

Nome _____ Data _____

1 COLLEGA OGNI OGGETTO A CHE COSA SERVE.

LA MATITA



LEGGERE



LE FORBICI



SEDERSI



IL RIGHELLO



SCRIVERE



IL LIBRO



PORTARE LE COSE



LO ZAINO



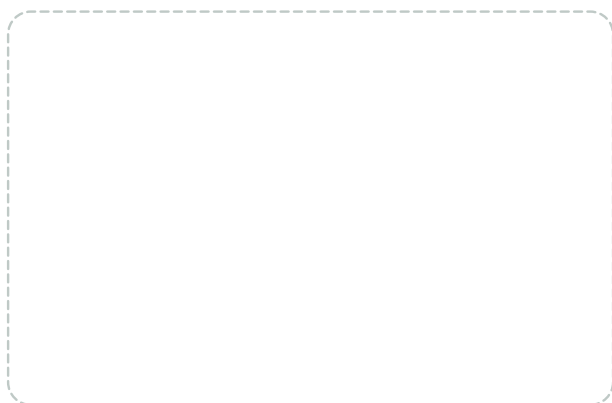
MISURARE



LA SEDIA



TAGLIARE

2 DISEGNA UN ALTRO OGGETTO DELLA TUA CLASSE. A CHE COSA SERVE?

Di che cosa è fatto?

Nome _____ Data _____

1 DI CHE COSA È FATTO? CERCHIA IL MATERIALE GIUSTO.

	VETRO LEGNO STOFFA		PLASTICA CARTA LEGNO
	CARTA STOFFA METALLO		CARTA METALLO VETRO
	STOFFA VETRO LEGNO		PLASTICA METALLO STOFFA
	METALLO LEGNO CARTA		VETRO PLASTICA LEGNO

2 CERCA IN CLASSE UN OGGETTO DI PLASTICA E UNO DI METALLO. DISEGNALI.

PLASTICA 	METALLO
---	--

Nome _____ Data _____

1 TOCCA GLI OGGETTI DELLA TUA CLASSE. PER OGNI OGGETTO CERCHIA LE PAROLE GIUSTE.

**IL BANCO**

LISCIO

RUVIDO

DURO

MORBIDO

SI VEDE ATTRAVERSO

NON SI VEDE ATTRAVERSO

**LA MAGLIETTA**

LISCIO

RUVIDO

DURO

MORBIDO

SI VEDE ATTRAVERSO

NON SI VEDE ATTRAVERSO

**IL VETRO DELLA FINESTRA**

LISCIO

RUVIDO

DURO

MORBIDO

SI VEDE ATTRAVERSO

NON SI VEDE ATTRAVERSO

**LA PAGINA DEL LIBRO**

LISCIO

RUVIDO

DURO

MORBIDO

SI VEDE ATTRAVERSO

NON SI VEDE ATTRAVERSO

**UN CUBETTO DI LEGNO**

LISCIO

RUVIDO

DURO

MORBIDO

SI VEDE ATTRAVERSO

NON SI VEDE ATTRAVERSO

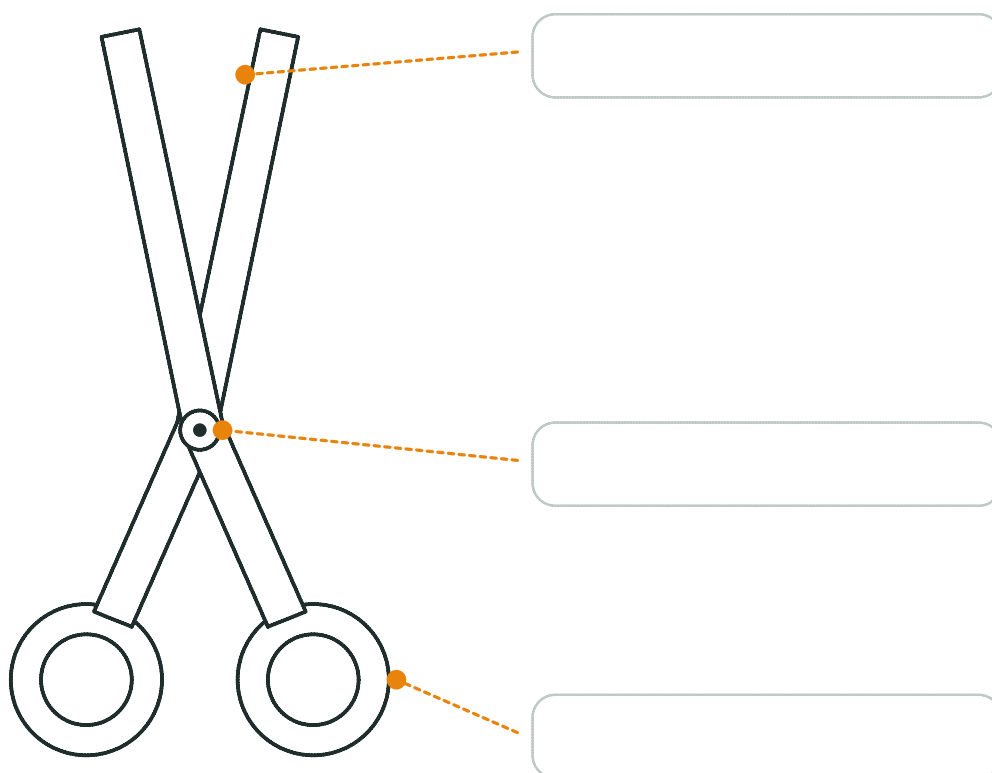
Nome _____ Data _____

1 LE PARTI DELLE FORBICI. COPIA LE PAROLE NEI RIQUADRI.

LE LAME

IL PERNO

I MANICI

**2 LE REGOLE. COLORA LA FACCINA FELICE SE È GIUSTO, QUELLA TRISTE SE È SBAGLIATO.**

LE FORBICI SI PASSANO CHIUSE, DALLA PARTE DEI MANICI.



SI CAMMINA PER LA CLASSE CON LE FORBICI APERTE.



CON LE FORBICI SI TAGLIA SOLO LA CARTA.



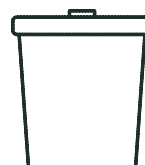
Dove lo butto?

Scheda 5

Nome _____ Data _____

1 DOVE LO BUTTO? COLLEGA OGNI RIFIUTO AL SUO BIDONE.

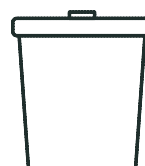
IL GIORNALE



CARTA



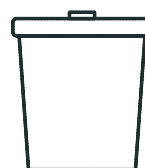
LA BOTTIGLIA



PLASTICA



IL TORSOLO DI MELA



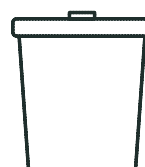
VETRO



IL BARATTOLO



LA SCATOLA



ORGANICO



LA BUCCIA DI BANANA

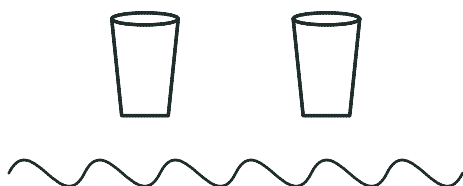
**2 COLORA I BIDONI CON I COLORI CHE SI USANO NEL TUO COMUNE.**

I colori dei bidoni non sono uguali in tutta Italia: chiedi alla maestra o guarda a casa.

Nome _____ Data _____

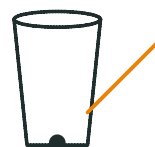
1 COSTRUISCO IL TELEFONO CON I BICCHIERI. GUARDA I DISEGNI E LEGGI CON LA MAESTRA.

1



SERVONO DUE BICCHIERI DI CARTA E UN FILO LUNGO TRE METRI.

2



UN ADULTO FA UN BUCHINO SUL FONDO DI OGNI BICCHIERE.

3



FAI PASSARE IL FILO NEL BUCO E FAI UN NODO GROSSO DENTRO.

4



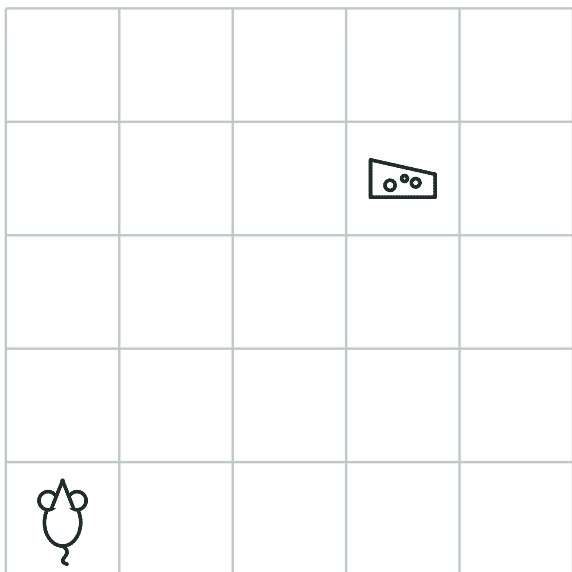
ALLONTANATEVI FINCHÉ IL FILO È TESO. UNO PARLA, L'ALTRO ASCOLTA.

2 PROVA CON IL FILO MOLLE. CHE COSA SUCCEDERÀ? CERCHIA.

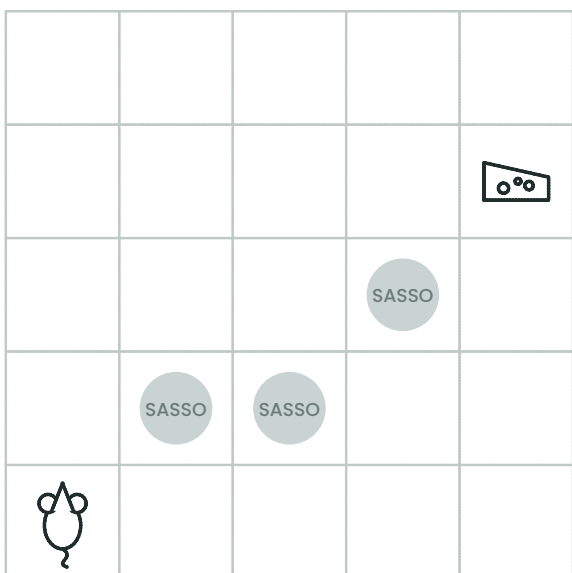
☐ SI SENTE BENE☐ SI SENTE POCO O NIENTE

Nome _____ Data _____

- 1 IL TOPO VA DAL FORMAGGIO. SEGUI LE FRECCE E DISEGNA LA STRADA CON LA MATITA.**



- 2 ORA SCRIVI TU LE FRECCE. ATTENTO AI SASSI!**



Nome _____ Data _____

1 MISURA CON IL TUO CORPO. SCRIVI IL NUMERO NELLA TABELLA.

LA SPANNA



CHE COSA MISURO	CON CHE COSA	QUANTE VOLTE?
IL BANCO	SPANNE	
IL LIBRO	SPANNE	
LA LAVAGNA	SPANNE	
LA PORTA	PIEDI	
L'AULA	PIEDI	

2 MISURA IL BANCO ANCHE CON UN COMPAGNO. AVETE TROVATO LO STESSO NUMERO?

SÌ

NO

3 PERCHÉ? PARLANE CON LA CLASSE E DISEGNA LE VOSTRE DUE MANI.

Nome _____ Data _____

1 COLLEGA OGNI PARTE DEL COMPUTER AL SUO NOME.

IL MOUSE



LO SCHERMO



LA TASTIERA

2 COLORA I TASTI DELLE LETTERE DEL TUO NOME.**3 IL COMPUTER SI USA... CERCHIA.**

DA SOLI

CON UN ADULTO

Nove schede per la tecnologia in classe prima, tutte in stampato maiuscolo: le consegne si leggono insieme, ad alta voce. Il filo che le lega è l'esplorazione degli oggetti: a che cosa servono, di che cosa sono fatti, come si toccano, come si usano in sicurezza, dove finiscono quando non servono più. Le ultime schede portano verso il pensiero computazionale (le frecce sulla griglia, senza computer), la misura con unità non convenzionali e il primo incontro con le parti del computer.

Ordine consigliato. Le schede 1, 2 e 3 vanno bene da ottobre, perché si lavora sugli oggetti veri della classe: prima si toccano e si nominano, poi si fa la scheda. Le schede 4 e 5 si collegano alle regole della classe e alla raccolta differenziata della scuola. La 6 è un laboratorio: servono due bicchieri di carta per coppia e un filo da pacchi; il buchino lo fa un adulto, con una puntina o uno stuzzicadenti. La 7 funziona meglio se prima si gioca in palestra o sul pavimento: un bambino fa il robot, un altro dà i comandi con i cartellini delle frecce.

Le parole delle schede. Oggetti, materiali e proprietà sono le prime parole della tecnologia: conviene scriverle su un cartellone e lasciarle appese. Nella scheda 3 le risposte cambiano secondo gli oggetti che i bambini toccano davvero: più che la parola giusta conta che sappiano dire perché.

Per chi ha bisogno di più tempo. Le schede si possono fare a coppie, con un compagno che legge le parole. Nella scheda 2 si possono mettere sul banco gli oggetti veri accanto al disegno; nella 7 le frecce si possono incollare invece che scrivere.

Scheda 1. matita: scrivere · forbici: tagliare · righello: misurare · libro: leggere · zaino: portare le cose · sedia: sedersi

Scheda 2. matita: legno · bottiglia: plastica · lattina: metallo · libro: carta · barattolo: vetro · maglietta: stoffa · chiave: metallo · cubetto: legno

Scheda 3. Le risposte dipendono dagli oggetti toccati; di solito: banco liscio e duro, maglietta morbida, vetro liscio e duro e si vede attraverso, pagina liscia, cubetto duro. L'importante è che il bambino sappia dire perché.

Scheda 4. In alto le lame, al centro il perno, in basso i manici. Regole: giusta, sbagliata, giusta.

Scheda 5. giornale e scatola: carta · bottiglia: plastica · barattolo: vetro · torsolo e buccia di banana: organico (umido)

Scheda 6. Con il filo molle si sente poco o niente: il suono viaggia lungo il filo solo se è teso.

Scheda 7. Esercizio 1: su, su, destra, destra, su, destra porta il topo dal formaggio. Esercizio 2: una soluzione è destra, destra, destra, destra, su, su, su; un'altra è su, su, destra, destra, su, destra, destra. Va bene ogni strada che evita i sassi.

Scheda 8. I numeri dipendono dai bambini. Con un compagno si trovano numeri diversi perché le mani e i piedi non sono uguali: per questo servono il metro e il righello, che sono uguali per tutti.

Scheda 9. Schermo, tastiera, mouse: ogni disegno al suo nome. «Il computer si usa con un adulto».