele!

Chiara Carminati, Pia Valentinis, *Le quattro stagioni*, Fabbri Editori



UNA LETTERA DOPO L'ALTRA

ESERCITATI CON H/h. COLLEGA.

GHE CHI GHI CHE

che chi ghe ghi



DENTRO IL TESTO

COLORA. A CHE COSA GIOCANO I DUE AMICI? A INDOVINARE...

gli odori i colori le forme

SE HAI VOGLIA DI GIOCARE CON UN COMPAGNO, USA LA PAROLA MAGICA "GIOCHIAMO?". VEDRAI CHE FUNZIONERÀ!

# CAMILLA, SCULTRICE DI GHIACCIO

Camilla a volte non si sente pronta ad affrontare la giornata. Allora inventa un gioco: la mattina basta chiedere che tempo fa e poi immaginare un viaggio... Una mattina Camilla chiede:  
 – Nonnina, che tempo fa fuori?  
 – Vedo tanti fiocchi di neve!  
 Camilla si prepara e aprendo la porta immagina di essere...  
 Camilla, scultrice di ghiaccio e amica di loio, l'orso polare.

Zeynep Gürsel, *Pronta per la scuola!*, Lapis Edizioni



## SCRIVO SENZA ERRORI

LEGGI E RISCRIVI IN STAMPATO MAIUSCOLO.

- Focchi di neve \_\_\_\_\_
- Scultrice di ghiaccio \_\_\_\_\_



## PRIMI VOLI

SCEGLI E CERCHIA UN'IMMAGINE PER SPIEGARE COME TI SENTI STAMATTINA.



PAGINE PER  
PENSARE



ASCOLTA  
LA STORIA

• SEGUI LE IMMAGINI.

## LE PAROLE PREZIOSE



Sei un disastro, mani di mozzarella!

Un compagno ha ferito il fratellino di Asia con le parole.

**Riesci a immaginare come si è sentito?**

### A CASA!

- Segui le indicazioni e scopri come si è sentito il fratellino di Asia.



Accartoccia un foglietto: è come il cuore ferito del fratellino di Asia.



Adesso stira il foglietto con le mani e prova a farlo tornare come prima. Ci riesci?

**LE PAROLE SONO IMPORTANTI** E POSSONO FARE MALE. IN QUESTO CASO C'È UNA PAROLA PREZIOSA CHE PUOI USARE PER RIMEDIARE: SECONDO TE QUAL È?



Asia cerca con cura le parole che possono fare felice chi la ascolta.

### Provaci anche tu!

#### A CASA!

- Scegli delle parole gentili che possono fare felice un altro bambino.
- Poi scrivile su un foglietto colorato.

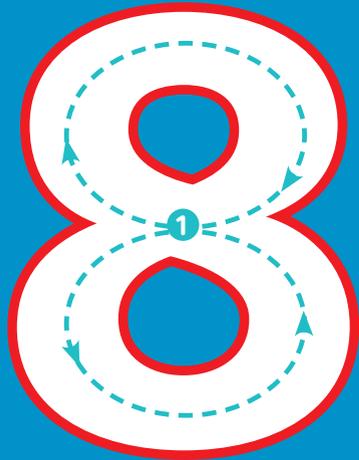
#### IN CLASSE!

- In classe, uno alla volta, estraete il nome di un compagno e regalategli un foglietto finché tutti non ne avranno ricevuto uno.
- Alla fine, fate un poster: prendete un grande foglio, stropicciatelo e incollate sopra le frasi gentili che vi siete regalati!

PER TROVARE L'ISPIRAZIONE,  
PENSA A QUALCOSA  
CHE TI È STATO DETTO  
E TI HA FATTO FELICE.



OTTO



**8** ANIMALI  
SI DONDOLAVANO  
SOPRA IL FILO  
DI UNA RAGNATELA.



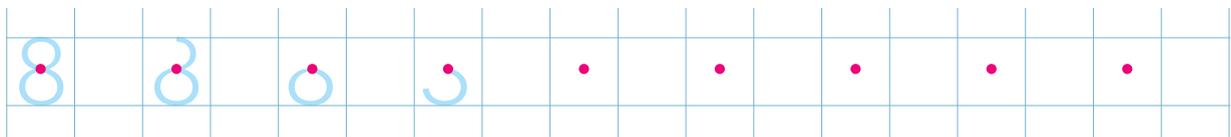
● COLORA **8** PALLINE.



● CERCHIA IL NUMERO **8**.



● OSSERVA E COMPLETA.



● OSSERVA E COMPLETA.



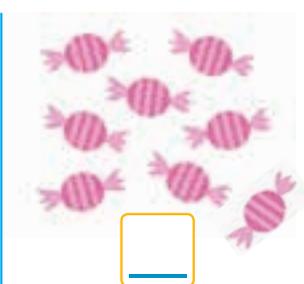
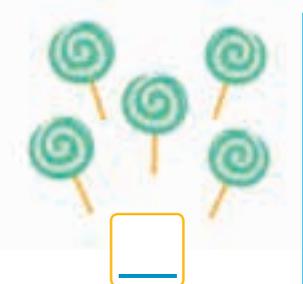
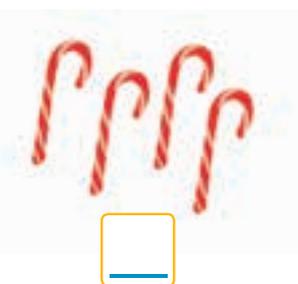
CERCHIA I DOLCI INDICATI DAL NUMERO.

3		6		8	
---	---	---	---	---	---

DISEGNA I BISCOTTI CHE MANCANO PER ARRIVARE A 8.

		
--	---	--

CONTA I DOLCI E SCRIVI IL NUMERO.

 <input type="text"/>	 <input type="text"/>	 <input type="text"/>	 <input type="text"/>
---	---	--	---

IL PAPÀ HA PREPARATO UNA TORTA DI MELE. QUANTI INGREDIENTI HA USATO IN TUTTO? CONTALI E COMPLETA.



TU QUALE TORTA PREFERISCI?

IN CIFRA

IN PAROLA \_\_\_\_\_

## MATEMATICA

### PROBLEMI DI TANTI TIPI



● LEGGI, OSSERVA E RISPONDI A VOCE.

**1** JASMINE NON HA LA MATITA. COME PUÒ FARE?



**3** QUANTE SONO LE MAGLIETTE?

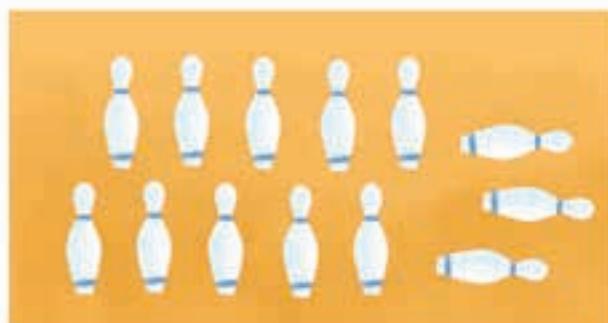


ALCUNI PROBLEMI NON SI RISOLVONO CON I NUMERI, ALTRI INVECE SÌ. PROVA A INVENTARNE UNO.

**2** LA GOMMA È SGONFIA. CHE COSA PUÒ FARE LUCA?



**4** QUANTI SONO I BIRILLI CADUTI?



### GIOCHIAMO INSIEME

● LUCA VUOLE COLORARE IL PRATO DEL SUO DISEGNO DI VERDE MA HA SOLO IL GIALLO E IL BLU. COME PUÒ FARE? RAGIONATE INSIEME!



## RISOLVERE I PROBLEMI

- SEGUI LE INDICAZIONI E RISOLVI IL PROBLEMA.

NELL'ORTO CI SONO 4 CAROTE E 5 ZUCCHINE. QUANTI ORTAGGI CI SONO IN TUTTO?

- 1 LEGGI IL TESTO (DATI E DOMANDA).
- 2 SCRIVI I DATI.
- 3 ESEGUI L'OPERAZIONE.
- 4 SCRIVI LA RISPOSTA.

- 1 LEGGI IL TESTO DEL PROBLEMA, CERCHIA DI VERDE I NUMERI E SOTTOLINEA IN ROSSO LA DOMANDA.



- 2 CONTA GLI ORTAGGI E COMPLETA I DATI.

LE CAROTE SONO \_\_\_ LE ZUCCHINE SONO \_\_\_

- 3 ESEGUI L'OPERAZIONE.

OPERAZIONE: \_\_\_ + \_\_\_ = \_\_\_

- 4 SCRIVI LA RISPOSTA.

RISPOSTA: IN TUTTO CI SONO \_\_\_ ORTAGGI.

- SEGUI LE INDICAZIONI SOPRA E RISOLVI IL PROBLEMA.

NELL'ORTO CI SONO 8 POMODORI. CARLO NE RACCOGLIE 3. QUANTI POMODORI RESTANO?

I POMODORI SONO \_\_\_

I POMODORI RACCOLTI SONO \_\_\_

OPERAZIONE: \_\_\_ - \_\_\_ = \_\_\_

RISPOSTA: RESTANO \_\_\_ POMODORI.



## STORIA

**ERA PRIMARIA** • da 600 a 230 milioni di anni fa

**Compaiono i vertebrati e la vita si sviluppa anche sulla terraferma: piante, piccoli animali, anfibi e rettili.**

Con il tempo, nei mari comparvero organismi dotati di una conchiglia e altri con il corpo ricoperto da una corazza, come i **trilobiti**.

Circa **400 milioni di anni fa**, fecero la loro comparsa i primi animali dotati di scheletro, i **vertebrati**: erano pesci, lunghi anche più di dieci metri e capaci di nuotare fino alla superficie del mare.

Intanto, alcuni tipi di alghe che vivevano in pozze poco profonde si adattarono a vivere fuori dall'acqua.

La presenza di piante che producevano ossigeno creò le condizioni necessarie per lo sviluppo della **vita sulla terraferma**.

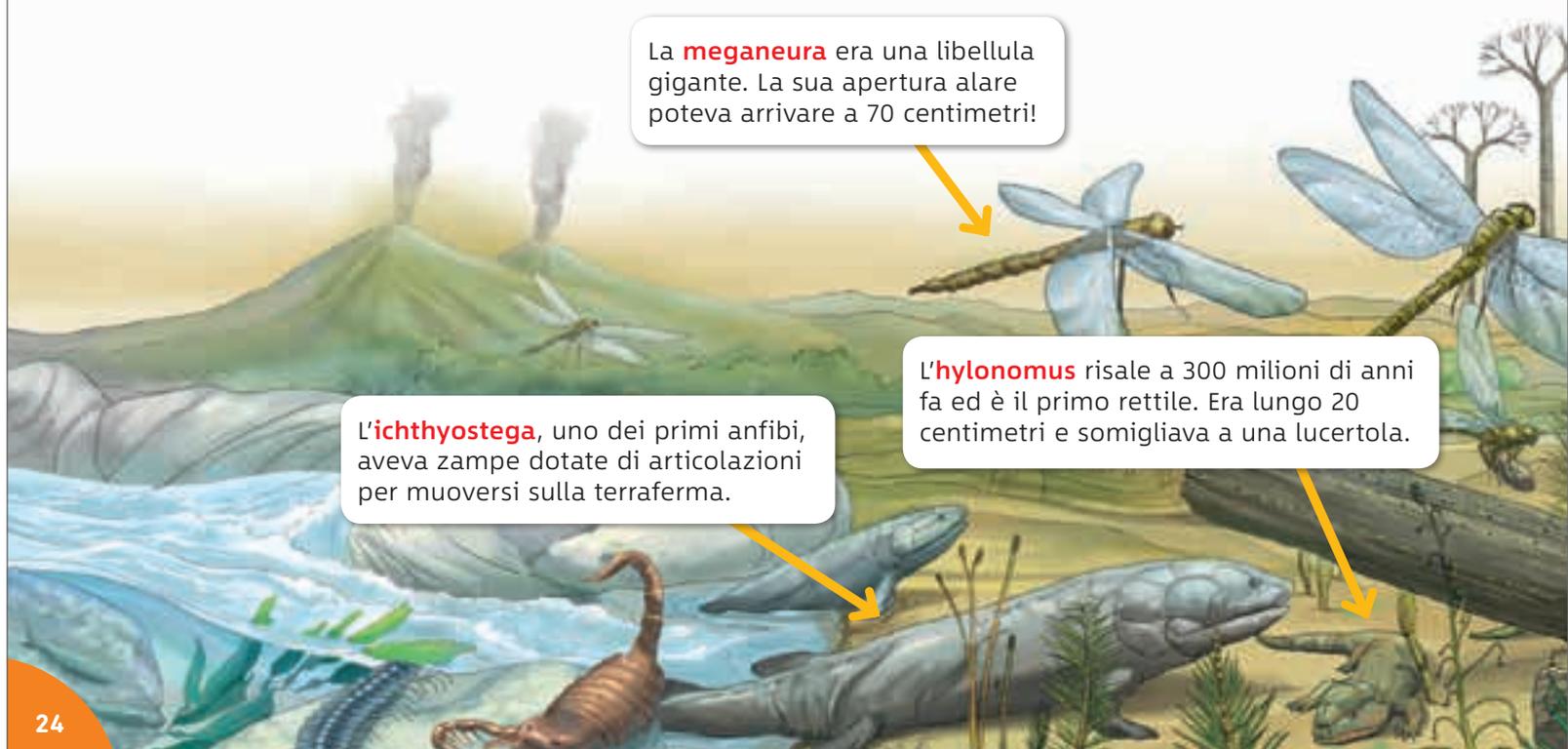
I primi animali terrestri erano simili a millepiedi, scorpioni, ragni e insetti.

Intorno a **350 milioni di anni fa**, alcuni pesci si servirono delle pinne per spostarsi sulla terraferma, svilupparono gradualmente delle zampe e impararono anche a respirare fuori dall'acqua. Erano i primi **anfibi**.

La Terra era ormai ricoperta da gigantesche felci e piante alte anche trenta metri; i primi **insetti con le ali** popolavano il cielo e alcuni tipi di anfibi riuscirono a lasciare l'ambiente acquatico. Questi animali erano ricoperti di squame: erano i **rettili**.



Fossile di trilobite.



La **meganeura** era una libellula gigante. La sua apertura alare poteva arrivare a 70 centimetri!

L'**ichthyostega**, uno dei primi anfibi, aveva zampe dotate di articolazioni per muoversi sulla terraferma.

L'**hylonotus** risale a 300 milioni di anni fa ed è il primo rettile. Era lungo 20 centimetri e somigliava a una lucertola.

**ERA SECONDARIA** • da 230 a 65 milioni di anni fa

**I dinosauri dominano la Terra.**

L'ambiente del pianeta continuava a cambiare: la terraferma era sempre più estesa e il clima divenne meno umido. I rettili, che vivevano meglio sui terreni asciutti, dominarono sulle altre specie per milioni di anni. Erano grosse lucertole, coccodrilli, tartarughe dentate e, soprattutto, **dinosauri**. Essi popolarono la Terra per oltre 150 milioni di anni; poi, circa 65 milioni di anni fa, si estinsero, cioè scomparvero, in breve tempo. Nel lunghissimo periodo in cui vissero sul nostro pianeta comparvero anche i primi **mammiferi** di piccole dimensioni.



**L'EVOLUZIONE DEI PRIMI ESSERI VIVENTI**

**Sistema** i cartellini al posto giusto nella mappa.





## Faccio il punto



**1**  
Quale **STUDIOSO**  
ricostruisce  
il passato?

Per ricostruire gli avvenimenti del passato occorre il lavoro di uno studioso: lo \_\_\_\_\_.

pag. 8

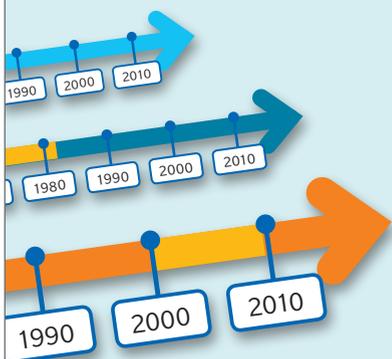
**2**  
Di quali **STRUMENTI**  
si serve?

Lo storico si serve di documenti precisi, le \_\_\_\_\_ che possono essere di diverso tipo: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ e \_\_\_\_\_.

Fonti materiali molto utili sono i resti di animali o piante conservati nella roccia o nell'ambra: i \_\_\_\_\_.



pag. 8



**3**  
A che cosa serve  
la **LINEA**  
**DEL TEMPO**?

Lo storico mette le informazioni raccolte in ordine \_\_\_\_\_. La linea del tempo indica \_\_\_\_\_ sono avvenuti i fatti e \_\_\_\_\_ sono durati.

pag. 10

**4**  
Chi **COLLABORA**  
con lo storico?

Lo storico collabora con altri studiosi: tra essi il principale è l'\_\_\_\_\_, che cerca oggetti e costruzioni del passato sepolti sotto terra e per questo effettua uno \_\_\_\_\_.



pag. 12

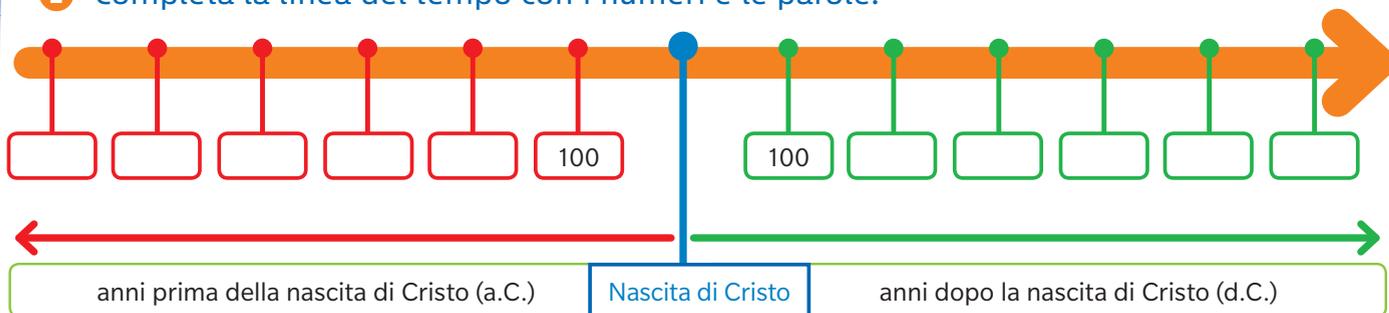
## Mi metto alla prova



1 Collega ogni avvenimento alla sua durata.

una vacanza	<b>MINUTI</b>	la stagione estiva
la visione di un cartone animato	<b>ORE</b>	la vita di una persona
la lezione d'Inglese	<b>GIORNI</b>	la storia di un popolo
la lettura di un libro	<b>SETTIMANE</b>	
	<b>MESI</b>	
	<b>ANNI</b>	
	<b>SECOLI</b>	

2 Completa la linea del tempo con i numeri e le parole.



3 Osserva l'immagine e completa.



- Che tipo di fonte è? \_\_\_\_\_
- Perché? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- Fai un'ipotesi: dove potrebbe essere stata trovata? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- Quale esperto può studiarla? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- Che informazioni fornisce? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

# È ORA DI PENSARE A DOMANI

► pp. 42-43, Letture



Marco è appena tornato da scuola e racconta alla mamma che cosa è successo oggi nella sua classe.

«Sai mamma, **oggi in classe** è successa una cosa spiacevole...



**La mattina** Martina ha litigato con **Andrea**.

**Allora** la **maestra** ha fatto fare un lavoro sul valore dell'amicizia.

**Alla fine** Martina ha fatto pace con Andrea.»



La mamma è molto orgogliosa di Marco: è davvero bravo a raccontare... racconti realistici!

## HAI SCOPERTO CHE...

Ogni giorno tu racconti un... racconto realistico! Quando racconti alla mamma che cosa hai fatto a scuola o quando spieghi a un amico che cosa ti è successo, stai raccontando un fatto successo davvero, qualcosa che ti è accaduto o qualcosa che potrebbe accadere.

## RACCONTO REALISTICO



**TEMPO PRECISO**



**LUOGHI REALI**



**PERSONAGGI REALI**



**FATTI REALI**



**FATTI IN ORDINE DI TEMPO**

Ogni racconto si può dividere in 3 parti:



**1. INTRODUZIONE**

è l'inizio della storia;



**2. SVOLGIMENTO**

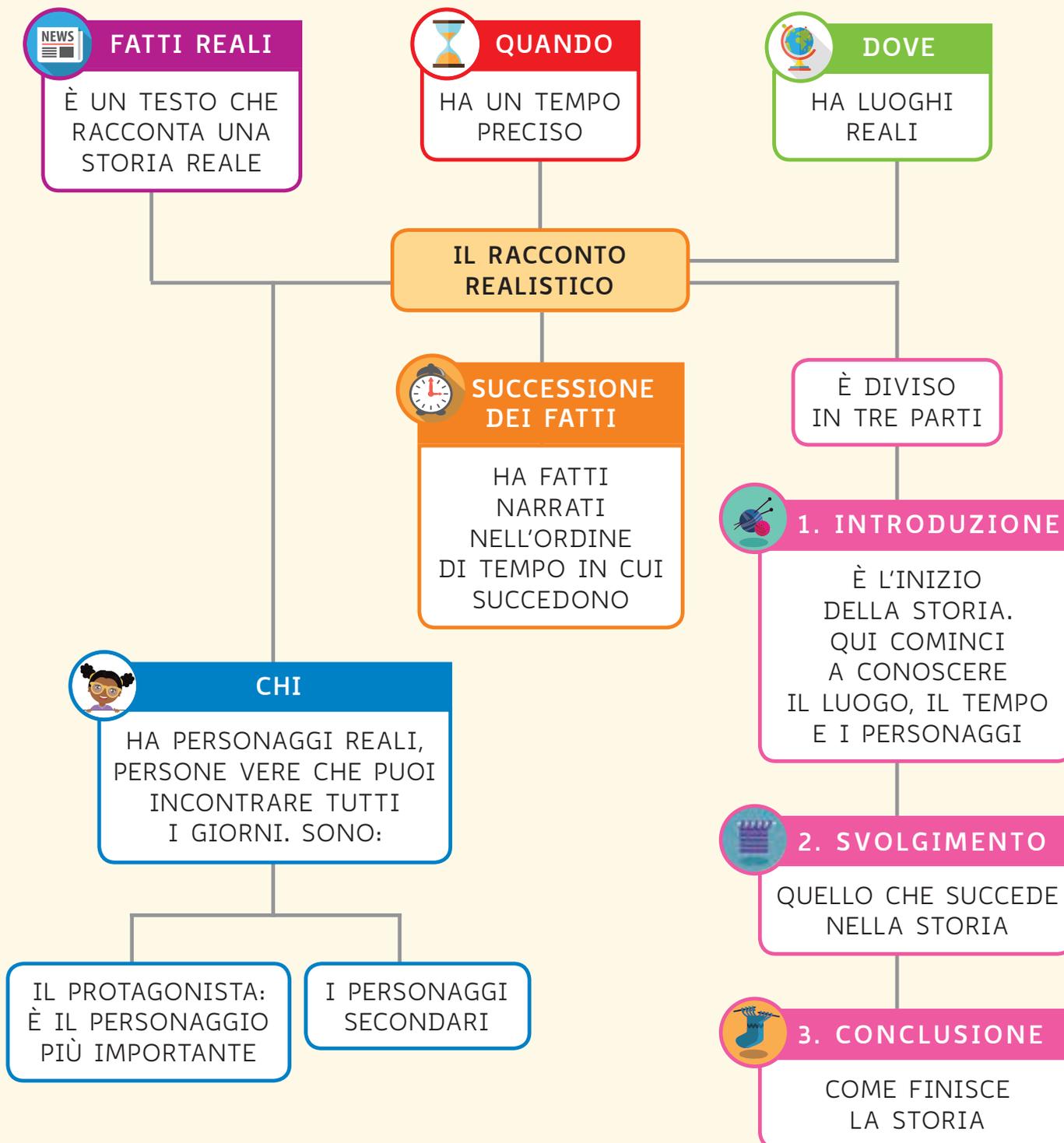
è il racconto vero e proprio di quello che succede nella storia;



**3. CONCLUSIONE**

spiega come è finita la storia.

## IL RACCONTO REALISTICO



I VIVENTI

# I VIVENTI

## PRIMA DI STUDIARE!

HAI PROBABILMENTE VISTO FOTO DEI TUOI NONNI APPENA NATI, DA BAMBINI, DA GIOVANI E DA ANZIANI: TUTTI GLI ESSERI VIVENTI SEGUONO UN "PERCORSO", UN CICLO VITALE.

### CHE COSA È IL CICLO VITALE DEGLI ESSERI VIVENTI?



Gli **esseri viventi** sono **vivi** perché hanno un **ciclo vitale**. Il ciclo vitale degli esseri viventi comprende: **nascita**, **nutrizione**, **crescita**, **riproduzione** e **morte**.

### QUALI SONO I GRUPPI DEGLI ESSERI VIVENTI?

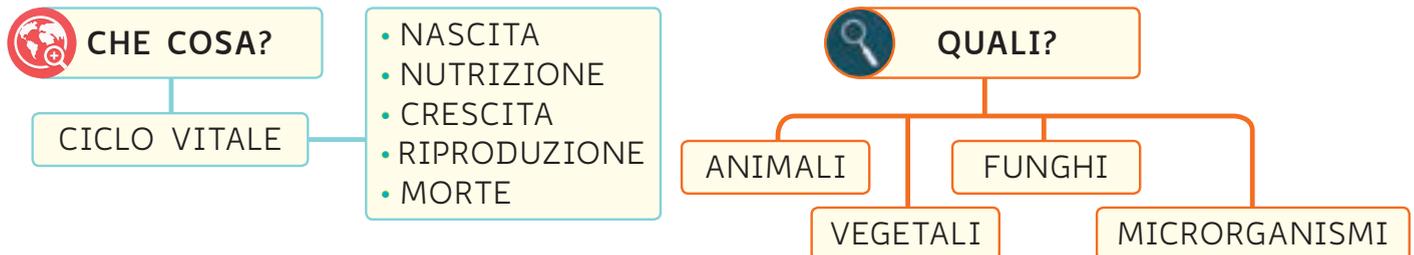


I viventi sono divisi in **quattro gruppi**:

- **ANIMALI** (uomini e animali) mangiano vegetali e altri animali;
- **VEGETALI** (alghe, erbe spontanee, arbusti, alberi da frutto e piante coltivate) producono da soli il proprio cibo;
- **FUNGHI** (non sono vegetali) mangiano altri viventi o dei resti;
- **MICRORGANISMI** (batteri, monere e protisti) puoi vederli solo con il microscopio.

## TUTTO IN UNA MAPPA

### GLI ESSERI VIVENTI



# LE FUNZIONI VITALI

## PRIMA DI STUDIARE!

PENSA A UN BAMBINO CHE RESPIRA DOPO UNA CORSA, ALLA RANA CHE CATTURA UN INSETTO, AL CANGURO CHE SALTA, ALLA CHIOCCIA CHE COVA LE UOVA E AL CACTUS CHE SOPRAVVIVE NEL DESERTO... QUESTE SONO TUTTE FUNZIONI VITALI.

## QUALI SONO LE FUNZIONI VITALI DEGLI ESSERI VIVENTI?

RESPIRAZIONE



NUTRIZIONE



MOVIMENTO



RIPRODUZIONE



ADATTAMENTO



Le **funzioni vitali** degli esseri viventi sono:

- **RESPIRAZIONE** → far entrare **ossigeno nel corpo** ed **eliminare l'anidride carbonica**;
- **NUTRIZIONE** → mangiare per avere **energia**;
- **MOVIMENTO** → spostarsi **per il cibo e per la difesa**;
- **RIPRODUZIONE** → **trasmettere la vita** per assicurare la **sopravvivenza della specie**;
- **ADATTAMENTO** → **cambiare modo di vivere** per resistere ai cambiamenti dell'ambiente.

## TUTTO IN UNA MAPPA

## LE FUNZIONI VITALI



QUALI?

RESPIRAZIONE

FAR ENTRARE OSSIGENO NEL CORPO ED ELIMINARE L'ANIDRIDE CARBONICA

NUTRIZIONE

MANGIARE PER AVERE ENERGIA

MOVIMENTO

SPOSTARSI PER IL CIBO E PER LA DIFESA

RIPRODUZIONE

TRASMETTERE LA VITA PER LA SOPRAVVIVENZA DELLA SPECIE

ADATTAMENTO

CAMBIARE MODO DI VIVERE

## OPERAZIONI

# L'ADDIZIONE E LE SUE PROPRIETÀ

### ⚙️ A CHE COSA SERVE L'ADDIZIONE?

A METTERE INSIEME DUE QUANTITÀ



AD AGGIUNGERE UNA QUANTITÀ A UN'ALTRA



L'**addizione** è l'operazione che serve per **mettere insieme** due o più quantità oppure ad aggiungere una quantità a un'altra.

Amir ha 5 biglie, Elisabetta ha 4 biglie. Quante biglie hanno in tutto?

$$\begin{array}{ccccccc}
 5 & + & 4 & = & 9 \\
 \downarrow & & \downarrow & & \downarrow \\
 \text{biglie di Amir} & & \text{biglie di Elisabetta} & & \text{biglie in tutto}
 \end{array}$$

Luca costruisce una torre con 17 mattoncini, poi aggiunge 5 mattoncini. Quanti mattoncini usa in tutto?

$$\begin{array}{ccccccc}
 17 & + & 5 & = & 22 \\
 \downarrow & & \downarrow & & \downarrow \\
 \text{mattoncini} & & \text{mattoncini aggiunti} & & \text{mattoncini in tutto}
 \end{array}$$

### ❓ COME È FATTA L'ADDIZIONE?

$$\begin{array}{ccccccc}
 5 & + & 4 & = & 9 \\
 \downarrow & & \downarrow & & \downarrow \\
 \text{addendo} & & \text{addendo} & & \text{somma o totale}
 \end{array}$$

## QUALI SONO LE PROPRIETÀ DELL'ADDIZIONE?

### PROPRIETÀ COMMUTATIVA

$$4 + 5 = 9$$

$$5 + 4 = 9$$

### PROPRIETÀ ASSOCIATIVA

$$8 + 2 + 3 = 13$$

$$10 + 3 = 13$$

Per la **proprietà commutativa** se cambi l'ordine degli addendi il risultato non cambia.

Puoi usare la proprietà commutativa per fare la prova dell'addizione.

$$5 + 3 = 8$$

$$3 + 5 = 8$$



Per la **proprietà associativa** se sostituisci a 2 addendi la loro somma, il risultato non cambia.

$$3 + 7 + 2 = 12$$

$$10 + 2 = 12$$



### TUTTO IN UNA MAPPA

## L'ADDIZIONE



A CHE COSA SERVE?

A METTERE  
INSIEME  
DUE  
QUANTITÀ

AD  
AGGIUNGERE  
UNA QUANTITÀ  
A UN'ALTRA



COME È FATTA?

$$\begin{array}{ccccccc}
 5 & + & 4 & = & 9 \\
 \downarrow & & \downarrow & & \downarrow \\
 \text{ADDENDO} & & \text{ADDENDO} & & \text{SOMMA O TOTALE}
 \end{array}$$



QUALI PROPRIETÀ HA?

COMMUTATIVA

$$4 + 5 = 9$$

$$5 + 4 = 9$$

ASSOCIATIVA

$$3 + 7 + 2 = 12$$

$$10 + 2 = 12$$

METODO

1 2 3

scheda

**1**

NOME \_\_\_\_\_

CLASSE \_\_\_\_\_

■ **COLORA LE PAROLE CHE INIZIANO CON LA A.**



■ **CERCHIA LA LETTERA A.**



**ZAINO**

**BANANA**

**PRATO**

**TAVOLO**



**MARE**

**SEDIA**

**CANE**

**MATITA**

■ **COMPLETA CON LA A.**



\_\_NGELO

\_\_RANCIA

\_\_NCORA

\_\_NELLO

scheda  
**24**

NOME \_\_\_\_\_

CLASSE \_\_\_\_\_

## PROBLEMI IN LIBERTÀ

■ **COLORA E RISOLVI.**



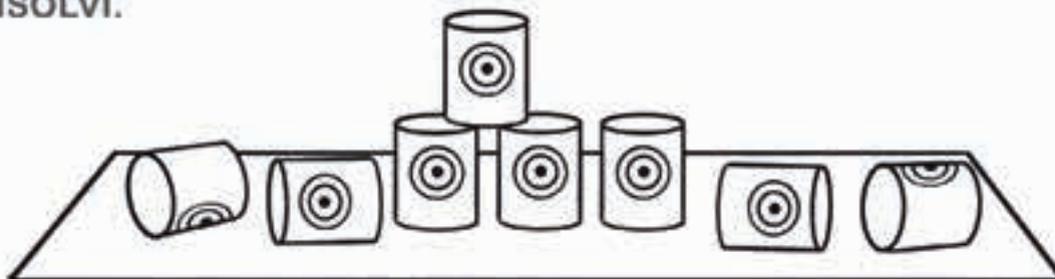
5 BARCHE HANNO LA VELA ROSSA  
3 BARCHE HANNO LA VELA BLU

• QUANTE BARCHE HANNO LA VELA COLORATA?

OPERAZIONE \_\_\_\_\_

RISPOSTA \_\_\_\_\_

■ **RISOLVI.**



AL TIRO AL BERSAGLIO CI SONO 8 LATTINE.  
4 SONO CADUTE.

• QUANTE SONO RIMASTE IN PIEDI?

OPERAZIONE \_\_\_\_\_

RISPOSTA \_\_\_\_\_

scheda

**32**

NOME \_\_\_\_\_

CLASSE \_\_\_\_\_

# UNA LUNGA GIORNATA

1. Collega gli orologi ai momenti della giornata.  
Poi completa.



• Sono le \_\_\_\_\_



• Sono le \_\_\_\_\_



• Sono le \_\_\_\_\_



• Sono le \_\_\_\_\_



• Sono le \_\_\_\_\_



• Sono le \_\_\_\_\_



SCIENZE

1 2 3

scheda

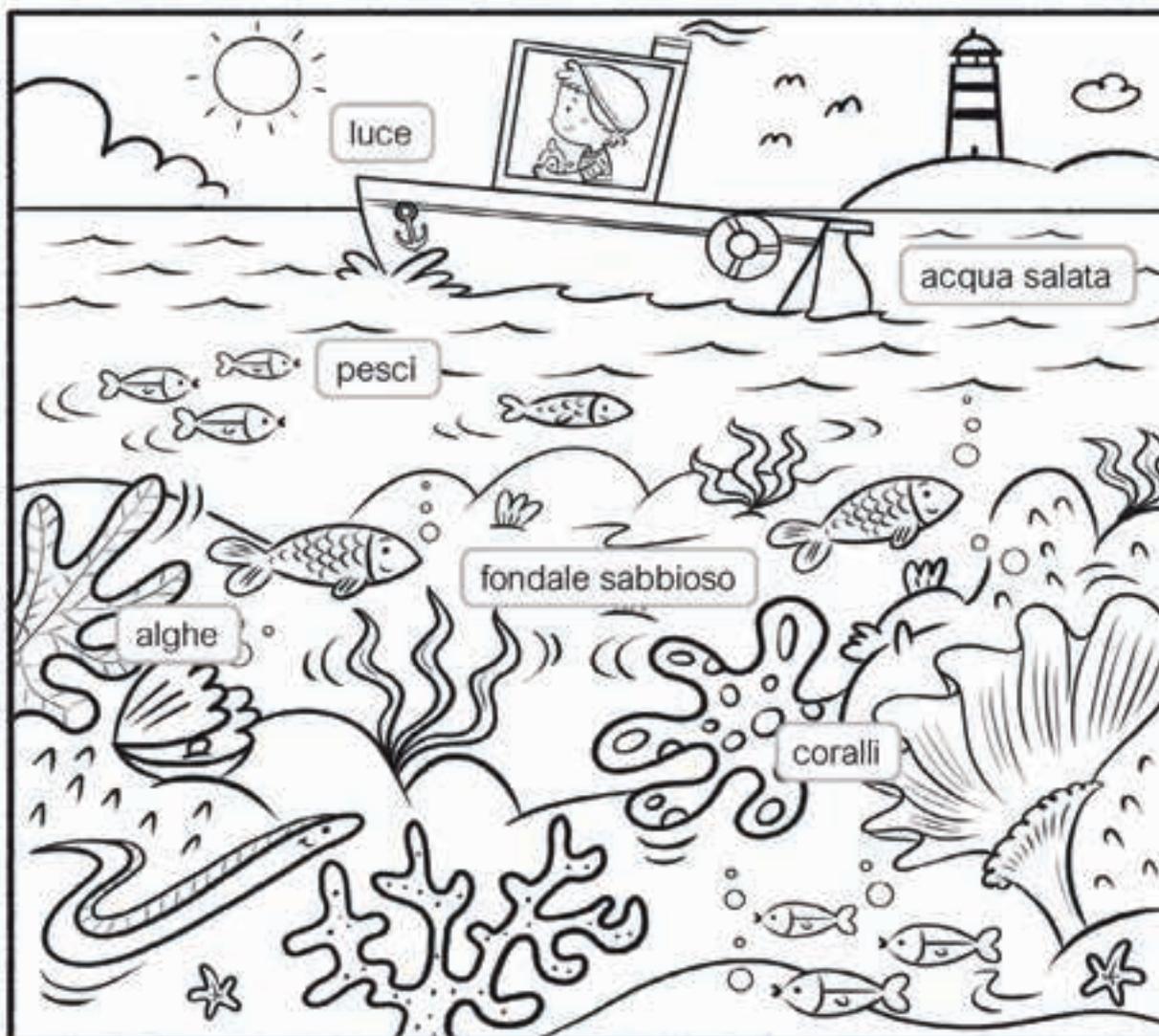
**110**

NOME \_\_\_\_\_

CLASSE \_\_\_\_\_

## GLI ECOSISTEMI

1. Osserva l'immagine e rispondi sul quaderno alle domande.



Un ecosistema è composto dalle relazioni che collegano gli esseri viventi e non viventi di un ambiente naturale. Essi vivono in equilibrio.

- Quali sono gli elementi non viventi dell'immagine?
- Quali sono gli organismi viventi?

Quando uno di questi elementi si modifica o scompare, cambia l'intero equilibrio e, se non viene ristabilito, un gruppo di viventi può estinguersi per sempre.

*Progettazione editoriale*

Costanza Raccis

*Progettazione e supervisione grafica*

Elena Petruccelli

*Impaginazione*

Marcello Volontè

*Illustrazione di copertina*

Anna Pirolli, Sara Michieli

*Controllo qualità*

Luca Federico

*Segreteria di redazione*

Cristina De Felice

Per i passi antologici, per le citazioni, per le riproduzioni grafiche, cartografiche e fotografiche appartenenti alla proprietà di terzi, inseriti in quest'opera, l'editore è a disposizione degli aventi diritto non potuti reperire nonché per eventuali non volute omissioni e/o errori di attribuzione nei riferimenti. È vietata la riproduzione, anche parziale o ad uso interno didattico, con qualsiasi mezzo, non autorizzata. Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633. Le riproduzioni effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da CLEARedi, corso di Porta Romana 108, 20122 Milano, e-mail: autorizzazioni@clearedi.org e sito web: [www.clearedi.org](http://www.clearedi.org).

**SP091901472A**

**LIBRI DI TESTO E SUPPORTI DIDATTICI**

Il sistema di gestione per la qualità della Casa Editrice è certificato in conformità alla norma **UNI EN ISO 9001:2015** per l'attività di **progettazione, realizzazione e commercializzazione** di:

- prodotti editoriali scolastici, dizionari lessicografici, prodotti per l'editoria di varia ed università
- materiali didattici multimediali off-line
- corsi di formazione e specializzazione in aula, a distanza, e-learning.

Member of CISQ Federation



CERTIFIED MANAGEMENT SYSTEM

**ISO 9001**

Tutti i diritti riservati

© 2020, Pearson Italia, Milano - Torino

Stampato per conto della casa editrice presso  
Centro Poligrafico Milano S.p.A., Casarile (MI)

Ristampa

Anno

0 1 2 3 4 5

20 21 22 23



**PER L'ALUNNO CLASSE PRIMA**

**OPZIONE A - 9788891907974**

Quaderno con due percorsi differenti di scrittura in stampato e corsivo



**QUADERNO DI SCRITTURA 128 pp.**



**QUADERNO DELLE QUATTRO GRAFIE 96 pp.**



**METODO 168 pp.**



**ACCOGLIENZA 32 pp.**



**LETTURE 112 pp.**



**MATEMATICA 192 pp.**  
con quaderno



**DISCIPLINE 96 pp.**  
con quaderno

**OPZIONE B - 9788891918086**

Quaderno con un unico percorso di scrittura nelle quattro grafie

**CLASSE SECONDA**



**LETTURE 144 pp.**



**GRAMMATICA E SCRITTURA 192 pp.**  
con quaderno



**MATEMATICA 216 pp.**  
con quaderno



**DISCIPLINE 96 pp.**  
con quaderno

**CLASSE TERZA**



**LETTURE 192 pp.**



**GRAMMATICA E SCRITTURA 192 pp.**  
con quaderno



**MATEMATICA 240 pp.**  
con quaderno



**DISCIPLINE 264 pp.**  
con quaderno

**PER L'INSEGNANTE E PER LA CLASSE**

**GUIDA AL CORSO**

- GUIDA ITALIANO** classi prima, seconda e terza
- GUIDA MATEMATICA** classi prima, seconda e terza
- GUIDA DISCIPLINE** classi prima, seconda e terza

- I VOLUMI IN VERSIONE FACILITATA** (a richiesta)
- TRE AMICI - EASY** classe terza

**GUIDA DIDATTICA**

**SCUOLA APERTA**, con percorsi di CITTADINANZA ATTIVA

**MATERIALI DIDATTICI**

ALFABETIERE MURALE • POSTER ATTIVI  
CON IL FASCICOLO IMPARARE GIOCANDO • STICKERS PREMIO

**LE RISORSE DIGITALI**



**MYAPP PEARSON**

Per studiare e approfondire inquadrando i QRcode che attivano audio, video e contenuti digitali. Scarica l'app su smartphone o tablet.



**LIMBOOK**

Per fare lezione, tradizionale e capovolta, utilizzando i contenuti multimediali **attivabili direttamente dalla pagina**. Il docente può farne richiesta all'Agente di zona.



**LIBRO LIQUIDO**

Per leggere, divertirsi e studiare online e offline, su computer, tablet o smartphone, scegliendo carattere, grandezza e sfondo preferiti. Attiva il libro su [pearson.it/place](http://pearson.it/place)

In più: **ITE**, l'edizione digitale sfogliabile a layout fisso del corso, con materiali interattivi, **attivabili dalla pagina**, accessibile su [pearson.it/place](http://pearson.it/place); e **Didastore**, con i contenuti digitali integrativi per i docenti e la classe.