

Laura Chiesa
Piero Bianchi

DIDATTICA INCLUSIVA

# Guida per l'insegnante

# Una Domanda tira l'altra



**DIDATTICA PER COMPETENZE**
Progettazione e tabelle della valutazione

**VALUTAZIONE FORMATIVA**
Verifiche nella versione standard e facilitata

**PROGETTI DIDATTICI**
Spunti per lo sviluppo delle lezioni

STORIA GEOGRAFIA 4

EDUCATION
MINERVA SCUOLA

© 2026 by Mondadori Education S.p.A., Milano
*Tutti i diritti riservati*

Mondadori Education S.p.A.
Via Privata Mondadori, 1 – 20054 Segrate (MI)
*servizioclienti.edu@mondadorieducation.it*
www.mondadorieducation.it

**Fotocopie e permessi di riproduzione.** Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume/fascicolo di periodico dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633.

Le fotocopie 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, Centro Licenze e Autorizzazioni per le Riproduzioni Editoriali, Corso di Porta Romana 108, 20122 Milano, e-mail autorizzazioni@clearedi.org e sito web www.clearedi.org.

**Riferimenti a marchi commerciali e siti di terze parti.** Occasionalmente, possono essere visibili in questo testo nomi, confezioni e marchi commerciali di prodotti o società. L'autore e l'editore non intendono sostenere che i prodotti fotografati o citati siano migliori o peggiori di altri, né indirettamente consigliarne o sconsigliarne l'acquisto: non esiste alcun rapporto di nessun genere con i relativi produttori. I riferimenti a nomi e marchi commerciali sono da intendersi come marchi registrati dalle rispettive società anche se, per semplicità di grafia, si è omessa la relativa indicazione.
L'editore fornisce – per il tramite dei testi scolastici da esso pubblicati e attraverso i relativi supporti – link a siti di terze parti esclusivamente per fini didattici o perché indicati e consigliati da altri siti istituzionali. Pertanto, l'editore non è responsabile, neppure indirettamente, del contenuto e delle immagini riprodotte su tali siti in data successiva a quella della pubblicazione, distribuzione e/o ristampa del presente testo scolastico.

**Obiettivi di sviluppo sostenibile.** Il contenuto di questo libro non è stato approvato dalle Nazioni Unite e quindi potrebbe non riflettere la posizione ufficiale di questa organizzazione, www.un.org/sustainabledevelopment.

**Testi in formato accessibile.** L'Editore promuove l'accessibilità e collabora con AID - Associazione Italiana Dislessia, Seleggo e con la Biblioteca Italiana per i Ciechi "Regina Margherita". La conformità dei prodotti e dei servizi resta disciplinata dalla normativa vigente.

FONT biancoenero®

Questo libro usa la font ad Alta Leggibilità *biancoenero®* di biancoenero edizioni, disegnata da Umberto Mischi. La font è gratuita per studenti e insegnanti.

**Segnalazione di errori e/o imprecisioni.** La realizzazione di un libro scolastico è un'attività complessa che comporta controlli di varia natura. Essi riguardano sia la correttezza dei contenuti sia la coerenza tra testo, immagini, strumenti di esercitazione e applicazioni digitali. È pertanto possibile che, dopo la pubblicazione, siano riscontrabili errori e imprecisioni.

Mondadori Education ringrazia fin da ora chi vorrà segnalarli a:
**Servizio Clienti Mondadori Education**
e-mail *servizioclienti.edu@mondadorieducation.it* – numero verde **800 123 931**

Per eventuali e comunque non volute omissioni e per gli aventi diritto tutelati dalla legge, l'editore dichiara la piena disponibilità.

*Redazione* Nadia Castagnino

*Impaginazione* Elisa Seghezzi

*Disegni* Archivio Mondadori Education

*Immagini di copertina* Ratnakorn Piyasirisorost/Great Pyramids and The camel caravan is in front of the Egyptian pyramids, Giza, Egypt/Getty Images; filmfoto/Fiore di edelweiss in fiore/Germany/GettyImages

*Copertina* A come Ape, Ornago (MB)

*Ricerca iconografica* Nadia Castagnino

*Referenze iconografiche* Getty Images @2026

Le verifiche sono state scritte da Emanuela Bramati

Hanno collaborato: Francesca Borsato, Marta Berogno, Piero Gallo

Il Sistema Qualità di Mondadori Education S.p.A. è certificato da Bureau Veritas Italia S.p.A. secondo la Norma UNI EN ISO 9001.

*Questo ebook contiene materiale protetto da copyright e non può essere copiato, riprodotto, trasferito, distribuito, noleggiato, licenziato, trasmesso in pubblico, o utilizzato in alcun altro modo ad eccezione di quanto è stato specificamente autorizzato dall'editore in base ai termini e alle condizioni alle quali è stato acquistato o di quanto esplicitamente previsto dalla legge applicabile. Qualsiasi utilizzo non autorizzato di questo testo, inclusi quelli connessi a tecnologie di intelligenza artificiale o all'estrazione di testo e dati, così come l'alterazione delle informazioni elettroniche sul regime dei diritti costituisce una violazione dei diritti dell'editore e dell'autore e comporta l'applicazione di sanzioni civili e penali secondo quanto previsto dalla Legge 633/1941 e successive integrazioni e modifiche.*
*Questo ebook non potrà in alcun modo essere oggetto di scambio, commercio, prestito, sublicenza o altrimenti diffuso o messo a disposizione di terzi senza il preventivo consenso scritto dell'editore.*

# Guida per l'insegnante

# Una Domanda tira l'altra

## STORIA GEOGRAFIA 4

MINERVA SCUOLA

# GUIDA PER L'INSEGNANTE DI UNA DOMANDA TIRA L'ALTRA 4ª
## STORIA - GEOGRAFIA


4 Il sussidiario delle discipline
5 La struttura dei volumi
6 Hub Scuola, il digitale a misura di studenti e docenti


## ANALISI DEGLI STRUMENTI DEL SUSSIDIARIO


8 L'approccio allo S.T.U.Di.O.
11 L'approccio narrativo
11 *I grandi "Perché"*
12 *Educazione civica*
14 L'approccio STEAM
16 L'approccio inclusivo
18 L'approccio cooperativo
19 La valutazione

20 **IL PROGETTO DIDATTICO DI STORIA E GEOGRAFIA 4ª**
23 **LABORATORIO DI LESSICO**


## STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE


24 La valutazione degli apprendimenti dopo la legge 150/24
27 Progettare per competenze
28 Tabella di progettazione di Storia 4ª
30 Tabella di progettazione di Geografia 4ª
32 Tabelle di progettazione trasversali a tutti i curricoli


## SCHEDE DI VERIFICA

**Verifiche equipollenti su due livelli: standard e** semplificato e facilitato

### STORIA


| | | | |
|---|---|---|---|
| 42 | Le fonti, la linea del tempo, le carte geostoriche | 68 | Le fonti, la linea del tempo, le carte geostoriche |
| 44 | Le civiltà dei fiumi | 71 | Le civiltà dei fiumi |
| 46 | I Sumeri | 74 | I Sumeri |
| 50 | I Babilonesi | 78 | I Babilonesi |
| 52 | Gli Ittiti e gli Assiri | 80 | Gli Ittiti e gli Assiri |
| 54 | Gli Egizi | 82 | Gli Egizi |
| 58 | Le civiltà dell'India e i Cinesi | 86 | Le civiltà dell'India e i Cinesi |
| 60 | Le civiltà del Mediterraneo | 90 | Le civiltà del Mediterraneo |
| 62 | I Cretesi | 92 | I Cretesi |
| 64 | I Fenici | 95 | I Fenici |
| 66 | Gli Ebrei | 100 | Gli Ebrei |

## GEOGRAFIA


| | | | |
|---|---|---|---|
| 104 | Gli strumenti della Geografia | 124 | Gli strumenti della Geografia |
| 110 | Il clima | 130 | Il clima |
| 112 | Gli ambienti di terra | 132 | Gli ambienti di terra |
| 116 | Gli ambienti di acqua | 139 | Gli ambienti di acqua |
| 120 | La popolazione | 144 | La popolazione |
| 122 | L'economia | 146 | L'economia |


## INFORMATICA


| | | | |
|---|---|---|---|
| 130 | Le scienze informatiche | 132 | Le scienze informatiche |
| 131 | Algoritmi per programmare | 133 | Algoritmi per programmare |


## EDUCAZIONE CIVICA


| | | | |
|---|---|---|---|
| 152 | Costituzioni a confronto | 155 | Costituzioni a confronto |
| 153 | Sviluppo sostenibile | 156 | Sviluppo sostenibile |
| 154 | Cittadinanza digitale | 157 | Cittadinanza digitale |


## PROVE INVALSI


160 Introduzione alle prove INVALSI: Storia e Geografia
161 Introduzione alle prove INVALSI di Inglese
162 Prova di Storia
164 Prove di Geografia
167 Prove di Inglese


# STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE


170 Tabelle di valutazione dei nuclei tematici
171 Tabelle di valutazione di Storia 4ª
172 Tabelle per la valutazione di Geografia 4ª
175 Scheda di autovalutazione


# NUOVE INDICAZIONI NAZIONALI


176 Le Nuove Indicazioni Nazionali 2025


# DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA


183 La didattica digitale con Hub Kids
185 I contenuti digitali di *Una domanda tira l'altra*

197 **L'Intelligenza Artificiale va a scuola**

204 **Tabella dei contenuti digitali**

208 **Strumenti: linee del tempo e carte**

# UNA DOMANDA TIRA L'ALTRA
# SUSSIDIARIO DELLE DISCIPLINE
## STORIA - GEOGRAFIA

Il progetto del Sussidiario ***Una domanda tira l'altra*** permette di sviluppare una didattica attiva e coinvolgente, che mira a rendere gli alunni e le alunne protagonisti del proprio sapere attraverso l'apprendimento di un metodo di studio che deve diventare uno strumento di conoscenza della realtà, non solo in ambiente scolastico.

Per questo, particolare attenzione viene data a insegnare agli alunni e alle alunne a:
– comprendere il proprio ruolo di cittadine e cittadini attivi nella società;
– incuriosirsi e imparare a informarsi e approfondire i fatti in cui si imbattono, in maniera via via più autonoma;
– esercitare il pensiero critico di fronte alle situazioni da affrontare.

## PER L'ALUNNO/A

Sussidiario Classe 4ª, pp. 816
- Storia, pp. 168
- Geografia, pp. 144
- Scienze, pp. 144
- Matematica, pp. 188
- Atlante antropologico 4ª-5ª, pp. 72
- Quaderno di informatica, pp. 48

*In digitale*
- Quaderno per la valutazione antropologico, pp. 48
- Quaderno per la valutazione scientifico, pp. 48

Sussidiario Classe 5ª, pp. 696
- Storia, pp. 168
- Geografia, pp. 144
- Scienze, pp. 120
- Matematica, pp. 264

*In digitale*
- Quaderno per la valutazione antropologico, pp. 48
- Quaderno per la valutazione scientifico, pp. 48

## PER L'INSEGNANTE

I/Le docenti che adottano Il mondo che vorrei hanno a disposizione:
- la Guida per l'insegnante sulla base dei presupposti pedagogici del progetto, che accompagna l'insegnante anche con i materiali digitali accessibili inquadrando il QR code in copertina;
- Copia docente del volume di matematica cl. 4ª con soluzioni
- testi semplificati e studio assistito: antropologici (uno per la classe 4ª e uno per la 5ª) e scientifici (uno per la classe 4ª e uno per la 5ª), con i contenuti dei sussidiari facilitati;
- poster.

# LA STRUTTURA DEI VOLUMI

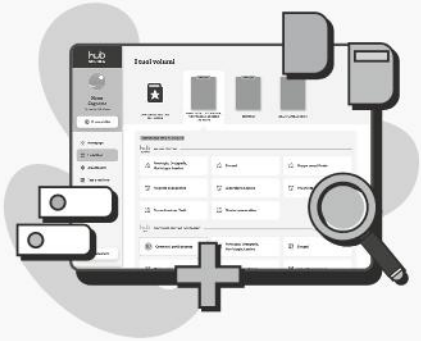
A ciascuna disciplina è dedicato un volume con un quaderno degli esercizi integrato e perfettamente allineato al relativo testo; l'eserciziario propone un apparato operativo molto vario per livello e tipologia di attività.
I volumi di scienze e matematica sono articolati secondo la seguente struttura.

| STORIA | GEOGRAFIA |
|---|---|
| Presentazione del **metodo STUDIO** e delle sue strategie applicate agli argomenti di classe terza per un contestuale ripasso di quanto appreso negli anni precedenti. | |
| Avvio di macro-unità attraverso una **domanda** significativa: un'apertura che ingaggia gli studenti a esplorare le pagine seguenti alla ricerca di risposte... e nuove domande! | Domande anche nel volume di geografia per puntare sullo **sviluppo dell'interesse e del coinvolgimento** come strumenti didattici capaci di motivare e rendere efficace l'apprendimento attraverso grandi domande. |
| Apertura di macro-unità con gli indicatori **DOVE** e **QUANDO**, grazie alla **carta** e alla **linea del tempo sinottica** che forniscono una visione d'insieme delle diverse civiltà su cui i bambini possono lavorare da subito, grazie all'interattività proposta. | Le pagine di apertura sono pensate per **un'attivazione a partire dall'osservazione di un'immagine e un semplice testo** per accompagnare i bambini alla scoperta del nuovo argomento. |
| **Percorso di studio** con testi e immagini che illustrano gli elementi salienti dell'argomento trattato, affiancati da operative sul metodo STUDIO. | Percorso di studio che viene esercitato con regolarità sin dalle prime pagine di ogni argomento, per fare **interiorizzare ai bambini le strategie di studio** e renderle così automatiche. **Spunti di metodo di studio per** osservare e leggere anche le cartine e tutte le risorse che il libro offre. |
| **Grandi storie, grandi parole**, doppie pagine di educazione civica a partire da parole significative a cui vengono affiancate storie esemplari. | **Grandi storie, grandi parole**, con approfondimenti e stimoli di riflessione sui principali aspetti che coinvolgono non solo la società attuale ma anche i suoi sviluppi futuri. |
| **Sintesi** e **mappe per l'inclusione** in font ad alta leggibilità. | **Sintesi** e **mappe per l'inclusione** in font ad alta leggibilità. |
| **Verifiche su 2 livelli**, la prima pagina dedicata ai saperi di base, la seconda con esercizi sul lessico disciplinare attività complessa o nuova. | **Verifiche su 2 livelli**, la prima pagina dedicata ai saperi di base, la seconda con esercizi sul lessico disciplinare attività complessa o nuova. |
| **CLIL** | **CLIL** |
| **Eserciziario** integrato allineato al testo con puntuali rimandi; include anche attività CLIL | **Eserciziario** integrato allineato al testo con puntuali rimandi; include anche attività CLIL |
| **Laboratorio di lessico**, con dizionario visuale del lessico dei capitoli e **dizionario multilingue** delle principali parole-chiave. | **Laboratorio di lessico**, con dizionario visuale del lessico dei capitoli e **dizionario multilingue** delle principali parole-chiave. |

Tutte le discipline sono arricchite da materiali digitali appositamente pensati per questo progetto e quindi perfettamente integrati in modo da potenziare l'offerta didattica.

# HUB Scuola, il digitale a misura di studenti e docenti

**HUB Scuola è la piattaforma Mondadori Education, Rizzoli Education e Deascuola che accompagna docenti, studentesse e studenti nel loro percorso educativo. Sempre più ricca di libri digitali, risorse e strumenti per una didattica efficace e coinvolgente, è l'alleata ideale per le sfide di ogni giorno.**



## Sito libro

Esplora il Sito libro, il luogo dove i tuoi testi scolastici prendono vita. Qui puoi consultare la versione web dei tuoi libri digitali e le **risorse collegate**, accedere alle **App di lettura** e utilizzare strumenti che facilitano lo studio.

## Aree Docenti

Scopri le Aree Docenti delle materie che insegni per arricchire e personalizzare ogni tua lezione: trovi **percorsi, proposte e approfondimenti sempre aggiornati e strumenti** progettati appositamente per le tue materie.





## HUB Test e HUB INVALSI

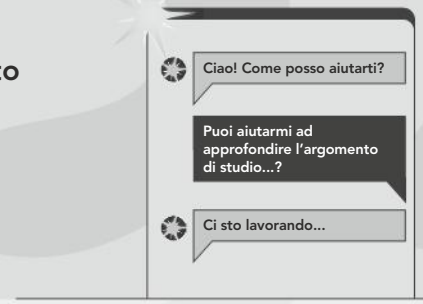
Accedi a HUB Test e HUB INVALSI per **valutare le conoscenze**. Gli studenti trovano test per esercitarsi, mentre i docenti possono attingere a ricchi database e creare prove per ogni materia e grado scolastico.

Scopri di più
su HUB Scuola
Inquadrando il QR code.

**www.hubscuola.it**

# L'Intelligenza Artificiale conversa con HUB Scuola

L'innovazione didattica passa anche dall'**impiego consapevole** dell'Intelligenza Artificiale: in HUB Scuola lavoriamo per offrire **strumenti sempre nuovi e sicuri**, che possano supportare efficacemente le attività di insegnamento e rendere lo studio più piacevole e stimolante.
L'Intelligenza Artificiale Generativa, se usata adeguatamente e in un **contesto protetto**, dunque sicuro, diventa una **valida alleata per lo studio**.
Inoltre, facilita la **personalizzazione della didattica** e la rende più inclusiva e coinvolgente.




# Il Tutor AI del libro:
## l'alleato intelligente nello studio

Il libro digitale integra un **tutor basato sull'Intelligenza Artificiale**, che supporta lo studio attraverso tre funzioni principali — **Spiega, Facilita, Verifica** — pensate per accompagnare la comprensione, l'elaborazione e il consolidamento dei contenuti del libro.
**Le risposte, generate dal Tutor AI, si basano esclusivamente sul testo adottato** in classe garantendo **informazioni sicure, coerenti** e calibrate sul livello scolastico e l'età di studentesse e studenti.







# Il Tutor AI delle Aree Docenti:
## progettare lezioni in pochi passi

Nelle Aree Docenti un assistente virtuale offre un **supporto pratico per la preparazione di lezioni e attività didattiche**. Conversando con il Tutor AI, in pochi passi e con un linguaggio naturale, il docente può facilmente progettare e organizzare lezioni per le specifiche esigenze del suo gruppo classe.
I lesson plan, **generati dal Tutor AI a partire dalle indicazioni fornite dall'insegnante**, includono le risorse digitali presenti nella propria Area Docente, così da offrire contenuti coerenti e certificati dalle Case Editrici.







*Le soluzioni AI di HUB Scuola sono progettate in coerenza con le **Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle Istituzioni scolastiche del MIM.***

Scopri i **Tutor AI** presenti in HUB Scuola inquadrando il QR code.

# ANALISI DEGLI STRUMENTI DEL SUSSIDIARIO

# APPROCCIO ALLO STUDIO: IL METODO S.T.U.DI.O

A cura di Francesca Borsato

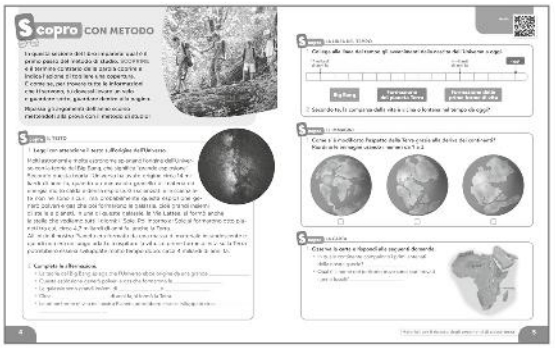
Il metodo di studio proposto si articola in cinque fasi chiaramente riconoscibili e progressive che vengono presentate a inizio dei volumi di Storia e Geografia e riprese, sviluppate e consolidate nei box operativi presenti in tutte le pagine del profilo di studio.




## S.T.U.Di.O

- S – Scopro il testo (fase 1)
- T – Taglio il testo (fase 2)
- U – Uso le parole chiave (fase 3)
- Di – Disegno la mappa (fase 4)
- O – Organizzo il mio discorso (fase 5)

## 1. Scopro il testo




Leggere attentamente e comprendere il testo è la prima fase dello studio, che deve essere sempre accompagnata dall'analisi di immagini, carte, grafici e didascalie.
Durante questa fase l'alunno deve cogliere:

- l'argomento generale della pagina;
- i sotto-argomenti più specifici.

La comprensione richiede anche la ricerca del significato dei termini nuovi o specifici: per questo è importante suggerire e incentivare l'uso del dizionario, oltre a mantenere i box di vocabolario.

## 2. Taglio il testo

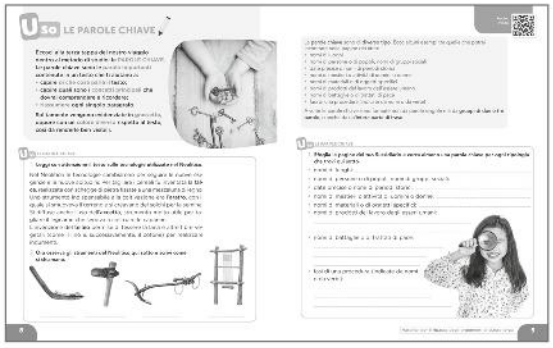



Spesso nei libri si propone prima di trovare le parole chiave e solo successivamente di dividere il testo in paragrafi. In realtà, le due operazioni procedono quasi in parallelo, ma per chi sta imparando è fondamentale scandire ogni passaggio, isolandolo dagli altri.
Per un lettore esperto, la ricerca delle parole chiave avviene automaticamente mentre si comprende il testo; per un alunno, invece, è più semplice indivi-

duare i concetti importanti dopo aver compreso il significato globale di una porzione di testo.
Per questo motivo, pur potendo teoricamente invertire le fasi 2 e 3, nel sussidiario *Una domanda tira l'altra* si propone di partire dalla suddivisione in paragrafi, perché è più efficace cercare i concetti chiave su parti di testo brevi.
La divisione in paragrafi dovrebbe essere già prevista in fase di stesura del testo, con:
- **paragrafi** ben separati;
- **sottotitoli** laterali, uno per ciascun paragrafo;
- uno **spazio laterale** più pulito, che favorisca la lettura e lasci spazio alle annotazioni.

Ridurre l'affollamento visivo aiuta la comprensione: più elementi ci sono in pagina, meno vengono osservati con attenzione.
Anche il testo dovrebbe risultare meno "pieno", senza per questo perdere informazioni. La gradualità è fondamentale: inizialmente i paragrafi sono già separati e titolati; in seguito si potrà chiedere agli alunni di dividere autonomamente il testo e abbinare i titoletti.

## 3. Uso le parole chiave

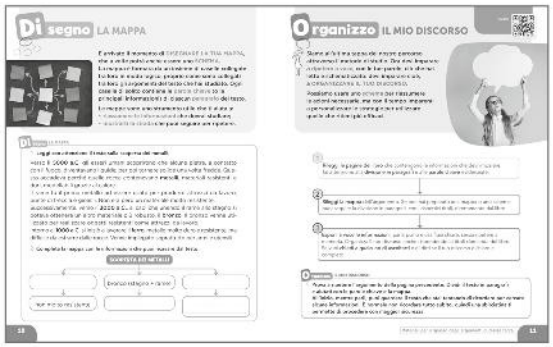



In ogni paragrafo si passa quindi all'individuazione delle parole chiave e delle frasi o definizioni importanti. Questa strategia è ormai presente in tutti i testi, ma può essere resa più efficace con un approccio graduale:
- inizialmente, parole **chiave e definizioni** sono già evidenziate;
- successivamente, la facilitazione può essere ridotta;
- infine, si può chiedere agli alunni di individuarle in autonomia (ad esempio in classe quinta o in attività mirate).

Le parole chiave sono di diverso tipo: è importante farlo notare agli alunni, in un processo di presa di coscienze di un metodo di lavoro e non diventi l'applicazione automatica di regole. Ecco alcuni esempi di tipologie di parole chiave che si possono incontrare nelle pagine del libro:
- nomi di luoghi;
- nomi scientifici (di piante, animali, elementi chimici);
- dati numerici;
- nomi di mestieri o attività di uomini o donne;
- nomi di materiali o di oggetti specifici;
- nomi di prodotti del lavoro umano;
- le fasi di una procedura (indicate da nomi o da verbi);
- e tante altre ancora...

Alcune volte le parole chiave potrebbero essere anche **gruppi di due o tre parole**, o magari una **parte di frase**.

## 4. Disegno la mappa




A partire dalle parole chiave e dalle frasi evidenziate si procede alla **costruzione di mappe**, **schemi o riassunti**.
All'inizio gli schemi vengono proposti completi, poi gradualmente è possibile, a seconda dei tempi della classe, presentare mappe con parti mancanti e lasciare sempre più spazio al lavoro autonomo degli alunni.

Dalla mappa si passa poi al **riassunto**, che si costruisce collegando le informazioni e seguendo l'ordine indicato dallo schema. Usare una mappa per costruire un discorso è come seguire un sentiero tracciato per arrivare a un tesoro!
Nella stesura del riassunto è fondamentale anche curare la chiarezza delle definizioni: è questo un passaggio che ovviamente, verrà raggiunto nel corso degli anni anche attraverso un attento lavoro di revisione dei testi tra compagni e compagne e con l'insegnante, usando come modello anche quelle proposte dal sussidiario.

## 5. Organizzo il mio discorso

L'ultima fase è un momento cruciale dello studio: l'allenamento alla ripetizione orale.
È importante spiegare esplicitamente cosa significa verbalizzare uno schema e come si fa.
La prevalenza di verifiche scritte a risposta chiusa, soprattutto nella scuola secondaria, non aiuta a sviluppare la capacità di costruire un discorso e sostenere un'esposizione orale.
Le attività devono quindi includere consegne più varie e graduali, ad esempio:

- **memorizzare i nomi e le caratteristiche**;
- **allenarsi a spiegare usando sempre meno il testo**;
- **verbalizzare una mappa seguendo il percorso delle sue frecce**.

Per riuscire davvero a ripetere una mappa complessa è necessario un allenamento sistematico su quantità ridotte di informazioni, procedendo con gradualità. Altrimenti si rischia di limitarsi a leggere i riquadri o di imparare tutto a memoria. Per questo sono previste nel testo delle piccole mappe puntuali che l'insegnante può sfruttare per avviare questo lavoro di verbalizzazione.
L'ascolto attivo in classe dei compagni e delle compagne è altra abilità che va avviata con gradualità ed esercitata con costanza, non solo perché il feedback dei pari aiuta a migliorarsi, ma anche per creare delle persone in grado di "ascoltare" e partecipare in maniera costruttiva.

# L'APPROCCIO NARRATIVO

di Marta Berogno

La scelta di un approccio narrativo nelle pagine di apertura (a partire dai "grandi perché") e in quelle di educazione civica risponde a un obiettivo preciso: rendere gli alunni e le alunne soggetti attivi nel percorso di apprendimento. Il titolo del sussidiario, e del progetto, riflette proprio questo approccio: ogni risposta apre a nuove domande.
Nelle pagine di **educazione civica**, il personaggio o un evento, un progetto... assume il ruolo di mediatore di un concetto importante (riassunto in una parola chiave).
Nelle pagine dei "**grandi perché**", invece, la narrazione lascia spazio allo stimolo dato dalla domanda, aiutando le alunne e gli alunni a comprendere che le scienze sono un campo di ricerca in continua evoluzione. La stessa conoscenza è un percorso, non un punto di arrivo. Senza domande non può esserci ricerca.

In entrambi i casi, gli elementi portanti di queste pagine sono coerenti: stimolare il pensiero critico, creare la capacità di collegamento e avviare la partecipazione attiva, affinché gli alunni imparino a leggere il passato per orientarsi nel presente...e perché no, migliorare il futuro.

## I GRANDI PERCHÉ: imparare attraverso le domande



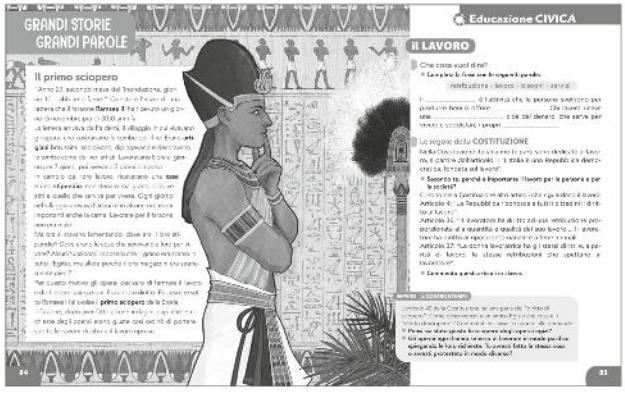

Tra le principali competenze che dovrebbe aver acquisito un bambino o una bambina che si affaccia alla scuola primaria c'è *saper trovare una prima risposta alle "grandi domande" sulla vita e sul mondo* (NIN 2025), competenza che va coltivata anche negli anni a seguire, potremmo dire per tutta la vita.
**Le pagine dedicate ai "grandi perché"** nascono dall'idea che la conoscenza non inizi da una certezza, ma dal porsi delle domande.
La storia e la geografia, come anche le scienze e la matematica... tutte le discipline!, non sono un insieme di verità fisse: cambiano nel tempo, in una continua ricerca che porta dei risultati grazie a nuove scoperte, nuove tecnologie e nuovi punti di vista.
Per questo il sussidiario propone domande ampie e aperte, domande che incuriosiscono e aprono al confronto.

- Perché è stata inventata la scrittura?
- Perché sono state costruite le piramidi?
- Perché nascono le *poleis*?
- Perché le persone migrano?

Interrogativi di questo tipo aiutano l'alunno a porsi domande anche in materie che spesso sono percepite come statiche e poco inclini al cambiamento.

Le pagine di apertura di macrounità, insieme alle relative attività, Nel mio mondo e Faccio ipotesi, invitano gli alunni non solo a ricordare, ma soprattutto a ragionare: sapere quando nasce la scrittura ma soprattutto è importante sapere il perché nasce la scrittura!
Un altro caso emblematico è quello del celebre scheletro paleolitico rinvenuto nel sito archeologico del Balzi Rossi, in Liguria, alla fine dell'Ottocento. Per oltre un secolo è stato identificato come un uomo, soprattutto perché nel suo corredo erano presenti armi da caccia. Studi recenti hanno invece dimostrato che si trattava di una donna: oggi conosciuta come la "Dama di Caviglione".
In questo caso, non sono cambiati i reperti, ma lo sguardo degli studiosi e l'ambiente culturale in cui queste ricerche sono avvenute: nell'Ottocento era impensabile che una donna nella Preistoria potesse cacciare.
Le pagine dei "grandi perché", educano quindi al pensiero critico, mostrando agli alunni che le risposte possono cambiare e che le domande sono fondamentali.
Le **domande** poste affrontano problematiche socio-ambientali, riflessioni su diritti e doveri o sulla tutela delle risorse o del patrimonio culturale... tutte tematiche riconducibili agli obiettivi dell'Agenda 2030, che richiedono **urgenti interventi** a livello mondiale.
I bambini e le bambine sono infine invitati a riflettere sugli argomenti affrontati, a esprimere pareri e proposte e a fare concretamente la loro parte. In tal modo li si coinvolge in una **cittadinanza attiva e consapevole** che, partendo dalla loro realtà vissuta, raggiunge tutto il pianeta in quanto oggi, nel villaggio globale, tutto viene condiviso, tutto ci influenza e ci coinvolge, tutto ci richiama a un senso di responsabilità diretto.
Il Sussidiario affronta queste problematiche per **formare competenze trasversali e interdisciplinari**, che partono sì da input legati alle specifiche discipline ma si completano e si implementano nell'interazione condivisa, creando reti di significato ampie, consapevoli, in grado di tradurre le conoscenze in **comportamenti autonomi e responsabili**.
È inoltre importante trasmettere la consapevolezza che le **discipline** che si studiano a scuola non sono disconnesse dalla realtà, ma anzi sono strettamente **collegate con il mondo** che ci circonda.

## EDUCAZIONE CIVICA: imparare (o meglio partecipare) attraverso le storie




Le pagine di educazione civica sono state pensate per andare oltre l'elenco di regole e definizioni. La storia, o meglio, le storie di cui la Storia ne è contenitore, diventano un veicolo per promuovere valori civici.
Per rendere concreti questi concetti, si è scelto di affidare il racconto ad un personaggio storico. Il personaggio osserva il suo tempo, racconta ciò che vive e mette le proprie riflessioni in relazione a concetti fondamentali presenti nella Costituzione Italiana, inducendo i bambini e le bambine a riflettere a sua volta.
Un esempio può essere la doppia pagina dove la figura del faraone Ramses III viene accostata alla parola "lavoro". La figura del faraone è una figura nota agli alunni, magari non così immediatamente accostabile a un discorso di diritti, ma in questo frangente Ramses III diventa funzionale per narrare il primo sciopero documentato della Storia!
In questo caso, non solo la storia aiuta a veicolare messaggi di educazione civica ma l'educazione civica è utilizzata come lente di ingrandimento per evidenziare avvenimenti che possano dare alla storia una visione diversa, nuova e aggiornata.

Attraverso la trasversalità dell' educazione civica, infatti, la storia non è più solo un elenco di avvenimenti, ma un luogo in cui esplorare l'origine dei concetti civici, sviluppare un senso critico e formare cittadini attivi e responsabili come richiesto dalle linee guide ministeriali.
L'utilizzo frequente del discorso diretto risponde a una scelta narrativa precisa: trasformare il testo in voce.
Attraverso la voce del personaggio, la narrazione diventa più viva, si crea un ponte anche emotivo con l'interlocutore. L'alunno non è solo lettore ma partecipa al racconto. Come partecipe è l'alunno nel percorso di apprendimento, così partecipe deve essere il cittadino nella vita civile.
Parole come giustizia, libertà, diritti, lavoro acquistano così il loro giusto valore senza perdersi o dissolversi in una narrazione diversa.
Questa modalità narrativa favorisce l'immedesimazione e invita gli alunni a riflettere: se i diritti sono nati da un percorso, allora anche oggi possono essere compresi, difesi e migliorati.

| STORIA | GEOGRAFIA |
|---|---|
| **Grandi domande**<br>Perché studiare la STORIAè importante ?<br>Perché è stata inventata la SCRITTURA ?<br>Perché sono state costruite le PIRAMIDI ?<br>Perché le persone MIGRANO? | **Grandi domande**<br>Perché studiare la GEOGRAFIA è importante ?<br>Perché studiare il CLIMA è importante ?<br>Perché in Italia ci sono PAESAGGI così diversi ?<br>Perché studiare la POPOLAZIONE è importante ?<br>Perché studiare l'ECONOMIA è importante ? |
| **Grandi storie – Grandi parole**<br>**Educazione civica**<br>L'istruzione<br>La giustizia<br>Il lavoro<br>Il giorno della Memoria | **Grandi storie – Grandi parole**<br>**Educazione civica**<br>Il clima sta cambiando<br>Vivere in sicurezza<br>La tutela dell'ambiente<br>Economia lineare ed economia circolare |

# L'APPROCCIO STEAM

## Che cosa sono le STEAM e perché sono importanti

Quando parliamo di STEAM ci riferiamo a un **approccio educativo** che integra cinque ambiti disciplinari: Scienze (*Science*), Tecnologia (*Technology*), Ingegneria o Progettazione (*Engineering*), Arte (*Art*) e Matematica (*Mathematics*). Questo acronimo, nato negli Stati Uniti all'inizio degli anni Duemila, identifica molto più di un semplice insieme di materie: rappresenta un modo nuovo di pensare l'insegnamento, fondato sull'idea che le discipline non debbano essere presentate come territori separati da proteggere definendo confini rigidi, ma come chiavi interpretative disponibili a ogni possibile utilizzo.

Le sfide della nostra società, sempre più complessa e in costante mutamento, non possono essere affrontate se non con una prospettiva interdisciplinare, che consenta di integrare e contaminare abilità provenienti da discipline diverse, intrecciando **teoria e pratica** per lo sviluppo di nuove competenze, anche **trasversali**. È proprio questa integrazione che rende l'approccio STEAM particolarmente significativo per la scuola primaria: i bambini e le bambine imparano a mobilitare conoscenze provenienti da diversi ambiti per risolvere problemi autentici, significativi e contestualizzati nella realtà che vivono quotidianamente.

Nel sussidiario "*Una domanda tira l'altra*" le attività STEAM sono pensate per accompagnare gli alunni e le alunne in un percorso di apprendimento che assomiglia alla vita reale. Perché, in fondo, è proprio questo che significa fare STEAM: comprendere e applicare una forma integrata di apprendimento che riflette il modo in cui funziona il mondo fuori dalla scuola. I lavori del futuro saranno sempre più interdisciplinari e richiederanno la capacità di mettere in connessione saperi diversi per trovare soluzioni innovative a problemi complessi.

## Le competenze che si sviluppano con le STEAM

L'approccio STEAM è particolarmente efficace perché mette in gioco contemporaneamente **capacità intellettive e riflessive, manuali e creative**. Gli alunni e le alunne sono stimolati al confronto con gli altri, sviluppano lo spirito critico e imparano a lavorare in gruppo, competenze indispensabili per formare i cittadini di domani.

Nella letteratura internazionale si parla spesso delle "4C" come delle **competenze chiave** potenziate dall'approccio integrato STEAM: **pensiero critico** (*Critical thinking*), **comunicazione** (*Communication*), **collaborazione** (*Collaboration*) e **creatività** (*Creativity*). Queste non sono abilità che si insegnano in modo diretto e trasmissivo, ma si sviluppano attraverso l'esperienza, la sperimentazione, il confronto e la riflessione guidata dall'insegnante.

La **matematica**, in particolare, riveste un ruolo fondamentale in questo percorso. Come disciplina che consente di comprendere e costruire la realtà, sostiene lo sviluppo del pensiero logico fornendo gli strumenti necessari per la descrizione e la comprensione del mondo e per la risoluzione dei problemi. Non si tratta di una matematica procedurale e meccanica, ma di una matematica viva, che serve per progettare, costruire, misurare, verificare, prevedere: una matematica che si fa esperienza concreta.

Le scienze concorrono all'acquisizione di queste competenze
in particolare attraverso l'**osservazione**, la **sperimentazione** e la **comunicazione** intesa anche come divulgazione scientifica.

## Dove trovare le STEAM nel corso

Le proposte di attività STEAM sono integrate nei percorsi disciplinari **del volume di Matematica**, in pagine specificamente dedicate che costruiscono un percorso coeso e graduale. Inoltre si trovano proposte STEAM anche più puntuali in argomenti che per loro natura si prestano a essere sviluppate in maniera laboratoriale.

In particolare, troverete **laboratori** che spaziano dalle attività con i numeri decimali alla geometria, dalla statistica alle frazioni, tutti pensati secondo la logica del *learning by doing*, l'**imparare facendo** che rappresenta il cuore pulsante della didattica STEAM.

Ogni laboratorio è costruito seguendo una **struttura ricorrente** che l'insegnante deve conoscere per gestire efficacemente il lavoro in classe. Si parte sempre da una situazione-problema coinvolgente che contestualizza il problema matematico in uno scenario autentico, fantasioso o quotidiano. La narrazione iniziale serve a catturare l'attenzione, dare significato all'attività e creare un contesto condiviso. È importante che l'insegnante dedichi tempo a questa fase: leggere ad alta voce la situazione iniziale, eventualmente drammatizzandola, favorisce l'immedesimazione e accende la curiosità degli alunni.

Dopo la presentazione del problema, viene proposta la consegna operativa, espressa con verbi d'azione: osserva, completa, costruisci, calcola, misura. La consegna è spesso accompagnata da tabelle da completare, griglie da colorare, materiali da manipolare. È fondamentale verificare che tutti gli alunni e tutte le alunne abbiano compreso la consegna: può essere utile farla riformulare con parole proprie o suddividerla in sotto-obiettivi.

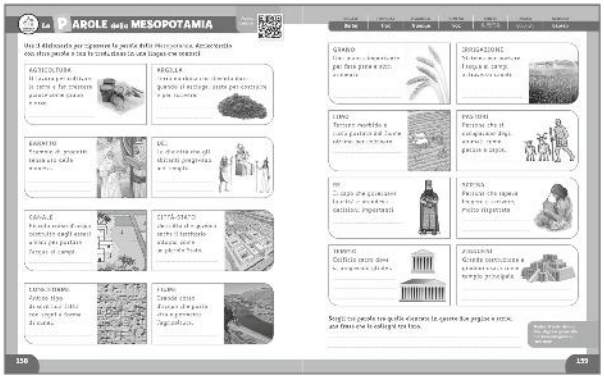
In **scienze** le STEAM vengono sviluppate principalmente nelle aperture di unità, attraverso l'osservazione critica della realtà circostante e lo studio di fenomeni analoghi in "laboratorio" attraverso semplici esperienze. Inoltre frequenti sono gli esperimenti proposti nel testo a supporto della teoria presentata.

# L'APPROCCIO INCLUSIVO

Il sussidiario *Una domanda tira l'altra* è concepito nell'ottica di una didattica inclusiva che mira al raggiungimento del successo formativo per tutti gli alunni, compresi quelli con Bisogni Educativi Speciali.
Le attività sono graduali e ricorsive per permettere a ogni bambino di consolidare i risultati raggiunti e acquisirne progressivamente di nuovi, nel quadro di un percorso stimolante.
In particolare, le pagine del Sussidiario segnalate con il bollo , come le pagine con le strategie di matematica, le sintesi, le mappe, i laboratori multilingue e le verifiche dei saperi di base, propongono attività semplificate sia nel linguaggio sia nella presentazione grafica, in modo tale da consentire all'insegnante di lavorare con tutta la classe, anche ai bambini/e con BES o non italofoni, sugli stessi materiali. Lo scopo è trasformare le diversità di ogni alunno in una risorsa per l'intera classe attraverso la stimolazione di canali di apprendimento alternativi.

Le proposte dei volumi sono supportate da ulteriori materiali appositamente pensati per andare incontro ai bisogni specifici:
- due Sussidiari, uno per la classe 4ª e uno per la classe 5ª, con testi semplificati e studio assistito, su richiesta dell'insegnante;
- verifiche equipollenti per alunni/e con BES, fornite in questa Guida;
- un ricco corredo digitale (audiolibri, esercizi interattivi, schede di lavoro aggiuntive, materiali compensativi, supporti visuali...), che permette di offrire a ciascun alunno l'aiuto e lo stimolo più adatto al suo modo di apprendere sviluppando così una didattica digitale integrata
- realmente inclusiva.

## Il dizionario multilingue



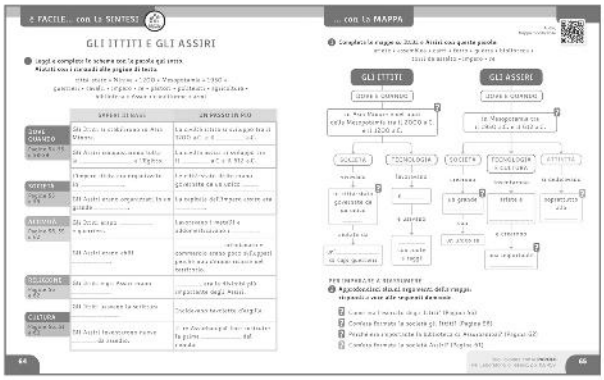

I volumi di storia, geografia e scienze a fine volume propongono alcune **pagine di lessico** con un dizionario visuale delle parole fondamentali per la comprensione di ciascuna unità.
Per ogni parola è prevista una sintetica definizione e un'immagine esemplificativa.
Inoltre, nella parte superiore della pagina, una parola chiave dell'argomento viene **tradotta in sette lingue**: inglese, francese, spagnolo, romeno, cinese, arabo e ucraino.
La fascia multilingue viene proposta anche in matematica nelle pagine di mappe.
È inoltre possibile, nel libro digitale, tradurre tutte le parole del testo grazie alla funzione integrata in **HUB Kids**.
Le pagine di lessico non solo sono un valido strumento di ripasso per tutti, ma si caratterizzano come importante supporto testuale e visuale per alunni e alunne con BES e per i NAI.
Le traduzioni possono essere usate anche per attività di CLIL.

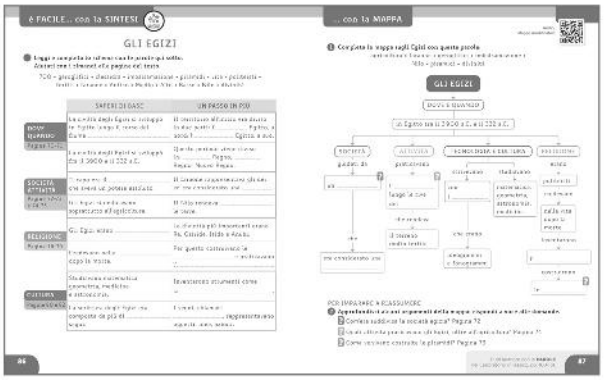
## SINTESI PER IMPARARE A RIASSUMERE E MAPPE

Il nucleo fondante del progetto risiede nell'accompagnare gli alunni e le alunne all'acquisizione di un metodo che li renda autonomi nell'acquisizione e nella trasformazione del testo espositivo.
L'approccio presentato nel Sussidiario si fonda sul principio che l'apprendimento debba necessariamente passare attraverso la comprensione e la manipolazione del testo, per arrivare solo in un secondo momento a un nuovo prodotto, ossia un prodotto personale di rielaborazione dell'argomento trattato.
Per questo, le attività di metodo di studio, oltre alla comprensione dei contenuti e all'acquisizione del lessico, sono finalizzate alla costruzione di mappe concettuali di sintesi che possano poi accompagnare gli alunni a una buona rielaborazione orale dell'argomento.
È importante guidare gli alunni sia alla rielaborazione del testo, attraverso la lettura di **sintesi** date a chiusura di ogni unità, sia a una corretta rielaborazione orale degli argomenti perché parlare in pubblico e spiegare ad altri i contenuti appresi permette di aumentare la consapevolezza della profondità conoscitiva di quell'argomento.
Il percorso si sviluppa in modo parallelo e integrato in Scienze, Storia e Geografia. In tutte le discipline, gli alunni dovranno confrontarsi dunque con la manipolazione attiva dei testi per arrivare a organizzare le conoscenze in una mappa concettuale ed esporre oralmente i contenuti.

**CON LA SINTESI *è* FACILE** In questa pagina si propone la sintesi dell'unità appena affrontata. La sintesi riporta i concetti-chiave che le bambine e i bambini hanno incontrato, esplicitati anche da alcuni indicatori (i titoletti colorati). Questa struttura è analoga a una scaffalatura sulla quale gli alunni potranno sistemare le conoscenze, aiutati anche dalle etichette.
La ricorsività della struttura della pagina sistematizza l'apprendimento, mentre le immagini a supporto del testo rendono molto agevole la lettura e facilitano la comprensione e la memorizzazione dei contenuti.
Inoltre le sintesi offrono dei validi modelli per costruire in maniera autonoma il "riassunto" dei testi informativi del sussidiario in un continuo e proficuo dialogo interdisciplinare con italiano.

**CON LA MAPPA *è* FACILE** Nella pagina accanto viene proposta una mappa attiva, che riprende e amplifica i concetti chiave della sintesi. Gli alunni e le alunne devono completare la mappa con le parole chiave presenti proposte nella sintesi e riprese nella consegna dell'attività.
Le mappe, anche quelle di matematica, oltre a promuovere un lavoro attivo da parte dell'alunno e a fornire un modello di studio da applicare a qualsiasi argomento, una volta compilate sono un utile strumento compensativo per affrontare la verifica in itinere e un supporto per ripetere, seguendo le frecce, i connettivi e le parole chiave.
Inquadrando il QR code in pagina, è possibile scaricare la mappa in versione modificabile, così da poterla personalizzare e adattare ai propri percorsi mentali.

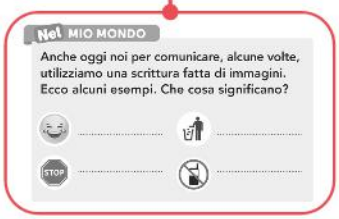


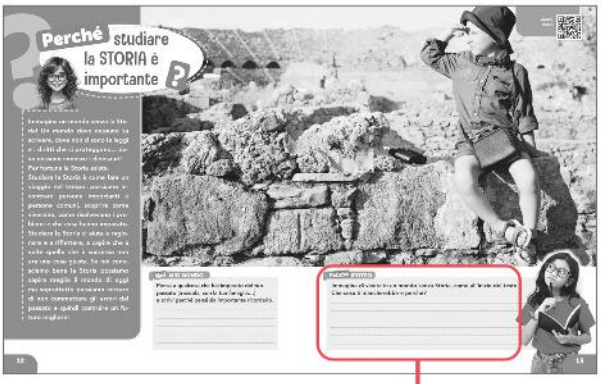



# L'APPROCCIO COOPERATIVO

L'apprendimento cooperativo si colloca nel percorso di crescita delle bambine e dei bambini che imparano fin da subito ad apprezzare le differenze di competenze di ognuno all'interno del gruppo di lavoro.
Il lavoro tra pari permette di trasformare il processo di apprendimento: l'insegnante assume il compito di facilitatore cercando, insieme agli alunni, metodi e strategie per lavorare e imparare insieme.
Gli alunni diventano così protagonisti del loro percorso di conoscenza.
In quest'ottica si collocano le rubriche **NEL MIO MONDO** o **FACCIO IPOTESI**, in storia e in geografia, in cui si offrono spunti di discussione, confronto e approfondimento su tematiche di attualità, educazione civica o di studio specifico. Si stimolano i bambini a confrontarsi, cooperare, a ipotizzare soluzioni possibili, a fare contestualmente riferimento al passato e al presente in un'interazione attiva e costruttiva con la realtà, con le esperienze di vita, con le conoscenze acquisite.
Alcune pagine propongono attività in apprendimento cooperativo (a coppie, a piccoli gruppi, tutta la classe insieme) in cui i bambini e le bambine lavorano in un contesto socio-relazionale e d'apprendimento inclusivo, condiviso e cooperativo.






# LA VALUTAZIONE

Il sussidiario "Una domanda tira l'altra" offre un ampio e vario corredo di materiali per la valutazione, distribuiti sia nel volume per l'alunno, sia nel quaderno digitale e nella guida per l'insegnante.
I materiali sono pensati per coadiuvare l'insegnante nello sviluppo della valutazione formativa attraverso un percorso che permette di indagare non solo la padronanza dei contenuti e le abilità, ma anche la capacità di applicarle in situazioni diverse, attivando un processo dinamico tra progettazione/apprendimento/valutazione.
Attraverso le attività proposte è possibile considerare tutte le dimensioni della valutazione secondo le più recenti linee guida ministeriali.
Con l'ausilio delle pagine dedicate all'autovalutazione, il quaderno inoltre diventa strumento di comunicazione sia con gli alunni e le alunne sia con i genitori.

Nel volume alunno:
- Pagine di ripasso utili anche per la **verifica dei prerequisiti**
- Verifiche puntuali a fine unità, la prima pagina sui **saperi di base**, nella seconda esercizio per la valutazione della **proprietà di linguaggio** anche disciplinare e attività in **situazione complessa o non proposta in precedenza**. Chiude ogni verifica una proposta di **autovalutazione** centrata sull'autonomia e la consapevolezza.
  Nel libro digitale, la possibilità di attivare gli esercizi e svolgerli in maniera autocorrettiva.
- In matematica, anche verifiche di fine quadrimestre, centrate principalmente sulle competenze, con attività la valutazione della **proprietà di linguaggio** e un ampio spazio dedicato all'autovalutazione

Il quaderno della valutazione in digitale permette di avere sott'occhio un'ampia raccolta di materiali per la valutazione così da verificare anche la continuità e l'evoluzione degli apprendimenti.
Il fascicolo propone:
- Pagine per l'accertamento dei **prerequisiti**
- Verifiche su tutti gli argomenti, su due livelli equipollenti (una per alunni con BES e una standard)
  Nelle verifiche standard viene sempre proposto un esercizio per la valutazione della **proprietà di linguaggio** (Con le parole della storia) disciplinare e un'attività in **situazione complessa o non proposta in precedenza** (La mia soluzione).

Nella Guida per l'insegnante (vedi sezione dedicata di questo volume):
- le **verifiche** del Quaderno per l'alunno, in formato fotocopiabile;
- le prove su modello **INVALSI** anche per le discipline di studio;
- le prove su modello **INVALSI di inglese** su argomenti legati alle discipline del sussidiario;
- **schede di autovalutazione**.

Nella guida digitale le verifiche (di entrambi i livelli) vengono fornite in formato modificabile per gli adattamenti che l'insegnante riterrà opportuno. Inoltre è possibile scaricare il pdf con le soluzioni degli esercizi.
Inoltre, l'insegnante ha a disposizione HUB TEST e HUB INVALSI, gli strumenti di HUB SCUOLA per fornire e creare esercizi.

# IL PROGETTO DIDATTICO DI STORIA E GEOGRAFIA 4ª

Nel sussidiario gli argomenti di studio si sviluppano in macrounità, a loro volta suddivise in unità, con una struttura ricorrente.
Questo impianto non solo è pensato per agevolare l'accesso ai contenuti e la loro memorizzazione, ma anche per creare un percorso intuitivo e lineare in cui alunni e alunne possano muoversi con estrema facilità.

Ogni passaggio, ogni avanzamento è ideato e presentato mediante una concatenazione logica e metodologica molto graduale, guidata e progressiva che recupera le conoscenze pregresse, consolida gli apprendimenti in divenire e propone nuovi input conoscitivi e motivazionali (si vedano le pagine iniziali di RIPASSO).
Ciò è fondamentale non solo per un'impostazione organizzata e sistemica al sapere, ma anche per il fatto che i bambini e le bambine necessitano spesso di consolidare le conoscenze e le strategie metodologiche con cui hanno avuto un primo contatto in classe terza o magari hanno bisogno di approfondire, condividere e interiorizzare le strategie essenziali e i concetti portanti a cui hanno avuto solo un primo approccio.

## "Imparare a imparare" con metodo

Il testo è accompagnato da una didattica estremamente assistita. Le attività di metodo di studio sono articolate in **maniera graduale**, accompagnando e favorendo lo sviluppo cognitivo e la costruzione dei saperi che caratterizzano gli ultimi due anni della scuola primaria.

Il metodo di studio si configura come una **cornice metodologico-semantica interdisciplinare**, la cui funzione principale è quella di orientare e ottimizzare la processualità apprenditiva del bambino.
Questa impostazione metodologica promuove l'acquisizione di significati che, partendo da input disciplinari, oltrepassano la frontiera della singola area di studio per rendere significativo l'apprendimento.

L'impostazione del testo fa inoltre costante riferimento all'unitarietà e alla reticolarità del sapere, alla sua valenza specificatamente dimensionale e non solo strumentale: le diverse discipline di studio sono state infatti pensate e organizzate in un contesto unitario, multifattoriale e d'insieme, così come lo sono la mente e l'esperienza di bambine e bambini nella loro fase di apprendimento attivo e significativo.

Acquisire un metodo di studio significa dunque "**imparare a imparare**", sia attraverso la valorizzazione e il potenziamento dei diversi linguaggi e codici comunicativi, così da rispondere alle differenti caratteristiche d'apprendimento di ogni bambino (testo, immagini immersive, video ecc.), sia mediante la sperimentazione di tecniche specifiche di indagine a livello individuale e di gruppo, volte a interiorizzare la padronanza autonoma e consapevole delle **competenze trasversali**.

Questi aspetti dimensionali del metodo di studio costituiscono anche il trait d'union tra la tradizione e l'innovazione. Imparare a imparare con metodo è oggi uno dei fondamentali **traguardi**

**formativi** della scuola: infatti, è importante che il metodo evolva, progredisca parallelamente allo sviluppo delle conoscenze e dei bisogni formativi degli studenti; non può configurarsi solo come un semplice elenco di procedure e strategie, ma deve modellarsi, plasmarsi secondo l'evoluzione cognitiva, socio-ambientale, digitale e soprattutto linguistico-espressiva.

Questa processualità metodologica è presentata nel testo attraverso rubriche costanti di metodo in cui sono enucleate e spiegate, con gradualità e progressiva implementazione, le strategie metodologiche necessarie per l'acquisizione del metodo.

Queste strategie vengono introdotte nelle pagine iniziali del Sussidiario, nel volume di Storia (pp. 2- 10) e Geografia (pp. 2 - 10).
Le operative stimolano la discussione in classe permettendo di sviluppare la capacità di immaginare e fare ipotesi (FACCIO IPOTESI) e mettono in luce l'importanza di fare riferimento all'enciclopedia personale (NEL MIO MONDO).
Lo scopo quindi è sempre quello di rendere l'alunno/a costruttore del sapere e innescare un circuito virtuoso basato sulla curiosità, sul mettersi in gioco con serenità e interesse, sconfiggendo timori, ritrosie, ansie da prestazione, consentendo a ognuno il raggiungimento del successo formativo.

Le macrounità aprono con strumenti dedicati all'attivazione e alla verifica di preconoscenze.
Sin dalle prime pagine, si propone una lettura attiva, ma guidata, di carte geostoriche e linee del tempo (in storia) o l'analisi di grandi immagini, carte e dati (in geografia).
In storia, una suggestiva immagine ricostruttiva presenta le caratteristiche fondamentali delle civiltà attraverso gli indicatori del quadro di civiltà (gli stessi indicatori scandiranno poi le informazioni presentate nelle unità in modo ricorrente).

## Il profilo

Nel **profilo** di storia ogni unità si apre con gli indicatori DOVE e QUANDO, che presentano rispettivamente una carta geostorica e una linea del tempo che permettono a colpo d'occhio di contestualizzare la civiltà che si sta per affrontare. In geografia, le unità aprono con una carta o un'immagine che entra nel dettaglio dell'argomento trattato.
Ogni alunno/a ha ritmi e stili propri di apprendimento e, nel rispetto delle specificità personali, il testo risponde ampiamente anche a tali situazioni ed esigenze, proponendo rappresentazioni grafiche, schemi, sintesi che supportano tutti gli alunni e le alunne, maggiormente i **BES** e coloro che hanno una memoria di apprendimento visuale, proprio nel rispetto totale delle specificità di ognuno.

## Le sintesi e le mappe

Le **SINTESI** e **LE MAPPE** di fine unità aiutano a visualizzare i concetti e a consolidare gli apprendimenti, anticipando il momento di verifica.

## Le verifiche

Le **VERIFICHE** degli apprendimenti si sviluppano su due pagine che rappresentano due livelli diversi di complessità:
• una pagina è dedicata alla verifica dei saperi di base, dove l'alunno/a si confronta con situazioni che ha già incontrato nelle pagine precedenti;
• l'altra pagina presenta le verifiche anche con attività più articolate, in cui all'alunno/a sono richieste capacità di risposta più complesse nello svolgimento degli esercizi e dove si può confrontare anche con situazioni complesse, in linea con la nuova valutazione della scuola primaria.

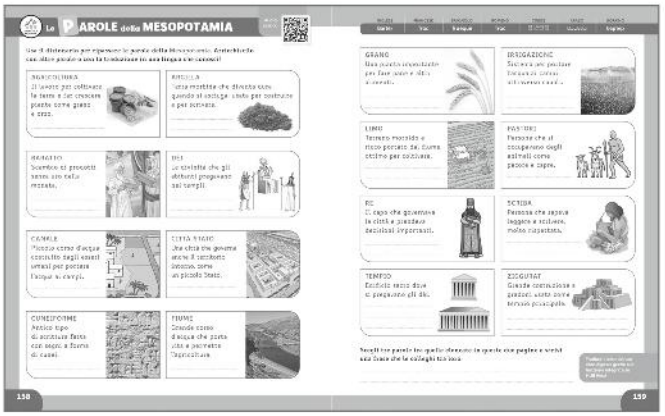
All'interno di quest'ultima verifica trovano spazio attività più sfidanti come:
- **CON LE PAROLE DELLA STORIA**;
- **CON LE PAROLE DELLA GEOGRAFIA** (per mettersi alla prova con il lessico specifico);
- **LA MIA SOLUZIONE** (situazione non nota per lo sviluppo delle competenze).

Al termine del ricco **ESERCIZIARIO**, perfettamente allineato ai contenuti del testo e arricchito con attività **CLIL**, il **LABORATORIO DI LESSICO** completa l'offerta didattica del progetto.
Le schede di lessico sono organizzate nei macro-temi che scandiscono gli argomenti del corso e accompagnano il percorso di apprendimento favorendo la costruzione graduale e consapevole del linguaggio specifico. Ogni lemma è presentato in modo chiaro e accessibile, attraverso una definizione semplice in font ad alta leggibilità e affiancata da un'immagine esplicativa che offre un supporto visivo immediato nella comprensione dei concetti. Il legame tra parola, definizione e rappresentazione aiuta gli alunni a memorizzare il lessico in modo efficace e a utilizzarlo correttamente nei diversi contesti di studio e di comunicazione. A integrazione del lavoro sul lessico disciplinare, ogni parola del relativo macro tema è proposta anche nella traduzione in sette lingue: inglese, francese, spagnolo, romeno, cinese, arabo e ucraino, promuovendo un approccio multilingue e inclusivo anche per alunne e alunni NAI. Questa scelta favorisce l'accesso ai contenuti da parte degli alunni con background linguistici diversi e valorizza la lingua come strumento di conoscenza, confronto e cittadinanza.

# LABORATORIO DI LESSICO

MACROTEMI STORIA 4
- Le parole della Mesopotamia
- Le parole degli Egizi
- Le parole del Lontano Oriente
- Le parole del Mediterraneo

MACROTEMI GEOGRAFIA 4
- Le parole della Geografia
- Le parole del Clima
- Le parole dell' Ambiente
- Le parole della Popolazione




Il concetto di metodo, inteso sia come strumentalità operativa sia come dimensionalità del processo di apprendimento condiviso, si coglie nell'interezza dell'opera.
Se, per esempio, consideriamo le aperture sulle grandi domande, troviamo spunti che stimolano l'osservazione, la capacità di fare ipotesi, l'intuizione, la deduzione e altri processi più complessi del pensiero. Queste pagine trovano un ulteriore canale di approfondimento nel digitale, con video, bacheche, schede... a cui si accede facilmente dal QR code in pagina.
Il Sussidiario *Una domanda tira l'altra* offre strumenti facilmente utilizzabili anche per la didattica digitale integrata: in questi casi la possibilità di creare aspettative, di stimolare la motivazione, di favorire la capacità di ipotizzare, correlare, intuire e dedurre, facendo collegamenti e cogliendo relazioni, si rivela ancora più funzionale allo svolgimento della lezione in quanto concorre a mantenere costante l'attenzione e a garantire step di lavoro diversificati, partecipati e motivanti.
Dunque l'impostazione, la presentazione dei contenuti, la strutturazione dei percorsi e l'articolazione dei vari argomenti di studio hanno come punto di riferimento la qualità e la processualità dell'apprendimento in un contesto condiviso di cooperazione e interazione reciproca.

# LA VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI DOPO LA LEGGE 150/24

A cura di Piero Gallo[1]

L'Ordinanza Ministeriale 172 del 2020 e la successiva Legge 150 del 2024 hanno avviato nella scuola primaria un processo di trasformazione nel sistema di valutazione degli alunni e delle alunne che mira a superare il tradizionale metodo basato sui voti numerici in favore di una **valutazione formativa e descrittiva**. Al centro di questa nuova valutazione ci sono le ***dimensioni dell'apprendimento***, che rappresentano gli aspetti fondamentali su cui gli insegnanti si basano per **osservare**, **valutare** e **documentare** i progressi degli studenti. L'introduzione delle dimensioni dell'apprendimento ha rappresentato una rilevante novità, poiché favorisce una valutazione completa e articolata, che non prende in considerazione solo la valutazione delle **competenze disciplinari**, ma considera anche le **abilità personali e trasversali**, ormai ritenute fondamentali per la crescita individuale.
L'accento, dunque, viene posto su un apprendimento più profondo e consapevole, in cui viene valorizzato non solo ciò che l'alunno o l'alunna sa fare, ma anche *come* lo fa e *con quale grado di autonomia* e impegno riesce a completare il proprio percorso di apprendimento. L'insegnante, infatti, fornisce un ***feedback* puntuale e dettagliato**, che coinvolge attivamente alunni e famiglie, permettendo loro di comprendere meglio i punti di forza e le aree di miglioramento, nonché le specifiche aree (le dimensioni, appunto) su cui intervenire per promuovere o rafforzare gli apprendimenti.
Per un'osservazione diretta e un focus sulle novità introdotte, procediamo con un confronto tra i due dettati normativi.

| **Criteri e Descrittori di Valutazione** | |
|---|---|
| **Ordinanza 172/20** | **Legge 150/24** |
| La valutazione è articolata su quattro livelli descrittivi che riflettono il grado di acquisizione delle competenze.<br>· ***In via di acquisizione***: l'alunno ha iniziato a comprendere la competenza, ma necessita di supporto.<br>· ***Base***: comprensione sufficiente, ma con supporto moderato.<br>· ***Intermedio***: buona padronanza con autonomia crescente.<br>· ***Avanzato***: piena padronanza e applicazione autonoma in contesti complessi. | I **giudizi sintetici**, da riportare nel documento di valutazione per ciascuna disciplina del curricolo, ivi compreso l'insegnamento dell'educazione civica di cui alla legge 20 agosto 2019, n. 92, sono, in ordine decrescente, i seguenti:<br>a) ***ottimo***<br>b) ***distinto***<br>c) ***buono***<br>d) ***discreto***<br>e) ***sufficiente***<br>f) ***non sufficiente*** |
| Questo sistema intendeva fornire agli insegnanti uno strumento per monitorare i progressi in modo accurato e specifico, ma è poi risultato complesso da interpretare per le famiglie. | Questi descrittori hanno reso il sistema di valutazione più immediato e accessibile, facilitando la comunicazione con le famiglie e la comprensione da parte degli alunni e delle alunne. |

[1] **Piero Gallo** è autore Mondadori Education e dirigente scolastico dell'Istituto Comprensivo Statale "Karol Wojtyla" di Uggiano La Chiesa (LE). È stato docente di discipline informatiche e robotica negli istituti tecnologici. Perfezionato nell'insegnamento di DNL in modalità CLIL, è formatore accreditato per il personale della scuola nell'ambito delle dinamiche valutative, didattiche attive in ambienti di apprendimento, al pensiero computazionale e alla robotica educativa. Ha rappresentato e continua a rappresentare la scuola italiana in vari convegni nazionali ed internazionali su temi legati alle metodologie didattiche innovative.

| Feedback formativo | |
|---|---|
| **Ordinanza 172/20** | **Legge 150/24** |
| L'ordinanza prevedeva l'uso di un *feedback* descrittivo dettagliato che accompagnava i livelli di valutazione, offrendo agli studenti indicazioni specifiche per migliorare e sviluppare le competenze. | La legge mantiene l'importanza del *feedback* formativo, ma pone l'accento su una comunicazione sintetica e chiara dei risultati, facilitando la comprensione per le famiglie. Il *feedback* è orientato a evidenziare le competenze acquisite e le aree di miglioramento, ma in modo più standardizzato rispetto all'ordinanza precedente. |
| **Valutazione del comportamento** | |
| **Ordinanza 172/20** | **Legge 150/24** |
| L'ordinanza non forniva indicazioni specifiche sulla valutazione del comportamento degli alunni e delle alunne, lasciando ai singoli istituti una maggiore autonomia in questo ambito. | Introduce la valutazione del comportamento come parte integrante della scheda di valutazione, con l'obiettivo di monitorare il rispetto delle regole, la capacità di collaborazione e il grado di autonomia e responsabilità dell'alunno e dell'alunna. |
| **Impatto sulla Didattica e sul Ruolo dei Docenti** | |
| **Ordinanza 172/20** | **Legge 150/24** |
| La valutazione richiedeva agli insegnanti un impegno maggiore nella documentazione e nell'osservazione del percorso di apprendimento, data la natura descrittiva e approfondita del *feedback*. Questo permetteva una valutazione molto dettagliata, ma poteva risultare oneroso in termini di tempo e complessità. | Il sistema di valutazione è reso più snello e meno dettagliato, semplificando il compito dei docenti nella compilazione delle schede valutative. Pur mantenendo un focus sulla crescita individuale, questo sistema permette agli insegnanti di fornire un *feedback* più diretto, seppur con una minore profondità descrittiva rispetto all'ordinanza 172/20. |

A prescindere dalle differenze tra i due dettati normativi, ciò che va tenuto in seria considerazione è che la valutazione descrittiva pone indubbi elementi di vantaggio, sia per gli studenti che per le famiglie.

Vediamoli insieme nel dettaglio, alla pagina seguente.

## 1. Focus su progressi personali e capacità acquisite

L'utilizzo dei descrittori qualitativi al posto dei voti numerici incoraggia gli alunni e le alunne a concentrarsi sui propri progressi personali e a sviluppare consapevolezza delle proprie capacità, senza un confronto rigido con gli altri.

## 2. Crescita consapevole e responsabile

La valutazione del comportamento promuove, inoltre, una crescita consapevole e responsabile legata ai seguenti parametri:

- **Rispetto delle regole scolastiche**: l'alunno è valutato in base alla sua capacità di rispettare il regolamento scolastico, incluse le norme di sicurezza e di convivenza civile.
- **Collaborazione e atteggiamento sociale**: la valutazione si basa anche sull'attitudine collaborativa dell'alunno e dell'alunna, sulla sua capacità di interagire in modo positivo con compagni e insegnanti e di partecipare attivamente alla vita scolastica.
- **Autonomia e Responsabilità**: è valutato il grado di autonomia che l'alunno o l'alunna dimostra nelle attività scolastiche e il livello di responsabilità con cui gestisce il proprio comportamento.

## 3. Maggiore chiarezza per le famiglie

La forma descrittiva della valutazione, unita al *feedback* sul comportamento, offre alle famiglie una **comprensione completa e trasparente** delle competenze acquisite da alunni e alunne, sia a livello disciplinare che comportamentale. Questo permette di costruire un dialogo aperto e costruttivo tra scuola e famiglia.

Inquadra il QR in copertina e scarica eventuali aggiornamenti ministeriali successivi a gennaio 2026.



primariamente

Alla pagina Primariamente la rubrica **La Valutazione in pratica** con i webinar e i materiali curati dal Professor Piero Gallo.

Tutte le iniziative pensate da Mondadori Education per la Scuola Primaria!

mondadorieducation.it/primariamente/

# PROGETTARE PER COMPETENZE

La progettazione del lavoro prende avvio dalle competenze chiave per l'apprendimento permanente (pubblicata in Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea C189 del 4.6.2018) secondo la Raccomandazione dell'Unione Europea del 22 maggio 2018

Il Quadro di riferimento europeo definisce le competenze "come una combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti, in cui:
d) la **conoscenza** si compone di fatti e cifre, concetti, idee e teorie che sono già stabiliti e che forniscono le basi per comprendere un certo settore o argomento;
e) per **abilità** si intende sapere ed essere capaci di eseguire processi e applicare le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati;
f) gli atteggiamenti descrivono la **disposizione** e la **mentalità** per agire o reagire a idee, persone o situazioni.
Le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, l'occupabilità, l'inclusione sociale, uno stile di vita sostenibile, una vita fruttuosa in società pacifiche, una gestione della vita attenta alla salute e la cittadinanza attiva".

Il sistema educativo si deve basare sulle competenze perché solo un percorso formativo che aiuti i bambini e i ragazzi a padroneggiarle può garantire loro un futuro da adulti consapevoli. Le competenze possono assicurare ai giovani un apprendimento duraturo tutto questo e altro ancora porterà ciascun individuo a essere un cittadino consapevole del proprio sé e della realtà che lo circonda.

## La progettazione in *Una domanda tira l'altra*

La progettazione di "Una domanda tira l'altra": è conforme alle Indicazione nazionali del 2012 e rappresenta uno strumento di grande utilità per gli insegnanti perché tiene conto degli apporti della riflessione pedagogica più aggiornata.
A partire dalle competenze chiave si riportano i traguardi di sviluppo, punti di riferimento dei percorsi educativi e si declinano gli obiettivi. Nella terza colonna l'insegnante può vedere le abilità esercitate e i principali contenuti sviluppati nel testo. Segue, nel box rosso, viene proposta una selezione dei nuclei fondanti della disciplina.

Eccone in sintesi la struttura:



# TABELLE DI PROGETTAZIONE

## 8) COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

### CURRICOLO DI STORIA

| **Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria (INDICAZIONI NAZIONALI 2012)** | **Obiettivi di apprendimento** | **Attività e contenuti del progetto** *Una domanda tira l'altra* |
|---|---|---|
| • L'alunno/a riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.<br>• Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.<br>• Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.<br>• Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.<br>• Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.<br>• Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.<br>• Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.<br>• Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.<br>• Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. | ***Uso delle fonti***<br>• Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.<br>• Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto.<br>***Organizzazione delle informazioni***<br>• Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate.<br>• Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.<br>• Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate.<br>***Strumenti concettuali***<br>• Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà.<br>• Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.<br>***Produzione scritta e orale***<br>• Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente. | ***Attività***<br>• Lettura e analisi di quadri storico-sociali<br>• Spunti per discussioni di gruppo e approfondimenti<br>• Esercizi di completamento, riconoscimento, collegamento e confronto<br>• Esercizi sulla linea del tempo<br>• Lettura di carte geo-storiche<br>• Analisi di fonti di vario tipo<br>• Esercizi per l'acquisizione del lessico specifico<br>• Completamento di mappe sulle civiltà studiate<br>• Esercizi sul metodo di studio<br>• Verifiche sulle competenze acquisite<br>• Compiti di realtà<br>• Esercizi in lingua inglese<br>• ***Contenuti***<br>**PRIMO QUADRIMESTRE**<br>• La storia... e le altre discipline<br>• Le fonti<br>• La linea del tempo<br>• Le carte geostoriche<br>• Il quadro di civiltà |

| | | |
|---|---|---|
| • Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. | • Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali.<br>• Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.<br>• Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali. | **Le civiltà dei fiumi**<br>• I Sumeri<br>• I Babilonesi<br>• Gli Ittiti<br>• Gli Assiri<br>• Gli Egizi<br><br>**SECONDO QUADRIMESTRE**<br>• Le civiltà dell'India<br>• La civiltà della Cina<br>**Le civiltà del Mediterraneo**<br>• I Cretesi<br>• I Fenici<br>• Gli Ebrei |

## PROGETTAZIONE PER NUCLEI FONDANTI DI STORIA

È indispensabile, prima di affrontare le civiltà, verificare se alcuni **contenuti di classe terza** siano stati appresi dagli/dalle alunni/e, anche se a un livello più semplice. Si consiglia pertanto di riprendere e consolidare in particolare il Neolitico con la nascita dei villaggi, delle città e della scrittura.
È possibile realizzare una progettazione che sviluppi solo i **nuclei fondanti della disciplina**, come: lettura e costruzione di linee del tempo e carte geostoriche; lettura e costruzione di quadri storico-sociali; relazioni di successione e contemporaneità tra le diverse civiltà; analogie e differenze tra le civiltà studiate; tecniche e strategie per l'acquisizione di un **metodo di studio** personale ed efficace.
Alcune civiltà dei fiumi (come Assiri, le civiltà dell'India e della Cina) possono non essere affrontate o essere rinviate alla classe quinta. I Cretesi possono essere rinviati, in parte o totalmente, alla classe quinta (ed essere ripresi/introdotti quando si presenta il mondo greco).

## CURRICOLO DI GEOGRAFIA

| **Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria (INDICAZIONI NAZIONALI 2012)** | **Obiettivi di apprendimento** | **Attività e contenuti del progetto *Una domanda tira l'altra*** |
|---|---|---|
| • L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.<br>• Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.<br>• Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).<br>• Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.).<br>• Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.<br>• Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.<br>• Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza. | ***Orientamento***<br>• Iniziare a orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole.<br>• Iniziare a estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, ecc.).<br>***Linguaggio della geo-graficità***<br>• Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici.<br>• Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.<br>• Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani.<br>***Regione e sistema territoriale***<br>• Iniziare ad acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano.<br>• Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita. | ***Attività***<br>• Esercizi di completamento, riconoscimento e confronto<br>• Spunti per discussioni di gruppo e approfondimenti<br>• Esercizi per l'acquisizione del lessico specifico<br>• Completamento di mappe<br>• Esercizi sul metodo di studio<br>• Verifiche sulle competenze acquisite<br>• Compiti di realtà<br>• Esercizi in lingua inglese<br>**SECONDO QUADRIMESTRE**<br>***Climi e ambienti***<br>• I fiumi<br>• I laghi<br>• I mari e le coste<br>***La geografia umana***<br>• La popolazione<br>• L'economia |

## PROGETTAZIONE PER NUCLEI FONDANTI DI GEOGRAFIA

La progettazione di geografia è in parte ricorsiva, infatti alcuni argomenti (quali gli ambienti di terra e di mare, le carte e l'orientamento) vengono ripresi dagli anni precedenti e approfonditi.
È possibile realizzare una progettazione che sviluppi solo i **nuclei fondanti della disciplina**, come: ambiente e zone climatiche dell'Italia integrandoli con la lettura di carte geografiche e fotografie e la lettura e costruzione di grafici (in parallelo con matematica); tecniche e strategie per l'acquisizione di un **metodo di studio** personale ed efficace.
Alcuni argomenti, in parte o totalmente, possono essere invece **rinviati alla classe quinta**: ambienti e zone climatiche del mondo; l'economia e i tre settori dell'economia; la popolazione.

# 1) COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

Indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

| TUTTI I CURRICOLI | |
|---|---|
| **Conoscenze, abilità e atteggiamenti essenziali (DALLA RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO – MAGGIO 2018)** | **Attività e contenuti del progetto** |
| • Conoscenza della lettura e della scrittura.<br>• Buona comprensione delle informazioni scritte; e quindi conoscenza del vocabolario, della grammatica funzionale e delle funzioni del linguaggio.<br>• Conoscenza dei principali tipi di interazione verbale, di una serie di testi letterari e non letterari, delle caratteristiche principali di diversi stili e registri della lingua.<br>• Abilità di comunicare in forma orale e scritta in tutta una serie di situazioni e di sorvegliare e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione.<br>• Capacità di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto.<br>• Pensiero critico e capacità di valutare informazioni e di servirsene.<br>• Disponibilità al dialogo critico e costruttivo.<br>• Apprezzamento delle qualità estetiche e interesse a interagire con gli altri.<br>• Consapevolezza dell'impatto della lingua sugli altri e necessità di capire e usare la lingua in modo positivo e socialmente responsabile. | La competenza alfabetica funzionale viene sviluppata in tutte le pagine del Sussidiario, in modo particolare in:<br>• Box VOCABOLARIO<br>• Box e pagine di tecnologia<br>• STUDIO CON METODO<br>• NEL MIO MONDOI<br>• Compiti di realtà /attività FACCIO IPOTESI<br>Vengono poi dedicate pagine particolari ad argomenti specifici che favoriscono un collegamento con la quotidianità attraverso un confronto tra la realtà studiata e l'esperienza vissuta di alunne e alunni.<br>• Pagine GRANDI DOMANDE<br>• Pagine GRANDI STORIE GRANDI PAROLE<br>Infine, in ottica inclusiva, si propongono:<br>• Verifiche su due livelli.<br>• Attività digitali con il vocabolario Devoto-Oli Junior<br>Pagine dedicate all'arricchimento lessicale, con spiegazioni illustrate dei principali termini specifici relativi ad ogni sezione del testo. |

# 2) COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Tale competenza definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune europeo di riferimento. Secondo le circostanze, essa può comprendere il mantenimento e l'ulteriore sviluppo delle competenze relative alla lingua madre, nonché l'acquisizione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un Paese.

## TUTTI I CURRICOLI

| **Conoscenze, abilità e atteggiamenti essenziali (DALLA RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO – MAGGIO 2018)** | **Attività e contenuti del progetto** |
|---|---|
| • Conoscenza del vocabolario e della grammatica funzionale di lingue diverse e consapevolezza dei principali tipi di interazione verbale e di registri linguistici.<br>• Conoscenza delle convenzioni sociali, dell'aspetto culturale e della variabilità dei linguaggi.<br>• Capacità di comprendere messaggi orali.<br>• Capacità di iniziare, sostenere e concludere conversazioni e leggere, e di comprendere e redigere testi, a livelli diversi di padronanza in diverse lingue, a seconda delle esigenze individuali.<br>• Uso degli strumenti in modo opportuno e apprendimento delle lingue in modo formale, non formale e informale per tutta la vita.<br>• Apprezzamento della diversità culturale nonché interesse e curiosità per lingue diverse e per la comunicazione interculturale.<br>• Rispetto per il profilo linguistico individuale di ogni persona, compresi sia il rispetto per la lingua materna di chi appartiene a minoranze e/o proviene da un contesto migratorio sia la valorizzazione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un Paese come quadro comune di interazione. | **STORIA**<br>• Esercizi CLIL nel quaderno degli esercizi<br>• CLIL: The British Museum<br><br>**GEOGRAFIA**<br>• Esercizi CLIL nel quaderno degli esercizi<br>• CLIL: The river Thames and the river Po |

# 3) COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

Si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

| TUTTI I CURRICOLI | |
|---|---|
| **Conoscenze, abilità e atteggiamenti essenziali (DALLA RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO – MAGGIO 2018)** | **Attività e contenuti del progetto** |
| • Conoscenza essenziale dei principi di base del mondo naturale, i concetti, le teorie, i principi e i metodi scientifici fondamentali, le tecnologie e i prodotti e processi tecnologici.<br>• Comprensione dell'impatto delle scienze, delle tecnologie e dell'ingegneria, così come dell'attività umana in genere, sull'ambiente naturale.<br>• Comprensione dei progressi, dei limiti e dei rischi riguardo alle teorie, applicazioni e tecnologie scientifiche nella società in senso lato (in relazione alla presa di decisione, ai valori, alle questioni morali, alla cultura ecc.). | **STORIA**<br>• Il commercio e la ruota<br>• I mattoni d'argilla<br>• I giardini pensili<br>• I carri da guerra e le armi in ferro<br>• Le nuove armi dell'esercito assiro<br>• Lo shaduf<br>• La costruzione delle piramidi<br>• La scrittura, la carta e la stampa a caratteri mobili<br>• Il vetro, le saline, oggetti di lusso, la porpora, le navi fenicie<br><br>**GEOGRAFIA**<br>• Strumenti per orientarsi<br>• L'ISTAT<br>• Le auto elettriche |

# 4) COMPETENZA DIGITALE

Presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

## TUTTI I CURRICOLI

| **Conoscenze, abilità e atteggiamenti essenziali (DALLA RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO – MAGGIO 2018)** | **Attività e contenuti del progetto** |
|---|---|
| • Capacità di comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, pur nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi.<br>• Comprensione dei principi generali, dei meccanismi e della logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, oltre alla conoscenza del funzionamento e all'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti.<br>• Assunzione di un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali e consapevolezza dei principi etici e legali chiamati in causa con l'utilizzo delle tecnologie digitali.<br>• Utilizzo delle tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali.<br>• Capacità di utilizzare, accedere a filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali.<br>• Capacità di gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi.<br>• Capacità d'interagire con tecnologie e contenuti digitali con un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione.<br>• Approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di tali strumenti. | La competenza è sviluppata nelle pagine del testo in quanto molteplici sono gli stimoli a svolgere attività ed esperienze formalizzandole in modo digitale, così come è frequente l'indicazione di utilizzare tecniche multimediali per svolgere determinate attività (per es., ricerca-azione ecc.). Spunti particolari dedicati in modo specifico allo sviluppo di questa competenza sono:<br><br>**SUSSIDIARIO**<br>• Audiolibro di tutte le unità<br>• Carte gioco<br>• HUB Maps<br>• Competenze digitali: Ricerca su Internet; E-book; ...<br>• Immagini interattive<br>• Mappe digitali<br><br>Le proposte per la **didattica digitale integrata** presenti nel Sussidiario e nella Guida per l'insegnante permettono all'alunno di fare esperienza di device e strumenti digitali differenti e di sviluppare così competenze digitali. |

# 5) COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

| TUTTI I CURRICOLI | |
|---|---|
| **Conoscenze, abilità e atteggiamenti essenziali (DALLA RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO – MAGGIO 2018)** | **Attività e contenuti del progetto** |
| • Comprensione dei codici di comportamento e delle norme di comunicazione generalmente accettati in ambienti e società diversi.<br>• Conoscenza degli elementi che compongono una mente, un corpo e uno stile di vita salutari.<br>• Conoscenza delle proprie strategie di apprendimento preferite, delle proprie necessità di sviluppo delle competenze e di diversi modi per sviluppare le competenze e per cercare le occasioni di istruzione, formazione e carriera, o per individuare le forme di orientamento e sostegno disponibili.<br>• Capacità di individuare le proprie capacità, di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni.<br>• Capacità di imparare e di lavorare sia in modalità collaborativa sia in maniera autonoma, di organizzare il proprio apprendimento e di perseverare, di saperlo valutare e condividere, di cercare sostegno quando opportuno e di gestire in modo efficace la propria carriera e le proprie interazioni sociali.<br>• Capacità di gestire l'incertezza e lo stress, di comunicare costruttivamente in ambienti diversi, di collaborare nel lavoro in gruppo e negoziare, di manifestare tolleranza, esprimere e comprendere punti di vista diversi, oltre alla capacità di creare fiducia e provare empatia.<br>• Atteggiamento positivo verso il proprio benessere personale, sociale e fisico e verso l'apprendimento per tutta la vita.<br>• Atteggiamento improntato alla collaborazione, assertività e integrità, che comprende il rispetto della diversità degli altri e delle loro esigenze e la disponibilità sia a superare i pregiudizi sia a raggiungere compromessi.<br>• Capacità di individuare e fissare obiettivi, di automotivarsi e di sviluppare resilienza e fiducia per perseguire e conseguire l'obiettivo di apprendere lungo tutto il corso della vita.<br>• Atteggiamento improntato ad affrontare i problemi per risolverli, utile sia per il processo di apprendimento sia per la capacità di gestire gli ostacoli e i cambiamenti.<br>• Comprende il desiderio di applicare quanto si è appreso in precedenza e le proprie esperienze di vita nonché la curiosità di cercare nuove opportunità di apprendimento e sviluppo nei diversi contesti della vita. | Lo sviluppo di questa competenza è sotteso a tutta la struttura del testo. In particolare lo si sviluppa nelle rubriche dedicate a:<br>• METODO DI STUDIO<br>Viene proposto un metodo di studio che guida gli alunni e le alunne all'analisi dei testi e delle risorse del testo per arrivare ad esporre quanto appreso. Le attività sono distinte in 5 tipologie, presentate in apertura di ogni volume, riprendendo le lettere della parola S.T.U.Di.O.:<br>– Scopro la pagina<br>– Taglio il testo<br>– Uso le parole chiave<br>– Disegno la mappa<br>– Organizzo il mio discorso<br><br>• NEL MIO MONDO<br>• FACCIO IPOTESI<br>• GRANDI DOMANDE<br>• IMPARO A CONFRONTARMI<br>• GRANDI STORIE GRANDI PAROLE |

# 6) COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

La competenza in materia di educazione civica si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente e consapevolmente alla vita civica, culturale e sociale della comunità, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

## TUTTI I CURRICOLI

**COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà**

| **CONTENUTI ESSENZIALI e obiettivi di apprendimento (secondo le Linee guida del decreto del 22 giugno 2020)** | **Attività e contenuti del progetto** |
|---|---|
| • Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.<br>• È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile.<br>• Comprende il significato di legalità.<br>• Riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana. | • Box IMPARO A CONFRONTARMI.<br><br>• Pagine GRANDI STORIE GRANDI PAROLE:<br>– l'istruzione<br>– la giustizia<br>– il lavoro<br>– il giorno della memoria<br><br>• Pagine GRANDI DOMANDE:<br>– Perché la storia è importante?<br>– Perché è stata inventata la scrittura?<br>– Perché sono state costruite le piramidi?<br>– Perché le persone migrano? |

**SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio**

| **CONTENUTI ESSENZIALI e obiettivi di apprendimento (secondo le Linee guida del decreto del 22 giugno 2020)** | **Attività e contenuti del progetto** |
|---|---|
| • Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.<br>• Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.<br>• Sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.<br>• È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile. | • Box IMPARO A CONFRONTARMI<br><br>• Pagine GRANDI STORIE GRANDI PAROLE:<br>– il cambiamento climatico<br>– la sicurezza: vulcani e terremoti<br>– la tutela dell'ambiente<br>– l'economia circolare<br><br>• Pagine GRANDI DOMANDE:<br>– Perché la geografia è importante?<br>– Perché studiare il clima è importante?<br>– Perché in Italia ci sono paesaggi diversi?<br>– Perché studiare la popolazione?<br>– Perché studiare l'economia? |

| CITTADINANZA DIGITALE | |
|---|---|
| **CONTENUTI ESSENZIALI e obiettivi di apprendimento (secondo le linee guida del decreto del 22 giugno 2020)** | **Attività e contenuti del progetto** |
| • È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.<br>• È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.<br>• Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo.<br>• È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli. | **STORIA E GEOGRAFIA**<br>• Attività di ricerca in Internet<br>• E-book<br>• Il QR code<br>• Attività con videoscrittura, presentazione in digitale, foglio elettronico |

# 7) COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

## TUTTI I CURRICOLI

| **Conoscenze, abilità e atteggiamenti essenziali (DALLA RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO – MAGGIO 2018)** | **Attività e contenuti del progetto** |
|---|---|
| • Consapevolezza che esistono opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali.<br>• Comprensione di come tali opportunità si presentano.<br>• Conoscenza e comprensione degli approcci di programmazione e gestione dei progetti, in relazione sia ai processi sia alle risorse.<br>• Capacità di comprendere l'economia, nonché le opportunità e le sfide sociali ed economiche cui vanno incontro i datori di lavoro, le organizzazioni o la società.<br>• Conoscenza dei principi etici e le sfide dello sviluppo sostenibile e consapevolezza delle proprie forze e debolezze.<br>• Creatività, che comprende immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi, nonché riflessione critica e costruttiva in un contesto di innovazione e di processi creativi in evoluzione.<br>• Capacità di lavorare sia individualmente sia in modalità collaborativa in gruppo, di mobilitare risorse (umane e materiali) e di mantenere il ritmo dell'attività.<br>• Capacità di assumere decisioni finanziarie relative a costi e valori.<br>• Capacità di comunicare e negoziare efficacemente con gli altri e di saper gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio in quanto fattori rientranti nell'assunzione di decisioni informate.<br>• Spirito d'iniziativa e autoconsapevolezza, proattività, lungimiranza, coraggio e perseveranza nel raggiungimento degli obiettivi.<br>• Desiderio di motivare gli altri e capacità di valorizzare le loro idee, di provare empatia e di prendersi cura delle persone e del mondo e di saper accettare la responsabilità applicando approcci etici in ogni momento. | La competenza è trattata particolarmente nelle pagine in cui sono presenti le rubriche:<br>• NEL MIO MONDO<br>• GRANDI STORIE GRANDI PAROLE<br>• IMPARO A CONFRONTARMI |

# STORIA

## Verifiche equipollenti su due livelli: standard e semplificato e facilitato

- Le fonti, la linea del tempo, le carte geostoriche
- Le civiltà dei fiumi
- I Sumeri
- I Babilonesi
- Gli Ittiti e gli Assiri
- Gli Egizi
- Le civiltà dell'India e i Cinesi
- Le civiltà del Mediterraneo
- I Cretesi
- I Fenici
- Gli Ebrei

- Le fonti, la linea del tempo, le carte geostoriche
- Le civiltà dei fiumi
- I Sumeri
- I Babilonesi
- Gli Ittiti e gli Assiri
- Gli Egizi
- Le civiltà dell'India e i Cinesi
- Le civiltà del Mediterraneo
- I Cretesi
- I Fenici
- Gli Ebrei

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# LE FONTI, LA LINEA DEL TEMPO, LE CARTE GEOSTORICHE

**1** Collega le parole dei due elenchi. Osserva l'esempio.

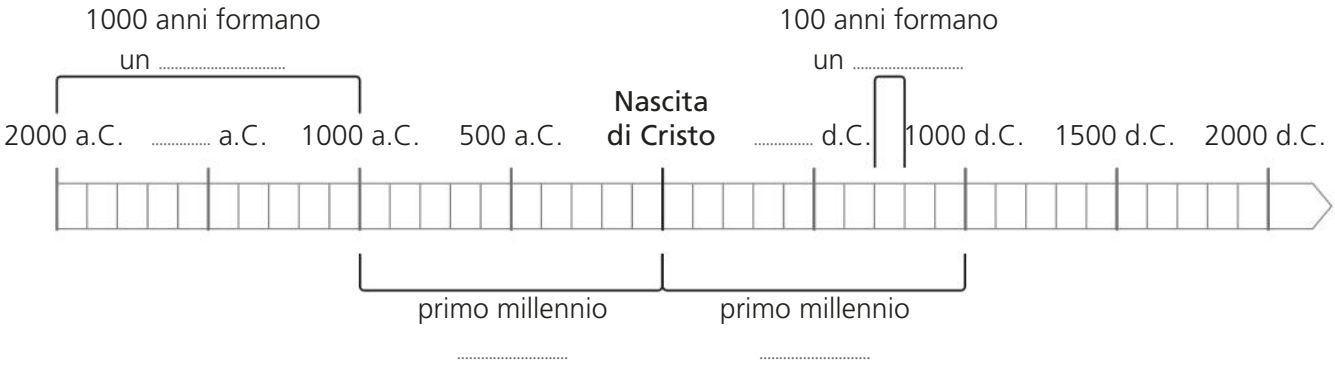
| | |
|---|---|
| **orale** | leggere |
| **iconografica** | ascoltare |
| **materiale** | toccare |
| **scritta** | vedere |

**2** Classifica nella tabella le fonti utilizzate dagli storici e dalle storiche:

video • libri • canti • resti fossili • interviste • testi su papiro • racconti • lettere • pitture • armi • film • giocattoli

| FONTI MATERIALI | FONTI SCRITTE | FONTI VISIVE O ICONOGRAFICHE | FONTI ORALI |
|---|---|---|---|
| ..... | ..... | ..... | ..... |
| ..... | ..... | ..... | ..... |
| ..... | ..... | ..... | ..... |

**3** Completa la linea del tempo con le seguenti parole: secolo, a.C., millennio, d.C. Poi inserisci le date 500 d.C. e 1500 a.C.




© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**4** Rispondi alle domande

• A che cosa serve una carta geostorica?

.....

• Che cosa indica il titolo di una carta geostorica?

.....

• Che cosa indica la legenda?

.....

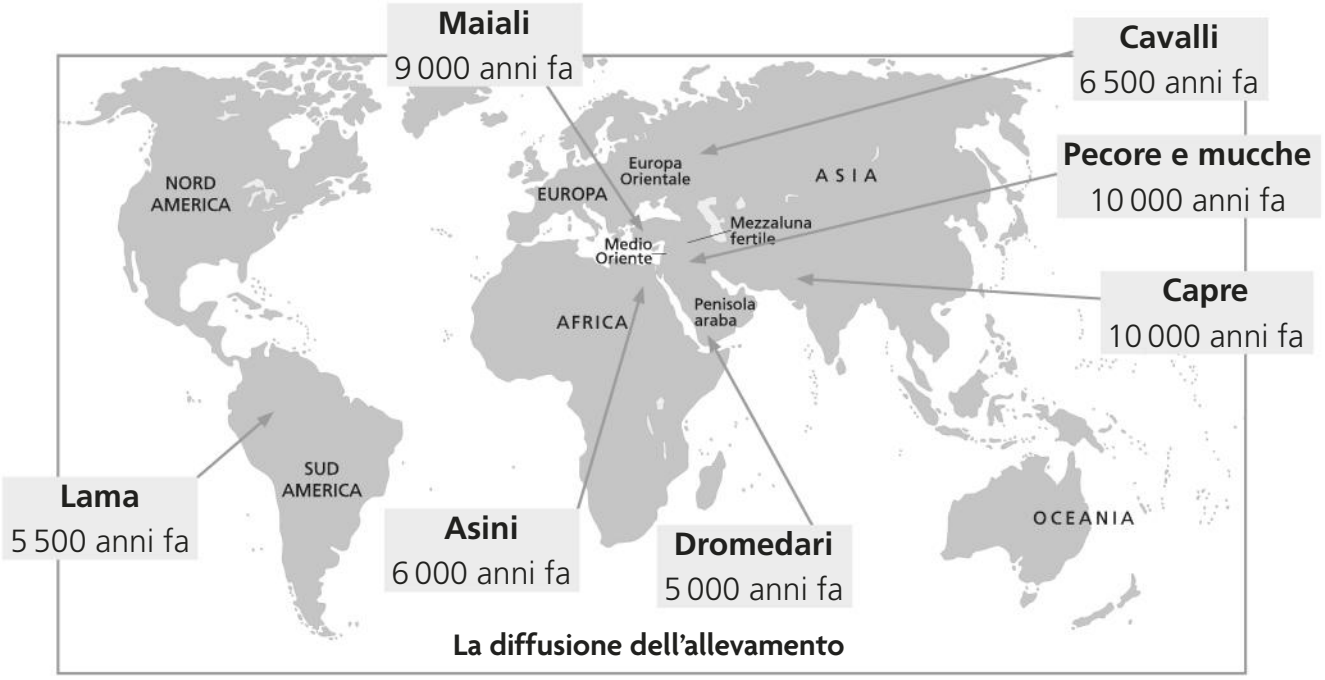
## CON LE PAROLE DELLA STORIA

**5** Collega ogni parola alla definizione corretta.

| | |
|---|---|
| **Avanti Cristo** | Dopo la nascita di Cristo |
| **Fonte** | Prima della nascita di Cristo |
| **Civiltà** | Aspetti di un popolo in una certa epoca |
| **Dopo Cristo** | Traccia del passato |

## RIFLETTO

**6** Osserva la carta geostorica e rispondi alle domande.




**La diffusione dell'allevamento**

• Che cosa rappresenta questa carta? .....

• Quali animali sono stati addomesticati e allevati per primi? .....

• Dove e quando si sono diffusi i lama? .....

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# LE CIVILTÀ DEI FIUMI

**1** **Numera in ordine cronologico le civiltà dei fiumi considerando la data d'inizio di ciascuna. Attenzione, per due civiltà dovrai usare lo stesso numero.**

- Assiri: dal 1950 a.C. al 612 a.C. ☐
- Sumeri: dal 4000 a.C. al 2000 a.C. ☐
- Ittiti: dal 1700 a.C. al 1200 a.C. ☐
- Egizi: dal 3900 a.C. al 332 a.C. ☐
- Civiltà dell'India: dal 3000 a.C. al 1500 a.C. ☐
- Babilonesi: dal 2000 a.C. al 539 a.C. ☐
- Civiltà della Cina: dal 3000 a.C. al 1912 d.C. ☐

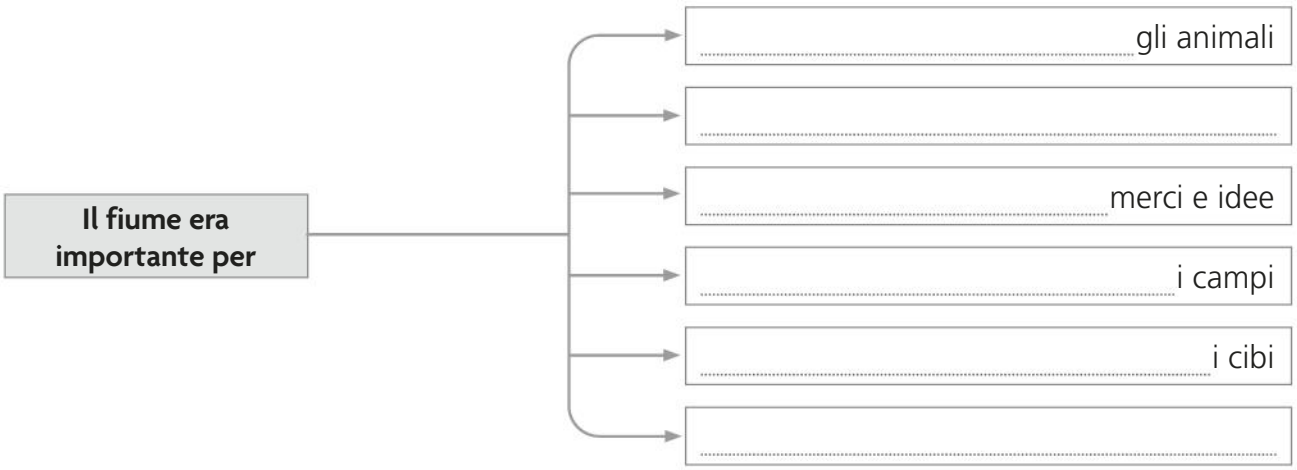
**2** **Completa il testo con le seguenti parole:**

Tigri • Mezzaluna • Nilo • terra • Mesopotamia

Le prime civiltà si svilupparono a partire dal 4000 a.C. nella ..... fertile, attraversata da tre grandi fiumi: il ....., l'Eufrate e il ..... . La parte più orientale si chiamava ..... che significa " ..... tra i fiumi".

**3** **Completa lo schema sull'importanza del fiume. Scegli tra:**

lavarsi • abbeverare • scambiare • cuocere • bere • coltivare




**4** **Rispondi alle domande**

- Perché con lo sviluppo dell'agricoltura gli abitanti dei villaggi aumentarono?

.....

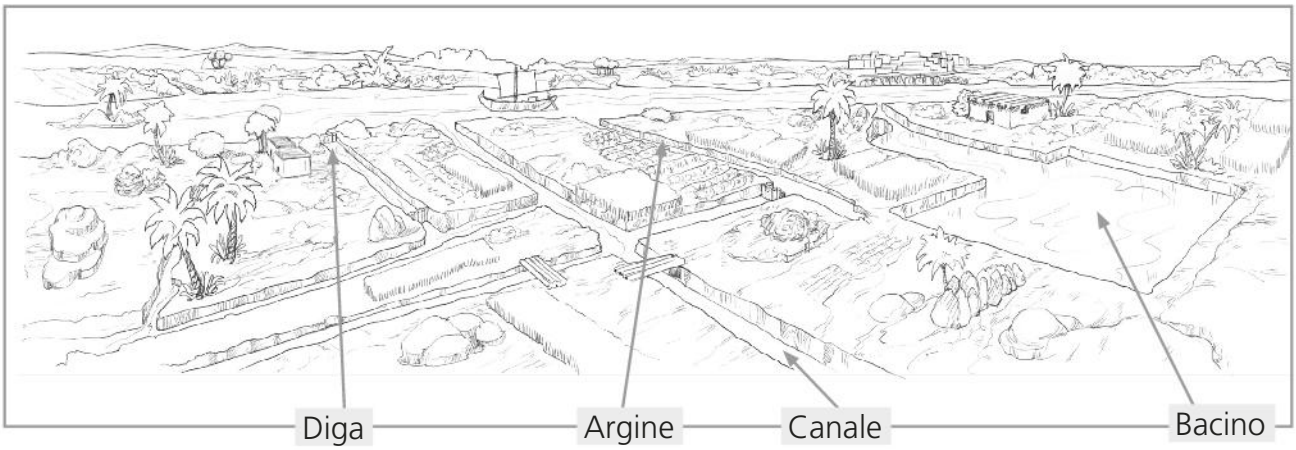
- In che cosa si trasformarono i villaggi? .....
- Da chi erano governate le città? .....

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

## CON LE PAROLE DELLA STORIA

**5** Osserva l'immagine e trascrivi i nomi accanto alle definizioni.

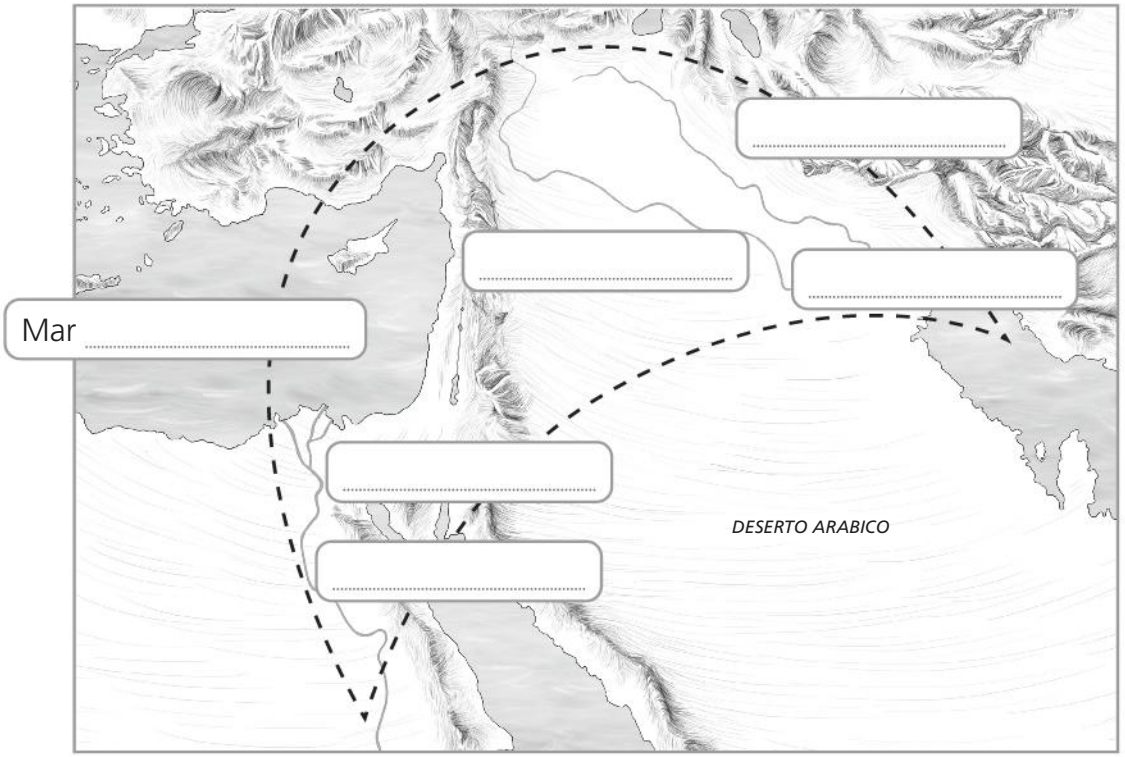



- Corso d'acqua scavato nel terreno per irrigare i campi lontani: .....
- Sbarramento per bloccare un fiume o creare un bacino d'acqua: .....
- Rialzo del terreno per contenere le acque del fiume in piena: .....
- Vasca per raccogliere scorte di acqua: .....

## RIFLETTO

**6** Osserva la carta della Mezzaluna fertile e completala. Scrivi i seguenti nomi:

Mesopotamia • Egitto • Mediterraneo • Tigri • Eufrate • Nilo




© Mondadori Education

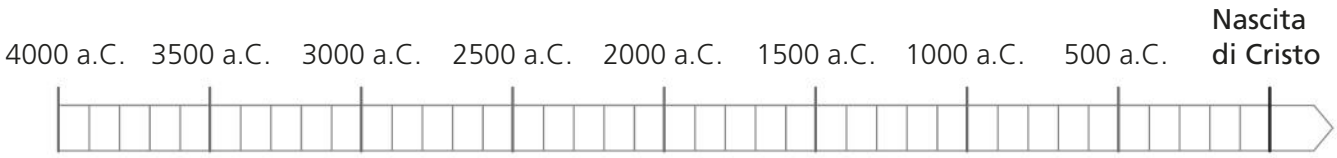
CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# I SUMERI

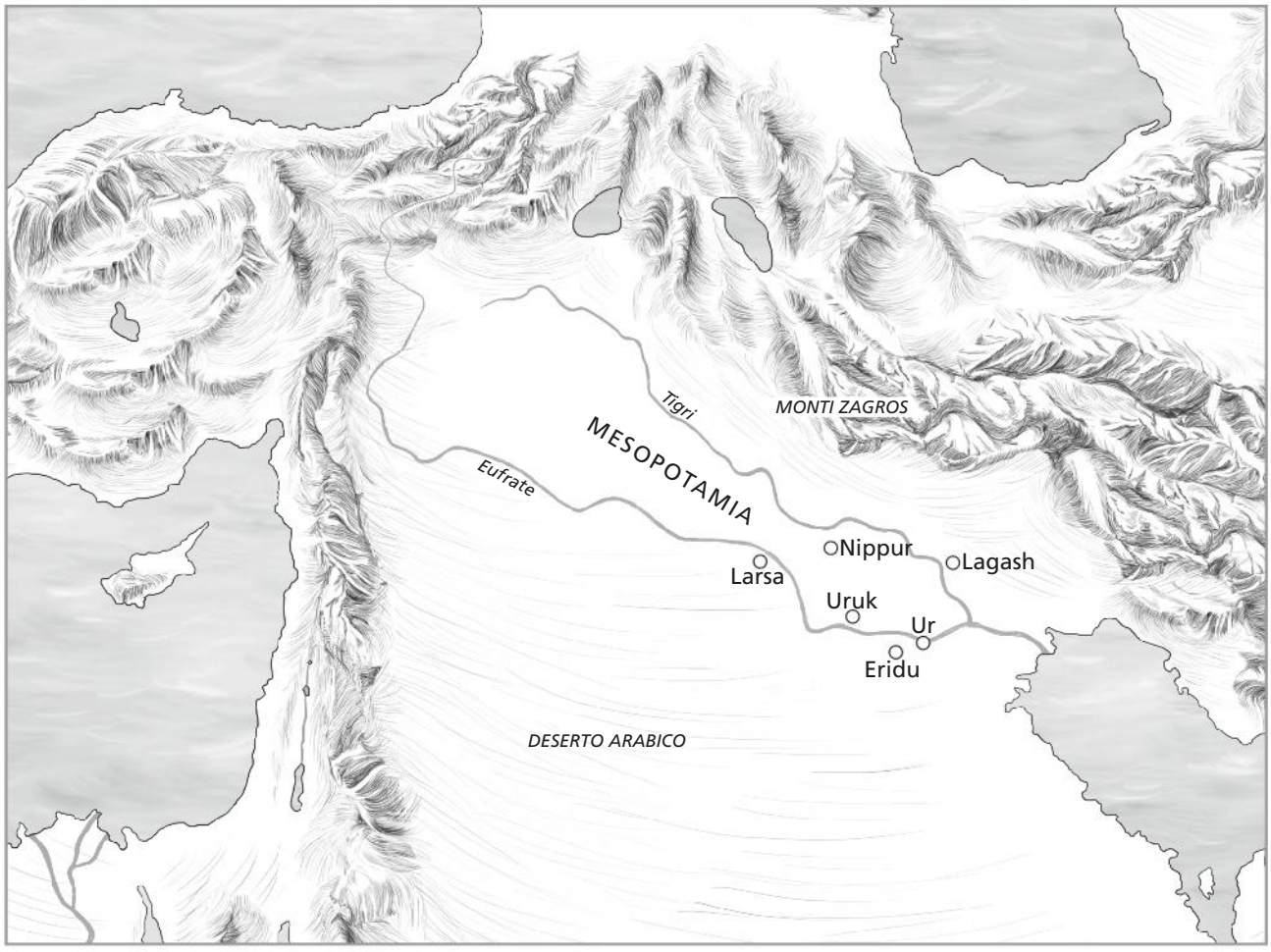
**1** **Dove e quando vissero i Sumeri? Cancella le risposte errate.**

I Sumeri vissero in Mesopotamia nella terra di *Babilonia* / *Assur* / *Sumer*, dal *4000 a.C. al 1000 a.C.* / *4000 a.C. al 2000 a.C.* / *4000 a.C. al 2000 d.C.*

**2** **Colora sulla linea del tempo il periodo compreso tra la nascita e la fine della civiltà sumera.**




**3** **Osserva la carta. Cerchia in BLU i nomi dei fiumi della Mesopotamia, in ROSSO i nomi delle due città sumere più importanti, poi colora in VERDE il territorio in cui vissero i Sumeri.**




© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**4** **Indica se le seguenti affermazioni sono vere (V) o false (F).**

- I Sumeri si stabilirono vicino ai fiumi Tigri ed Eufrate, in una pianura poco fertile. V F
- La loro attività principale era l'agricoltura. V F
- I raccolti non erano molto abbondanti. V F
- I Sumeri conservavano i prodotti dei campi nei magazzini. V F
- I Sumeri praticavano anche la pesca, l'allevamento, l'artigianato e il baratto. V F
- Per trasportare le merci più velocemente inventarono l'aratro. V F
- I Sumeri furono i primi a utilizzare la ruota per il trasporto. V F
- I Sumeri vivevano in città-stato. V F
- Il loro territorio fu conquistato dagli Assiri. V F

**5** **Colora solo le invenzioni dei Sumeri.**

| | | |
|---|---|---|
| RUOTA DI LEGNO | MATTONI DI ARGILLA | ELMO |
| ARATRO | SCRITTURA CUNEIFORME | FRECCE |

**6** **Completa il testo sulla religione dei Sumeri. Scegli tra:**

tanti dèi • esseri umani • politeisti • ziggurat • elementi della natura • riti religiosi • mattoni • dio • botteghe • magazzini • Terra • re • tempio • cibo

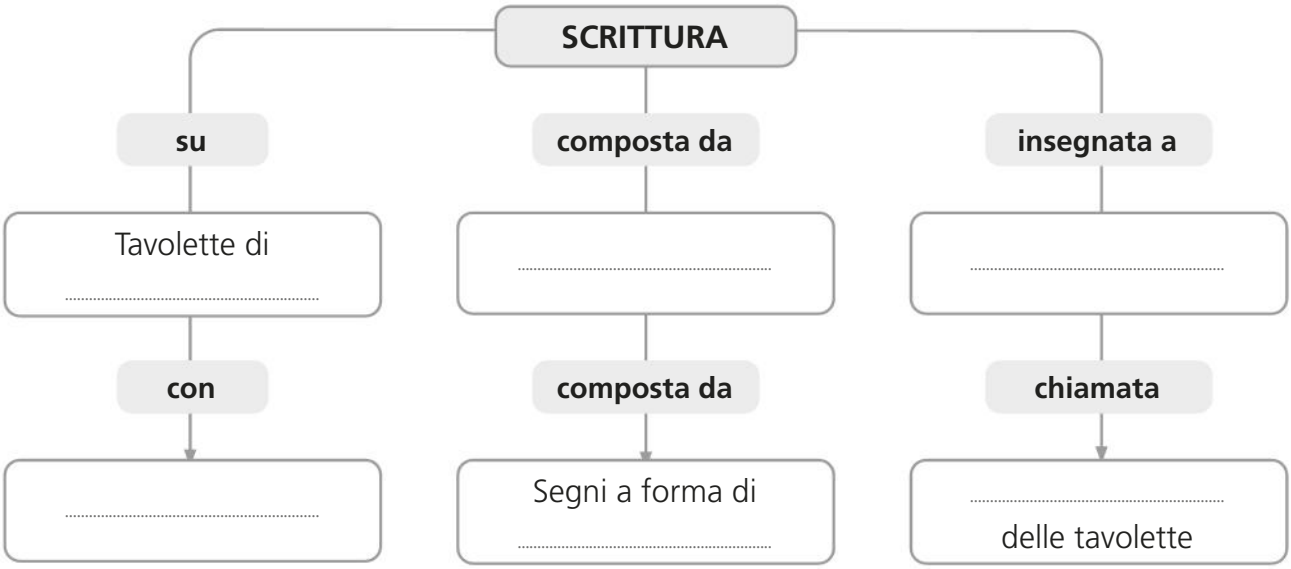
I Sumeri erano ....., cioè credevano in ..... che rappresentavano ..... e avevano un aspetto simile agli ..... .
Ogni città sumera aveva un ..... protettore al quale era dedicata la ....., costruita con ..... d'argilla.
In cima alla ziggurat c'era il ..... dove i sacerdoti celebravano i ....., ai piedi c'erano i ..... dove conservavano le provviste di ..... Vicino alla ziggurat si trovavano le ..... degli artigiani.
Secondo i Sumeri il ..... era il rappresentante degli dèi sulla ..... .

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**7** **Completa la mappa concettuale con le seguenti parole; attenzione, ci sono due parole intruse:**

pittogrammi • maschi • argilla • casa • cunei • scriba • scuola • stilo




**8** **Rispondi alle domande sulla civiltà dei Sumeri.**

- Perché la loro civiltà finì? .....
- Con che cosa barattavano i prodotti dell'agricoltura e dell'artigianato? .....

.....

- Che cosa costruivano per difendere le città? .....
- Da chi era frequentata la scuola? .....
- Quali bambine potevano frequentare la scuola? .....
- Quale periodo inizia con l'invenzione della scrittura? Quale finisce? .....

.....

## CON LE PAROLE DELLA STORIA

**9** **Leggi le definizioni e, per ciascuna, scrivi la parola corrispondente.**

- Scambio di merci senza l'uso dei soldi: .....
- Città indipendente dalle altre, con il suo re e le sue leggi: .....
- Persona che sapeva leggere e scrivere: .....
- Enorme costruzione a gradoni: .....
- La scrittura dei Sumeri: .....
- Strumento per coltivare il terreno: .....
- Popolo che adorava tanti dèi: .....
- Disegno che rappresentava oggetti: .....

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

## RIFLETTO

**10** **Completa le didascalie, poi collegale alle immagini corrispondenti. Inserisci i relativi numeri.**

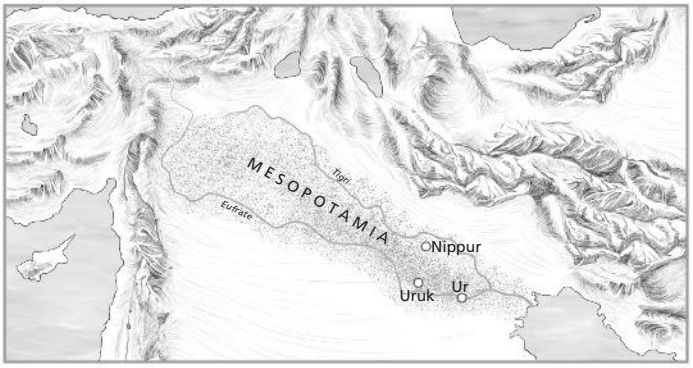
**1** Il territorio abitato dai Sumeri era bagnato dal ..... e dall'Eufrate.

**2** Nella ..... c'era il tempio dedicato al ..... protettore della città.

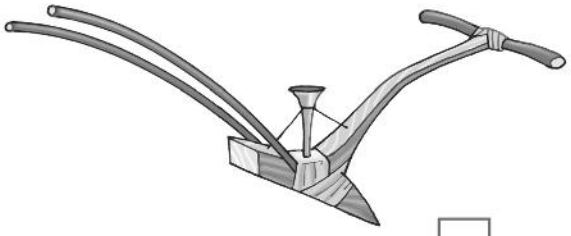
**3** I Sumeri inventarono la ..... cuneiforme.

**4** I ..... dei Sumeri erano dotati di ..... di legno molto resistenti.

**5** Con l'..... i contadini scavavano dei solchi nel terreno in cui mettevano i semi.



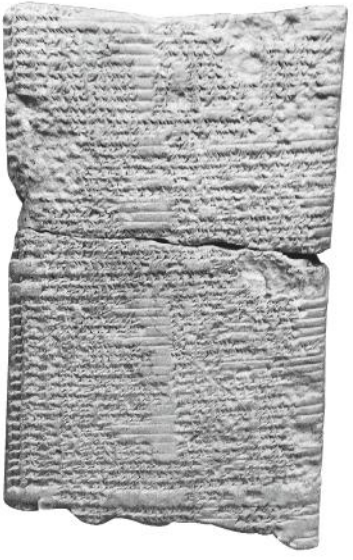

☐



☐



☐



☐



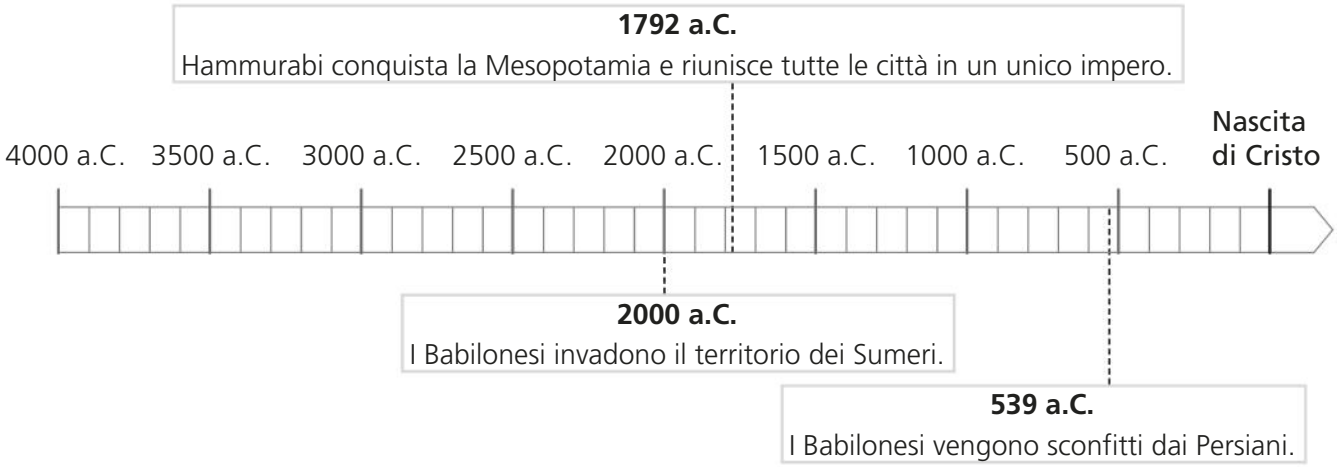
☐

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# I BABILONESI

**1** Osserva la linea del tempo e completa il testo.




Intorno al 2000 a.C. il territorio dei ..... fu invaso dai ..... .
Nel ..... a.C. il re ..... conquistò tutta la Mesopotamia e riunì le città in un unico ..... . Nel 539 a.C. i ..... vennero sconfitti dai ..... .
La civiltà dei Babilonesi durò circa ..... anni.

**2** Riscrivi in ordine di importanza le seguenti categorie di persone: schiavi, re, semiliberi, liberi.



**3** Usa i numeri per classificare nella tabella le informazioni sulla religione e gli studi dei Babilonesi. Osserva l'esempio.

**1** inventano un calendario lunare • **2** sono politeisti • **3** calcolano la dimensione dei campi • **4** Marduk è il dio più importante • **5** studiano stelle e pianeti • **6** calcolano la quantità dei raccolti • **7** gli dèi hanno un aspetto umano • **8** risolvono problemi difficili • **9** suddividono l'anno in 12 mesi

| RELIGIONE | MATEMATICA E GEOMETRIA | ASTRONOMIA |
|---|---|---|
| ..... | **3** ..... | ..... |
| ..... | ..... | ..... |
| ..... | ..... | ..... |

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

## CON LE PAROLE DELLA STORIA

**4** Scrivi la definizione dei seguenti termini o espressioni.

- Impero: .....
- Giardini pensili: .....
- Porta di Ishtar: .....
- Via delle Processioni: .....
- Calendario lunare: .....

## RIFLETTO

**5** Usa i numeri per collegare ogni didascalia all'immagine corrispondente.

**1** Marduk era il creatore dell'universo e dell'umanità.

**2** Le mura di Babilonia avevano otto grandi porte.



☐



☐

© Mondadori Education

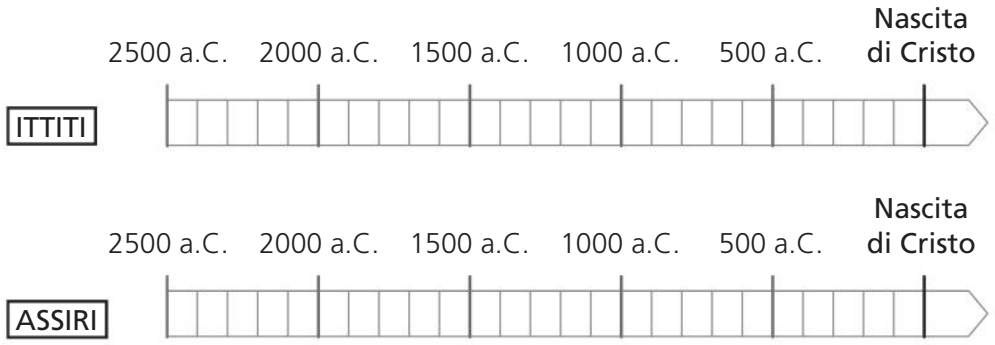
CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# GLI ITTITI E GLI ASSIRI

**1** **Osserva la linea del tempo e colora i periodi indicati.**

IN ROSSO Civiltà degli Ittiti: 1700 a.C. - 1200 a.C.

IN VERDE Civiltà degli Assiri: 1950 a.C. - 612 a.C.




**2** **Osserva la linea del tempo e rispondi alle domande. Indica con una X le risposte corrette.**

• Quale civiltà durò più di un millennio?

☐ La civiltà degli Ittiti. ☐ La civiltà degli Assiri.

• Quale civiltà durò mezzo millennio?

☐ La civiltà degli Ittiti. ☐ La civiltà degli Assiri.

• Quale civiltà ebbe inizio prima?

☐ La civiltà degli Ittiti. ☐ La civiltà degli Assiri.

**3** **Indica con una X il completamento corretto.**

• Gli Ittiti vivevano in città-stato:

☐ governate da un unico re. ☐ ogni città aveva il suo re.

• L'impero assiro ebbe come re:

☐ Hammurabi. ☐ Assurbanipal.

• Il territorio degli Ittiti era:

☐ montuoso ma adatto all'agricoltura. ☐ montuoso e poco adatto all'agricoltura.

• Ittiti e Assiri:

☐ erano politeisti. ☐ non erano politeisti.

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**4** **Rispondi alle domande.**

• Che materiale impararono a lavorare gli Ittiti e gli Assiri?

.....

• Che cosa costruivano con il ferro?

.....

• Che macchine da guerra inventarono gli Assiri?

.....

• Quali animali addestrarono per la guerra gli Ittiti?

.....

## CON LE PAROLE DELLA STORIA

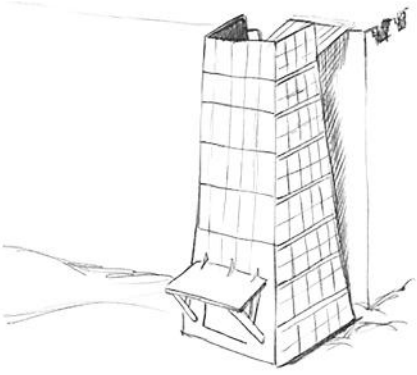
**5** **Scrivi il significato delle seguenti parole.**

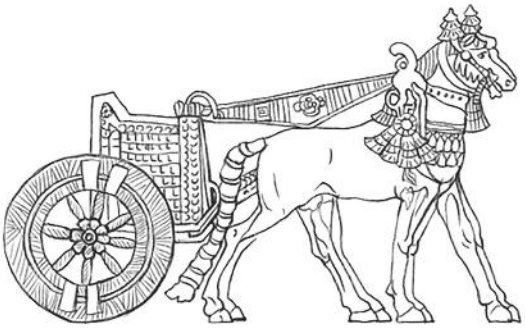
• Bassorilievo: .....

• Assedio: .....

## RIFLETTO

**6** **Osserva le immagini e abbinale alla civiltà corrispondente. Usa le frecce. Poi, sotto, scrivi ciò che ricordi.**





ITTITI

ASSIRI

**1** Torre d'assalto: .....

.....

**2** Carro da guerra: .....

.....

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

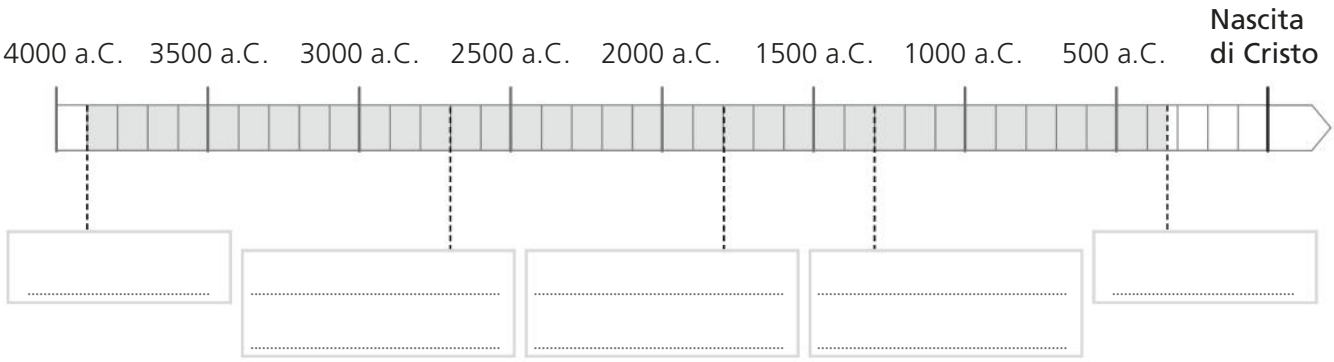
# GLI EGIZI

**1** **Dove e quando vissero gli Egizi? Completa la frase, poi indica con una X l'opzione corretta.**

Gli Egizi vissero in ....., nella valle del fiume .....

- ☐ dal 332 a.C. al 3900 a.C.
- ☐ dal 3900 a.C. al 3300 a.C.
- ☐ dal 3900 a.C. al 332 a.C.

**2** **Completa la linea del tempo: scrivi le date di inizio e fine della civiltà egizia e i tre periodi della storia egizia.**




**3** **Collega ogni cartellino alla categoria sociale di appartenenza.**

Nobili, generali e funzionari

Sacerdoti

Mercanti e artigiani

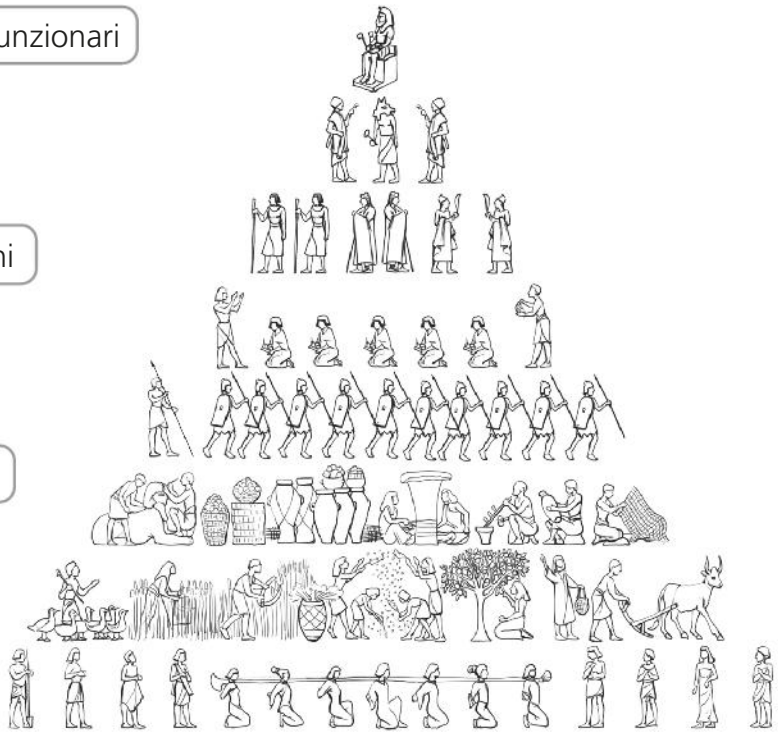
Faraone

Contadini e operai

Schiavi

Soldati

Scribi



© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**4** **Scrivi al posto giusto nei cartellini i seguenti nomi:**

barba ricurva • nemes • flagello • pastorale • ureo



**5** **Completa il testo con le parole mancanti. Scegli tra:**

sciacallo • umano • dèi • casa • politeisti • animale • tombe • morti • imbalsamavano

Gli Egizi erano ..... , cioè credevano in tanti ..... . Le divinità erano rappresentate con testa di ..... e corpo ..... . Per esempio, Anubi, dio dei ..... e degli imbalsamatori, aveva la testa di ..... .

Gli Egizi credevano che la morte fosse il passaggio a una nuova vita nel regno dei morti, per questo le ..... assomigliavano a una ..... . Per consentire al defunto di entrare nel regno dei morti, ..... il suo corpo.

**6** **Riordina le fasi del processo di imbalsamazione. Numera da 1 a 4.**

- ☐ Il corpo viene essiccato e riempito di sostanze conservanti.
- ☐ Si tolgono gli organi interni (tranne il cuore) che vengono conservati nei canopi.
- ☐ La mummia viene depositata nel sarcofago.
- ☐ Il corpo viene fasciato con bende di lino imbevute di oli profumati. Tra le bende vengono posti vari oggetti.

**7** **Indica con una X i prodotti dell'antico Egitto, attenzione all'intruso.**

- ☐ Birra
- ☐ Mattoni d'argilla
- ☐ Cereali
- ☐ Stoffe di cotone
- ☐ Vino
- ☐ Miele

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**8** **Forma gli abbinamenti corretti relativi alle stagioni del Nilo. Usa le frecce.**

| STAGIONE | PERIODO | CHE COSA SUCCEDEVA |
|---|---|---|
| Inondazione | Da marzo a giugno | I contadini seminavano i campi |
| Semina | Da luglio a ottobre | I contadini raccoglievano i prodotti agricoli |
| Raccolto | Da novembre a febbraio | Le acque del Nilo allagavano i campi |

**9** **Rispondi alle domande.**

• Che cosa sapevano calcolare gli Egizi?

.....

• Con quali strumenti misuravano il tempo?

.....

• Come suddivisero l'anno?

.....

• Grazie agli studi di medicina, che cosa impararono a curare?

.....

• Da che cosa ricavavano le medicine?

.....

• Come si chiama lo strumento usato per prelevare l'acqua dai fiumi e dai canali?

.....

## CON LE PAROLE DELLA STORIA

**10** **Scrivi il termine giusto per ciascuna definizione. Scegli tra:**

papiro • ideogrammi • geroglifici • demotica • fonogrammi • scribi

• Imparavano a memoria i geroglifici: ..... .

• Pianta da cui ricavavano i fogli per scrivere: ..... .

• Segni usati nella scrittura: ..... .

• Scrittura semplice e veloce: ..... .

• Geroglifici che corrispondevano a suoni: ..... .

• Geroglifici che rappresentavano oggetti, animali, piante…: ..... .

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

## RIFLETTO

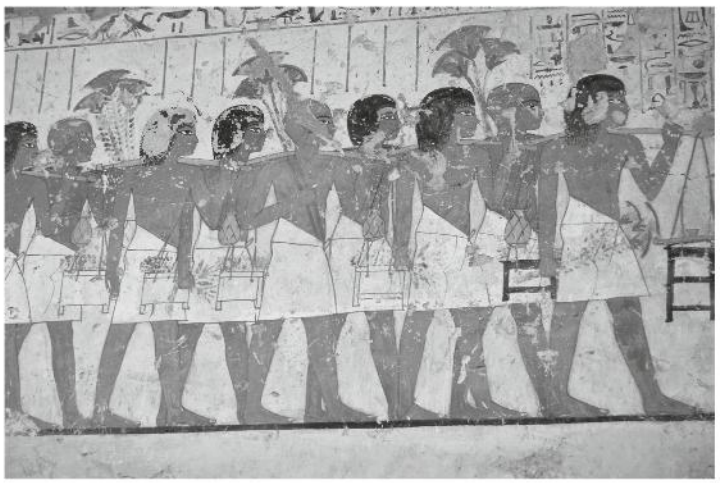
**11** Collega ogni fonte all'immagine corrispondente.
Poi scegline una e scrivi ciò che sai.



Fonte scritta



Fonte visiva e iconografica



Fonte materiale

Scelgo la fonte .....

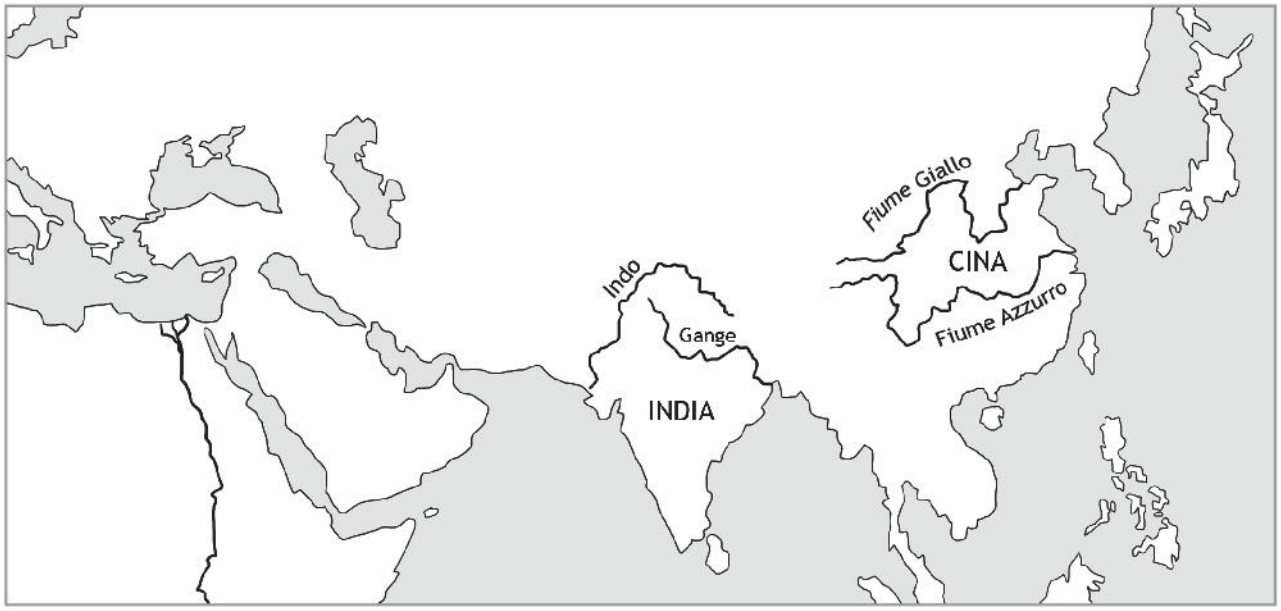
.....

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# LE CIVILTÀ DELL'INDIA E I CINESI

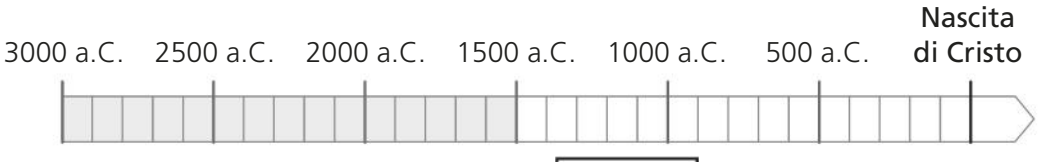
**1** Osserva la carta e colora in BLU l'area occupata dai Cinesi, in ROSSO l'area occupata dai Vallindi, in VERDE l'area occupata dalla civiltà del Gange.

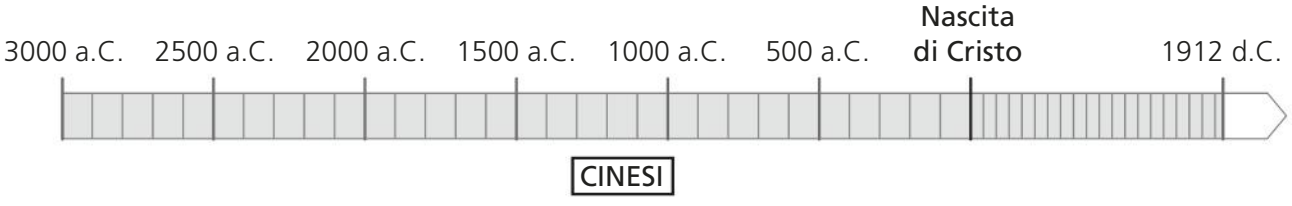



**2** Osserva la carta. Per ogni civiltà scrivi il nome del fiume o dei fiumi vicino ai quali si sviluppò.

- Civiltà dei Vallindi: ..... .
- Civiltà del Gange: ..... .
- Civiltà della Cina: ..... ..

**3** Osserva le linee del tempo e rispondi alle domande.



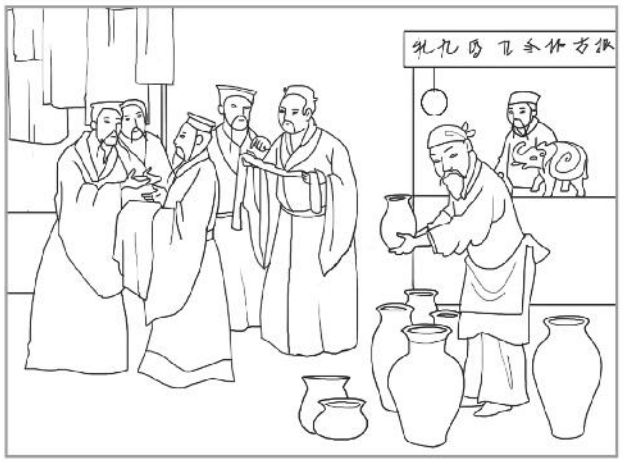




- Quale civiltà durò di meno? ..... .
- Quale civiltà ebbe termine dopo la nascita di Cristo? ..... .
- Le due civiltà ebbero inizio nello stesso anno? .....
- Quando? Nel .....

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**4** **Collega le merci dei Cinesi e dei Vallindi al mercato corrispondente.**





**Vallindi:** statuette delle divinità, collane

**Cinesi:** stoffe di seta, vasi di ceramica

**5** **Sottolinea in rosso le parole che si riferiscono ai Vallindi, in blu quelle che si riferiscono ai Cinesi e in verde quelle riferite alla civiltà del Gange.**

sigillo • esercito di terracotta • dea madre • riso • ideogrammi • Budda • carta • caste

**6** **Rispondi alle domande.**

- Come erano divise le città dei Vallindi? .....
- Come era diviso il territorio dei Cinesi? .....
- Perché gli storici e le storiche pensano che i Vallindi fossero un popolo pacifico? .....

.....

- Come fabbricavano la carta i Cinesi? .....

## CON LE PAROLE DELLA STORIA

**7** **Scrivi il significato delle seguenti parole.**

- Casta: .....
- Dinastia: .....

## RIFLETTO

**8** **Sottolinea il connettivo corretto.**

All'inizio la scrittura dei Cinesi era composta dai pittogrammi, *però* / *cioè* disegni che rappresentavano oggetti, *poi* / *infatti* da ideogrammi, segni più semplici. Prima scrivevano su ossa di animali, *cioè* / *dopo* su carta. Inventarono *anche* / *perciò* una prima forma di stampa a caratteri mobili.

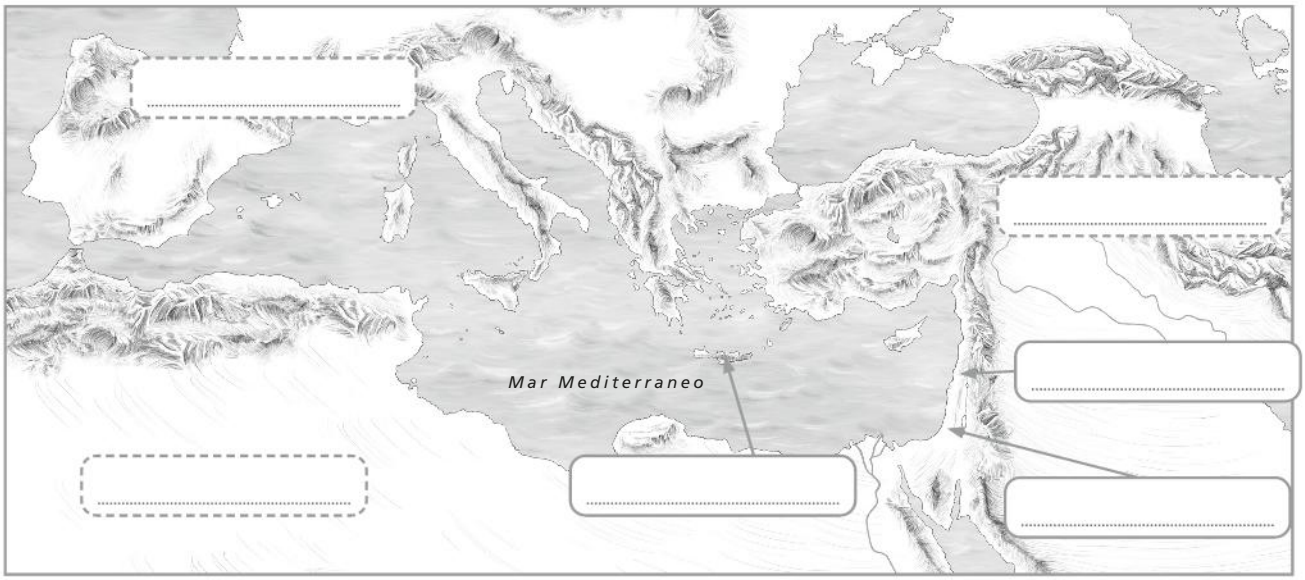
© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# LE CIVILTÀ DEL MEDITERRANEO

**1** **Completa la carta:**

- nei riquadri con il bordo tratteggiato scrivi al posto giusto: AFRICA, ASIA, EUROPA;
- nei riquadri con il bordo continuo scrivi: Cretesi, Fenici, Ebrei.




**2** **Osserva la carta e scrivi il nome del continente in cui vive ciascun popolo.**

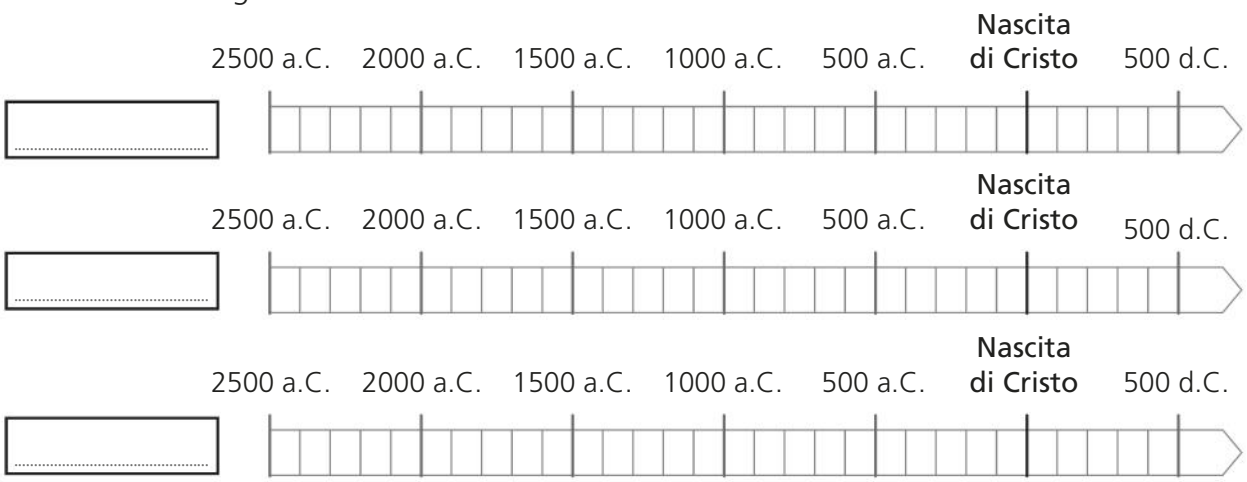
- Cretesi: .....
- Fenici: .....
- Ebrei: .....

**3** **Osserva la linea del tempo, riporta i nomi delle civiltà e colora i periodi indicati.**

IN ROSSO Civiltà dei Cretesi: 2500 a.C. - 1450 a.C.

IN BLU Civiltà dei Fenici: 2000 a.C. - 573 a.C.

IN VERDE Civiltà degli Ebrei: 1800 a.C. - 135 d.C.




© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**4** **Osserva la linea del tempo dell'esercizio precedente e completa con il nome del popolo.**

- La civiltà che nacque prima delle altre è quella ..... .
- La civiltà che scomparve per ultima è quella ..... .
- I popoli che vissero contemporaneamente per un periodo di tempo più lungo sono ..... .
- La civiltà che durò meno delle altre è quella ..... .
- La civiltà che durò più delle altre è quella ..... .
- La civiltà che finì per prima è quella ..... .

**5** **Indica se le seguenti affermazioni sono vere (V) o false (F).**

- Alcune civiltà si sono sviluppate lungo le coste e sulle isole del Mar Mediterraneo orientale. V F
- Il Mar Mediterraneo non era facilmente navigabile. V F
- Navigare lungo le coste del Mar Mediterraneo era molto rischioso. V F
- Le isole e le coste frastagliate consentivano ai naviganti di fare soste durante i viaggi più lunghi. V F
- Non c'erano porti naturali perché la costa non aveva golfi né insenature. V F
- Le insenature e i golfi creano dei porti naturali protetti dai venti. V F

## CON LE PAROLE DELLA STORIA

**6** **Rispondi alla domanda: che cosa significa la parola "Mediterraneo"?**

..... .

## RIFLETTO

**7** **Indica con una X il completamento corretto.**

- Un porto naturale:

☐ è un porto costruito dall'uomo. ☐ è un porto non costruito dall'uomo.

- La costa frastagliata:

☐ è ricca di insenature e sporgenze. ☐ è priva di insenature e sporgenze.

- L'isola:

☐ è un territorio circondato su tre lati dal mare. ☐ è un territorio completamente circondato dal mare.

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

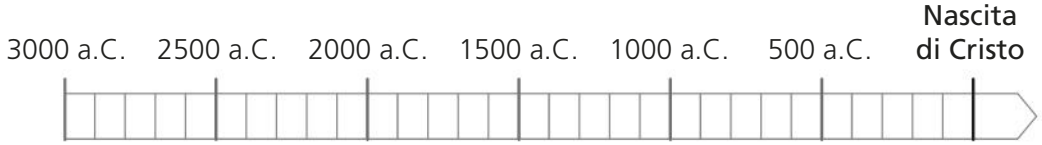
# I CRETESI

**1** **Osserva la carta che rappresenta il Mediterraneo orientale e completa il testo.**




Tra la penisola della Grecia e la penisola dell'Anatolia si estende il Mar ..... .
A sud della Grecia si trova la grande isola di ....., che aveva due importanti città: ..... e ..... . Sull'isola di Creta si sviluppò la civiltà ....., detta anche ..... .

**2** **Sulla linea del tempo colora la durata della civiltà cretese: dal 2500 a.C. al 1450 a.C. Poi usa frecce di colori diversi per collegare ogni didascalia al punto corrispondente.**




| | | |
|---|---|---|
| **1450 a.C.** I Micenei conquistano Creta | **1500 a.C.** Massimo sviluppo della civiltà cretese | **1700 a.C.** Un terribile terremoto devasta Creta |

**3** **Rispondi alle domande.**

- La civiltà dei Cretesi è detta anche Minoica. Da dove deriva questo termine?

.....

- Perché le città dei Cretesi vengono chiamate città-palazzo? .....
- Dove erano disposti gli edifici? .....
- Che cosa c'era all'interno delle città-palazzo? .....

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**4** **Sottolinea i completamenti corretti.**

- All'inizio i Cretesi utilizzavano *i geroglifici / gli ideogrammi* simili a quelli usati *dagli Egizi / dai Cinesi*.
- Poi inventarono una scrittura fatta di *immagini / segni*.
- Ogni segno rappresentava una *lettera / sillaba*.
- La scrittura dei Cretesi è *stata decifrata / non è ancora stata decifrata*.

## CON LE PAROLE DELLA STORIA

**5** **Rispondi alla domanda: che cos'era la Lineare A?**

.....

.....

## RIFLETTO

**6** **Indica con una X solo le immagini che si riferiscono ai Cretesi.**



☐



☐



☐



☐

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# I FENICI

**1** Osserva la carta e scrivi al posto giusto i seguenti nomi: Tiro, Egitto, Mar Mediterraneo.

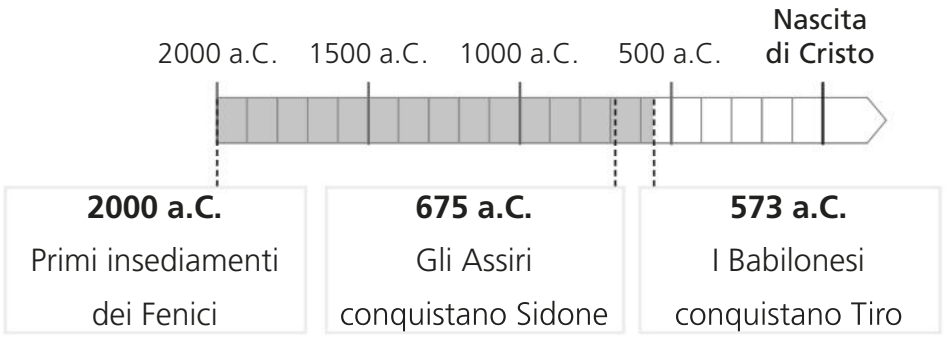



**2** Osserva la carta e completa il testo.

Le città più importanti delle Fenicia erano: ....., ..... e ..... .

Le città si affacciavano sul ..... .

**3** Osserva la linea del tempo e rispondi alle domande.




- In che anno nacquero i primi insediamenti dei Fenici? .....
- In che anno gli Assiri conquistarono Sidone? .....
- Dopo quanti anni dalla conquista di Sidone, i Babilonesi conquistarono Tiro? .....

.....

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**4** **Indica se le seguenti affermazioni sono vere (V) o false (F).**

- Il territorio era molto adatto all'agricoltura. V F
- I Fenici erano pescatori, artigiani e commercianti. V F
- Praticavano il commercio via terra. V F
- Per acquistare le merci usavano le monete. V F

**5** **Leggi il testo sulle navi fenicie e cancella l'alternativa sbagliata.**

La parte anteriore della nave si chiamava *poppa* / *prua* e aveva la forma di un *animale* / *dio*. Le merci venivano messe nella *stiva* / *chiglia*. Sul retro della nave c'era il *timone* / *l'albero*. L'albero sosteneva la *chiglia* / *vela* che era quadrata o *rettangolare* / *triangolare*.

**6** **Collega con delle frecce in modo da formare le frasi corrette sulla religione dei Fenici.**

| | |
|---|---|
| **I Fenici erano politeisti...** | ...alla fertilità, ai fenomeni naturali e agli astri. |
| **Gli dèi fenici erano legati...** | ... il dio del cielo e della pioggia ed era il più venerato. |
| **Baal era...** | ... e ogni città aveva le sue divinità. |

## CON LE PAROLE DELLA STORIA

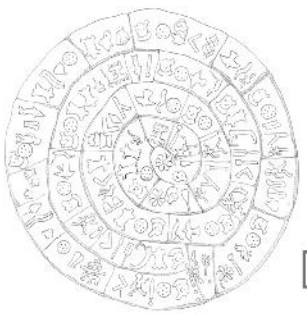
**7** **Completa ogni definizione con la parola corretta. Scegli tra:**

colonie • tofet • fonetica • porpora

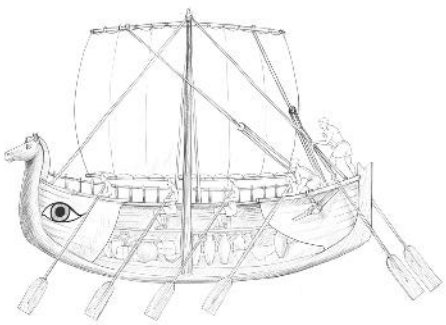
- Scrittura in cui ogni segno corrispondeva a un suono: ..... .
- Sostanza rosso-violacea per tingere le stoffe: ..... .
- Città fondate dai Fenici lungo le coste del Mar Mediterraneo: ..... .
- Tempio all'aperto in cui i Fenici pregavano: ..... .

## RIFLETTO

**8** **Indica con una X l'immagine che si riferisce alla civiltà dei Fenici.**



☐



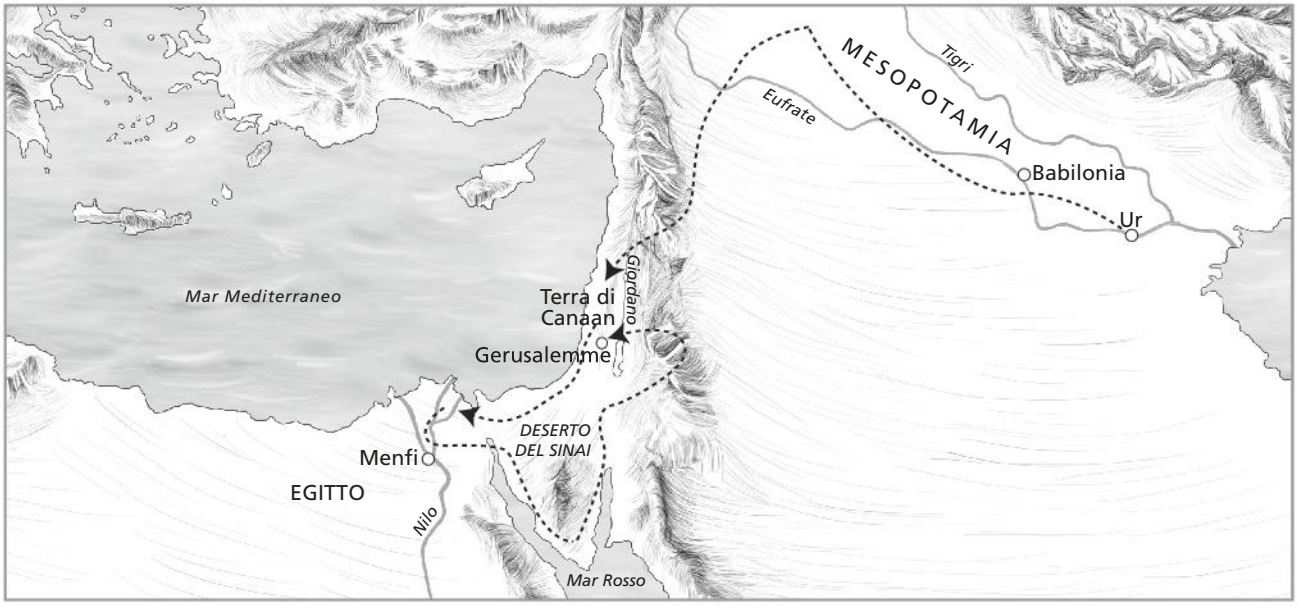
☐

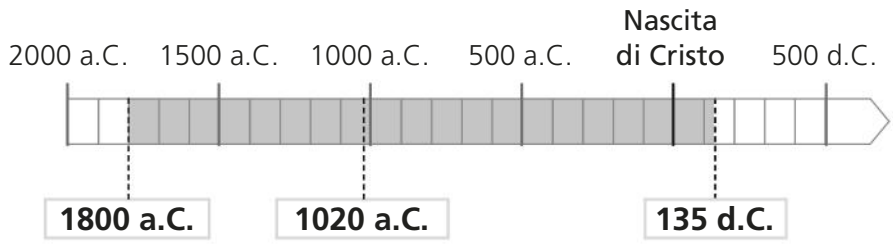
© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# GLI EBREI

**1** Osserva la carta e la linea del tempo e completa il testo.




Gli Ebrei vissero in ..... , nella Terra di Canaan e in Egitto. Nel 1800 a.C. lasciarono la città di ..... e si stabilirono nella Terra di ..... . Nel ..... a.C. fondarono il Regno d'Israele. Nel ..... d.C. i Romani cacciarono gli Ebrei dalla ..... di Canaan.

**2** Leggi il testo e sottolinea l'alternativa corretta.

Gli Ebrei erano organizzati in dodici *tribù* / *città stato*. Ogni tribù era governata da un *re* / *giudice*. Per difendersi dai nemici, nel 1020 a.C. nacque il Regno d'Israele che ebbe come re prima Saul, poi Davide e Salomone. *Davide* / *Saul* unì le dodici tribù in un solo popolo e stabilì la capitale a *Babilonia* / *Gerusalemme*. Dopo la morte di *Salomone* / *Davide*, le tribù si divisero ancora e si formarono due regni: il Regno d'Israele a *nord* / *sud* e il Regno di Giuda a *nord* / *sud*.

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**3** **Rispondi alle domande.**

• Da quali popoli furono conquistati il Regno d'Israele e il Regno di Giuda?

• Per quanti anni molti Ebrei furono schiavi dei Babilonesi?

• Dopo la caduta del regno babilonese, dove tornarono gli Ebrei?

• Quale popolo costrinse gli Ebrei a lasciare di nuovo la Terra di Canaan?

• Dopo questo evento iniziò la diaspora. Che cosa significa?

## CON LE PAROLE DELLA STORIA

**4** **Colora solo le parole che si riferiscono agli Ebrei.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| politeismo | diaspora | porpora | Jahweh |
| monoteismo | Lineare A | vetro | Regno d'Israele |
| scrittura fonetica | tofet | Bibbia | |

## RIFLETTO

**6** **Collega ogni causa al suo effetto.**

| CAUSA | EFFETTO |
|---|---|
| Il fiume Giordano rendeva fertile il terreno… | … perciò gli Ebrei praticavano la pesca. |
| Nel loro territorio c'erano importanti vie di comunicazione… | … perciò gli Ebrei si dedicavano all'agricoltura. |
| Il territorio in cui vivevano era attraversato dal fiume Giordano ed era vicino al Mar Mediterraneo… | … perciò gli Ebrei si dedicavano al commercio. |

© Mondadori Education

# LE FONTI, LA LINEA DEL TEMPO, LE CARTE GEOSTORICHE

**1** **Completa lo schema con queste parole:**

ascoltare • leggere • toccare • vedere

| Tipo di fonte | Si può... |
|---|---|
| orale | ..... |
| visiva | ..... |
| materiale | ..... |
| scritta | ..... |

**2** **Osserva le due coppie di immagini e indica con una X di quali fonti si tratta.**

☐ Fonti scritte
☐ Fonti materiali





☐ Fonti scritte
☐ Fonti materiali





© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**3** **Colora la linea del tempo: in ROSSO gli anni avanti Cristo; in VERDE gli anni dopo Cristo.**




**4** **Rispondi alle domande. Indica con una X la risposta corretta.**

• Che cosa indica il titolo di una carta geostorica?

☐ L'argomento che la carta raffigura.

☐ Il significato dei colori.

• Che cosa spiega la legenda?

☐ Il significato del disegno.

☐ Il significato dei colori e dei simboli/delle frecce.

**5** **Indica con una X la spiegazione giusta.**

• Millennio

☐ 10 anni

☐ 1000 anni

• Fonte

☐ Traccia del futuro

☐ Traccia del passato

• Decennio

☐ 10 anni

☐ 100 anni

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**6** **Osserva la carta geostorica. Poi rispondi alle domande.**




**La diffusione dell'allevamento**

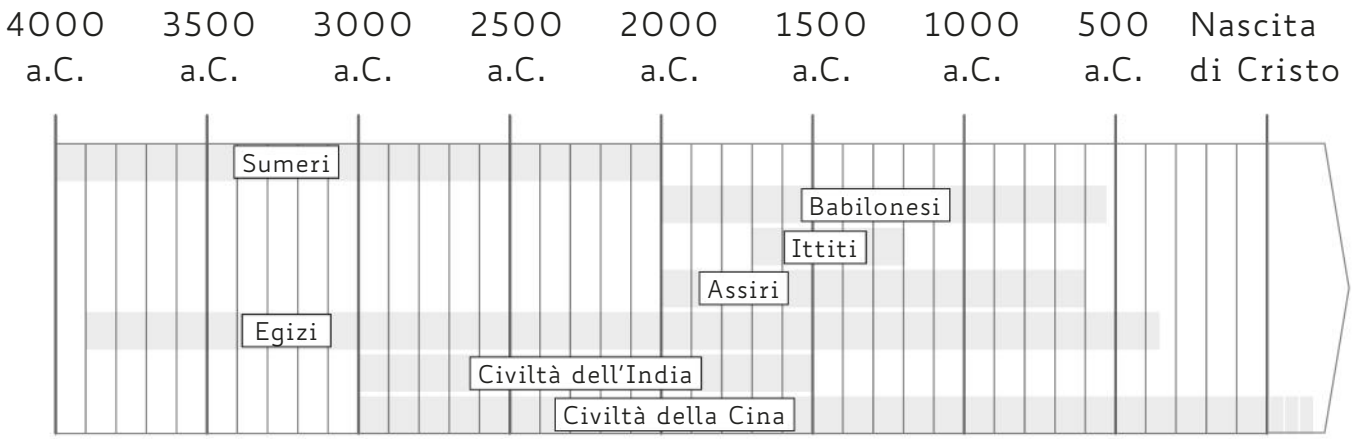
- Qual è il titolo della carta? La diffusione dell' _____ .
- Dove vengono allevati i cavalli? Nell' _____ . orientale.
- Quando? _____ anni fa.

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# LE CIVILTÀ DEI FIUMI

**1** **Leggi la linea del tempo e rispondi alle domande.**




• Quale civiltà inizia prima? Guarda la linea che comincia più a sinistra.

☐ Egizi ☐ Sumeri

• Quale delle due civiltà dura di più? Guarda la linea più lunga.

☐ Civiltà dell'India ☐ Civiltà della Cina

**2** **Completa il testo: colora le parole giuste.**

Le prime civiltà si sviluppano vicino ai fiumi / mari.
La Mesopotamia è attraversata dai fiumi Tigri ed Eufrate / Tigri e Nilo.
Mesopotamia significa terra tra i fiumi / laghi.

**3** **Completa lo schema. Scegli tra: abbeverare – cuocere – bere – coltivare**

**Il fiume è importante per**

..... i campi

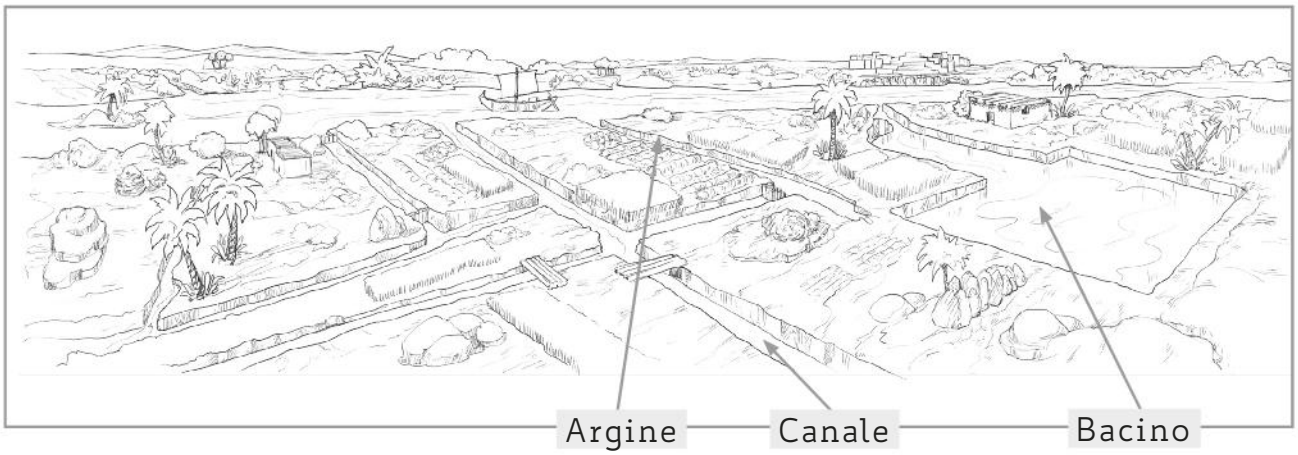
..... gli animali

..... i cibi

© Mondadori Education

**4** **Osserva il disegno e completa le spiegazioni. Scegli tra:**

vasca • porta • fermare




- Canale: _____ l'acqua nei campi.
- Argine: mucchio di terra per _____ l'acqua.
- Bacino: _____ per raccogliere l'acqua.

**5** **Rispondi alle domande. Indica con una X la risposta corretta.**

- Perché con lo sviluppo dell'agricoltura gli abitanti dei villaggi aumentano?

☐ Perché c'è più cibo.

☐ Perché c'è più lavoro.

- In che cosa si trasformano i villaggi?

☐ In paesi.

☐ In città.

- Chi governa le città?

☐ Il re.

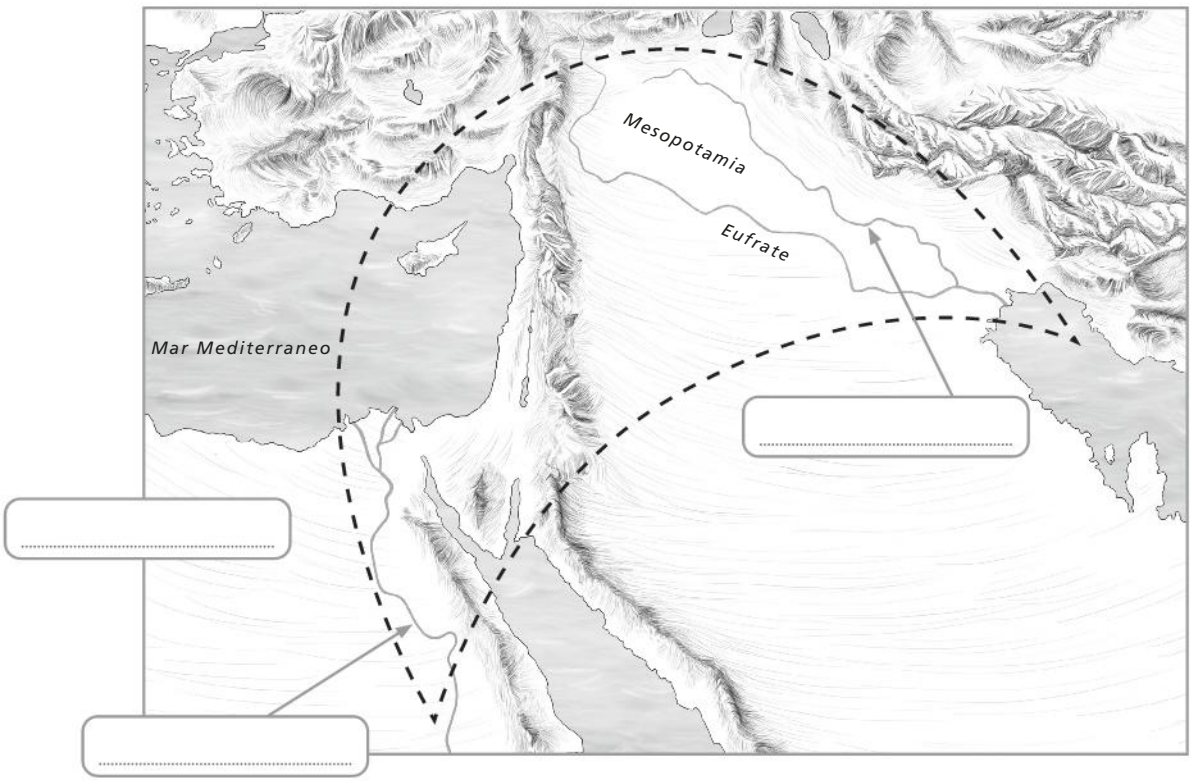
☐ Un contadino.

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**6** **Osserva la carta della Mezzaluna fertile e completala. Scrivi i seguenti nomi:**

Egitto • Tigri • Nilo



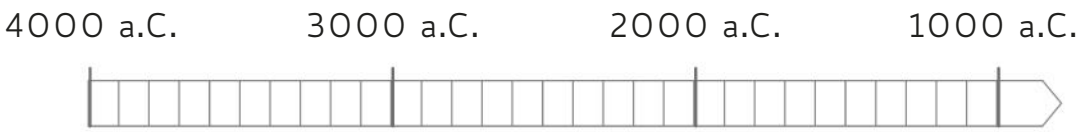

© Mondadori Education

# I SUMERI

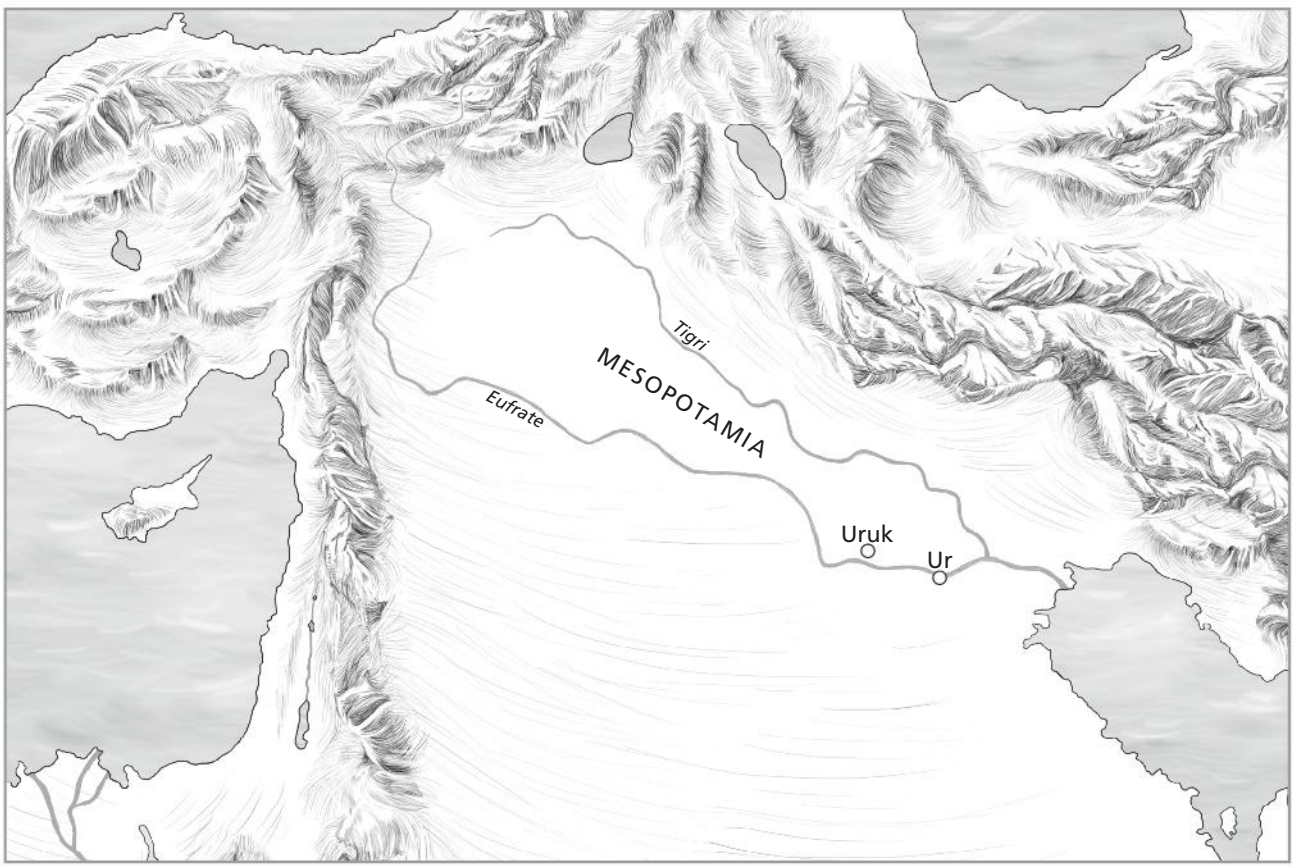
**1** **Dove e quando vivono i Sumeri? Completa le frasi: colora le parole giuste.**

- I Sumeri vivono in Mesopotamia nella terra di Assur Sumer.
- La civiltà dei Sumeri dura dal 4000 a.C. al 2000 a.C. 1000 a.C.

**2** **La civiltà sumera inizia nel 4000 a.C. e finisce nel 2000 a.C. Colora questo periodo sulla linea del tempo.**




**3** **Osserva la carta. Cerchia in BLU i nomi dei fiumi della Mesopotamia, in ROSSO i nomi delle due città sumere più importanti, poi colora in VERDE il territorio in cui vissero i Sumeri.**




© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**4** **Indica con una X il completamento corretto di ciascuna frase.**

• Il territorio dei Sumeri

☐ è difficile da coltivare.

☐ è facile da coltivare.

• I Sumeri

☐ si dedicano soprattutto all'agricoltura.

☐ si dedicano soprattutto alla pesca.

• I Sumeri usano

☐ il carro con le ruote per trasportare i prodotti.

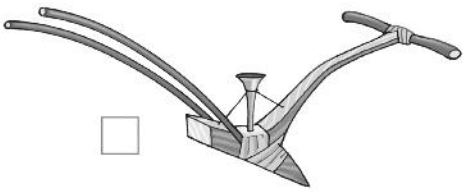
☐ l'aratro per trasportare i prodotti.

• I Sumeri vivono

☐ in villaggi.

☐ in città-stato.

**5** **Indica con una X solo le invenzioni dei Sumeri.**



☐



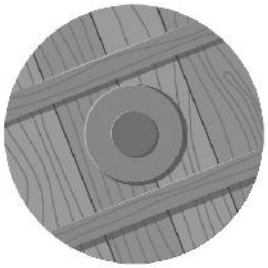
☐



☐



☐



☐

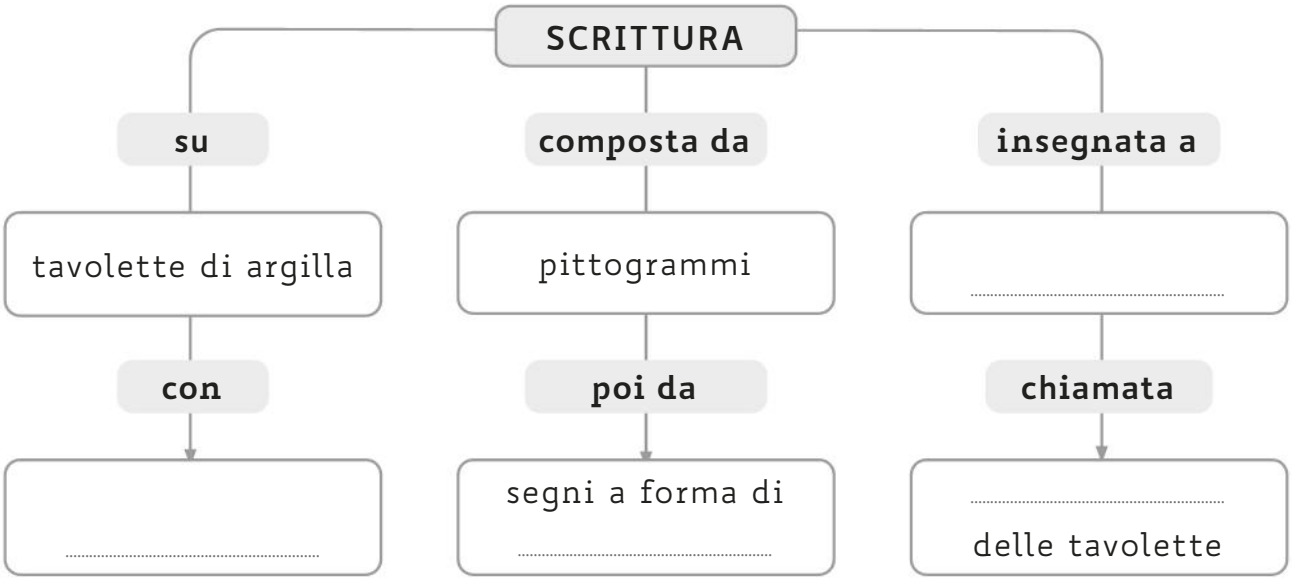
© Mondadori Education

## 6 Completa le frasi: colora le parole giuste.

- I Sumeri sono politeisti, cioè adorano tanti pochi dèi.
- Gli dèi somigliano non somigliano agli uomini.
- La ziggurat è dedicata al dio re che protegge la città.
- In cima alla ziggurat c'è il magazzino tempio.
- In basso ci sono le botteghe i magazzini.

## 7 Completa la mappa con le seguenti parole:

casa • cunei • scuola • stilo




## 8 Rispondi alle domande. Indica con una X la risposta corretta.

- Perché la civiltà dei Sumeri finisce?

☐ Perché i Babilonesi occupano il territorio dei Sumeri.
☐ Perché gli Egizi occupano il territorio dei Sumeri.

- Chi può frequentare la scuola?

☐ I figli maschi delle famiglie ricche.
☐ I figli maschi di tutte le famiglie.

- Che cosa inizia quando i Sumeri inventano la scrittura?

☐ La Preistoria.
☐ La Storia.

© Mondadori Education

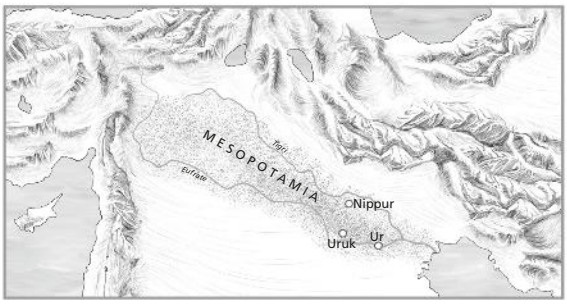
CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**9** **Collega le definizioni alla parola corretta.**

| | |
|---|---|
| **Scambio di merci senza uso di soldi.** | CUNEIFORME |
| **Persona che sa leggere e scrivere.** | ZIGGURAT |
| **La scrittura dei Sumeri.** | BARATTO |
| **Grande costruzione a gradoni.** | SCRIBA |

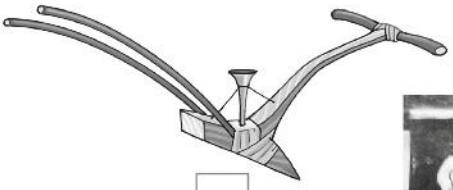
**10** **Collega ogni didascalia all'immagine corrispondente. Scrivi il numero giusto.**

**1** Territorio dei Sumeri • **2** Ziggurat • **3** Scrittura cuneiforme • **4** Carro sumero • **5** Aratro







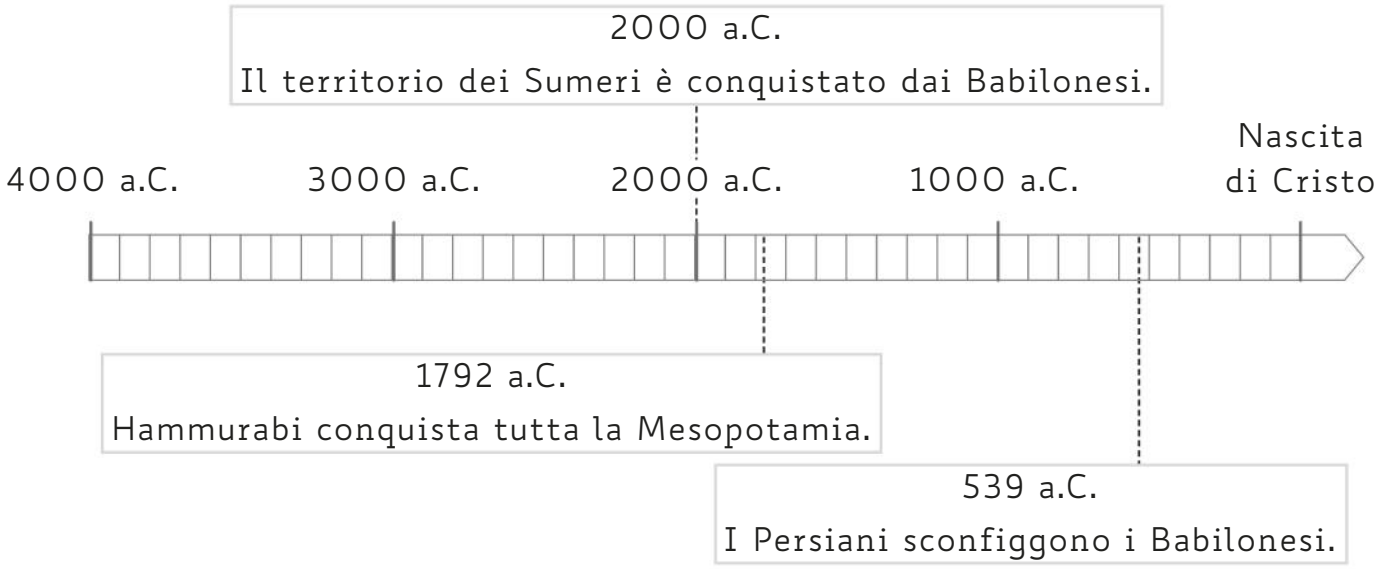


© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# I BABILONESI

**1** **Osserva la linea del tempo. Poi rispondi alle domande.**




- In quale anno i Babilonesi conquistano il territorio dei Sumeri?
  Nel _____ a.C.
- In quale anno Hammurabi conquista tutta la Mesopotamia?
  Nel _____ a. C.
- In quale anno i Persiani sconfiggono i Babilonesi?
  Nel _____ a. C.

**2** **Completa lo schema. Scrivi le parole: re, liberi, schiavi.**

_____ → _____ → semiliberi → _____

**3** **Completa la tabella con le parole che mancano. Scegli tra:**

stelle - calendario - politeisti - Marduk - 12 mesi

| GLI DÉI | GLI STUDI |
|---|---|
| Sono _____, cioè credono in tanti dèi. | Studiano le _____ e i pianeti. |
| _____ è il dio più importante. | Inventano il _____ formato da _____. |

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**4** **Collega ogni parola al suo significato.**

| | |
|---|---|
| **Giardini pensili** | Porta principale di Babilonia |
| **Porta di Ishtar** | Calendario basato sulla Luna |
| **Calendario lunare** | Giardini sui tetti dei palazzi |

**5** **Collega ogni titolo all'immagine corrispondente. Scrivi il numero giusto.**

**1** Il dio Marduk

**2** Le mura di Babilonia





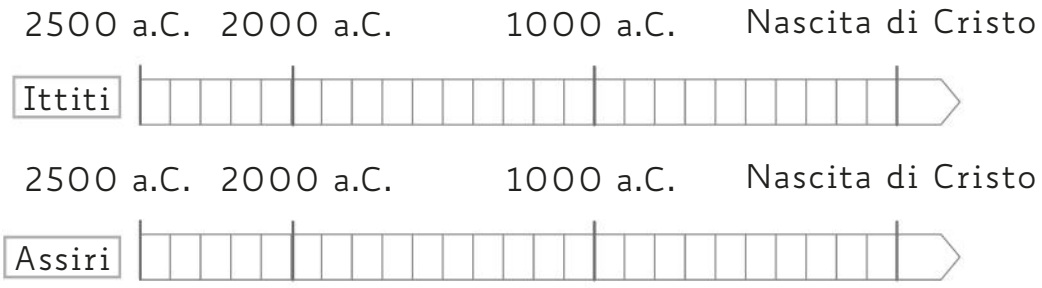
© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# GLI ITTITI E GLI ASSIRI

**1** **Osserva la linea del tempo e colora i periodi indicati:**

**IN ROSSO** Civiltà degli Ittiti: 1700 a.C. - 1200 a.C.
**IN VERDE** Civiltà degli Assiri: 1950 a.C. - 612 a.C.




**2** **Osserva la linea del tempo e rispondi alle domande. Indica con una X la risposta corretta.**

• Quale civiltà dura più a lungo?
☐ La civiltà degli Ittiti.
☐ La civiltà degli Assiri.

• Quale civiltà inizia prima?
☐ La civiltà degli Ittiti.
☐ La civiltà degli Assiri.

**3** **Indica con una X il completamento corretto di ciascuna frase.**

• Le città-stato degli Ittiti:
☐ sono governate da un unico re.
☐ hanno re diversi.

• Un importante re dell'impero assiro è:
☐ Hammurabi.
☐ Assurbanipal.

• Il territorio degli Ittiti è:
☐ pianeggiante.
☐ montuoso.

• Ittiti e Assiri:
☐ sono politeisti.
☐ non sono politeisti.

© Mondadori Education

## 4 Leggi le frasi e colora le parole corrette.

- Un "bassorilievo" è un disegno su carta pietra.
- Le macchine da "assedio" servono per attaccare un luogo allontanarsi da un luogo.

## 5 Rispondi alle domande. Indica con una X la risposta giusta.

- Che materiale lavorano Ittiti e Assiri?

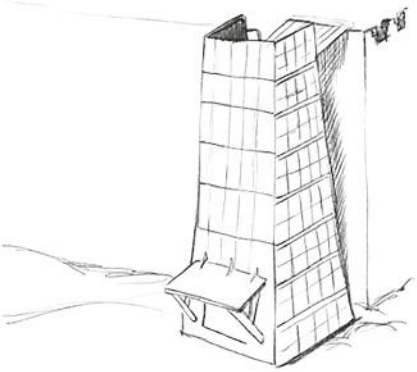
☐ Argilla.
☐ Ferro.

- Che cosa costruiscono con il ferro?

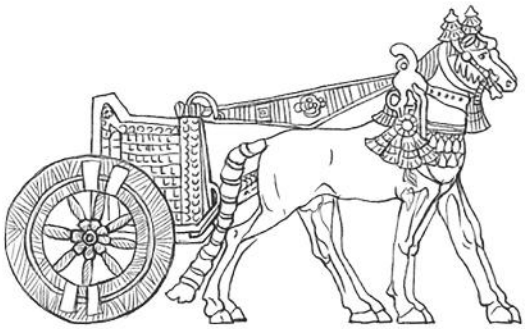
☐ Armi e ruote per i carri.
☐ Case e templi.

## 6 Osserva le immagini e abbinale alla civiltà corrispondente. Poi, indica con una X (o colora) le caratteristiche del carro da guerra.

**Torre d'assalto**



**Carro da guerra**



ITTITI

ASSIRI

- Il carro da guerra:

☐ è leggero e veloce.
☐ ha ruote piene.
☐ è trainato da cavalli.
☐ ha ruote a raggi.

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# GLI EGIZI

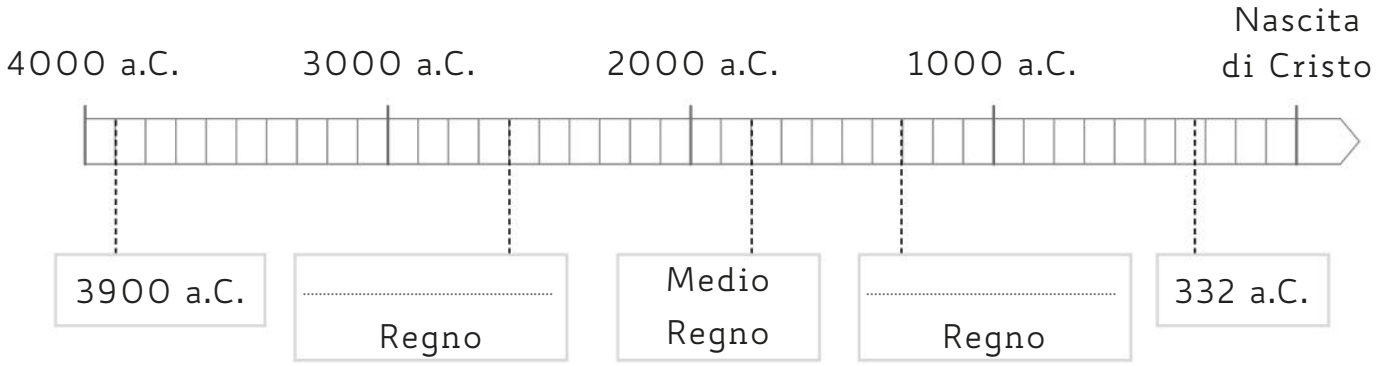
**1** **Dove e quando vivono gli Egizi? Completa le frasi. Scegli tra:**

Nilo • 332 • Egitto

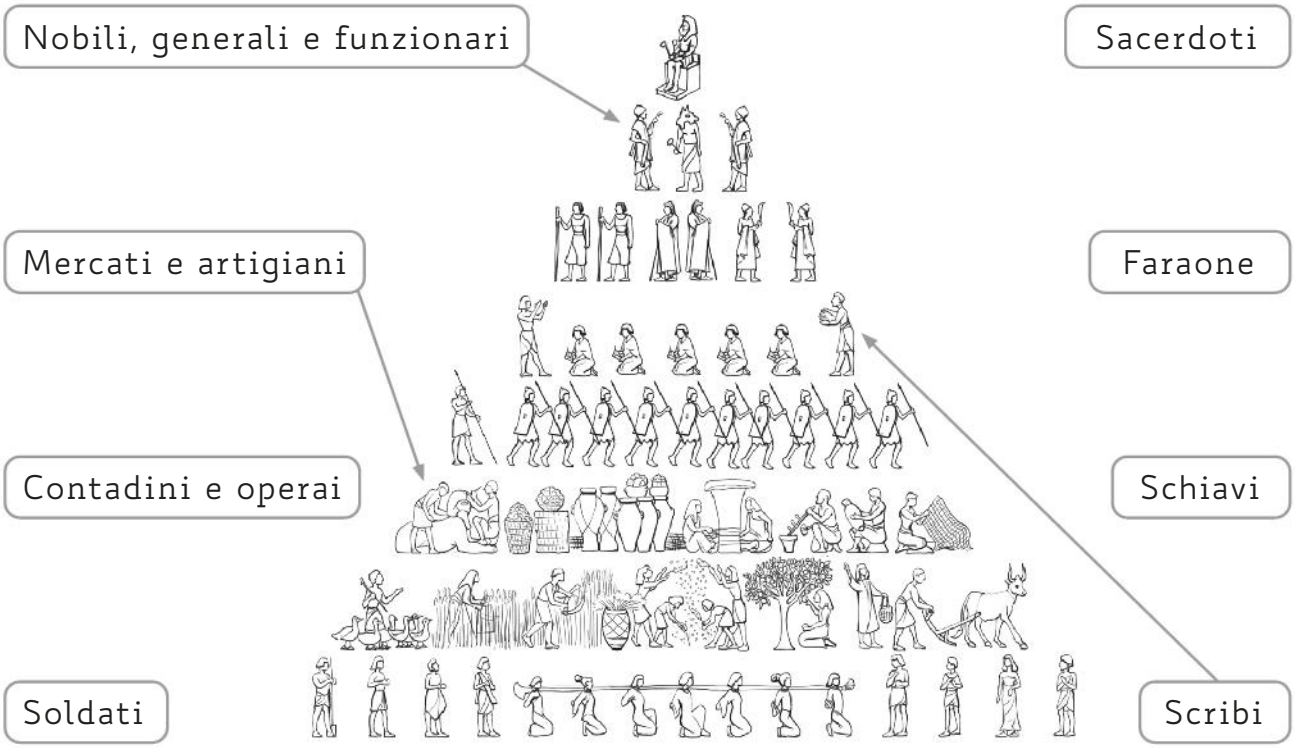
Gli Egizi vivono in _____ , nella valle del fiume _____ ,
dal 3900 a.C. al _____ a.C.

**2** **Completa la linea del tempo con queste parole:**

Antico • Nuovo




**3** **Collega ogni cartellino al suo gruppo. Osserva gli esempi.**




© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**4** **Trascrivi nei riquadri corrispondenti i seguenti nomi: barba ricurva, pastorale, ureo.**




**5** **Completa il testo: colora le parole giuste.**

Gli Egizi sono non sono politeisti. Raffigurano gli dèi con testa di animale uomo e corpo di animale uomo. Secondo gli Egizi la vita non continua continua dopo la morte, perciò costruiscono tombe diverse dalle simili alle case. Vicino alla persona morta mettono cibo, bevande, vestiti e altri oggetti.

**6** **Come conservano i corpi delle persone morte? Numera da 1 a 4.**

- ☐ Mettono nel corpo delle erbe per conservarlo.
- ☐ Tolgono gli organi interni tranne il cuore.
- ☐ Mettono la mummia nel sarcofago.
- ☐ Fasciano il corpo con bende di lino.

© Mondadori Education

**7** **Indica con una X la spiegazione giusta.**

• Papiro
- ☐ Pianta per produrre carta.
- ☐ Pianta per produrre stoffe.

• Geroglifici
- ☐ Fogli usati per scrivere.
- ☐ Segni usati per scrivere.

• Scribi
- ☐ Persone che sanno scrivere.
- ☐ Persone che non sanno scrivere.

**8** **Indica con una X i prodotti tipici dell'antico Egitto. Attenzione all'intruso.**

- ☐ Birra
- ☐ Mattoni d'argilla
- ☐ Frumento
- ☐ Stoffe di lino o cotone
- ☐ Vino
- ☐ Miele

**9** **Collega ogni stagione del Nilo a quello che succede. Usa le frecce.**

| STAGIONE | CHE COSA SUCCEDEVA |
|---|---|
| Inondazione | I contadini seminavano i campi |
| Semina | I contadini raccoglievano i prodotti agricoli |
| Raccolto | Le acque del Nilo allagavano i campi |

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**10** **Rispondi alle domande sugli Egizi. Indica con una X la risposta corretta.**

• In quanti giorni suddividono l'anno?

☐ 365.

☐ 265.

• Con quali strumenti misurano il tempo?

☐ Bussola e clessidra.

☐ Clessidra e meridiana.

• Da che cosa ricavano le medicine?

☐ Dalle piante.

☐ Dagli animali.

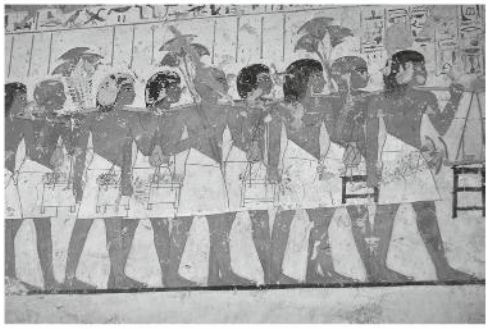
**11** **Collega ogni tipo di fonte all'immagine corrispondente.**



Fonte scritta



Fonte visiva



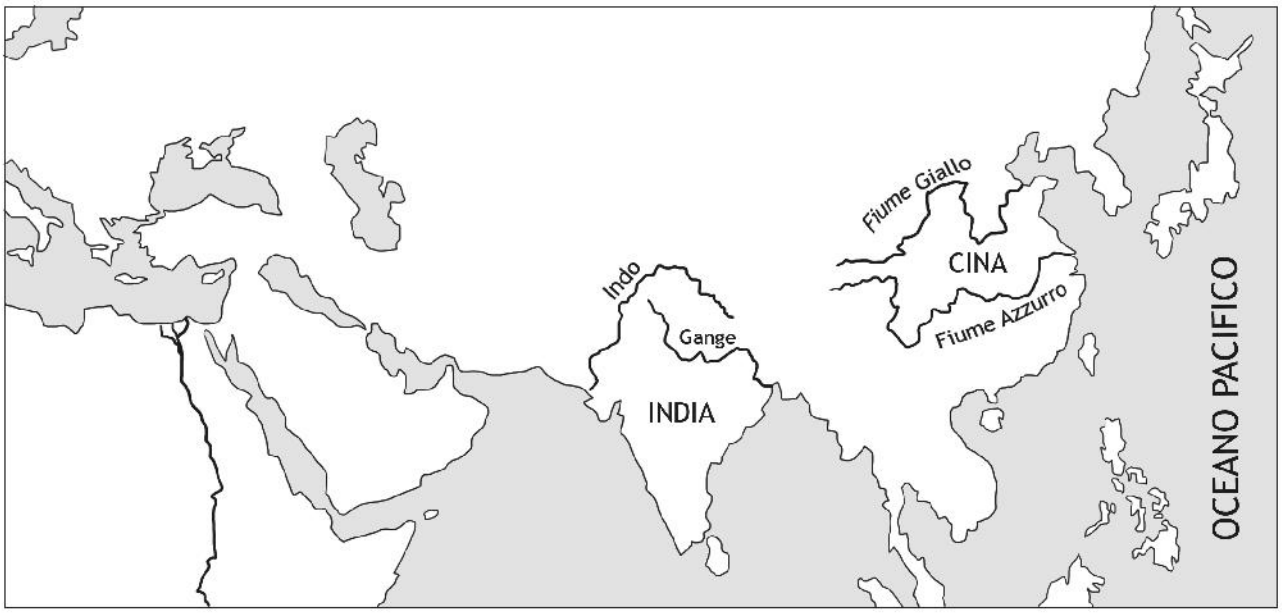
Fonte materiale

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# LE CIVILTÀ DELL'INDIA E I CINESI

**1** **Osserva la carta e colora in BLU il territorio dei Cinesi, in ROSSO il territorio dei Vallindi, in VERDE il territorio della civiltà del Gange.**



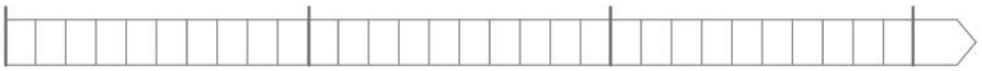

**2** **Collega ogni civiltà al fiume o ai fiumi su cui si sviluppa. Osserva l'esempio.**

| | |
|---|---|
| **Civiltà dei Vallindi** | Gange |
| **Civiltà del Gange** | Fiume Giallo e Fiume Azzurro |
| **Civiltà della Cina** | Indo |

© Mondadori Education

**3** **I Vallindi vivono vicino al fiume Indo dal 3000 a.C. al 1500 a.C. Colora il periodo sulla linea del tempo.**

3000 a.C. 2000 a.C. 1000 a.C. Nascita di Cristo



Vallindi

**4** **Collega le merci dei Cinesi e dei Vallindi al mercato corrispondente. Aiutati con i disegni.**





**Vallindi:** statuette delle divinità, collane

**Cinesi:** stoffe di seta, vasi di ceramica

© Mondadori Education

**5** **Osserva le immagini e collegale alla civiltà corrispondente.**







Antichi Cinesi | Vallindi | Civiltà del Gange

**6** **Rispondi alle domande. Indica con una X la risposta corretta.**

• Come sono divise le città dei Vallindi?

☐ Parte bassa e parte alta.

☐ Parte nord e parte sud.

• Perché gli storici pensano che i Vallindi sono pacifici?

☐ Perché non ci sono immagini di guerra.

☐ Perché non sono state ritrovate armi.

• Come è diviso il territorio dei Cinesi?

☐ In piccoli stati.

☐ In piccole città.

• Con che cosa fanno la carta i Cinesi?

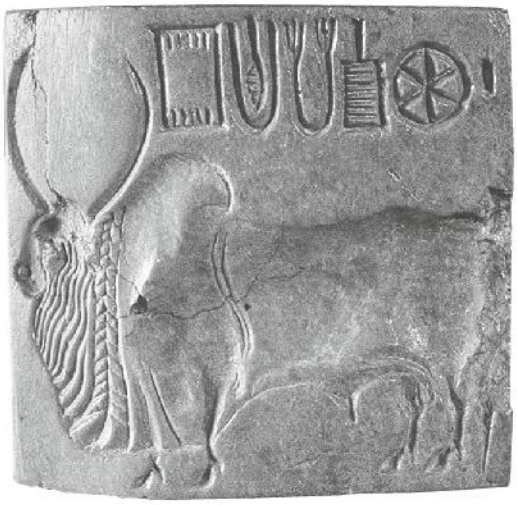
☐ Con stracci e gelso.

☐ Con stracci, gelso e altre piante.

© Mondadori Education

**7** **Osserva le immagini e collega ogni didascalia al suo significato.**

**SIGILLO**



Segni della scrittura cinese

**IDEOGRAMMI**



Timbro usato dai Vallindi

**8** **Completa le frasi con PRIMA o DOPO.**

- _____ la scrittura dei Cinesi è formata da pittogrammi, _____ da ideogrammi.
- _____ i Cinesi scrivono su ossa di animali, _____ su carta.
- _____ ancora inventano la stampa.

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# LE CIVILTÀ DEL MEDITERRANEO

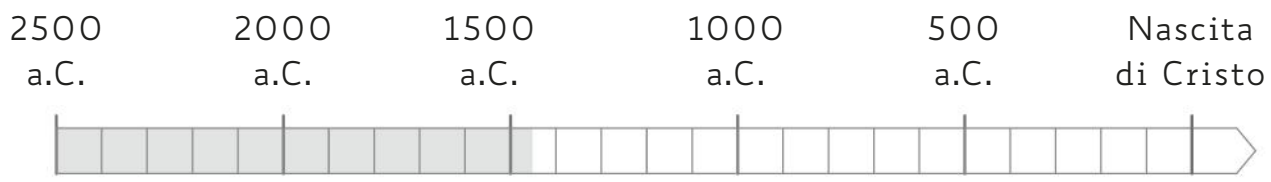
**1** **Dove vivono i popoli del Mediterraneo? Scrivi al posto giusto: Cretesi, Fenici, Ebrei. Osserva l'esempio.**




**2** **Osserva la carta e indica con una X in quale continente vive ogni popolo.**

- Cretesi:
  - ☐ Asia
  - ☐ Europa
  - ☐ Africa
- Fenici:
  - ☐ Asia
  - ☐ Europa
  - ☐ Africa
- Ebrei:
  - ☐ Asia
  - ☐ Europa
  - ☐ Africa

**3** **Osserva la linea del tempo e indica con una X la risposta corretta.**

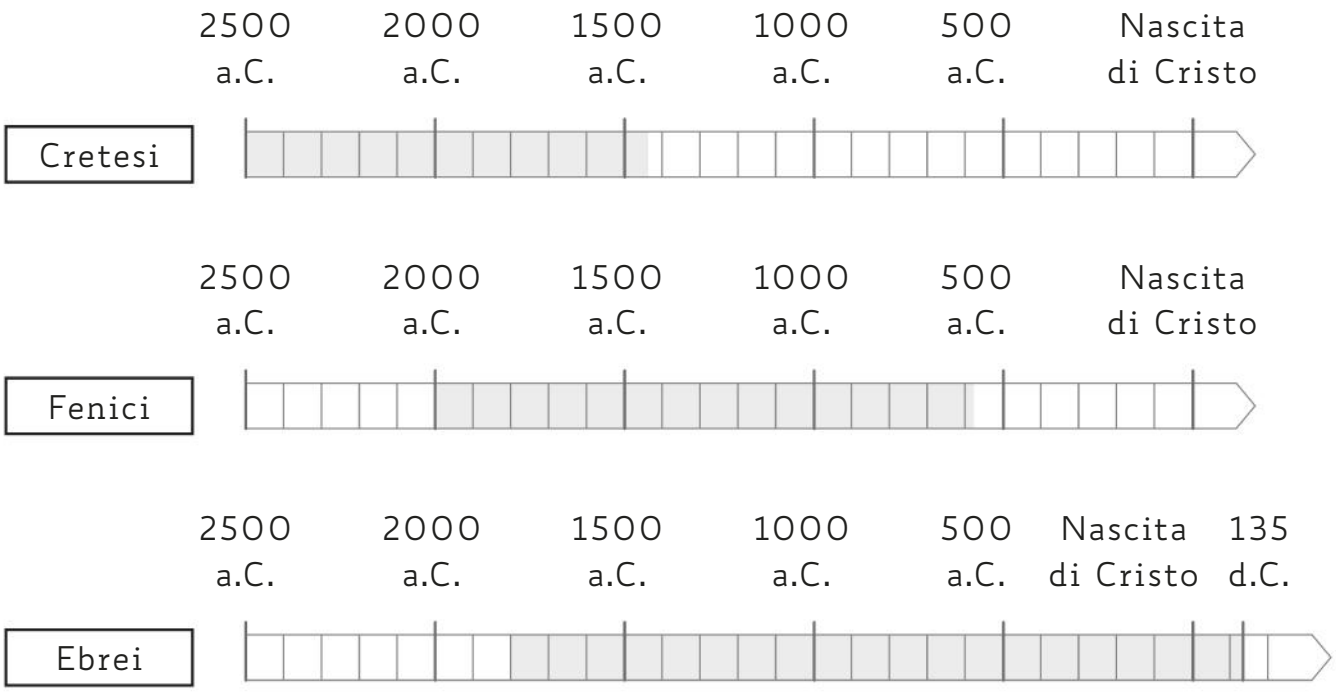



- In che anni vivono i Cretesi?
  - ☐ Dal 2500 a.C. al 1450 a.C.
  - ☐ Dal 2000 a.C. al 1450 a.C.

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**4** **Osserva la linea del tempo e risolvi gli indovinelli.**
**Colora la risposta corretta.**




- Civiltà che nasce prima delle altre: Cretesi | Fenici | Ebrei.
- Civiltà che scompare per ultima: Cretesi | Fenici | Ebrei.
- Civiltà che nasce subito dopo i Cretesi: Cretesi | Fenici | Ebrei.

**5** **Indica con una X il completamento corretto di ciascuna frase.**

- "Mediterraneo" vuol dire

☐ "in mezzo alle terre".
☐ "in mezzo ai mari".

- Il Mar Mediterraneo

☐ è difficile da navigare.
☐ è facile da navigare.

- I naviganti

☐ non possono fermarsi lungo le coste.
☐ possono fermarsi lungo le coste.

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# I CRETESI

**1** **Osserva la carta che rappresenta il Mediterraneo orientale e completa le frasi. Scegli tra:**

Cretesi • Egeo • Creta • Cnosso




- Tra la Grecia e l'Anatolia c'è il Mar _____.
- A sud della Grecia c'è l'isola di _____ che ha due importanti città: _____ e Festo.
- Sull'isola di Creta si sviluppa la civiltà dei _____.

**2** **Sulla linea del tempo colora la durata della civiltà cretese: dal 2500 a.C. al 1450 a.C. Poi collega le due date indicate di seguito al punto corrispondente.**

1450 a.C.
I Micenei conquistano Creta

2500 a.C. | 2000 a.C. | 1500 a.C. | 1000 a.C. | 500 a.C. | Nascita di Cristo

1700 a.C.
Un terribile terremoto devasta Creta

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

## 3 Rispondi alle domande. Indica con una X la risposta corretta.

• Come viene chiamata anche la civiltà dei Cretesi?

☐ Minoica.

☐ Micenea.

• Perché viene chiamata così?

☐ Dal re Minosse.

☐ Dal re Miceneo.

• Perché le città si chiamano città-palazzo?

☐ Perché sono formate solo da palazzi.

☐ Perché sono formate in gran parte da palazzi.

• Che cosa c'è dentro le città-palazzo?

☐ La casa del re, le botteghe, i negozi e i magazzini.

☐ La casa del re e le botteghe.

## 4 Osserva l'immagine e colora i completamenti corretti.



• All'inizio i Cretesi usano i geroglifici gli ideogrammi .

• I geroglifici sono usati anche dagli Egizi dai Cinesi .

• Poi inventano una scrittura fatta di immagini segni .

• Ogni segno rappresenta una lettera sillaba .

© Mondadori Education

**5** **Qual è il significato di Lineare A? Collega in modo corretto.**

| | |
|---|---|
| **Lineare A** | Scrittura usata dai Cretesi |
| | Gioco dei Cretesi |

**6** **Indica con una X solo le immagini che si riferiscono ai Cretesi.**



☐



☐



☐



☐

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# I FENICI

**1** **Osserva la carta e scrivi al posto giusto i nomi: Egitto, Tiro, Mar Mediterraneo.**

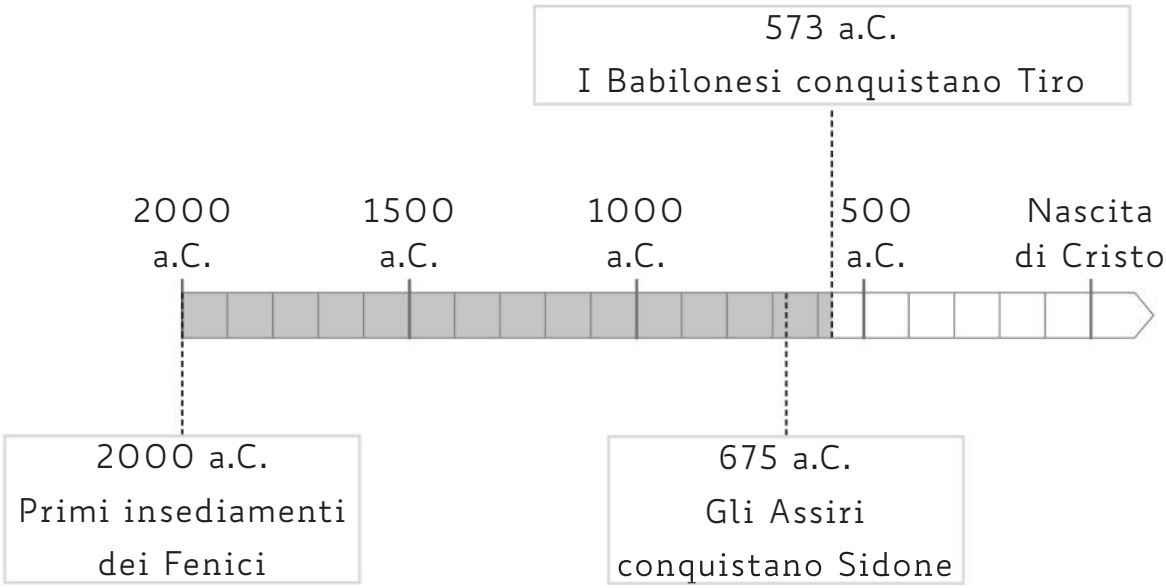



**2** **Osserva la carta e completa le frasi. Scegli tra: Tiro, Mediterraneo, Sidone.**

- Le città più importanti delle Fenicia sono: _____, Biblo e _____ .
- Le città si affacciano sul Mar _____ .

© Mondadori Education

**3** **Osserva la linea del tempo e rispondi alle domande.**




- In che anno nascono i primi insediamenti dei Fenici? ..... a.C.
- In che anno gli Assiri conquistano Sidone? ..... a.C.
- In che anno i Babilonesi conquistano Tiro? ..... a.C.

**4** **Indica con una X il completamento corretto di ciascuna frase.**

- Il territorio dei Fenici

☐ è montuoso.
☐ è pianeggiante.

- È un territorio

☐ molto adatto all'agricoltura.
☐ poco adatto all'agricoltura.

- I Fenici

☐ sono agricoltori.
☐ sono pescatori, artigiani e commercianti.

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

## 5 Rispondi alle domande. Indica con una X la risposta corretta.

• In che cosa sono esperti gli artigiani fenici?

☐ Nella lavorazione dei metalli.

☐ Nella lavorazione della pietra.

• Che tecnica inventano per lavorare il vetro?

☐ Della cottura.

☐ Della soffiatura.

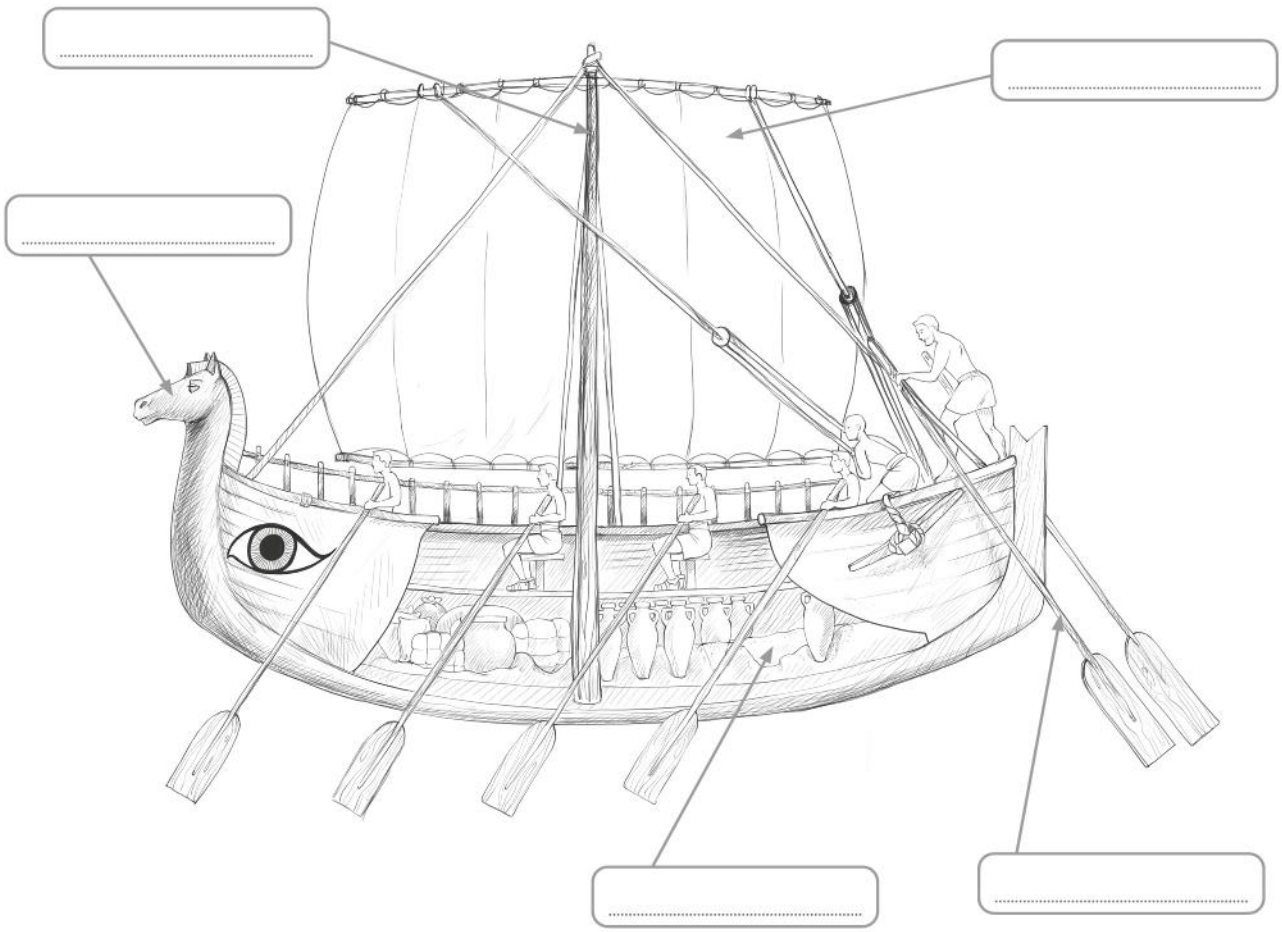
• Da che cosa ricavano la porpora?

☐ Da una pianta.

☐ Da un mollusco.

## 6 Osserva il disegno e scrivi al posto giusto queste parole:

albero • prua • stiva • timone • vela



© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**7** **Collega con le frecce e forma le frasi corrette sulla religione dei Fenici.**

| | |
|---|---|
| **I Fenici sono politeisti...** | ... alla fertilità, ai fenomeni naturali e agli astri. |
| **Gli dèi fenici sono legati ...** | ... e ogni città ha i suoi dèi. |
| **Ashtart è...** | ... la dea principale. |

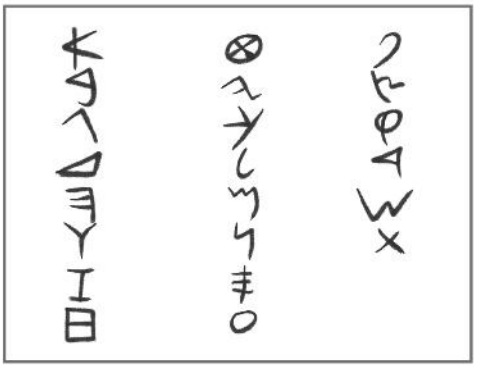
**8** **Collega ogni parola al suo significato. Usa le frecce.**

| | |
|---|---|
| FONETICA | **Sostanza per tingere stoffe.** |
| TOFET | **Scrittura dei Fenici.** |
| EMPORIO | **Tempio in cui pregano.** |
| PORPORA | **Bottega in cui i Fenici vendono le merci.** |

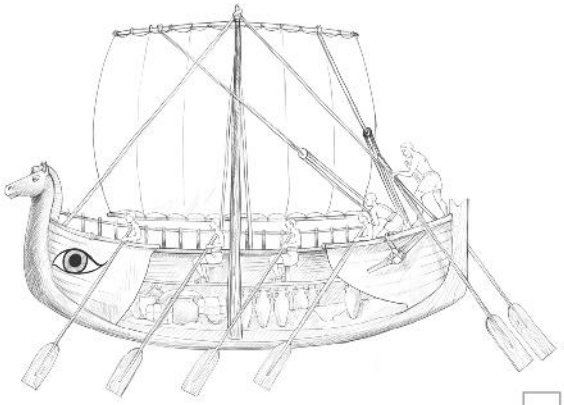
© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**9** **Osserva queste immagini: solo 2 si riferiscono alla civiltà dei Fenici. Segnale con una X.**



☐



☐



☐



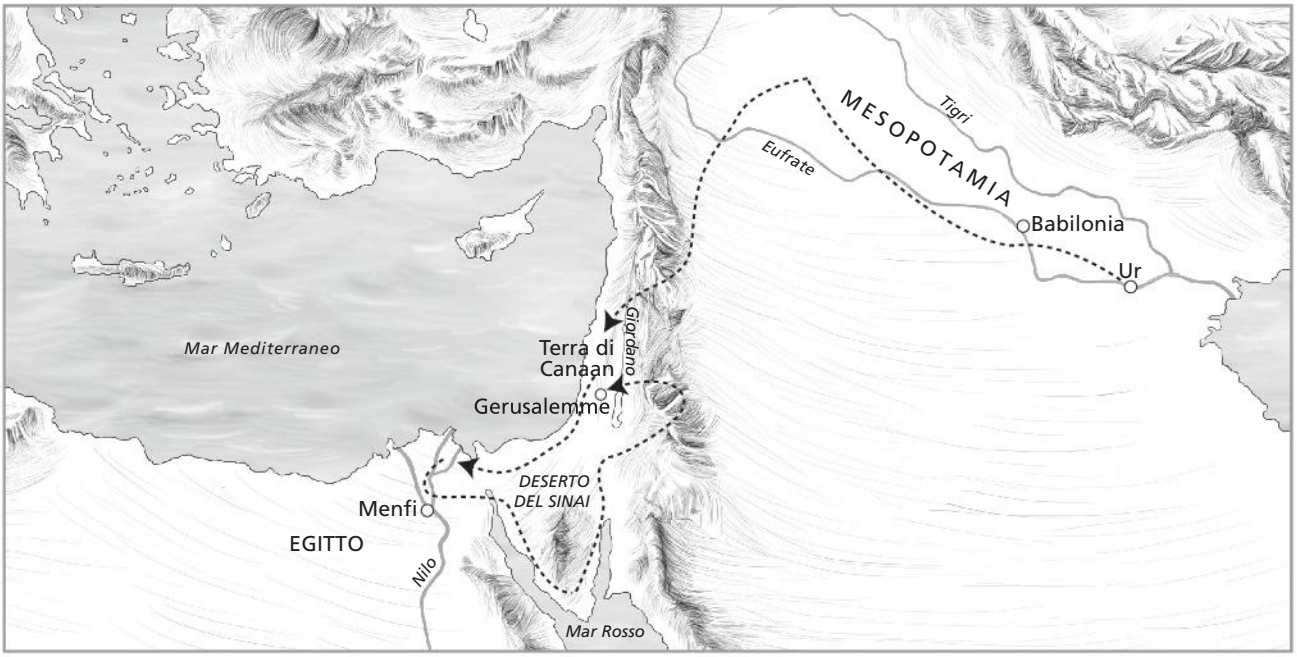
☐

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# GLI EBREI

## 1 Osserva la carta e indica con una X il completamento corretto.

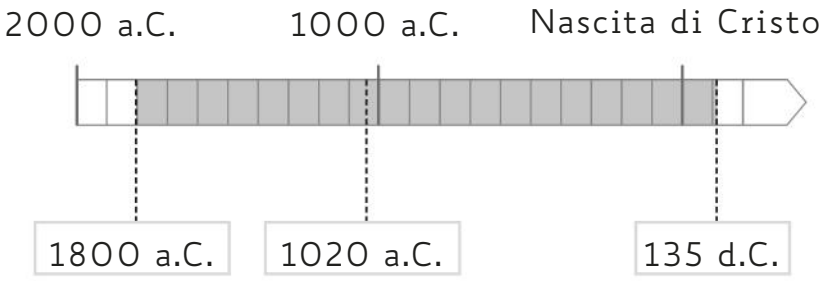



- Le frecce sulla carta indicano:

☐ gli spostamenti degli Ebrei.

☐ dove si trova la Terra di Canaan.

## 2 Osserva la linea del tempo e scrivi le date.




- Gli Ebrei arrivano nella Terra di Canaan: ..... a.C.
- Nasce il Regno d'Israele: ..... a.C.
- I Romani cacciano gli Ebrei dalla Terra di Canaan: ..... d.C.

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

DIDATTICA INCLUSIVA

## 3 Completa il testo con le seguenti parole:

popolo • tribù • Israele • Giuda

- Il popolo degli Ebrei è diviso in dodici _____ .
- Per difendersi dai nemici nasce il Regno d'_____ .
- Il re Davide unisce le dodici tribù in un solo _____ .
- Poi le tribù si dividono ancora e nascono due regni: il Regno d'Israele e il Regno di _____ .

## 4 Rispondi alle domande. Indica con una X la risposta corretta.

- Quali popoli conquistano il Regno d'Israele e il Regno di Giuda?

☐ Assiri e Babilonesi.
☐ Assiri ed Egizi.

- Per quanti anni gli Ebrei sono schiavi dei Babilonesi?

☐ Circa trenta.
☐ Circa cinquanta.

- Che cosa fanno gli Ebrei quando i Romani li cacciano dalla Terra di Canaan?

☐ Restano nelle loro terre.
☐ Si spostano in tutto il mondo.

## 5 Collega le frasi in modo corretto: usa le frecce.

| | |
|---|---|
| Il fiume Giordano rende fertile il terreno... | ...perciò gli Ebrei diventano pescatori. |
| Nel territorio in cui vivono ci sono importanti vie di comunicazione... | ...perciò gli Ebrei diventano contadini. |
| Il territorio in cui vivono è vicino al fiume Giordano e al Mar Mediterraneo... | ...perciò gli Ebrei scambiano i loro prodotti con altri popoli. |

© Mondadori Education

# GEOGRAFIA

## Verifiche equipollenti su due livelli: standard e semplificato e facilitato

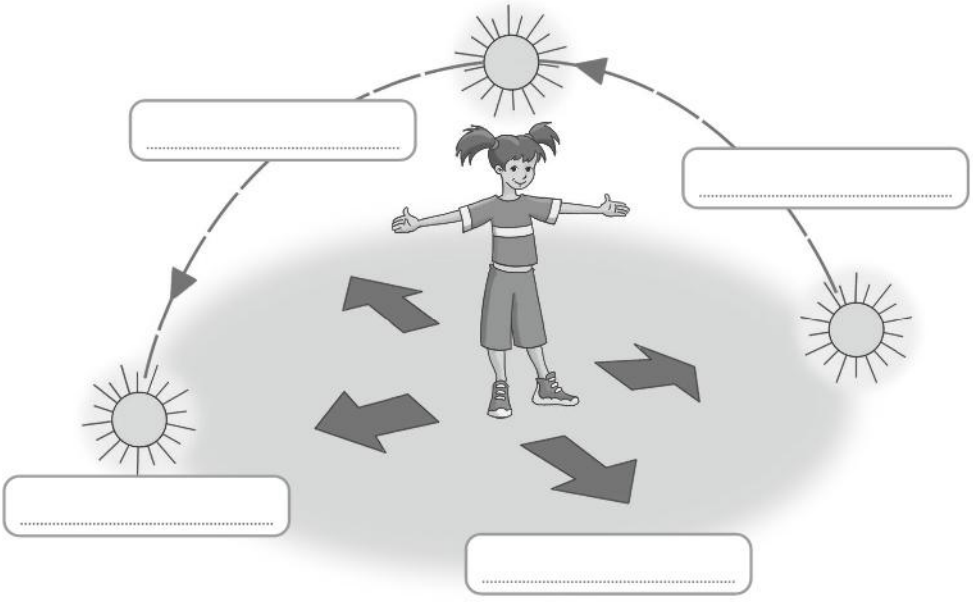
- Gli strumenti della Geografia
- Il clima
- Gli ambienti di terra
- Gli ambienti di acqua
- La popolazione
- L'economia

- Gli strumenti della Geografia
- Il clima
- Gli ambienti di terra
- Gli ambienti di acqua
- La popolazione
- L'economia

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# GLI STRUMENTI DELLA GEOGRAFIA

**1** Osserva il disegno e scrivi i punti cardinali al posto giusto. Poi rispondi alle domande.



- Con quale altro nome può essere indicato il nord?

.....

- Quale punto cardinale è chiamato anche "oriente"?

.....

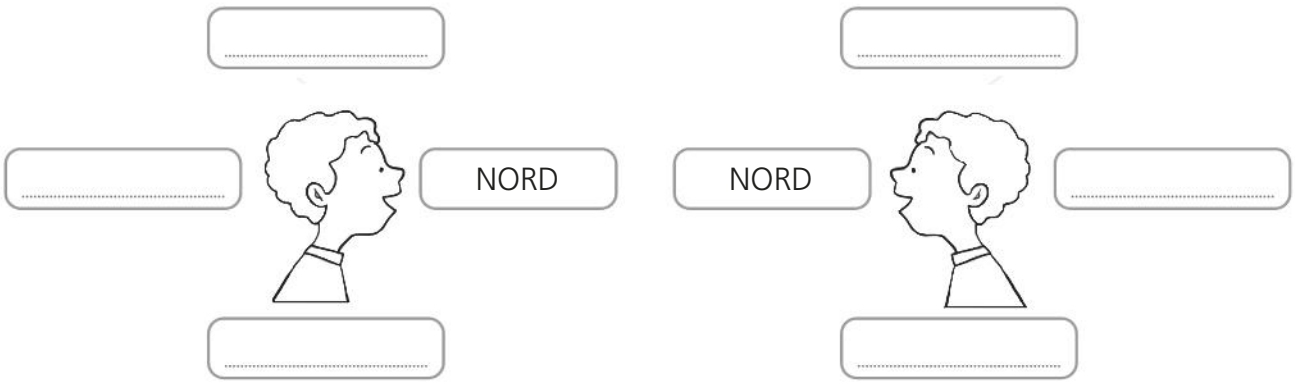
- Quale altro nome puoi usare per indicare il sud?

.....

- Quale punto cardinale viene chiamato anche "occidente"?

.....

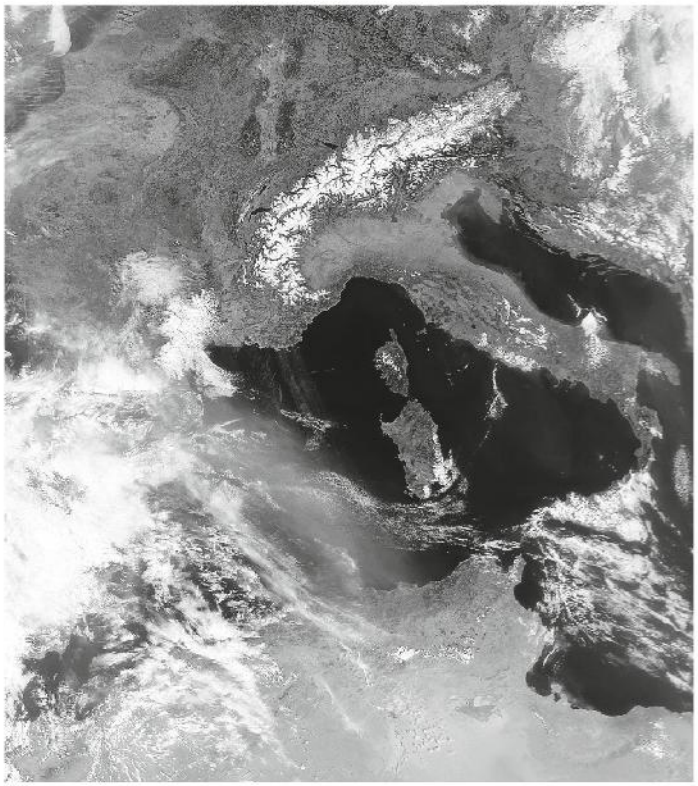
**2** Scrivi nei cartellini i punti cardinali. Il bambino guarda sempre a nord.




© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**3** Osserva le immagini, poi cancella le alternative sbagliate.



- Questa fotografia satellitare panoramica mostra un territorio molto poco esteso. È stata scattata da un satellite naturale artificiale .

- Questa fotografia panoramica aerea raffigura un'area estesa piccola di territorio, come una catena montuosa montagna .





- Questa fotografia panoramica satellitare mostra una parte poco molto estesa di territorio. È stata scattata da piuttosto lontano vicino .

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**4** Collega con frecce di colore diverso in modo da formare frasi corrette.

| | |
|---|---|
| **Le carte geografiche si usano...** | … il nord in alto, il sud in basso, l'est a destra e l'ovest a sinistra. |
| **Quasi sempre sono disegnate con...** | … grafica e numerica. |
| **Le carte geografiche rappresentano...** | … per studiare il territorio e orientarsi. |
| **Per riprodurre il territorio su una carta geografica ...** | … un territorio visto dall'alto. |
| **La scala di riduzione può essere...** | … il cartografo usa la riduzione in scala. |

**5** Abbina le parole alla definizione corretta riportando i relativi numeri.

**1** Carta ridotta ☐ Le figure sono deformate.

**2** Carta simbolica ☐ Le misure sono più piccole di quelle reali.

**3** Carta approssimata ☐ Riporta simboli e colori.

**6** Completa ogni definizione con il nome corretto.

- Carta che rappresenta tutta la superficie terrestre: ..... .
- Carta che rappresenta gli elementi antropici: ..... .
- Carta che rappresenta un aspetto particolare di un territorio: ..... .
- Carta che rappresenta un territorio molto esteso: ..... .

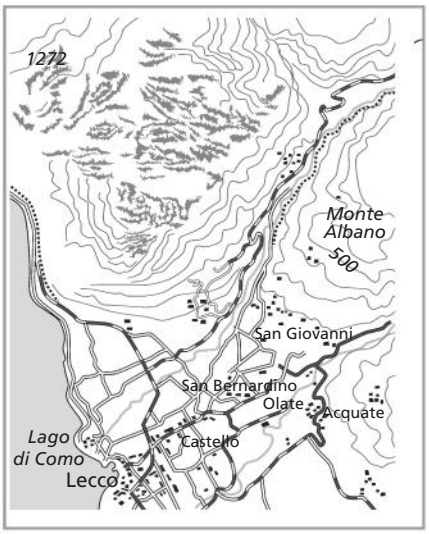
© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**7** **Che cosa rappresentano le carte? Leggi le informazioni seguenti e poi assegna a ciascuna carta il nome giusto: scegli tra i nomi presentati sotto.**

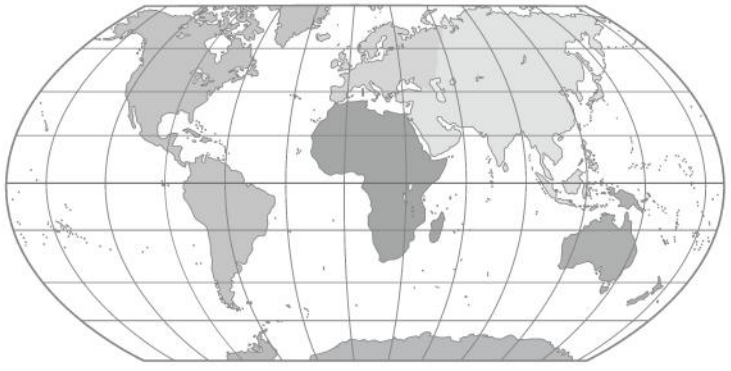
- **Pianta e mappa:** una città o un paese.
- **Carta fisica:** le montagne, le pianure, le acque di un territorio.
- **Carta topografica:** un territorio piuttosto piccolo ma con molti dettagli.
- **Carta politica:** le città, i confini delle regioni e degli stati.
- **Planisfero:** tutte le terre e le acque del nostro pianeta.

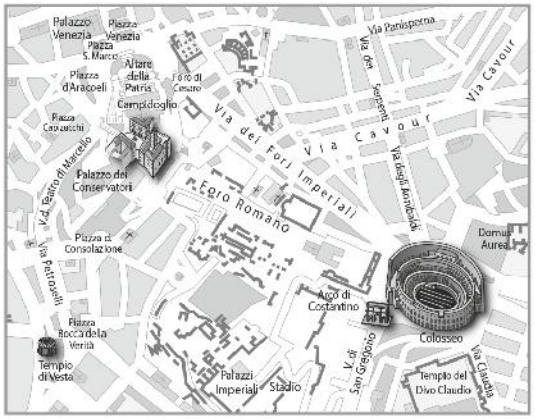






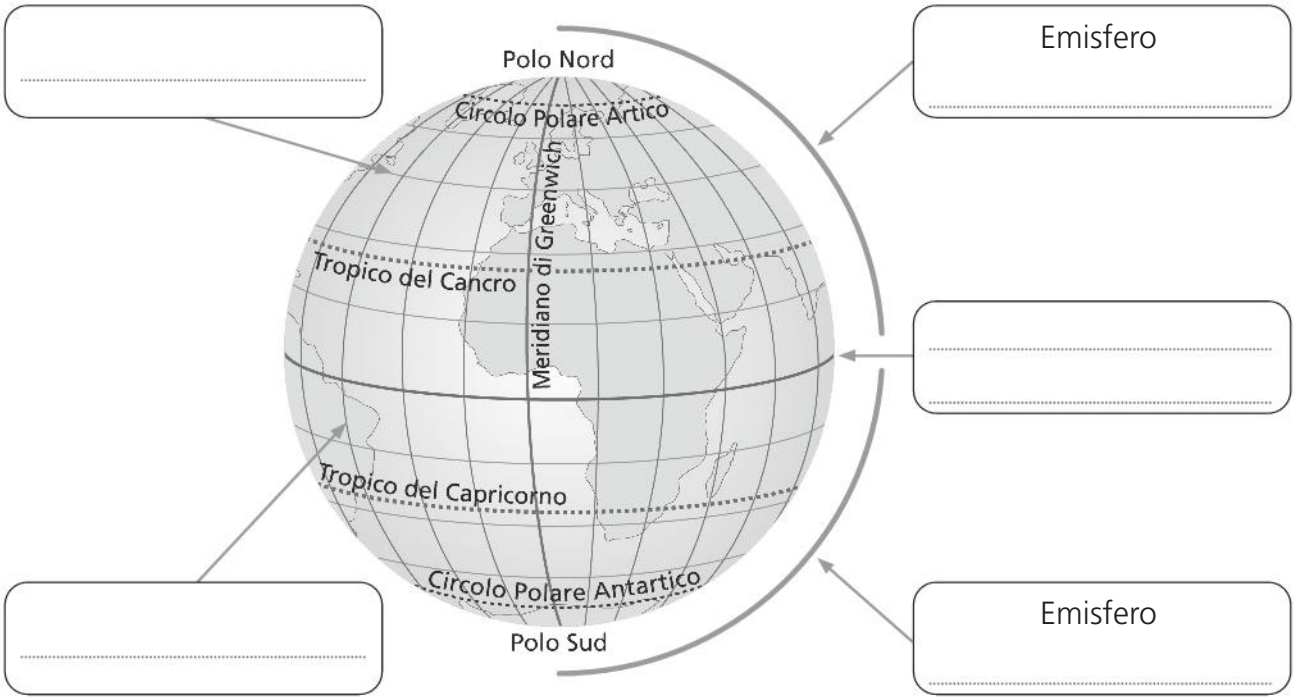




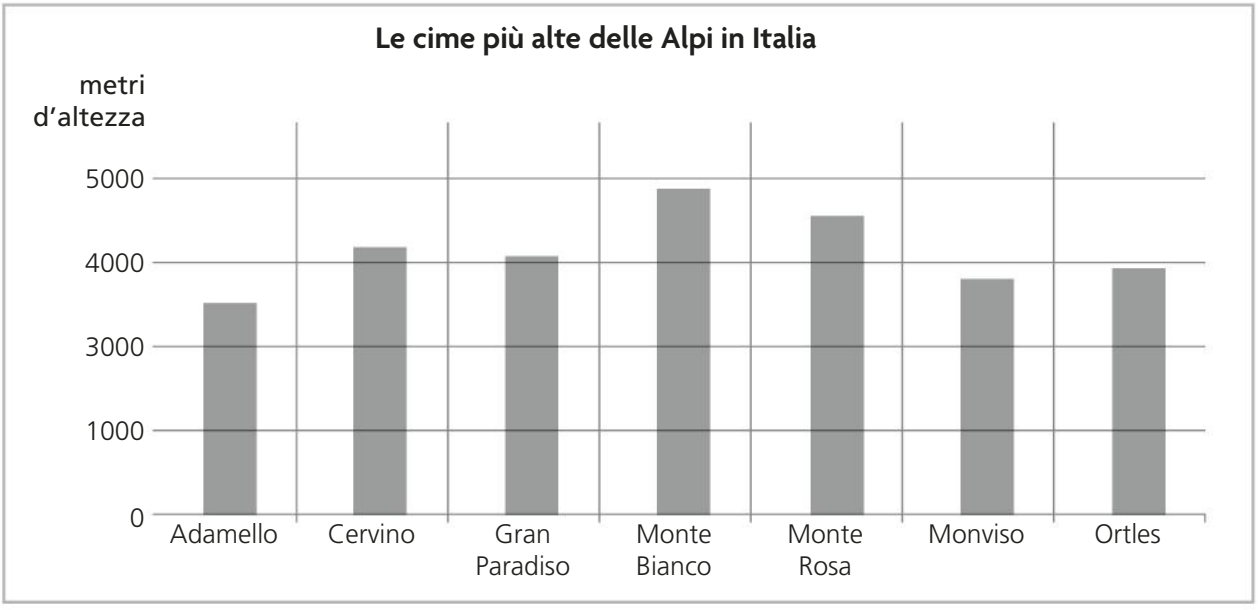

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**8** Scrivi i nomi che mancano nel mappamondo con il reticolo geografico. Scegli tra: parallelo - meridionale - settentrionale - Equatore - meridiano.




**9** Osserva il grafico. Poi leggi il testo e cancella l'alternativa sbagliata.




Questo grafico è un areogramma | istogramma e consente di capire quali sono le cime più basse | alte delle Alpi. Tra queste la vetta più alta è il Monte Bianco | Monte Rosa; quella più bassa è il Monviso | l'Adamello. Il grafico mostra anche che solo quattro montagne superano i 3000 | 4000 metri.

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

## CON LE PAROLE DELLA GEOGRAFIA

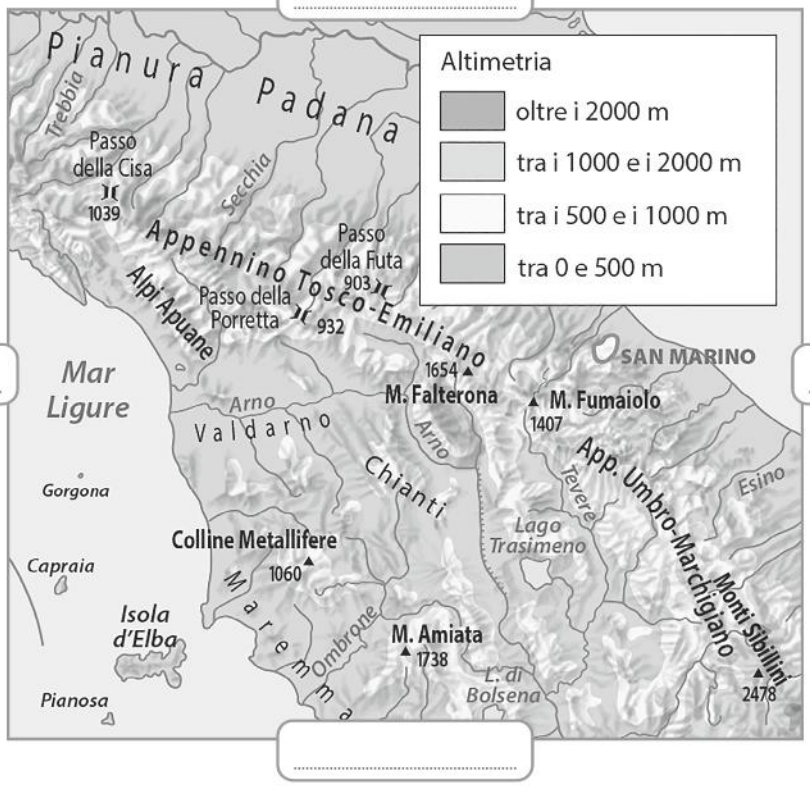
**10** Colora solo le parole che si riferiscono alla geografia.

planisfero | riduzione in scala | fonte storica | archeologo | computer

carte topografiche | reticolo geografico | punti cardinali | mappamondo

## RIFLETTO

**11** Osserva la carta geografica. Scrivi nei cartellini i punti cardinali.




**12** Osserva la carta dell'esercizio precedente e colora in ogni frase il completamento corretto.

- È una carta | tematica | politica | fisica |.
- La legenda indica | la profondità del mare | l'altezza dei rilievi |.
- Il territorio raffigurato si affaccia sul Mar | Ligure | Tirreno |.
- Nel territorio sono presenti solo | montagne e colline | montagne, colline e pianure |.
- Questa carta va bene per | visitare una città | sapere come è fatto il territorio raffigurato |.

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# IL CLIMA

**1** **Colora in verde gli elementi meteorologici e in azzurro i fattori che influenzano il clima.**

precipitazioni | altitudine | temperatura | umidità

vicinanza al mare | vento | presenza di montagne | latitudine

**2** **Rispondi alle domande.**

- Che cos'è il clima?

.....

.....

- Da che cosa è influenzato il clima?

.....

.....

- Perché in montagna fa più freddo che in pianura?

.....

.....

- Perché all'Equatore i raggi del sole scaldano tanto?

.....

.....

**3** **Indica se le seguenti affermazioni sono vere (V) o false (F).**

- Le fasce climatiche sulla Terra sono tre. V F
- La fascia polare è compresa tra i Poli e l'Equatore. V F
- Nella fascia polare fa molto freddo e nevica spesso. V F
- La fascia temperata si trova tra i Tropici e i Circoli Polari. V F
- Nella fascia temperata il clima è mite. V F
- La fascia torrida è compresa tra il Tropico del Cancro e il Tropico del Capricorno. V F
- Nella fascia torrida il clima è caldo ma non umido. V F

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**4** **Completa il testo con le seguenti parole:**

freddi • temperata • calde • sei • appenninica • climi • fresche • nevosi • Alpi • mite

L'Europa si trova nella fascia climatica ..... . In Europa ci sono tanti ambienti e ..... diversi. L'Italia ha un clima ..... : le estati sono ....., ma non torride e gli inverni sono ....., ma non rigidi. In Italia ci sono ..... regioni climatiche: alpina, padano-veneta, ligure tirrenica, adriatica, ..... e mediterranea. Nella regione alpina, che si estende lungo la catena montuosa delle ....., gli inverni sono lunghi, freddi e ....., mentre le estati sono ..... e brevi.

## CON LE PAROLE DELLA GEOGRAFIA

**5** **Per ogni definizione cerchia la parola corrispondente.**

- Altezza di un luogo sul livello del mare: latitudine - altitudine.
- Distanza di un luogo dall'Equatore: altitudine - latitudine.
- Neve, pioggia, grandine: precipitazioni - umidità.
- Terra molto estesa circondata dai mari e dagli oceani: continente - stato.

## RIFLETTO

**6** **Osserva le fotografie e indica con una X i fattori climatici che influiscono sul clima dei luoghi raffigurati.**




**Immagine 1**

☐ Presenza di montagne
☐ Vicinanza del mare




**Immagine 2**

☐ Presenza di montagne
☐ Vicinanza del mare

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# GLI AMBIENTI DI TERRA

**1** **Leggi le definizioni e scrivi di quale ambiente di terra si tratta.**

- Rilievo che non supera i 600 metri di altitudine: .....
- Distesa pianeggiante di terra: .....
- Rilievo che supera i 600 metri di altitudine: .....

**2** **Nella tabella, indica con una X a quale paesaggio si riferiscono le caratteristiche indicate.**

| | ALPI | PREALPI | APPENNINI |
|---|---|---|---|
| Attraversano l'Italia da ovest a est. | | | |
| Hanno cime meno appuntite ed elevate. | | | |
| Hanno cime elevate. | | | |
| Si trovano tra le Alpi e la Pianura Padano-Veneta. | | | |
| Attraversano l'Italia da nord a sud. | | | |
| Vi si trova la cima più alta d'Italia. | | | |
| Sono divisi in tre settori. | | | |
| Sono divise in due settori. | | | |

**3** **Leggi il testo e cancella l'alternativa errata.**

Sulle Alpi | Sugli Appennini vivono molti animali selvatici, come il camoscio, lo stambecco e l'orso bruno, che è a rischio di estinzione. La fauna delle Alpi | degli Appennini varia da nord a sud: ci sono lupi, cinghiali e falchi. In collina vivono uccelli notturni come il gufo | l'aquila.

La vegetazione delle Alpi cambia secondo l'altitudine | la latitudine: più in basso si trovano foreste di latifoglie e conifere. Sulle cime degli Appennini si trovano soprattutto muschi e licheni | prati. Sulle colline i boschi di latifoglie | prati sono stati in parte sostituiti dalle coltivazioni.

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**4** **Indica con una X il completamento corretto.**

- Le colline occupano:
  - ☐ più della metà del territorio italiano.
  - ☐ quasi la metà del territorio italiano.
- Il fenomeno del carsismo è molto diffuso:
  - ☐ nell'Italia meridionale.
  - ☐ nell'Italia centrale.
- I Colli Euganei e i Monti Iblei hanno un'origine:
  - ☐ alluvionale.
  - ☐ vulcanica.
- In Italia i vulcani si trovano:
  - ☐ al nord.
  - ☐ al sud.
- I vulcani italiani sono:
  - ☐ spenti o quiescenti.
  - ☐ spenti, attivi o quiescenti.
- I vulcani italiani sono per la maggior parte:
  - ☐ attivi.
  - ☐ spenti.
- Il Vesuvio è un vulcano:
  - ☐ quiescente.
  - ☐ attivo.
- L'Etna e lo Stromboli sono vulcani:
  - ☐ spenti.
  - ☐ attivi.

**5** **Rispondi alle domande.**

- Che origini hanno avuto le pianure italiane?

  .....

- Dove si trova l'alta pianura?

  .....

- Quali materiali vi si depositano?

  .....

- Dove si trova la bassa pianura?

  .....

- Perché le coltivazioni sono più sviluppate nella bassa pianura?

  .....

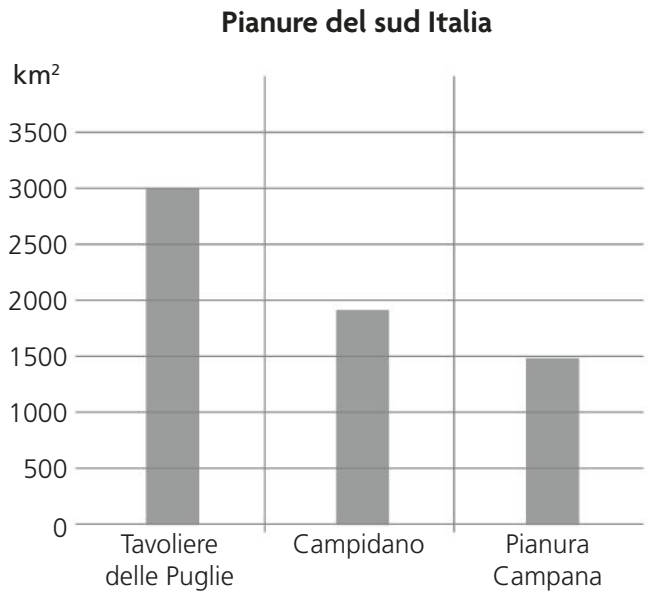
- Quale pianura del nord è di origine alluvionale?

  .....

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

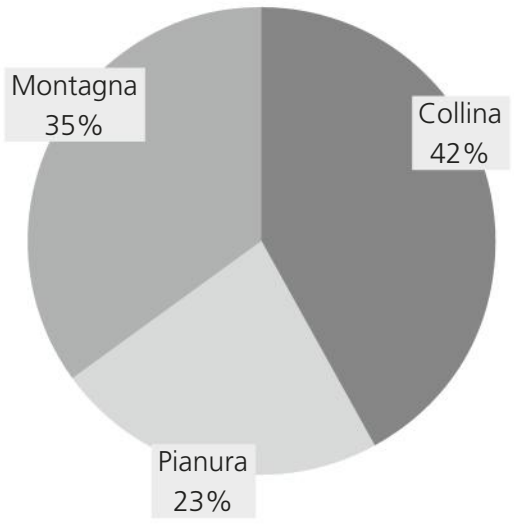
**6** Osserva l'istogramma. Poi indica con una **X** la risposta corretta alle domande.




| | |
|---|---|
| Tavoliere delle Puglie | **3000 km²** |
| Campidano | **1900 km²** |
| Pianura Campana | **1500 km²** |

- Qual è la superficie della Pianura Campana?
  - ☐ 3000 km²
  - ☐ 1500 km²
- Qual è la pianura meno estesa?
  - ☐ Il Tavoliere delle Puglie.
  - ☐ La Pianura Campana.
- È più esteso il Campidano o la Pianura Campana?
  - ☐ Il Campidano.
  - ☐ La Pianura Campana.

**7** Osserva l'areogramma e completa le frasi.




- Le pianure occupano il ..... % del territorio italiano; le colline il ..... %; le montagne il ..... %.
- L'ambiente di terra più diffuso è la ..... .
- L'ambiente di terra meno diffuso è la ..... .

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

## CON LE PAROLE DELLA GEOGRAFIA

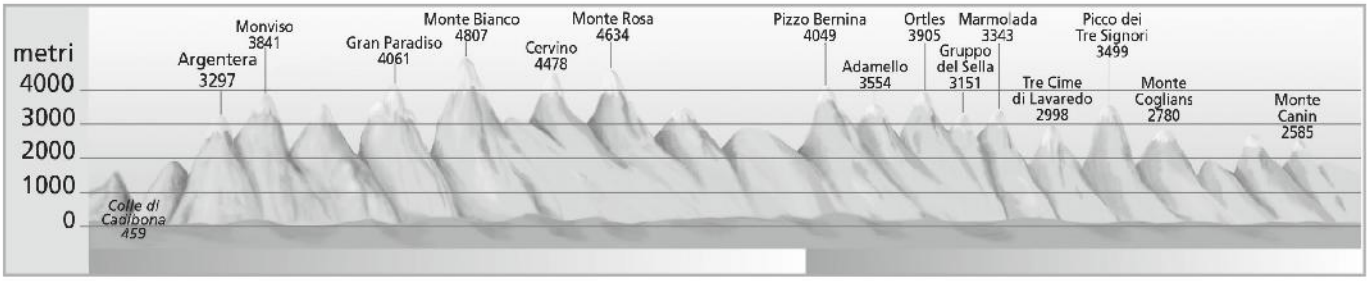
**8** **Completa le frasi con le seguenti parole:**

catena montuosa • versante • carsismo • sorgente termale

- Il ..... è il fianco di una montagna o di una collina.
- L'erosione delle rocce provocata dall'acqua prende il nome di ..... .
- Dalla ..... esce acqua riscaldata all'interno della Terra.
- La ..... è un gruppo di montagne che si estende per molti chilometri.

## RIFLETTO

**9** **Osserva il profilo dei rilievi alpini ed elenca, in ordine di altezza, le cinque cime più elevate. Indica anche in quale sezione delle Alpi si trovano.**




**1** ....., nelle Alpi ..... .

**2** ....., nelle Alpi ..... .

**3** ....., nelle Alpi ..... .

**4** ....., nelle Alpi ..... .

**5** ....., nelle Alpi ..... .

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# GLI AMBIENTI DI ACQUA

**1** **Indica con una X il completamento corretto.**

• I fiumi sono:

☐ masse di acqua dolce.

☐ corsi di acqua dolce.

• I laghi sono:

☐ masse di acqua salata.

☐ masse di acqua dolce.

• I mari sono:

☐ grandi distese di acqua salata.

☐ grandi distese di acqua dolce.

**2** **Scrivi i nomi richiesti.**

• I mari che circondano la penisola italiana:

.....  .....

.....  .....

• Le due isole più grandi dell'Italia:

.....  .....

**3** **Osserva le fotografie e scrivi che tipo di costa raffigurano: alta o bassa? Poi descrivi i due tipi di costa.**



.....



.....

• La costa alta è .....

• La costa bassa è .....

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**4** **Completa il testo con le seguenti parole: Po, ghiacciai, Adriatico, acqua, Tirreno, appenninici, vulcanica, Garda, fiumare, Como, artificiale.**

I fiumi alpini sono ricchi di ..... e hanno una portata regolare. Sono alimentati dalle precipitazioni e dallo scioglimento delle nevi e dei ..... .

La maggior parte sfocia nel ....., altri direttamente nel Mar ..... . I fiumi ..... sono meno ricchi di acqua, hanno una portata irregolare e sfociano sia nel Mar ..... sia nel Mar Adriatico. Nell'Italia meridionale e nelle isole scorrono le ..... , corsi d'acqua asciutti per gran parte dell'anno. I laghi italiani sono di origine ..... , glaciale, tettonica, ..... , costiera. La maggior parte si trova sui rilievi alpini. Il più esteso è il Lago di ..... , il più profondo è il Lago di ..... .

**5** **Leggi le definizioni e scrivi di quale tipo di lago si tratta.**

- Laghi che occupano le valli di montagna scavate un tempo dai ghiacciai: ..... .
- Laghi che occupano i crateri di vulcani spenti: ..... .
- Laghi vicini alla costa dalle acque leggermente salate: ..... .
- Laghi che occupano una conca formata dallo sprofondamento della crosta terrestre: ..... .
- Laghi creati dagli esseri umani: ..... .

**6** **Che tipo di lago è? Scrivi la parola giusta sotto a ogni fotografia. Scegli tra: costiero, glaciale, vulcanico.**







..... ..... .....

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**7** In ogni gruppo, cancella con una **X** l'intruso.

| FIUMI | LAGHI | MARI |
|---|---|---|
| Adige | Varano | Mediterraneo |
| Reno | Bracciano | Ligure |
| Arno | Ligure | Tevere |
| Piave | Garda | Ionio |
| Lesina | Trasimeno | Adriatico |
| Po | Bolsena | Tirreno |

**8** Ogni frase contiene un errore: sottolinealo e riscrivi la frase corretta.

- I laghi prealpini si trovano ai piedi degli Appennini.

.....

.....

- Il Mar Adriatico è a ovest dell'Italia.

.....

.....

- Le coste sono alte e rocciose quando la pianura arriva fino al mare.

.....

.....

- Il fiume più lungo d'Italia è il Tevere.

.....

.....

- I laghi vulcanici hanno forma allungata.

.....

.....

## CON LE PAROLE DELLA GEOGRAFIA

**9** Abbina ogni termine alla giusta spiegazione. Usa le frecce.

| | |
|---|---|
| **Arcipelago** | Bacino di acqua salata separato dal mare da una striscia di terra. |
| **Lago di origine glaciale** | Gruppo di isole vicine tra loro. |
| **Laguna** | Lago che si è formato nella conca scavata da un ghiacciaio. |

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

## RIFLETTO

**10** Osserva la cartina ed esegui gli esercizi.




- Scrivi i seguenti nomi:
  – due fiumi alpini

  .....

  – due fiumi appenninici

  .....

  – le due catene montuose che attraversano l'Italia

  .....

- Cerchia in blu i nomi dei mari che circondano l'Italia, in rosso i nomi delle due isole più grandi.

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# LA POPOLAZIONE

**1** **Indica con una X la risposta corretta.**

• Come si calcola la densità di popolazione?

☐ Si divide il numero degli abitanti per l'estensione del territorio.

☐ Si moltiplica il numero degli abitanti per l'estensione del territorio.

• Che cosa consente di capire la densità di popolazione?

☐ Come è composta la popolazione.

☐ Se un territorio è abitato tanto o poco.

• Perché la maggior parte delle persone nel mondo vive nella fascia temperata?

☐ Ci sono più città.

☐ Il clima è più favorevole alla vita.

• Perché nel secolo scorso la popolazione delle campagne si è trasferita in città?

☐ Con l'introduzione dei macchinari, servivano meno contadini.

☐ La città offriva una vita più facile.

• Perché le città italiane sono concentrate soprattutto in pianura?

☐ Ci sono più persone che vi abitano.

☐ Ci sono più risorse e spazi per costruire vie di comunicazione ed edifici.

**2** **Rispondi alle domande.**

• Quando aumenta la popolazione?

.....

• Perché la popolazione della Terra sta crescendo molto?

.....

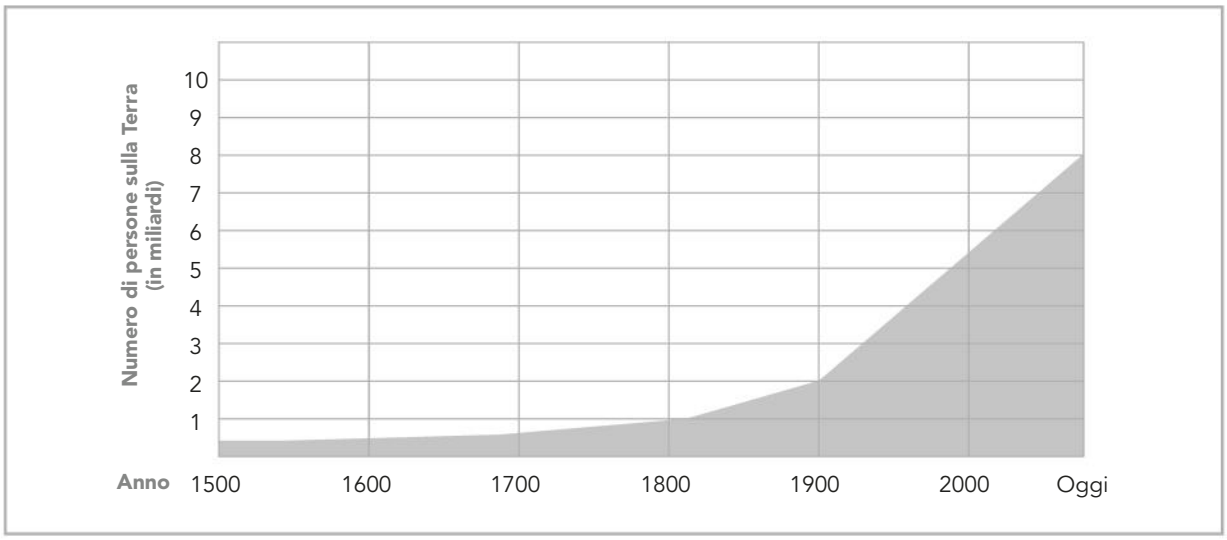
• Perché oggi la popolazione italiana non aumenta?

.....

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**3** Osserva il grafico e rispondi alle domande.




- Quante persone vivevano sulla Terra nel 1500? Circa ..... milioni.
- Quante persone vivono oggi sulla Terra? Circa ..... miliardi.
- In che anno la popolazione ha iniziato a crescere velocemente? Nel .....

## CON LE PAROLE DELLA GEOGRAFIA

**4** Collega i termini alle definizioni corrispondenti.

| | |
|---|---|
| **Demografia** | Scienza che studia le popolazioni. |
| **Densità di popolazione** | Numero di abitanti per chilometro quadrato. |

## RIFLETTO

**5** Completa lo schema per calcolare la densità di popolazione della città di Genova. Usa le parole: abitanti, territorio, chilometro quadrato.

**Genova**
Abitanti: 565 000
Territorio: 240 km²

**565 000**
Numero di .....

**240 km²**
Estensione del .....

:

**2 354**
Abitanti per .....

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# L'ECONOMIA

**1** **Completa il testo con le seguenti parole. Scegli tra: settori, economia, secondario, servizi, prodotti finiti, materie prime, avanzato, terziario.**

L'..... è l'insieme delle risorse e delle attività lavorative svolte per produrre beni e ..... . L'economia è suddivisa in tre ..... : primario, ..... , terziario. Il settore primario comprende le attività che trasformano le risorse naturali in ..... . Il settore secondario comprende le attività che trasformano le materie prime in ..... . Il settore ..... fornisce servizi alle persone. Il terziario ..... comprende attività innovative legate all'informatica, alla scienza, all'informazione.

**2** **Collega le attività ai settori corrispondenti. Usa le frecce.**

| | |
|---|---|
| **Agricoltura** | |
| **Industria** | |
| **Attività estrattive** | SETTORE PRIMARIO |
| **Allevamento** | SETTORE SECONDARIO |
| **Trasporti** | |
| **Pesca** | SETTORE TERZIARIO |
| **Edilizia** | |
| **Commercio** | |

**3** **Indica se le seguenti affermazioni sono vere (V) o false (F).**

- In montagna l'agricoltura è molto praticata. **V** **F**
- L'allevamento in montagna è molto diffuso. **V** **F**
- In collina il turismo è diffuso nelle città d'arte. **V** **F**
- In pianura ci sono poche vie di comunicazione. **V** **F**
- In pianura il settore terziario è il più importante e diffuso. **V** **F**
- L'acqua dei fiumi viene sfruttata per produrre energia idroelettrica. **V** **F**
- L'attività principale sulle coste italiane è il turismo. **V** **F**

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

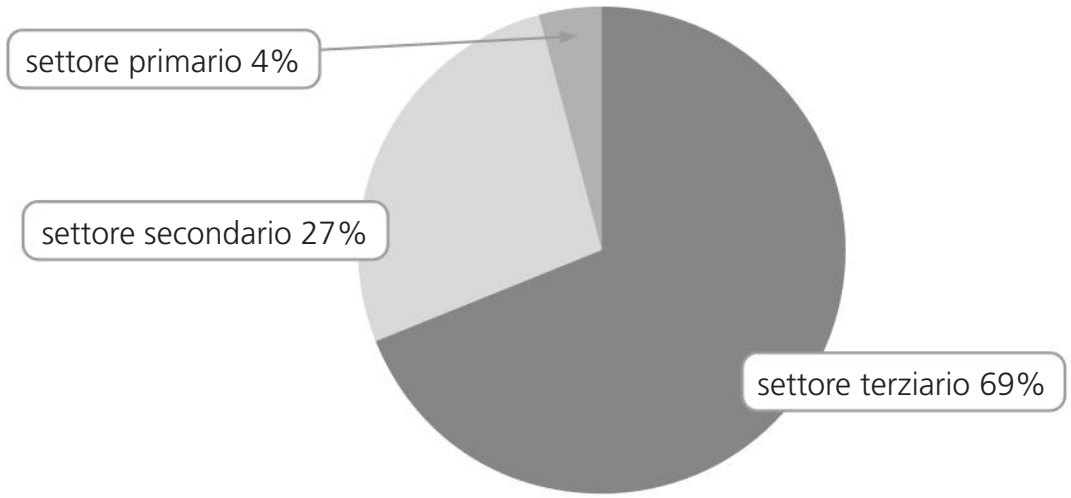
## CON LE PAROLE DELLA GEOGRAFIA

**4** Collega ogni termine alla sua definizione. Usa le frecce.

| | |
|---|---|
| **Risorse naturali** | Prodotti pronti per l'utilizzo, come mobili, libri, smartphone… |
| **Materie prime** | Elementi presenti nell'ambiente naturale, come legno, metalli, animali… |
| **Prodotti finiti** | Beni prodotti dal settore primario, come verdura, ferro, frutta… |

## RIFLETTO

**5** Osserva il grafico e rispondi alle domande.




**Lavoratori per settore in Italia**

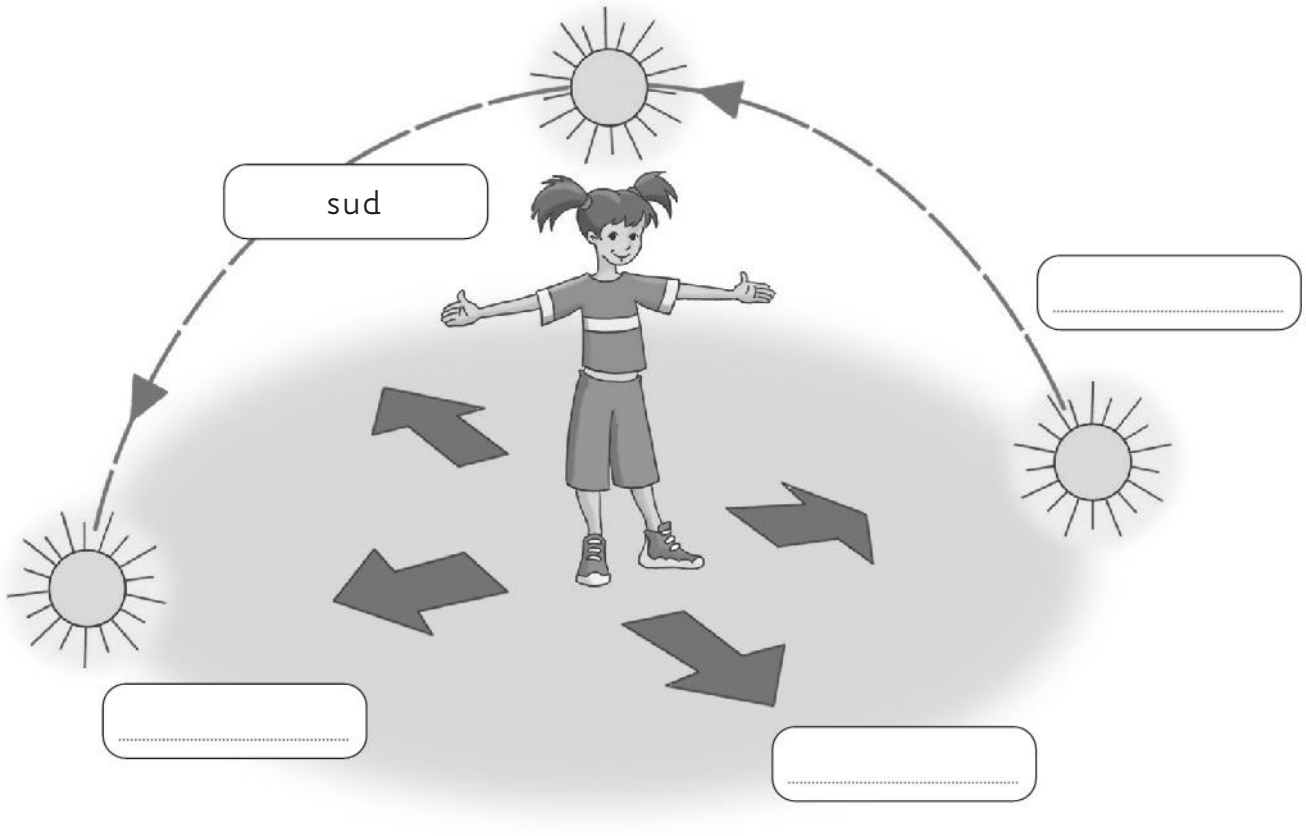
- Di che tipo di grafico si tratta? .....
- Che informazioni puoi ricavare? .....
- Qual è il settore con il maggior numero di lavoratori? .....
- In quale settore lavorano meno persone? .....
- Come sono espressi i dati? .....

© Mondadori Education

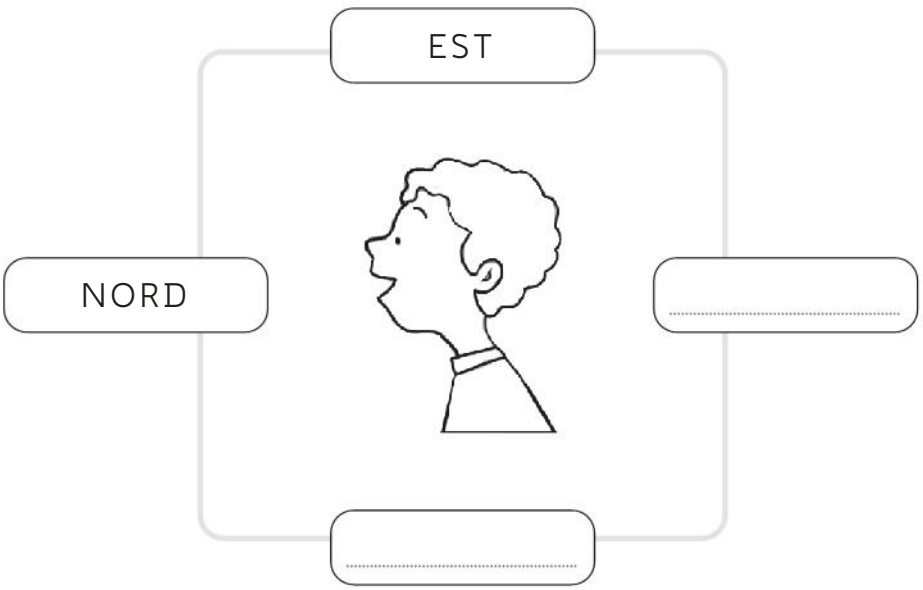
CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# GLI STRUMENTI DELLA GEOGRAFIA

**1** **Scrivi i punti cardinali al posto giusto. Scegli tra: NORD, EST, OVEST.**



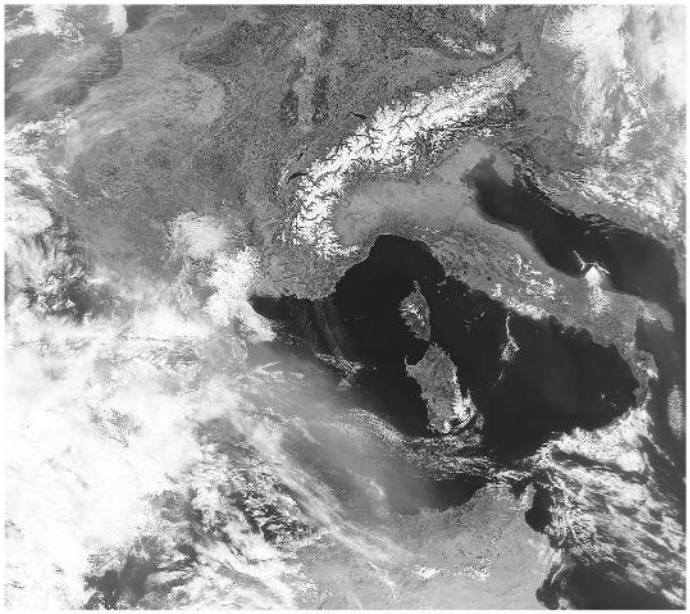

**2** **Scrivi nei cartellini i punti cardinali. Scegli tra: SUD, OVEST.**




© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**3** **Osserva le immagini, poi colora le alternative corrette.**



Questa fotografia
panoramica | aerea
rappresenta una parte
grande | piccola
di territorio.



Questa fotografia
panoramica | aerea
rappresenta una parte
più grande | piccola
di territorio.



Questa fotografia
aerea | satellitare
rappresenta un territorio
molto grande | piccolo.

© Mondadori Education

## 4 Indica con una X il completamento corretto di ogni frase.

• Le carte geografiche si usano per:

☐ orientarsi e studiare il territorio. ☐ disegnare un oggetto.

• Nelle carte geografiche il nord è sempre:

☐ in basso. ☐ in alto.

• Le carte geografiche rappresentano un territorio visto:

☐ dall'alto. ☐ dal basso.

• Sulle carte geografiche il territorio è:

☐ uguale alla realtà. ☐ più piccolo della realtà.

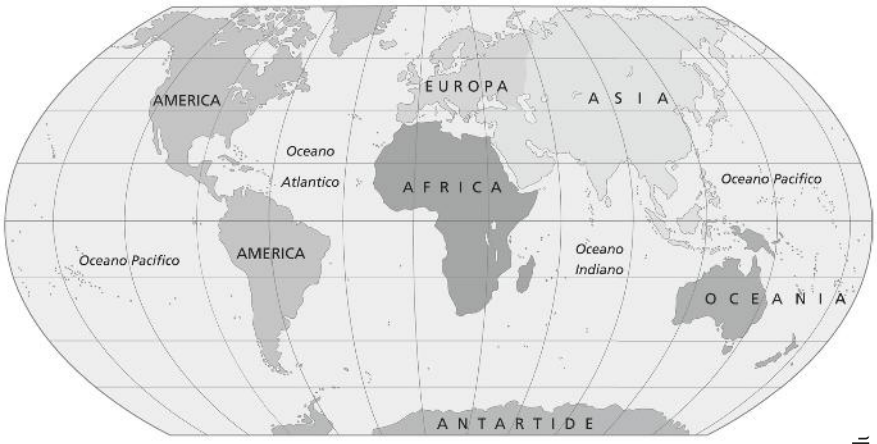
## 5 In ogni frase colora l'alternativa corretta.

• Nella carta ridotta le misure sono più piccole grandi di quelle reali.

• Nella carta simbolica non si usano si usano simboli e colori.

## 6 Osserva le immagini. Scrivi il nome di ogni carta. Scegli tra: planisfero e carta geografica.




.....

.....

.....

.....

© Mondadori Edl

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**7** **Leggi le definizioni e scrivi il nome di ogni carta.**
**Scegli tra:**

**carta fisica** → rappresenta montagne, pianure, fiumi...
**carta politica** → rappresenta città, regioni...




.....
.....

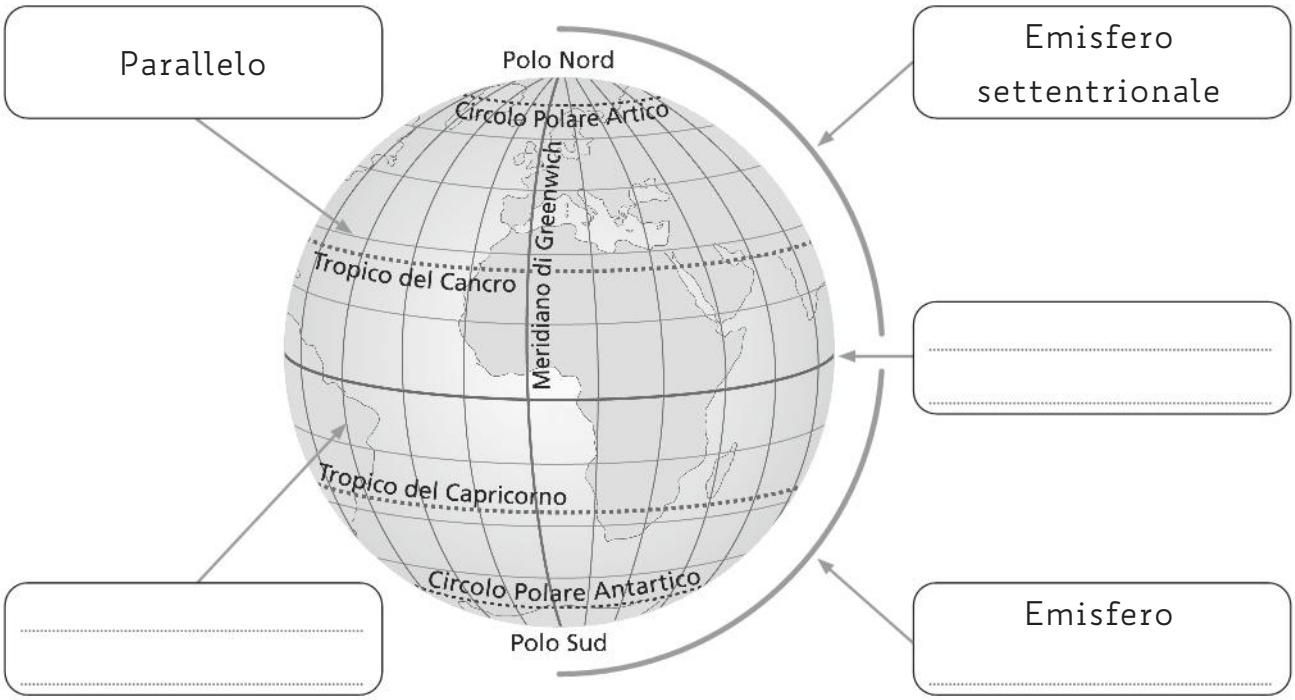



.....
.....

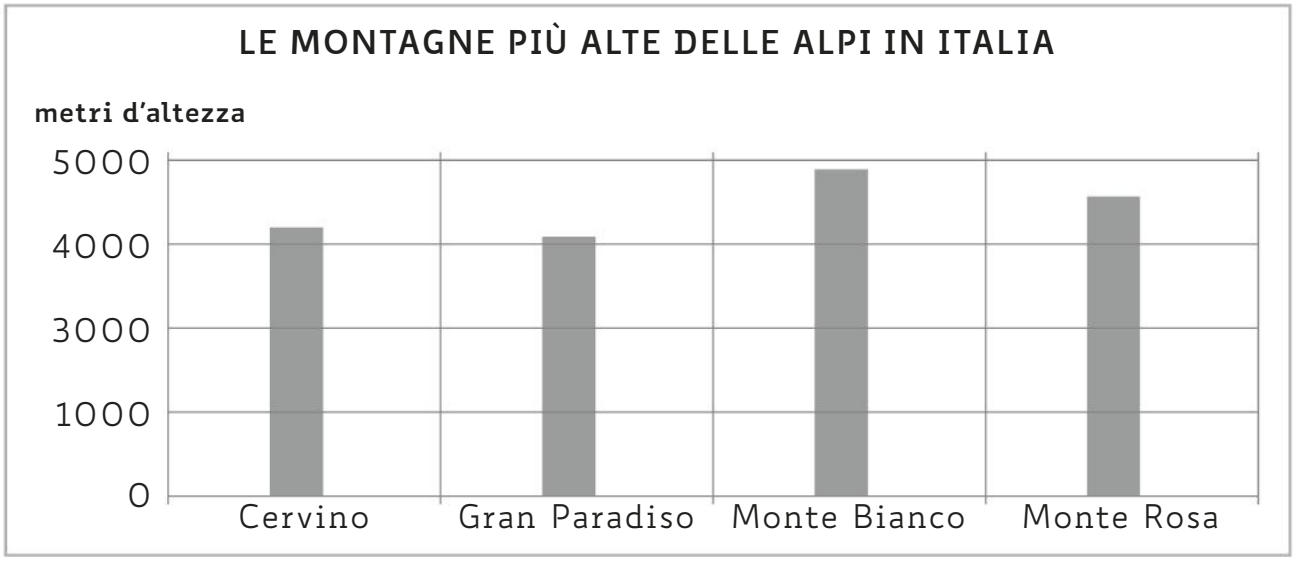
© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**8** **Scrivi i nomi che mancano nel mappamondo.**
**Scegli tra: meridionale - Equatore - meridiano**




**9** **Osserva il grafico. Poi leggi il testo e colora l'alternativa corretta.**




- Questo grafico è un areogramma | istogramma.
- Ogni colonna rappresenta una montagna | un fiume.
- Il grafico indica quali sono le montagne più basse | alte delle Alpi.
- La vetta più alta è il Monte Bianco | Gran Paradiso.

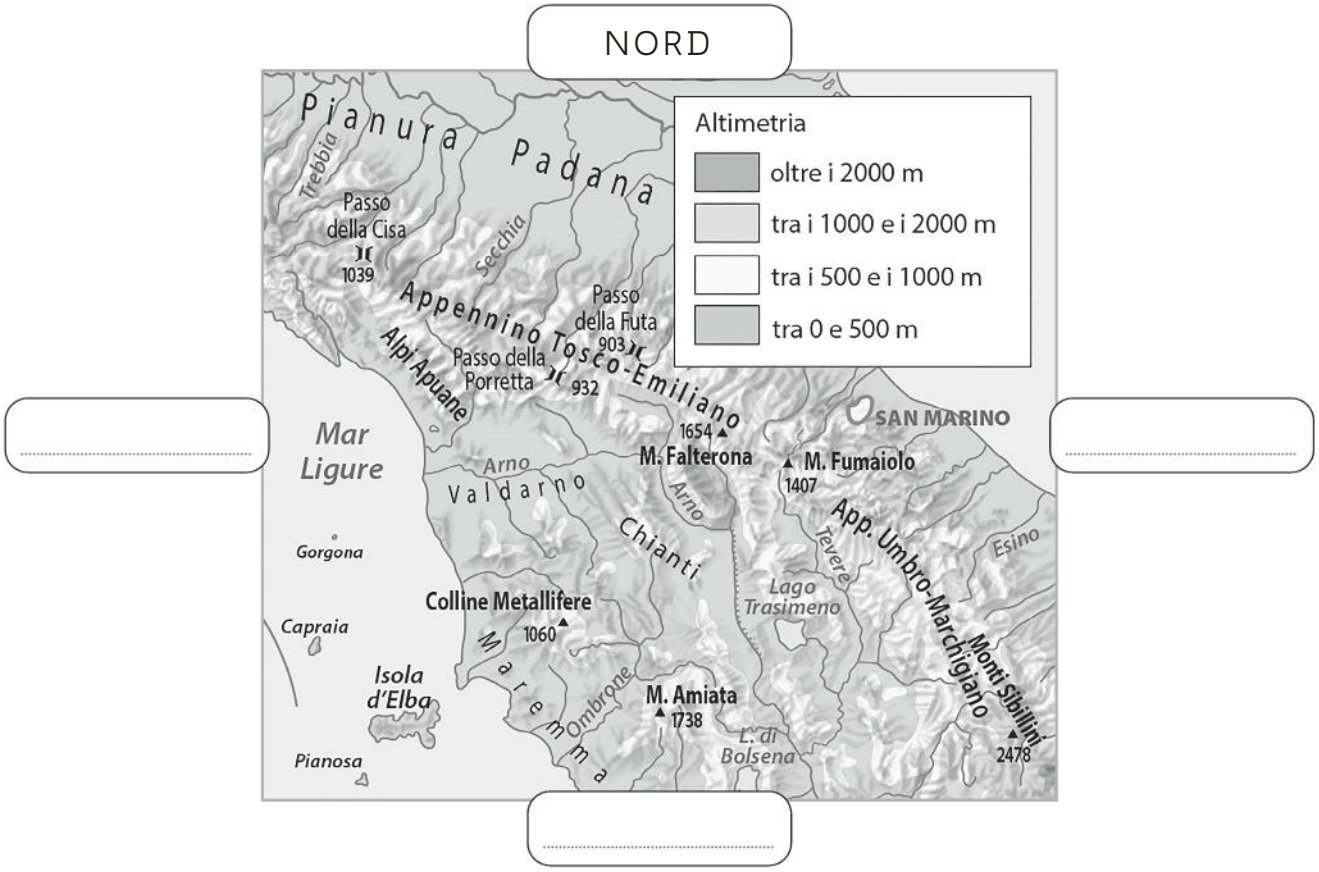
© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**10** **Colora solo le parole della geografia.**

| | | |
|---|---|---|
| planisfero | fonte storica | mappamondo |
| computer | carte geografiche | punti cardinali |

**11** **Osserva la carta geografica. Scrivi nei cartellini i punti cardinali mancanti. Scegli tra: SUD, OVEST, EST.**




**12** **Osserva la carta dell'esercizio precedente. Colora in ogni frase il completamento corretto.**

- È una carta politica fisica.
- La legenda indica la profondità del mare l'altezza dei rilievi.
- Puoi usare questa carta per visitare una città sapere come è fatto il territorio raffigurato.

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# IL CLIMA

**1** **Colora in verde gli elementi meteorologici, in azzurro i fattori che influenzano il clima.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| precipitazioni | altitudine | temperatura | umidità |
| vicinanza al mare | vento | presenza di montagne | latitudine |

**2** **Indica con una X la risposta corretta.**

• Che cosa influenza il clima?

☐ I fattori climatici.

☐ Gli elementi meteorologici.

• Perché in montagna fa più freddo che in pianura?

☐ Più si sale, più la temperatura si abbassa.

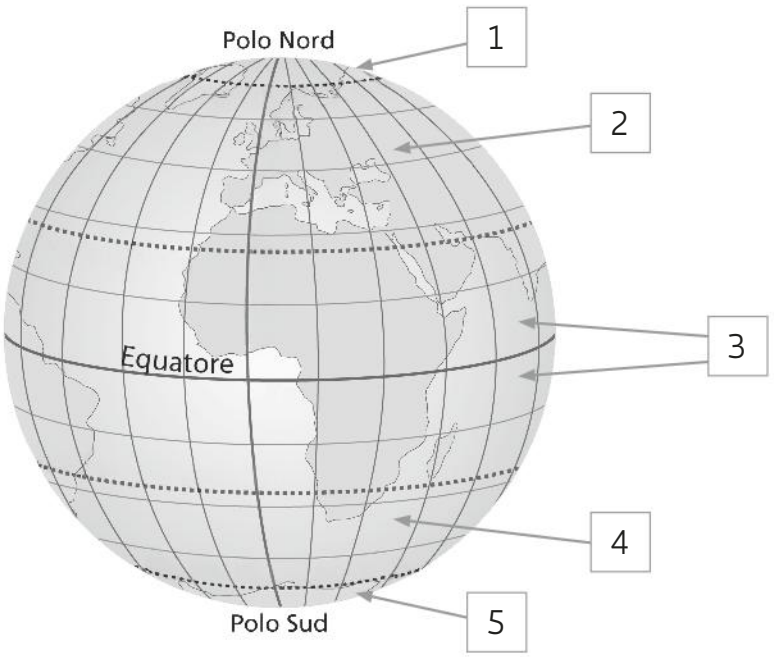
☐ Più si sale, più piove.

• Perché all'Equatore i raggi del sole scaldano tanto?

☐ Arrivano più raggi del sole.

☐ I raggi del sole arrivano dritti sulla Terra.

**3** **Osserva il mappamondo e scrivi i nomi delle fasce climatiche che mancano. Scegli tra: polare, torrida, temperata.**




**1** FASCIA .....

**2** FASCIA TEMPERATA

**3** FASCIA .....

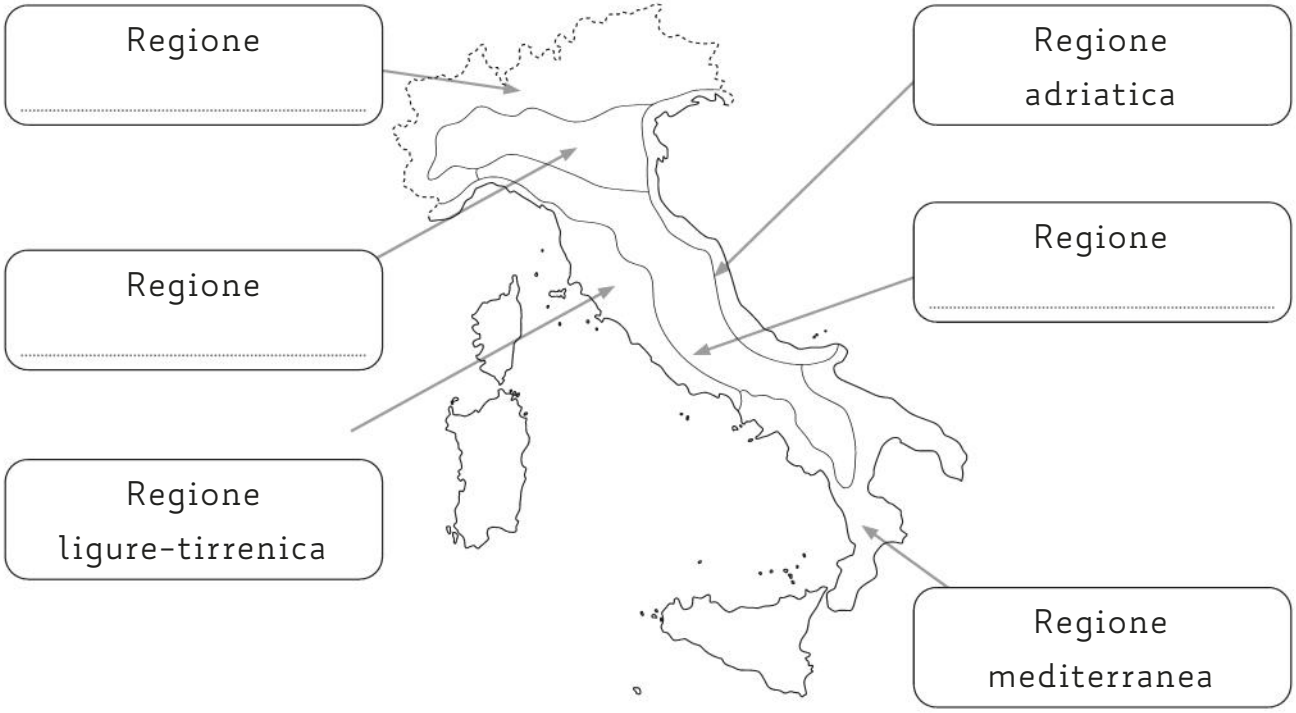
**4** FASCIA .....

**5** FASCIA POLARE

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**4** **Scrivi i nomi delle regioni climatiche dell'Italia al posto giusto. Scegli tra: alpina, padano-veneta, appenninica.**




**5** **Leggi ogni definizione e cerchia la parola corrispondente.**

- Altezza di un luogo rispetto al mare: latitudine - altitudine.
- Neve, pioggia, grandine: precipitazioni - umidità.
- Terra grande circondata da mari e oceani: continente - stato
- Distanza di un luogo dall'Equatore: altitudine - latitudine.

**6** **Osserva le fotografie e indica con una X i fattori climatici che influiscono sul clima dei luoghi raffigurati.**



**Immagine 1**

☐ Presenza di montagne
☐ Vicinanza del mare



**Immagine 2**

☐ Presenza di montagne
☐ Vicinanza del mare

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# GLI AMBIENTI DI TERRA

**1** **Osserva le fotografie e scrivi quale ambiente di terra raffigurano. Scegli tra: montagna, collina, pianura.**



Ambiente di: .....



Ambiente di: .....



Ambiente di: .....

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**2** **Nella tabella, indica con una X a quale paesaggio si riferiscono le caratteristiche indicate.**

| | ALPI | APPENNINI |
|---|---|---|
| Hanno cime elevate. | | |
| Hanno cime meno appuntite ed elevate. | | |
| Attraversano l'Italia da nord a sud. | | |
| Attraversano l'Italia da ovest a est. | | |
| Vi si trova la cima più alta d'Italia. | | |

**3** **Collega ogni animale all'ambiente in cui vive.**







COLLINA

ALPI

APPENNINI

© Mondadori Education

**4** **Indica con una X il completamento corretto.**

• Le colline occupano:
☐ più della metà del territorio italiano.
☐ quasi la metà del territorio italiano.

• I Colli Euganei hanno un'origine:
☐ alluvionale.
☐ vulcanica.

• In Italia i vulcani si trovano:
☐ al nord.
☐ al sud.

• I vulcani italiani sono:
☐ spenti o quiescenti.
☐ spenti, attivi o quiescenti.

• L'Etna e lo Stromboli sono vulcani:
☐ spenti.
☐ attivi.

**5** **Indica con una X la risposta corretta.**

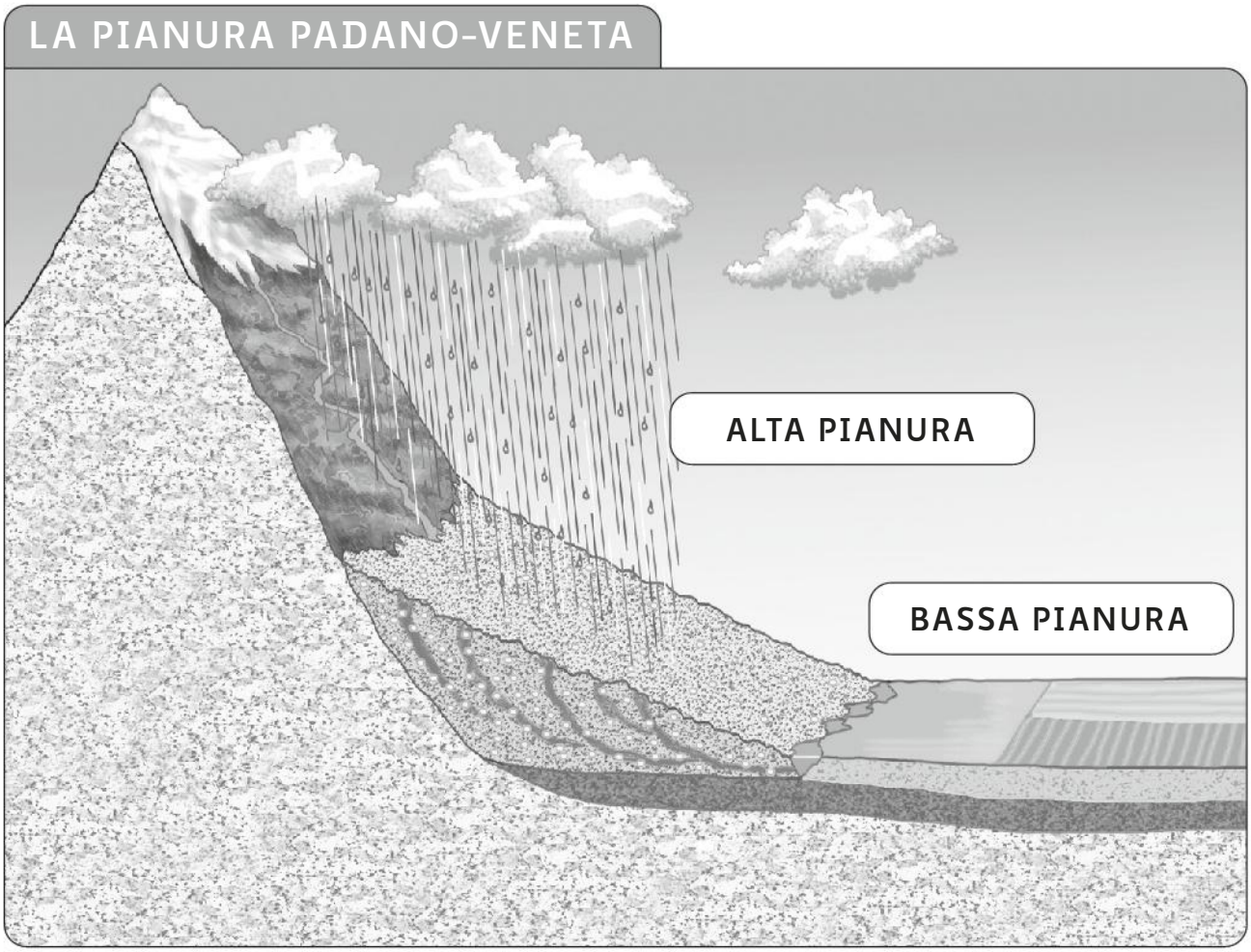
• Che origini hanno le pianure italiane?
☐ Sollevamento, alluvionale, vulcanica.
☐ Vulcanica e sollevamento.

• In Italia ci sono tante o poche pianure?
☐ Tante.
☐ Poche.

• Quale pianura è di origine alluvionale?
☐ Padano-Veneta.
☐ Campana.

© Mondadori Education

**6** **Osserva il disegno e colora l'alternativa corretta.**



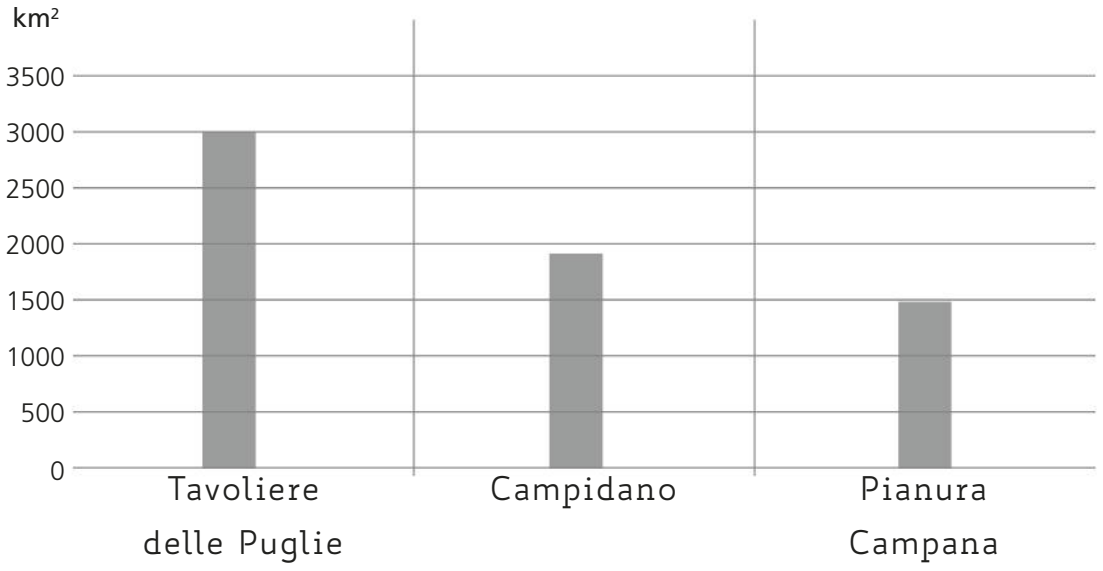

- La Pianura Padano-Veneta è divisa in due / tre zone.
- L'alta pianura si trova a valle / ai piedi delle montagne.
- La bassa pianura si trova a valle / ai piedi delle montagne.
- Le coltivazioni sono diffuse nell'alta / nella bassa pianura.
- Il terreno della bassa pianura non è / è adatto all'agricoltura.

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**7** **Osserva l'istogramma. Poi indica con una X la risposta corretta alle domande.**

**Pianure del sud Italia**




| | |
|---|---|
| Tavoliere delle Puglie | 3000 km² |
| Campidano | 1900 km² |
| Pianura Campana | 1500 km² |

• Qual è la superficie della Pianura Campana?

☐ 3000 km²

☐ 1500 km²

• Qual è la pianura più grande?

☐ Il Tavoliere delle Puglie.

☐ La Pianura Campana.

• Qual è la pianura più piccola?

☐ Il Tavoliere delle Puglie.

☐ La Pianura Campana.

• È più grande il Campidano o la Pianura Campana?

☐ Il Campidano.

☐ La Pianura Campana.

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**8** **Scrivi sotto a ogni immagine la didascalia giusta. Scegli fra:**

CATENA MONTUOSA | VERSANTE DELLA MONTAGNA



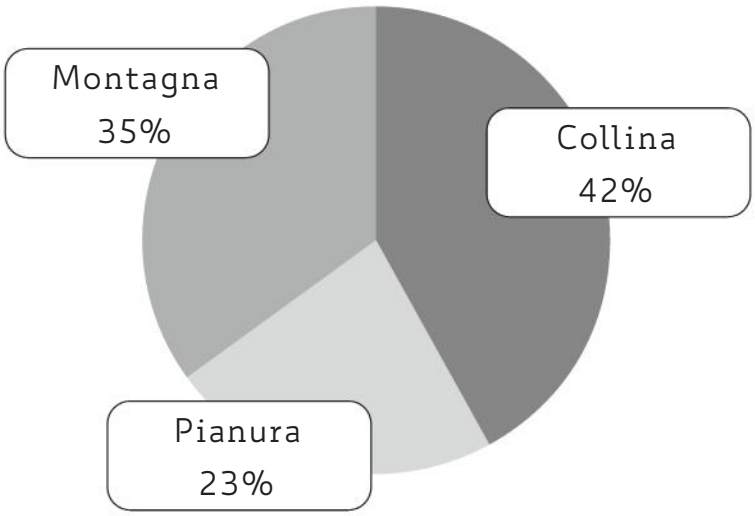
.....



.....

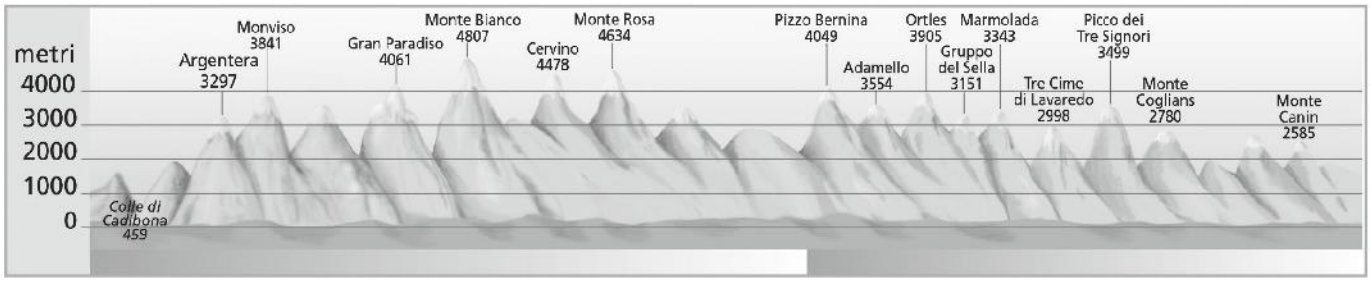
© Mondadori Education

**9** **Osserva il grafico e completa le frasi.**




- Le pianure occupano il _____ % del territorio italiano.
- Le colline il _____ %.
- Le montagne il _____ %.
- L'ambiente di terra più diffuso è la _____.
- L'ambiente di terra meno diffuso è la _____.

**10** **Osserva il grafico. Scrivi, in ordine di altezza, le tre cime più elevate. Indica anche in quale sezione delle Alpi si trovano.**




**1** _____, nelle Alpi _____.

**2** _____, nelle Alpi _____.

**3** _____, nelle Alpi _____.

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# GLI AMBIENTI DI ACQUA

**1** **Indica con una X i nomi corretti.**

• Grandi distese di acqua salata:

☐ mari ☐ laghi

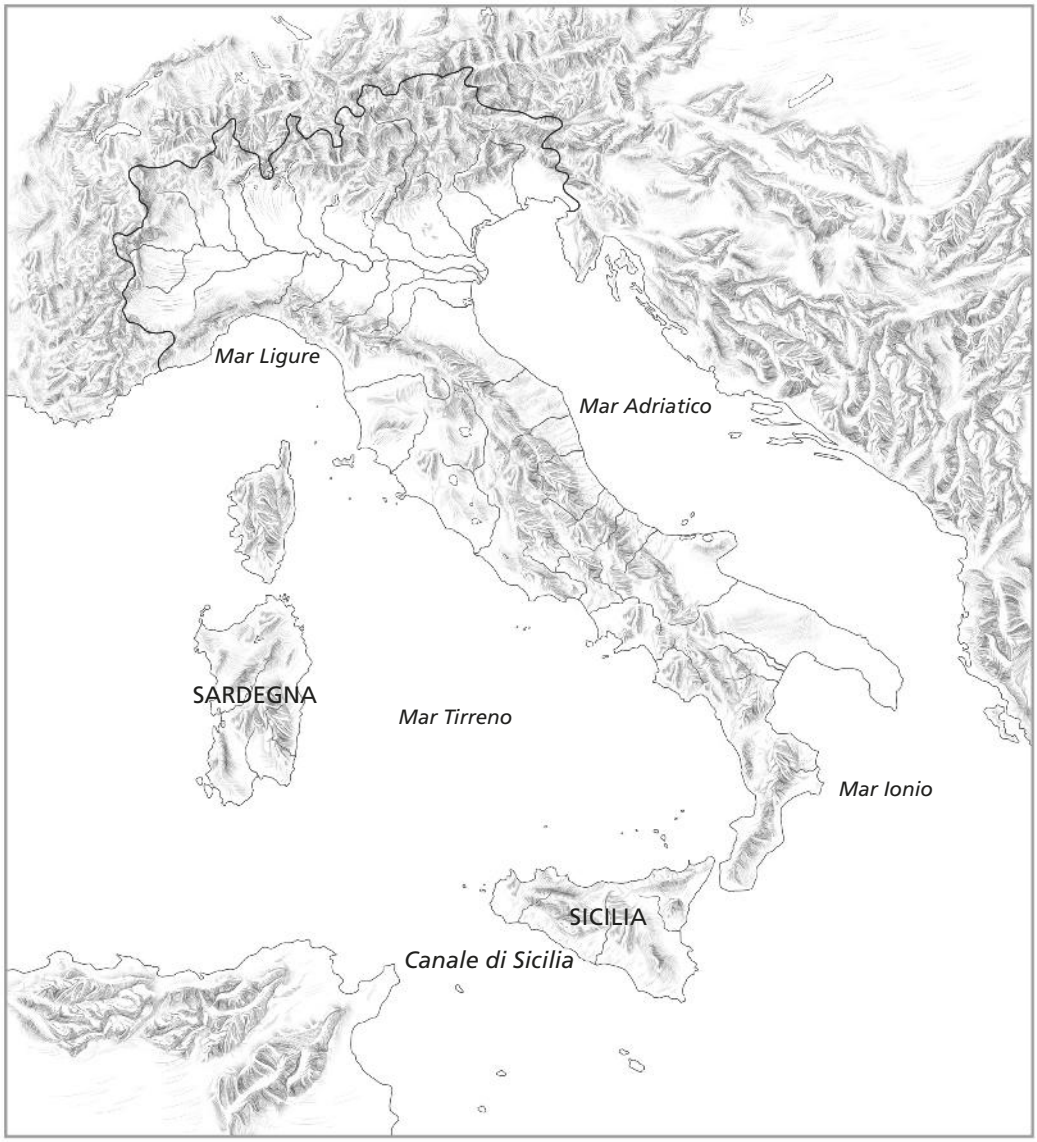
• Corsi di acqua dolce:

☐ laghi ☐ fiumi

• Masse di acqua dolce:

☐ mari ☐ laghi

**2** **Osserva la carta. Sottolinea in blu i mari, in rosso le grandi isole.**




© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**3** **Osserva le immagini e scrivi nei riquadri: costa alta o costa bassa.**



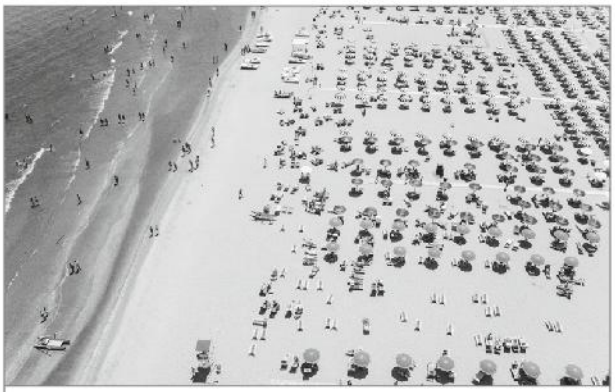
.....



.....



.....



.....

**4** **Completa il testo con le seguenti parole: Po, acqua, Tirreno, vulcanica, Garda.**

- I fiumi alpini sono ricchi di .....
- La maggior parte sfocia nel .....
- I fiumi appenninici hanno meno acqua e sfociano nel Mar ..... e nel Mar Adriatico.
- Alcuni laghi italiani sono di origine .....
- Il più grande è il Lago di .....

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**5** **Che tipo di lago è? Scrivi il completamento sotto a ogni fotografia. Scegli tra: costiero, glaciale, vulcanico.**



Lago .....



Lago .....



Lago .....

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**6** **In ogni gruppo, cancella con una X l'intruso.**

| FIUMI |
|---|
| Arno |
| Piave |
| Como |
| Po |

| LAGHI |
|---|
| Ligure |
| Garda |
| Trasimeno |
| Bolsena |

| MARI |
|---|
| Mediterraneo |
| Ligure |
| Tevere |
| Tirreno |

**7** **Colora il completamento corretto.**

- I laghi delle Prealpi si trovano ai piedi degli Appennini / delle Alpi.
- Il Mar Ligure bagna la Liguria / Lombardia.
- Il fiume più lungo dell'Italia è il Tevere / Po.
- I laghi vulcanici hanno forma allungata / rotonda.

**8** **Abbina ogni termine alla spiegazione giusta. Usa le frecce.**

| | |
|---|---|
| ARCIPELAGO | Lago che si è formato nella conca scavata da un ghiacciaio. |
| LAGUNA | Gruppo di isole vicine tra loro. |
| LAGO DI ORIGINE GLACIALE | Bacino di acqua salata separato dal mare da una striscia di terra. |

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**9** **Osserva la cartina e cerchia:**

**IN BLU** tre fiumi
**IN ROSSO** i mari che circondano l'Italia
**IN VERDE** le due isole più grandi
**IN MARRONE** le due catene montuose che attraversano l'Italia




© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# LA POPOLAZIONE

**1 Indica con una X la risposta corretta.**

• Che cosa ci fa capire la densità di popolazione?

☐ Come è composta la popolazione.

☐ Se un territorio è abitato tanto o poco.

• Perché la maggior parte delle persone nel mondo vive nella fascia temperata?

☐ Ci sono più città.

☐ Il clima è più favorevole alla vita.

• Perché nel secolo scorso la popolazione delle campagne si è trasferita in città?

☐ Servivano meno contadini.

☐ La città offriva una vita più facile.

• Perché le città italiane si trovano soprattutto in pianura?

☐ Ci sono più persone che vi abitano.

☐ Ci sono più spazi per costruire strade ed edifici.

**2 Indica con una X il completamento corretto.**

• La popolazione aumenta quando:

☐ il numero delle persone morte supera quello delle persone nate.

☐ il numero delle persone nate supera quello delle persone morte.

• La popolazione della Terra sta crescendo molto perché:

☐ c'è più cibo e si vive meglio.

☐ c'è meno cibo e si vive meglio.

• La popolazione italiana non aumenta perché:

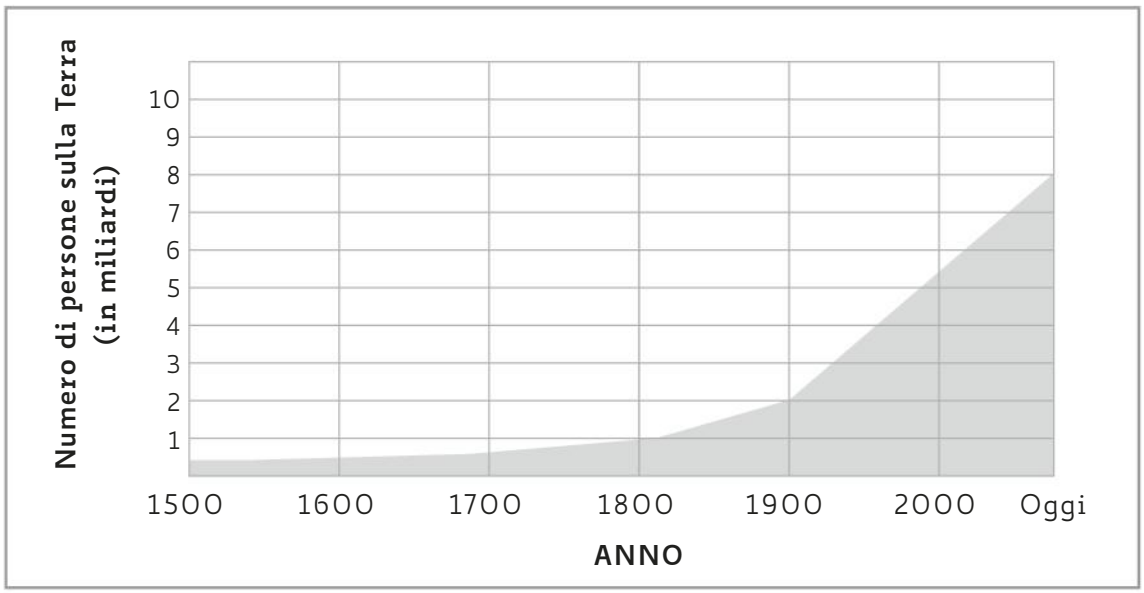
☐ ci sono tante persone anziane e nascono pochi bambini e bambine.

☐ ci sono tante persone anziane e nascono tanti bambini e bambine.

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**3** **Osserva il grafico e rispondi alle domande.**




- Quante persone vivono oggi sulla Terra? Circa ..... miliardi.
- In che anno la popolazione ha iniziato a crescere velocemente? Nel .....

**4** **Collega i termini alle definizioni corrispondenti.**

| | |
|---|---|
| **DEMOGRAFIA** | Scienza che studia le popolazioni. |
| **DENSITÀ DI POPOLAZIONE** | Numero di abitanti per chilometro quadrato. |

**5** **Completa lo schema per calcolare la densità di popolazione della città di Genova. Usa le parole: abitanti, territorio, chilometro quadrato.**

**Genova**
Abitanti: 565 000
Territorio: 240 km²

**565 000**
Numero di .....

**240 km²**
Estensione del .....

:

**2 354**
Abitanti per .....

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# L'ECONOMIA

**1** **Completa le frasi: colora le parole giuste.**

- I settori del lavoro / dei trasporti sono tre: primario, secondario, terziario.
- Il settore primario / secondario trasforma le risorse naturali in materie prime.
- Il settore primario / secondario trasforma le materie prime in prodotti finiti.
- Il settore terziario offre servizi / trasforma le materie prime.

**2** **Collega le fotografie alle attività corrispondenti. Usa le frecce.**





Agricoltura

Industria





Attività estrattiva

Allevamento





Trasporti

Pesca

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**3** **Collega ogni attività al settore al quale appartiene.**

| | |
|---|---|
| **Industria** | SETTORE PRIMARIO |
| **Agricoltura e allevamento** | SETTORE SECONDARIO |
| **Trasporti** | SETTORE TERZIARIO |

**4** **Indica con una X la frase corretta.**

- ☐ In montagna l'agricoltura è molto praticata.
- ☐ In montagna l'agricoltura è poco praticata.

- ☐ In montagna l'allevamento è molto diffuso.
- ☐ In montagna l'allevamento è poco diffuso.

- ☐ In pianura ci sono tante strade, autostrade, ferrovie...
- ☐ In pianura ci sono poche strade, autostrade, ferrovie...

- ☐ Al lago il turismo è molto sviluppato.
- ☐ Al lago il turismo è poco sviluppato.

**5** **Collega ogni termine alla sua definizione. Usa le frecce.**

| | |
|---|---|
| **Materie prime** | Prodotti pronti per l'utilizzo, come libri, smartphone... |
| **Prodotti finiti** | Beni prodotti dal settore primario, come verdura e frutta. |

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**6** **Scrivi sotto alle fotografie se le attività si riferiscono al settore primario, secondario o terziario.**



.....



.....



.....



.....



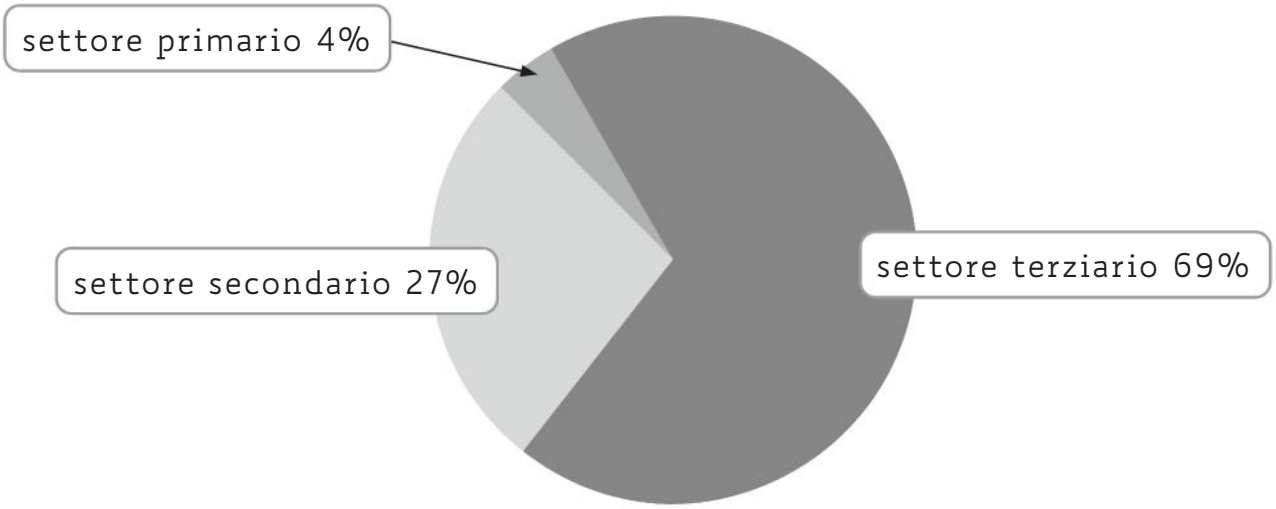
.....



.....

© Mondadori Education

**7** **Osserva il grafico e rispondi alle domande. Indica con una X la risposta corretta.**




**Lavoratori per settore in Italia**

• Di che tipo di grafico si tratta?

☐ Areogramma.

☐ Istogramma.

• Che informazioni puoi ricavare?

☐ La percentuale delle persone che lavorano in ogni settore.

☐ Solo la percentuale delle persone che lavorano nel settore primario.

• Qual è il settore con più lavoratori?

☐ Primario.

☐ Terziario.

• In quale settore lavorano meno persone?

☐ Secondario.

☐ Primario.

© Mondadori Education

# EDUCAZIONE CIVICA

## Verifiche equipollenti su due livelli: standard e semplificato e facilitato

- Costituzioni a confronto
- Sviluppo sostenibile
- Cittadinanza digitale

- Costituzioni a confronto
- Sviluppo sostenibile
- Cittadinanza digitale

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# COSTITUZIONI A CONFRONTO

**1** **I due testi trattano il tema dell'uguaglianza di fronte alla legge: il primo riporta un discorso di Pericle, un importante personaggio politico di Atene, e risale al V secolo a.C.; il secondo è un articolo della Costituzione italiana, entrata in vigore nel 1948. Leggili con attenzione.**

Dalla Costituzione di Atene

Noi abbiamo una costituzione che non invidia le leggi dei vicini ed è di esempio agli altri. Poiché non governano poche persone, ma la maggioranza dei cittadini, il suo nome è democrazia. Nelle liti private tutti hanno pari diritti di fronte alla legge; nella vita pubblica ognuno è stimato per i suoi meriti personali e per il suo valore, non perché appartiene a una specifica classe sociale; se uno, povero, sa rendersi utile allo Stato, non trova un ostacolo nella sua povertà.

Tucidide, Storie

Dalla Costituzione italiana

Art. 3 – Tutti i cittadini hanno pari dignità sociale e sono eguali davanti alla legge, senza distinzione di sesso, di razza, di lingua, di religione, di opinioni politiche, di condizioni personali e sociali. È compito della Repubblica rimuovere gli ostacoli di ordine economico e sociale, che, limitando di fatto la libertà e l'uguaglianza dei cittadini, impediscono il pieno sviluppo della persona umana e l'effettiva partecipazione di tutti i lavoratori all'organizzazione politica, economica e sociale del Paese.

Costituzione italiana

**2** **Scrivi se le seguenti affermazioni sono vere (V) o false (F).**

- La Costituzione di Atene è di esempio per gli altri popoli. V F
- Il nome della costituzione ateniese è "democrazia" perché il governo è nelle mani di poche persone. V F
- I cittadini di Atene sono uguali di fronte alla legge indipendentemente dalla classe sociale cui appartengono. V F
- Un cittadino ateniese povero non è degno di stima. V F
- Per la Costituzione italiana i cittadini non sono tutti uguali di fronte alla legge. V F
- Lo Stato italiano deve eliminare gli ostacoli che impediscono lo sviluppo completo di tutti i cittadini. V F
- La Costituzione italiana afferma che la libertà e l'uguaglianza sono diritti di tutte le persone. V F
- Secondo la Costituzione italiana non tutti i lavoratori possono partecipare alla vita politica. V F

**3** **Indica con una X la risposta corretta.**

- L'idea di uguaglianza descritta nella Costituzione italiana è identica a quella descritta nella Costituzione di Atene? ☐ Sì ☐ No

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# SVILUPPO SOSTENIBILE

**1** Osserva i 17 obiettivi per lo sviluppo sostenibile indicati nell'Agenda 2030.




In quale obiettivo, secondo te, puoi inserire il tema del patrimonio culturale italiano?

.....

**2** Collega ogni tema all'obiettivo corrispondente.

| | |
|---|---|
| Combattere i cambiamenti climatici. | Obiettivo n. 4 |
| Raggiungere la parità di genere a livello globale. | Obiettivo n. 5 |
| Sconfiggere la fame nel mondo. | Obiettivo n. 13 |
| Garantire a tutti un'istruzione di qualità. | Obiettivo n. 2 |

**3** Indica con una **X** la risposta corretta.

- I beni pubblici:

☐ appartengono a tutti. ☐ appartengono alle Regioni. ☐ sono di chi li compra.

**4** Elenca almeno 3 beni pubblici e come, nella tua esperienza, li hai visti danneggiati.

.....

.....

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# CITTADINANZA DIGITALE

**1** **Indica la risposta corretta.**

• Una fake news è:

☐ una notizia bella.

☐ una notizia falsa.

☐ una notizia imprecisa.

**2** **Indica con una X le azioni corrette.**

• Come è possibile riconoscere una fake news?

☐ Confrontare la notizia su diversi siti.

☐ Tenere conto solo dei commenti.

☐ Isolare i fatti dai commenti e verificare che i fatti siano realmente accaduti.

☐ Verificare l'identità di chi ha scritto la notizia.

☐ Chiedere agli amici e alle amiche che cosa ne pensano.

☐ Dare importanza soprattutto al titolo dell'articolo.

☐ Leggere l'articolo per intero, non fermarsi al titolo.

**3** **Indica con una X la risposta corretta.**

• Che cosa NON bisogna fare con una notizia che non è stata verificata?

☐ Stamparla.

☐ Chiedere un parere a un adulto.

☐ Condividerla in rete.

**4** **Prepara una specie di "galateo" del digitale. Sottolinea tra le seguenti azioni quelle da fare quando leggi delle notizie. Poi riordinale con i numeri. Fai attenzione alle due intruse.**

☐ Approfondire la notizia ☐ Individuare la fonte della notizia ☐ Non leggere la notizia

☐ Non leggere il solo titolo, ma anche la notizia ☐ Verificare chi scrive la notizia

☐ Confrontare le diverse versioni ☐ Condividere subito la notizia

**5** **Devi fare una ricerca sui rischi che i ragazzi e le ragazze corrono quando navigano in Internet: quali parole chiave devi digitare nella finestra del "motore di ricerca"?**

.....

.....

.....

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# COSTITUZIONI A CONFRONTO

**1** **I due testi parlano dell'uguaglianza delle persone di fronte alla legge: il primo è un discorso di Pericle, un personaggio importante della città di Atene; il secondo è un articolo della Costituzione italiana. Leggili con attenzione.**

**Dalla Costituzione di Atene**

Noi abbiamo una costituzione che è di esempio agli altri.
La nostra costituzione si chiama "democrazia" perché governano tanti cittadini.
Se dei cittadini di Atene litigano, hanno tutti gli stessi diritti di fronte alla legge.
Nella vita pubblica ogni cittadino di Atene è apprezzato per ciò che fa, non perché è ricco o povero.

Tucidide, *Storie*

**Dalla Costituzione italiana**

Art. 3
Tutti i cittadini sono uguali davanti alla legge.
Lo Stato italiano deve fare in modo che tutti i cittadini siano liberi.
Tutti i lavoratori devono poter partecipare al governo dello Stato italiano.

Costituzione italiana

**2** **Per ogni frase indica con una X se è vera (V) o falsa (F).**

- La costituzione di Atene si chiama "democrazia" perché governano poche persone. V F
- I cittadini di Atene hanno tutti gli stessi diritti. V F
- Un cittadino di Atene viene apprezzato per ciò che fa. V F
- Un cittadino di Atene viene apprezzato solo se è ricco. V F
- Per la Costituzione italiana i cittadini non sono tutti uguali davanti alla legge. V F
- Lo Stato italiano deve assicurare la libertà a tutte le persone. V F
- Secondo la Costituzione italiana non tutti i cittadini possono partecipare al governo dello Stato. V F

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# SVILUPPO SOSTENIBILE

**1** **Osserva i 17 obiettivi per lo sviluppo sostenibile indicati nell'Agenda 2030.**




- Indica con una X quale obiettivo, secondo te, parla del patrimonio culturale italiano.

☐ Obiettivo 7
☐ Obiettivo 11
☐ Obiettivo 16

**2** **Indica con una X la risposta corretta.**

- I beni pubblici:

☐ appartengono a tutti.
☐ sono di chi li compra.

**3** **Colora di verde i beni pubblici.**

| | | |
|---|---|---|
| Cartello stradale | Statua | Chiesa |
| Zaino | Supermercato | Ponte |

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# CITTADINANZA DIGITALE

**1** **Indica con una X la risposta corretta.**

• Una fake news è:

☐ una notizia bella.

☐ una notizia falsa.

**2** **Indica con una X le azioni corrette.**

• Come posso riconoscere una fake news?

☐ Confronto la notizia su diversi siti.

☐ Leggo solo i commenti.

☐ Separo i fatti dai commenti e verifico che i fatti siano realmente accaduti.

☐ Controllo chi ha scritto la notizia.

☐ Chiedo agli amici e alle amiche che cosa ne pensano.

☐ Do importanza solo al titolo dell'articolo.

☐ Leggo l'articolo per intero, non mi fermo al titolo.

**3** **Indica con una X la risposta corretta.**

• Che cosa NON bisogna fare con una notizia che non è stata verificata?

☐ Chiedere un parere a un adulto.

☐ Condividerla in rete.

**4** **Devi fare una ricerca in Internet su un'antica civiltà storica. Secondo te, quale di questi siti probabilmente contiene le informazioni più corrette e affidabili?**

storiaefantasia.it

storiaantica.org

© Mondadori Education

# PROVE INVALSI

- **Introduzione alle prove INVALSI: Storia e Geografia**
- **Introduzione alle prove INVALSI di Inglese**
- **Prova di Storia**
  - Palazzi e templi in Mesopotamia
- **Prove di Geografia**
  - Le carte geografiche
  - Il clima
  - Gli ambienti
- **Prove di Inglese**
  - Amil the merchant
  - Paul the farmer

# INTRODUZIONE ALLE PROVE INVALSI

Uno dei compiti dell'Istituto nazionale per la valutazione del sistema educativo di istruzione e di formazione (**INVALSI**) è quello di effettuare *"(...) verifiche periodiche e sistematiche sulle conoscenze e abilità degli studenti (...)"* (decreto legislativo n. 286/2004). Per questo ogni anno l'INVALSI elabora delle prove di italiano e di matematica che sono sottoposte a tutti gli studenti dei livelli interessati di tutte le scuole del Paese, sia statali sia paritarie.

Per quanto riguarda la **classe quinta della scuola primaria** sono previste tre prove, una di italiano, una di matematica (della durata di 75 minuti ciascuna) e una di inglese (introdotta nel 2018) a cui si aggiunge la compilazione del questionario dello studente.

La **prova di italiano** è composta da due testi, uno narrativo e uno espositivo, ciascuno con i relativi quesiti, e da una sezione dedicata alla grammatica; la **prova di matematica** contiene esercizi e attività che riguardano quattro ambiti (Numeri, Spazio e figure, Dati e previsioni, Relazioni e funzioni); la **prova di inglese** si compone della comprensione della lettura (*reading*) e della comprensione dell'ascolto (*listening*). Da qui l'idea di inserire nella Guida per l'insegnante **attività che richiamano le prove INVALSI**: a partire da alcuni argomenti del programma di storia, di geografia e di inglese della **classe quarta** sono stati elaborati degli esercizi che richiamano gli aspetti e i processi su cui si basano le prove INVALSI.

## STORIA

Nelle schede di **Storia** si fa riferimento agli aspetti su cui si basano le prove INVALSI di italiano:

- comprendere il significato, letterale e figurato, di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra parole;
- individuare informazioni date esplicitamente nel testo;
- fare un'inferenza diretta, ricavando un'informazione implicita da una o più informazioni date nel testo e/o tratte dall'enciclopedia personale del lettore;
- cogliere le relazioni di coesione e di coerenza testuale;
- ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse;
- ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse;
- sviluppare un'interpretazione del testo, a partire dal suo contenuto e/o dalla sua forma, andando al di là di una comprensione letterale;
- riflettere sul testo e valutarne il contenuto e/o la forma alla luce delle conoscenze ed esperienze personali.

## GEOGRAFIA

Nella schede di **Geografia**, invece, si fa riferimento ai processi presenti nelle prove INVALSI di Matematica:

- conoscere e padroneggiare i contenuti specifici della Matematica;
- conoscere e utilizzare algoritmi e procedure;
- conoscere diverse forme di rappresentazione e passare da una all'altra;
- risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi;
- riconoscere il carattere misurabile di oggetti e fenomeni, utilizzare strumenti di misura;
- misurare grandezze, stimare misure di grandezze;
- acquisire progressivamente forme tipiche del pensiero matematico;
- utilizzare strumenti, modelli e rappresentazioni nel trattamento quantitativo dell'informazione in ambito scientifico, tecnologico, economico e sociale;
- riconoscere le forme nello spazio e utilizzarle per la risoluzione di problemi geometrici o di modellizzazione.

© Mondadori Education

# INTRODUZIONE ALLE PROVE INVALSI DI INGLESE

Il decreto legislativo n. 62/2017, attuativo della legge 107/2015 e recante norme in materia di valutazione e certificazione delle competenze nel primo ciclo e per gli esami di Stato, ha introdotto, come **novità principale** nella scuola primaria, la **prova INVALSI di inglese per la classe 5ª**. Le nuove disposizioni sono entrate in vigore il 1° settembre 2017.
Il Ministero stabilisce che la nuova prova INVALSI d'inglese è strutturata in modo da valutare le abilità di comprensione e uso della lingua, riportate dal *Quadro comune di riferimento Europeo per le lingue*. Secondo le *Indicazioni nazionali*, infatti, gli alunni dovrebbero uscire dalla scuola primaria con il livello **A1** del *Quadro comune delle lingue*. Nella pratica scolastica il livello degli alunni italiani in realtà è spesso molto più basso. È quindi particolarmente importante che i bambini comincino presto a familiarizzare anche con i test INVALSI d'inglese in modo da raggiungere lo standard richiesto.
La prima prova INVALSI d'inglese ha avuto luogo il 3 maggio 2018. Il **9 novembre 2017**, l'Istituto Nazionale per la Valutazione ha pubblicato il documento che ne illustrava le linee guida.

Di seguito le caratteristiche principali che sono state utilizzate nella realizzazione delle prove proposte in questa **Guida**.

- La prova INVALSI d'inglese ha la durata di **1 ora**. Essa si compone di **due parti** di 30 minuti ciascuna: **Reading** e **Listening**. Tra una parte e l'altra è prevista una pausa di 15 minuti.
- La prova di **Reading** propone 3 o 4 testi in lingua che l'alunno/a deve leggere e comprendere in autonomia. I testi vanno da semplici frasi a brani di massimo 110 parole: si tratta di situazioni familiari ai bambini (costruire qualcosa, leggere una locandina, interpretare immagini...). Ogni testo presenta fino a un massimo di 8 attività di comprensione.
- Per il **Listening** sono previsti 3 o 4 compiti, costituiti da brani in inglese della durata massima di due minuti. Anche i contenuti delle prove di ascolto presentano situazioni familiari con brani autentici. Per ogni brano sono presenti da un minimo di 3 a un massimo di 8 domande di comprensione. Per ogni testo sono previsti due ascolti, seguiti da una pausa di 20 secondi per il completamento e la verifica delle risposte da parte dell'alunno/a.
- Il layout è *user friendly* con domande e testo affiancati. I comandi sono sempre in lingua, ma usano un linguaggio standardizzato e noto ai bambini. Tutte le prove hanno sempre **un esempio**.
- Le **tipologie degli esercizi** sono varie: scelta multipla, *matching*, risposte brevi univoche, vero o falso...
- Le indicazioni dell'INVALSI esplicitano che **non** sono presenti attività sugli **aspetti formali della lingua** (esercizi di tipo grammaticali); i test si concentrano infatti sulle **competenze ricettive**.

In analogia con quanto previsto per le prove INVALSI di Italiano e Matematica, per gli alunni disabili e per quelli con DSA sono previste delle misure compensative o dispensative, in armonia con quanto riportato sul PEI e sul PDP di ciascun alunnno (art. 11, c. 4 del D. Lgs. 62/2017 e nota MIUR 1865 del 10.10.2017).
Quando prevista, nell'HUB Kids la funzione **Dizionario di lingua** permette di trovare la traduzione in italiano delle parole inglesi.
Alle pagine 175 e 176 presentiamo **due schede di *Reading*** (una di storia e una di geografia) da somministrare agli alunni, che contengono le caratteristiche richieste dal MIM per le prove INVALSI di Inglese.

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# PALAZZI E TEMPLI IN MESOPOTAMIA

- **Leggi il testo con attenzione, poi indica con una X la risposta corretta alle domande o dai le spiegazioni richieste.**

Nelle città mesopotamiche, oltre alle case della popolazione, c'erano palazzi e templi.
Il palazzo era la residenza del re che governava la città aiutato dai funzionari. Era il luogo in cui si prendevano le decisioni più importanti e si conservava la registrazione delle merci e dei lavori svolti dalla popolazione. Proprio perché vi si svolgevano varie attività, il palazzo era un edificio grande rispetto alle case; inoltre era ricco di decorazioni e aveva delle sale per il ricevimento delle persone. Il palazzo era anche molto imponente, per rappresentare agli occhi della popolazione e dei visitatori la potenza del re e dei suoi collaboratori.
I templi erano la "casa del dio", la cui immagine si trovava in una cella rettangolare interna, insieme all'altare per le offerte e i sacrifici. Qui, ogni giorno, si svolgevano i riti religiosi celebrati dai sacerdoti. La popolazione, invece, entrava in contatto col dio protettore della città solo in occasione delle feste e l'incontro avveniva all'esterno del tempio vero e proprio, in vasti cortili o addirittura in spazi esterni. Intorno al tempio vi erano le botteghe degli artigiani e i magazzini per le provviste, affinché gli dei potessero proteggere attività e cibo.

Rid. e adatt. da M. Liverani, *L'origine delle città*, Editori Riuniti, Roma

**1** **Nelle città della Mesopotamia c'erano:**

**A.** ☐ solo le case della popolazione.
**B.** ☐ le case della popolazione, i palazzi e i templi.
**C.** ☐ le case della popolazione e i palazzi.
**D.** ☐ le case della popolazione e i templi.

**2** **Il palazzo era importante per tre motivi (righe 3, 4 e 8, 9); scrivili sotto.**

- Motivo 1

.....

- Motivo 2

.....

- Motivo 3

.....

**3** **Chi risiedeva nel palazzo?**

**A.** ☐ Il re e i funzionari.
**B.** ☐ Il re, i funzionari, i sacerdoti.
**C.** ☐ Solo il re.
**D.** ☐ Il re e i sacerdoti.

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

**4** Da chi era aiutato il re nel governo della città?

**A.** ☐ Dalla popolazione e dagli artigiani.
**B.** ☐ Solo dagli artigiani.
**C.** ☐ Dai sacerdoti e dai funzionari.
**D.** ☐ Solo dai funzionari.

**5** "Il palazzo era la residenza del re" (riga 3). Con quale termine puoi sostituire la parola "residenza"?

**A.** ☐ Bottega. **B.** ☐ Abitazione. **C.** ☐ Sala. **D.** ☐ Città.

**6** "Il palazzo era anche molto imponente" (riga 8). Con quale espressione puoi sostituire l'aggettivo "imponente"?

**A.** ☐ Di dimensioni normali.
**B.** ☐ Di dimensioni piccole e modeste.
**C.** ☐ Di dimensioni straordinarie e grandiose.
**D.** ☐ Di dimensioni minuscole.

**7** Che cos'erano i templi?

**A.** ☐ I templi erano la casa dei sacerdoti.
**B.** ☐ I templi erano la casa del dio protettore della città.
**C.** ☐ I templi erano la casa della popolazione.
**D.** ☐ I templi erano la casa dei re.

**8** "I templi erano la "casa del dio", la cui immagine si trovava in una cella rettangolare interna insieme all'altare per le offerte e i sacrifici" (righe 10-11). A chi si riferisce l'espressione "la cui immagine"?

**A.** ☐ Al tempio della città.
**B.** ☐ Al dio protettore della città.
**C.** ☐ Ai sacerdoti della città.
**D.** ☐ Alla cella.

**9** Indica con una **X** quali informazioni si possono ricavare dal testo e quali no.

| | Si può ricavare | Non si può ricavare |
|---|---|---|
| • Il re viveva nel palazzo. | ☐ | ☐ |
| • Nella città c'erano palazzi, templi e case. | ☐ | ☐ |
| • Le città erano molto grandi. | ☐ | ☐ |
| • Le città erano governate dal re. | ☐ | ☐ |
| • Ogni città aveva un dio protettore. | ☐ | ☐ |
| • Lo stesso dio proteggeva più città. | ☐ | ☐ |
| • La popolazione poteva incontrare il dio ogni giorno. | ☐ | ☐ |
| • Il tempio era accanto al palazzo del re. | ☐ | ☐ |
| • Il re e i funzionari erano molto potenti. | ☐ | ☐ |

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# LE CARTE GEOGRAFICHE

- Questa è la carta geografica dell'Emilia-Romagna, una regione italiana.




**1** **Facendo riferimento alla carta, indica le seguenti affermazioni sono vere (V) o false (F).**

- La scala di riduzione di questa carta è una scala numerica. V F
- La distanza tra Piacenza e Bologna è maggiore di quella tra Rimini e Cervia. V F
- In base alla scala, un centimetro sulla carta corrisponde a 20 km nella realtà. V F
- Reggio Emilia si trova a metà strada tra Parma e Modena. V F
- Per andare da Ravenna a Ferrara devo dirigermi verso sud-ovest. V F

**2** **Qual è la distanza reale tra Reggio Emilia e Bologna? Scrivi come fai per trovare la risposta e poi riporta sotto il risultato.**

.....

.....

.....

.....

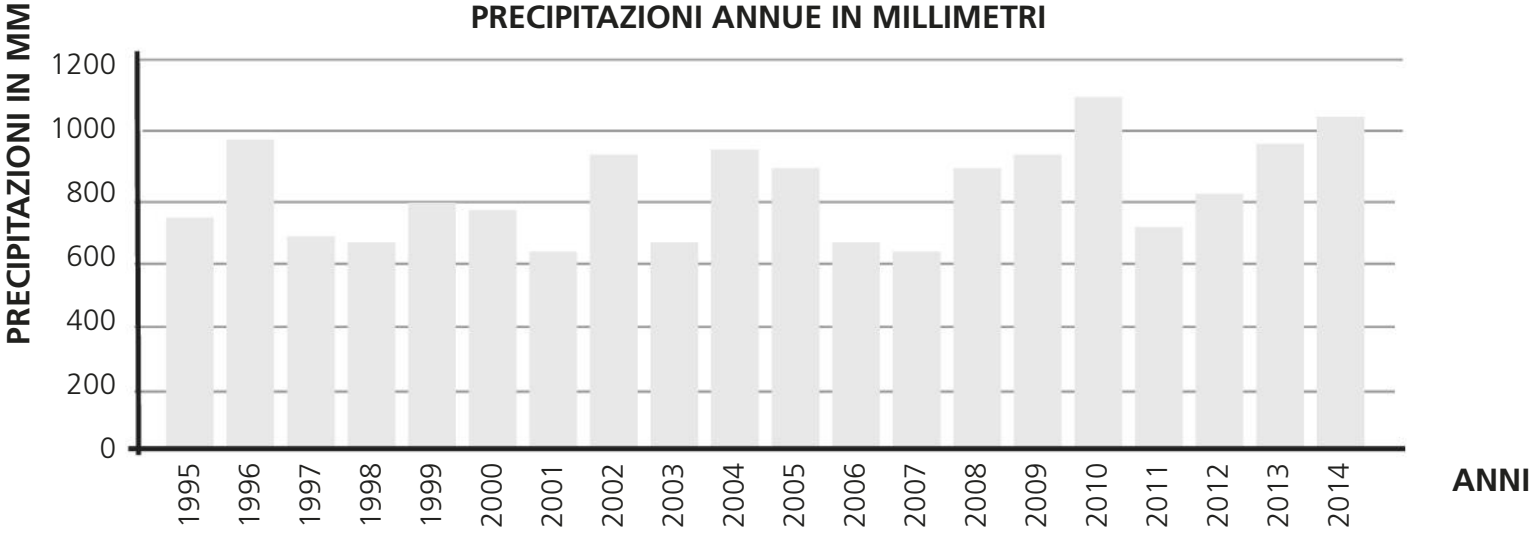
**Risposta:** Distanza reale tra Reggio Emilia e Bologna: ..... km.

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# IL CLIMA

- Questo grafico mostra le precipitazioni medie annue in Italia dal 1995 al 2014. Osservalo con attenzione, poi rispondi alle domande indicando con una **X** l'opzione corretta.




**1** Indica quali informazioni si possono ricavare dal grafico e quali no.

| | Si può ricavare | Non si può ricavare |
|---|---|---|
| Precipitazioni medie dell'anno 2002. | ☐ | ☐ |
| Forza e direzione dei venti. | ☐ | ☐ |
| Andamento delle precipitazioni nel corso di circa 20 anni. | ☐ | ☐ |
| Precipitazioni medie dell'anno 2015. | ☐ | ☐ |
| Precipitazioni medie annue in Europa. | ☐ | ☐ |
| Anno con maggiori precipitazioni medie annue. | ☐ | ☐ |

**2** Quali di queste informazioni sono vere?

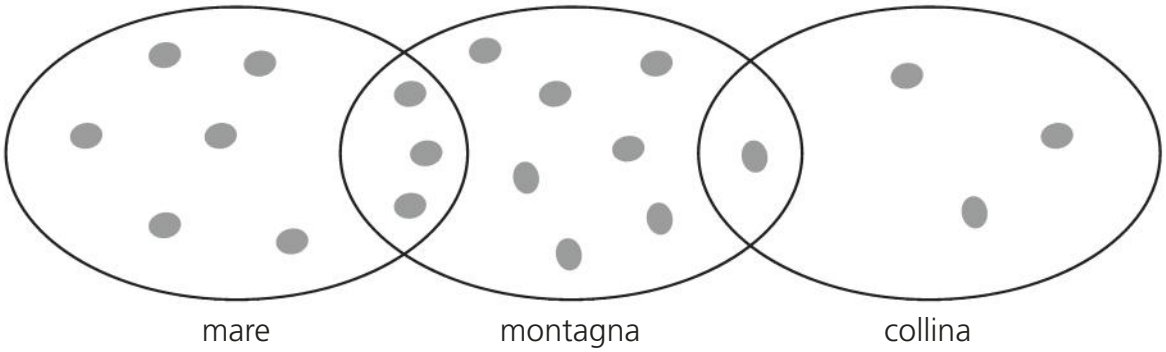
**A.** ☐ Nel 1996 le precipitazioni medie sono state inferiori a 1000 mm.
**B.** ☐ Nel 2011 le precipitazioni medie sono state superiori a quelle del 2013.
**C.** ☐ L'anno con le precipitazioni medie più alte è il 2010.
**D.** ☐ Nel 2014 le precipitazioni medie non hanno superato i 1000 mm.

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# GLI AMBIENTI

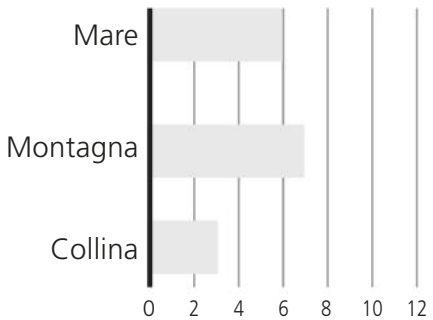
- **Al rientro dalle vacanze estive, i bambini costruiscono questo diagramma per rappresentare i luoghi in cui sono stati durante l'estate. Ciascun pallino grigio rappresenta un alunno.**



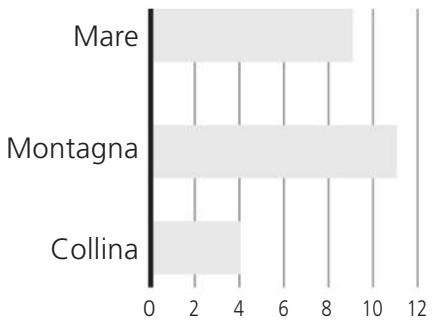

**1** **Indica se le seguenti affermazioni sono vere (V) o false (F).**

- 3 alunni sono andati in vacanza sia al mare che in montagna. V F
- La classe è composta da 25 alunni. V F
- Gli alunni che sono andati in vacanza in montagna sono 7. V F
- Nessun alunno è andato in vacanza sia al mare che in montagna che in collina. V F
- Gli alunni che sono andati in vacanza in un solo ambiente sono 16. V F

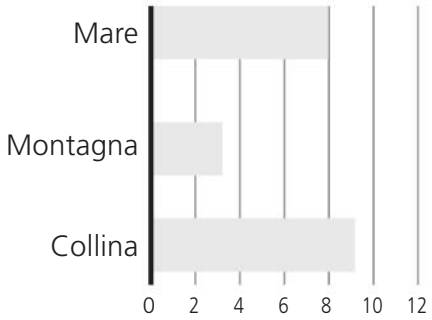
**2** **Tre alunni hanno rappresentato gli stessi dati con un istogramma, ma uno solo lo ha fatto correttamente. Indica con una X il grafico corretto.**




☐ **Grafico 1**




☐ **Grafico 2**




☐ **Grafico 3**

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# AMIL THE MERCHANT

- **Read the text. Answer the questions (1-6). Use a maximum of 4 words. Write your answers in the boxes. The first one (0) is an example.**



**AMIL THE MERCHANT**

Amil the merchant is at the seaport. He has got 15 vases full of oil and three bags of carrots. The market is very far. He can't go to the market alone: the vases are very heavy!
Suddenly a man with an empty cart arrives at the seaport.
"Can you help me, please?
I have got 15 vases full of oil and three bags of carrots. They are heavy and I can't go to the market!", he says.
"Of course I can help you, but my donkey is tired and hungry" the man answers.
"I have an idea!", says Amil, "I give some carrots to the donkey, and when it is fine, we can go to the market".
Two hours later they arrive to the market.

| | |
|---|---|
| **0.** Who is Amil? | *Amil/He is a merchant.* |
| **1.** Where is he? | ..... |
| **2.** How many vases of oil has he got? | ..... |
| **3.** What's in the bags? | ..... |
| **4.** Can Amil go to the market alone? | ..... |
| **5.** Where is the market? | ..... |
| **6.** How is the donkey? | ..... |

© Mondadori Education

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# PAUL THE FARMER

- Read the text and choose the correct answer (A, B, C or D) for questions 1-6.
  Put a cross (X) in the correct box. Only one answer is correct.
  The first one (0) is an example.

**PAUL THE FARMER**

Many people live in Springville. It is a nice town between a lake and a mountain. Paul is a farmer and he lives in Springville with his family: his wife Liza, his daughter Nancy and his son Adam. In their farm there are a lot of animals: cows, horses, sheep, hens and Buffy, a big dog. Buffy is Adam's favourite animal on the farm. It is big and it has got long and black fur. Nancy likes horses. Her favourite horse is Apollo, a very beautiful white horse. Nancy and Adam like living on a farm!

**0** Springville is...

**A.** ☐ a big city.
**B.** ☒ a nice town.
**C.** ☐ a farm.
**D.** ☐ a lake.

**1** Near Springville there are...

**A.** ☐ a river and a mountain.
**B.** ☐ two rivers.
**C.** ☐ a lake and a river.
**D.** ☐ a lake and a mountain.

**2** Paul lives with...

**A.** ☐ his two brothers.
**B.** ☐ his mother.
**C.** ☐ his family.
**D.** ☐ his daughter.

**3** Paul's wife is...

**A.** ☐ Liza.
**B.** ☐ Nancy.
**C.** ☐ Adam.
**D.** ☐ Nelly.

**4** Buffy has...

**A.** ☐ short fur.
**B.** ☐ short and black fur.
**C.** ☐ long and white fur.
**D.** ☐ long and black fur.

**5** Nancy's favourite animal is...

**A.** ☐ a horse.
**B.** ☐ a dog.
**C.** ☐ a cat.
**D.** ☐ she hasn't got a favourite animal.

**6** Apollo is...

**A.** ☐ a dog.
**B.** ☐ beautiful and white.
**C.** ☐ Adam's favourite animal.
**D.** ☐ a cow.



© Mondadori Education

# STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE

# TABELLE DI VALUTAZIONE DEI NUCLEI TEMATICI

## CON DECLINAZIONE DESCRITTIVA DEI GIUDIZI SINTETICI

Nelle prossime pagine viene riportato l'**allegato A** alla legge 150/24 sulla valutazione degli apprendimenti che riporta la descrizione dei giudizi sintetici per la valutazione degli apprendimenti nella scuola primaria.

A seguire vengono proposte le tabelle di valutazione di matematica e scienze che costituiscono un possibile esempio di materiali utili alle scuole per esprimere la valutazione nelle singole discipline in rapporto ai loro nuclei tematici.
Il docente e il Collegio identificheranno, all'interno dei nuclei, gli obiettivi più significativi per le diverse fasi del processo valutativo.

## Allegato A

**DESCRIZIONE DEI GIUDIZI SINTETICI PER LA VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI NELLA SCUOLA PRIMARIA**

| Giudizio sintetico | Descrizione |
|---|---|
| **Ottimo** | L'alunno svolge e porta a termine le attività con autonomia e consapevolezza, riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse e non proposte in precedenza.<br>È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze per svolgere con continuità compiti e risolvere problemi, anche difficili, in modo originale e personale.<br>Si esprime correttamente, con particolare proprietà di linguaggio, capacità critica e di argomentazione, in modalità adeguate al contesto. |
| **Distinto** | L'alunno svolge e porta a termine le attività con autonomia e consapevolezza, riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse.<br>È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze per svolgere con continuità compiti e risolvere problemi anche difficili.<br>Si esprime correttamente, con proprietà di linguaggio e capacità di argomentazione, in modalità adeguate al contesto. |
| **Buono** | L'alunno svolge e porta a termine le attività con autonomia e consapevolezza.<br>È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze per svolgere con continuità compiti e risolvere problemi.<br>Si esprime correttamente, collegando le principali informazioni e usando un linguaggio adeguato al contesto. |
| **Discreto** | L'alunno svolge e porta a termine le attività con parziale autonomia e consapevolezza.<br>È in grado di utilizzare alcune conoscenze, abilità e competenze per svolgere compiti e risolvere problemi non particolarmente complessi.<br>Si esprime correttamente, con un lessico semplice e adeguato al contesto. |
| **Sufficiente** | L'alunno svolge le attività principalmente sotto la guida e con il supporto del docente.<br>È in grado di applicare alcune conoscenze e abilità per svolgere semplici compiti e problemi, solo se già affrontati in precedenza.<br>Si esprime con un lessico limitato e con qualche incertezza. |
| **Non sufficiente** | L'alunno non riesce abitualmente a svolgere le attività proposte, anche se guidato dal docente.<br>Applica solo saltuariamente conoscenze e abilità per svolgere alcuni semplici compiti.<br>Si esprime con incertezza e in maniera non adeguata al contesto. |

© Mondadori Education

# STORIA • CLASSE 4

## TABELLA DI VALUTAZIONE DEI NUCLEI TEMATICI

| | OTTIMO | DISTINTO | BUONO | DISCRETO | SUFFICIENTE | NON SUFFICIENTE |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **USO DELLE FONTI** | • Lavora in modo autonomo e approfondito sulle fonti. | • Lavora in modo autonomo sulle fonti. | • Lavora sulle fonti e ne ricava le informazioni più importanti. | • Lavora sulle fonti, talvolta con l'aiuto dell'insegnante. | • Lavora su alcuni tipi di fonti, prevalentemente con l'aiuto dell'insegnante. | • Lavora su alcuni tipi di fonti solo con l'aiuto dell'insegnante. |
| | **OTTIMO** | **DISTINTO** | **BUONO** | **DISCRETO** | **SUFFICIENTE** | **NON SUFFICIENTE** |
| **ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI** | • Legge in modo autonomo e approfondito le carte geostoriche e la linea del tempo.<br>• Confronta in autonomia gli aspetti fondamentali delle civiltà affrontate. | • Legge in modo autonomo le carte geostoriche e la linea del tempo.<br>• Confronta in autonomia alcuni aspetti fondamentali delle civiltà affrontate. | • Legge le carte geostoriche e la linea del tempo e ne ricava le informazioni più importanti.<br>• Confronta alcuni aspetti fondamentali delle civiltà affrontate. | • Legge le carte geostoriche e la linea del tempo con l'aiuto dell'insegnante.<br>• Confronta alcuni aspetti fondamentali delle civiltà affrontate, talvolta con l'aiuto dell'insegnante. | • Legge le carte geostoriche e la linea del tempo prevalentemente con l'aiuto dell'insegnante.<br>• Confronta alcuni aspetti fondamentali delle civiltà affrontate, prevalentemente con l'aiuto dell'insegnante. | • Legge le carte geostoriche e la linea del tempo solo con l'aiuto dell'insegnante.<br>• Confronta alcuni aspetti fondamentali delle civiltà affrontate, solo con l'aiuto dell'insegnante. |
| | **OTTIMO** | **DISTINTO** | **BUONO** | **DISCRETO** | **SUFFICIENTE** | **NON SUFFICIENTE** |
| **STRUMENTI CONCETTUALI** | • Organizza in modo autonomo le conoscenze, cogliendo in modo corretto le relazioni tra gli eventi. | • Organizza in modo autonomo le conoscenze, cogliendo in modo corretto alcune relazioni tra gli eventi. | • Organizza le conoscenze, cogliendo in modo corretto alcune relazioni tra gli eventi. | • Organizza le conoscenze di base, cogliendo solo le relazioni più esplicite tra gli eventi. | • Se guidato, organizza le conoscenze di base. | • Organizza le conoscenze di base solo con l'aiuto dell'insegnante. |
| | **OTTIMO** | **DISTINTO** | **BUONO** | **DISCRETO** | **SUFFICIENTE** | **NON SUFFICIENTE** |
| **PRODUZIONE SCRITTA E ORALE** | • Espone gli argomenti in modo chiaro ed esaustivo, li collega e li rielabora in modo personale con un lessico specifico adeguato. | • Espone gli argomenti in modo chiaro, li collega e li rielabora in modo personale, con un lessico specifico adeguato. | • Espone gli argomenti in modo per lo più chiaro, con un lessico specifico quasi sempre adeguato. | • Espone gli argomenti fondamentali in modo abbastanza chiaro, utilizzando solo parzialmente il linguaggio della disciplina. | • Risponde alle domande sugli argomenti fondamentali, utilizzando con incertezza il linguaggio della disciplina. | • Risponde con incertezza a semplici domande sugli argomenti fondamentali. |

© Mondadori Education

# GEOGRAFIA • CLASSE 4

## TABELLA DI VALUTAZIONE DEI NUCLEI TEMATICI

| | OTTIMO | DISTINTO | BUONO |
|---|---|---|---|
| **ORIENTAMENTO** | • Si orienta in modo autonomo e sicuro nello spazio e sulle carte geografiche, utilizzando in modo sempre corretto gli indicatori spaziali. | • Si orienta in modo autonomo nello spazio e sulle carte geografiche, utilizzando gli indicatori spaziali. | • Si orienta nello spazio e sulle carte geografiche, utilizzando alcuni indicatori spaziali. |
| | **OTTIMO** | **DISTINTO** | **BUONO** |
| **LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ** | • Analizza e interpreta diversi tipi di carte e dati utilizzando con precisione il linguaggio specifico.<br>• Localizza sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche e storiche con precisione e in modo autonomo. | • Analizza diversi tipi di carte e dati utilizzando il linguaggio specifico.<br>• Localizza sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche e storiche in modo autonomo. | • Analizza diversi tipi di carte e dati utilizzando i termini fondamentali.<br>• Localizza sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche e storiche. |
| | **OTTIMO** | **DISTINTO** | **BUONO** |
| **PAESAGGIO** | • Individua, riconosce e denomina con sicurezza e in autonomia gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani cogliendo analogie e differenze e gli elementi da tutelare. | • Individua, riconosce e denomina in autonomia gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani, cogliendo alcune analogie e differenze e gli elementi da tutelare. | • Individua, riconosce e denomina gli elementi essenziali che caratterizzano i principali paesaggi italiani. |
| | **OTTIMO** | **DISTINTO** | **BUONO** |
| **REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE** | • Utilizza con sicurezza il concetto di regione geografica e analizza i problemi relativi alla tutela ambientale, proponendo soluzioni. | • Utilizza con sicurezza il concetto di regione geografica e analizza i problemi relativi alla tutela ambientale. | • Utilizza il concetto di regione geografica e analizza alcuni problemi relativi alla tutela ambientale. |

| DISCRETO | SUFFICIENTE | NON SUFFICIENTE |
|---|---|---|
| • Si orienta nello spazio e sulle carte geografiche, utilizzando alcuni indicatori spaziali, talvolta con l'aiuto dell'insegnante. | • Si orienta nello spazio e sulle carte geografiche prevalentemente con l'aiuto dell'insegnante, utilizzando gli indicatori spaziali più semplici. | • Si orienta nello spazio solo con l'aiuto dell'insegnante, utilizzando gli indicatori spaziali più semplici. |
| **DISCRETO** | **SUFFICIENTE** | **NON SUFFICIENTE** |
| • Analizza solo alcuni tipi di carte e dati utilizzando i termini fondamentali.<br>• Localizza sulla carta geografica dell'Italia alcune regioni fisiche e storiche, talvolta con l'aiuto dell'insegnante. | • Analizza con qualche incertezza i principali tipi di carte e alcuni dati, frequentemente con la guida dell'insegnante.<br>• Localizza sulla carta geografica dell'Italia alcune regioni fisiche e storiche prevalentemente con l'aiuto dell'insegnante. | • Anche con la guida dell'insegnante fatica a distinguere i principali tipi di carte e ad analizzare i dati.<br>• Localizza sulla carta geografica dell'Italia alcune regioni fisiche e storiche solo con l'aiuto dell'insegnante. |
| **DISCRETO** | **SUFFICIENTE** | **NON SUFFICIENTE** |
| • Individua, riconosce e denomina gli elementi di base che caratterizzano i principali paesaggi italiani talvolta con l'aiuto dell'insegnante. | • Se guidato, riconosce gli elementi di base che caratterizzano i principali paesaggi italiani. | • Solo con la guida dell'insegnante, riconosce alcuni elementi di base che caratterizzano i principali paesaggi italiani. |
| **DISCRETO** | **SUFFICIENTE** | **NON SUFFICIENTE** |
| • Utilizza parzialmente il concetto di regione geografica e analizza alcuni problemi relativi alla tutela ambientale, talvolta con la guida dell'insegnante. | • Utilizza il concetto di regione geografica prevalentemente con l'aiuto dell'insegnante. | • Solo con la guida dell'insegnante utilizza il concetto di regione geografica. |

CLASSE ..... NOME: ..... DATA: .....

# COME HO LAVORATO?

**Titolo della prova:** .....

- **Hai letto con attenzione tutte le consegne del compito?** ☐ SÌ ☐ NO
- **Hai completato tutti gli esercizi?** ☐ SÌ ☐ NO
  Perché? .....
- **Hai riletto per controllare gli errori?** ☐ SÌ ☐ NO
  Perché? .....
- **Quali difficoltà hai incontrato?**
  .....
  .....
- **Qual è la parte migliore del tuo lavoro?**
  .....
  .....
- **Quale o quali sono le parti da migliorare?**
  .....
  .....
- **Che cosa potresti fare per migliorarle**
  .....
  .....
- **Sei soddisfatto o soddisfatta del tuo lavoro?** ☐ SÌ ☺ ☐ NO ☹
  Perché? .....
- **In conclusione che valutazione complessiva daresti alla tua prova?**
  Colora il riquadro.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Un ottimo lavoro | Un buon lavoro | Un lavoro discreto | Da migliorare |

**Feedback dell'insegnante** .....

# LE NUOVE INDICAZIONI NAZIONALI 2025: UN CONTRIBUTO ALLA LETTURA DEL TESTO E SPUNTI DI RIFLESSIONE

a cura di Matelda Lupori e Nora Terzoli

*Il sussidiario* **"Una domanda tira l'altra" è allineato alle Indicazioni nazionali del 2012**, *in quanto le Nuove indicazioni Nazionali, pubblicate a dicembre del 2025, entrano in vigore dal 2026* **solo per la classe prima** *della scuola Primaria e della scuola Secondaria di secondo grado, e coinvolgeranno in modo graduale, negli anni a seguire, le altre classi.*
*È però possibile che le insegnanti, anche non coinvolte dalla riforma, abbiano comunque piacere di essere informate sulle principali novità delle Indicazioni. Per questo si riporta qui un riassunto ragionato della prima sezione delle NIN.*

*"Una domanda tira l'altra" pur essendo allineato alle indicazioni vigenti per la classe di adozione, accoglie comunque alcune* **suggestioni delle NIN** *che possono interessare le insegnanti quali l'introduzione dell'informatica in matematica e tecnologia (con la proposta di un quaderno dedicato a questi temi), l'attenzione alle STEM e al lessico e altro ancora.*

*In classe quinta, in storia, vengono proposte alcune pagine per il* **raccordo con la Secondaria di primo grado** *per coprire il periodo storico che altrimenti non verrebbe trattato.*

## Aspetti salienti delle Premesse culturali generali*

In queste pagine ripercorriamo i passaggi fondamentali della prima sezione delle Indicazioni Nazionali seguendo la stessa scansione del documento ministeriale, dove la Premessa culturale è articolata nelle sezioni *Persona, scuola e famiglia* e *Scuola e nuovo umanesimo*, a cui seguono *Le finalità della scuola dell'infanzia e delle scuole del primo ciclo di istruzione*.

**Si rimanda al testo completo del documento per le sezioni:*

- ***Profilo dello studente***, *che descrive, in forma essenziale, le competenze riferite alle discipline di insegnamento e al pieno esercizio della cittadinanza che uno studente/una studentessa dovrebbe dimostrare di possedere al termine del primo ciclo di istruzione.*
- ***Obiettivi generali del processo formativo***, *che delinea gli Obiettivi generali al termine della Scuola Primaria e gli Obiettivi generali al termine della Scuola Secondaria di primo grado per ciascuna delle competenze elencate al punto precedente.*

## PERSONA, SCUOLA, FAMIGLIA

"La scuola pone le persone degli allievi al centro delle sue azioni."

Questo è il concetto con cui si apre la premessa culturale alle nuove Indicazioni Nazionali 2025, che va così a identificare la **scuola** come il **luogo della crescita dell'identità personale**, finalità che non può essere perseguita se non all'interno di relazioni. "La persona è identità, relazione e partecipazione". È dunque compito della scuola far crescere l'identità personale, curando le **relazioni** e la creazione di spazi in cui vivere una **socialità collaborativa** con i pari e con gli adulti. Tale impegno formativo, soprattutto in un momento di grandi cambiamenti, non può essere perseguito in modo esclusivo della scuola; in quest'ottica, diventa fondamentale costruire un'alleanza con le famiglie, anche per accogliere e vagliare le nuove sfide della realtà digitale.

**Scuole e famiglie in un nuovo patto di alleanza**

**Scuola e famiglia** sono indicate dal documento come le "**colonne portanti del percorso di crescita e di apprendimento** di bambini e adolescenti". Alla scuola viene riconosciuta la centralità nella trasmissione delle conoscenze ma resta fondamentale un'**alleanza sostanziale con la famiglia**, che, pur nel rispetto dei ruoli, non si limiti a una collaborazione per i soli aspetti documentali. Occorre quindi favorire un reale incontro con i genitori, valorizzando il patto di corresponsabilità attraverso incontri non solo all'interno della scuola, ma anche sul territorio, che aiutino ad elaborare una visione educativa comune. Questa **alleanza aiuta bambine e bambini a comprendere il valore della scuola** e quindi a rispettare non solo gli adulti che vi lavorano, ma anche gli edifici. I danni a persone e cose sono infatti un segno del mancato riconoscimento del valore dell'istituzione culturale più importante del Paese.

**Insegnante professionista e Magister**

L'**insegnante** è chiamato/a a una **autorevolezza capace di suscitare il desiderio di apprendere** degli studenti, favorendo esperienze culturali significative. La cura della dimensione educativa all'interno della scuola chiede la costruzione di una **collegialità fattiva** in cui insegnanti, dirigenti e personale ATA vivano le loro diverse responsabilità costruendo luoghi in cui bambine e bambini possano incontrare adulti di riferimento, capaci di accogliere i loro bisogni, di riconoscere le loro identità e di favorire le condizioni per la maturazione integrale della persona.

## SCUOLA E NUOVO UMANESIMO

La scuola, attraverso l'acquisizione di **conoscenze** e **abilità**, è chiamata a far assimilare agli studenti e alle studentesse le **competenze culturali di base**, umanistiche, scientifiche e tecnologiche, per lo sviluppo integrale della persona e dei suoi talenti. Talenti che non sono doti innate, ma espressione di **potenzialità** che, per emergere, **hanno bisogno di un** "**contesto capacitante**". Solo un ambiente educativo è in grado, **anche in situazioni di svantaggio**, di offrire occasioni di "emancipazione personale", in sintonia con quanto chiede il dettato dell'Art. 3 della Costituzione.
La scuola promuove quindi l'inclusione e la cittadinanza e contrasta la dispersione.

**Libertà, cura di sé ed etica del rispetto**

Lo studente "grazie alla scuola, impara progressivamente a governare il bene della libertà".
La **libertà a scuola** si configura come "**possibilità di autodeterminarsi nei diritti e nei doveri**": la scuola è infatti il luogo dove si impara a sviluppare un **pensiero critico** e autonomo nel dialogo e nel **rispetto di tutte le diversità**, perché la libertà è anche "costruzione collettiva".
Durante il primo ciclo di istruzione, in particolare, gli studenti e le studentesse comprendono che "l'educazione alla libertà [...] non è sviluppo dello studente nella libertà, ma è sviluppo della libertà nello studente".

In questa direzione si inquadra il **valore delle "regole"** che consentono di interiorizzare il **senso del limite** e l'**etica del rispetto**, "che ha nella solidarietà e nella fraternità due luminosi fari di orientamento". Il rispetto che si apprende in famiglia cresce a scuola in una comunicazione che sappia armonizzare identità e alterità.

**Scuola che educa alle relazioni, all'empatia e al rispetto della persona**
Il rispetto, come suggerito dalle Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica, ha come obiettivo il riconoscimento e la valorizzazione delle **differenze**.
Si tratta di andare oltre l'alfabetizzazione emozionale, favorendo "un'**educazione del cuore** che crei occasioni didattiche di esperienza di sentimenti basilari come la fiducia, l'empatia, la tenerezza, l'incanto, la gentilezza".
A questo lavoro concorrono tutte le metodologie e tutte le discipline. È un'azione preventiva da coordinare con il territorio e tra i diversi ordini di scuola. La scuola diviene così il luogo della *bona fides* e del superamento degli stereotipi di genere.

**Scuola che sa creare culture educative**
All'interno dei profondi mutamenti del nostro tempo la **scuola** è chiamata ad essere un "**luogo di elaborazione di culture educative**" **attente a tutte le dimensioni dell'umano**, che possono crescere ove si eserciti una regia pedagogica "capace di orientare le pratiche verso una visione formativa unitaria e coerente, nonché spazi autentici di collegialità e progettazione comune, in cui i docenti possano esercitare pienamente il proprio ruolo professionale, costruendo insieme percorsi didattici significativi e risposte condivise ai bisogni complessi degli studenti".
La comunità educante genera **curricoli flessibili**, con l'apporto degli enti del territorio, delle famiglie e degli studenti e sa differenziare le attività per i diversi bisogni formativi. Si rende necessario, inoltre, **superare la frammentazione organizzativa**, l'eccessiva **burocratizzazione** per liberare tempo e risorse per il lavoro formativo.

**Cura del pianeta e governo della tecnica**
Come sottolineato anche dalle Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica, è fondamentale educare i giovani ai concetti di **sviluppo** e di **crescita**, soprattutto in considerazione dell'esaurimento delle risorse naturali e delle innovazioni tecnologiche e scientifiche: in particolare, oggi occorre trovare un equilibrio fra sviluppo ed etica.

**Scuola che integra le tecnologie digitali con prudenza e senso critico**
La scuola è chiamata a educare a un **pensiero complesso** e a un **uso etico delle tecnologie digitali**, anche per scongiurare "sovraccarico cognitivo e deconcentrazione", oltre ai possibili rischi della rete e agli eventuali danni neurologici e psichici. "Le tecnologie digitali vanno integrate in un contesto in cui le dimensioni umane e sociali dell'apprendimento siano rafforzate e non sostituite e in cui prevalga una mediazione chiaramente orchestrata dalla persona dell'insegnante".
Le "**competenze digitali**" (intese come padronanza di uso efficace, sicuro e consapevole di dispositivi, strumenti e tecnologie digitali) e le "**competenze informatiche**" devono esser promosse a scuola "anche attraverso l'apprendimento dei modi in cui funzionano dispositivi e piattaforme digitali, incluse eventualmente le più recenti basate sull'intelligenza artificiale (IA)".
La scuola, presidiando il bene della libertà, ha le risorse per indirizzare tecnica e tecnologia verso un utilizzo umano.

**Scrivere è... vivere. E si apprende a scuola**
La **scrittura** ha un ruolo fondamentale per la promozione degli apprendimenti di tutte le discipline.

Particolare **attenzione** va dedicata **alla scrittura a mano del corsivo** e alla calligrafia. Il corsivo "agevola lo sviluppo della coordinazione oculo-manuale, allontana i bambini dagli schermi e permette di tutelare gli spazi vitali dell'esperienza concreta", consente l'attenzione al dettaglio.
Mantenere attiva la pratica della scrittura manuale è fondamentale anche perché **aiuta la strutturazione del pensiero**, facilita l'**introspezione** e il pensiero riflessivo, educa a **concentrazione** e **lentezza**. "La didattica della scrittura assume un ruolo cruciale sin dalla scuola del primo ciclo" e particolare rilievo assume l'esercizio del riassunto.
Diventa utile, dunque, la proposta di tanti 'esempi di scrittura' dai quali partire per la riscrittura, come esercizio "per apprendere a scrivere e a pensare".

**Scuola che sa essere inclusiva**
Il nostro Paese, a quasi cinquant'anni dall'entrata in vigore della L. 517/1977, è all'avanguardia nell'accoglienza degli alunni con disabilità.
L'Italia ha visto "l'avvio di esperienze didattiche focalizzate non più solo sulle forme metodologiche di compensazione dei 'deficit', ma sullo **studio delle condizioni per rendere gli ambienti scolastici più inclusivi**" puntando alla **partecipazione di tutti** gli studenti **alla vita della scuola**, non solo delle persone con disabilità o dei bisogni educativi speciali (BES), creando una "progettualità che coinvolge la scuola a più livelli, secondo direzioni di senso volte a costruire le *condizioni didattiche* di realizzazione dell'inclusione scolastica".
Per l'integrazione degli studenti provenienti da contesti migratori, al fine di potenziare le competenze linguistiche e culturali la scuola si avvale di mediatori linguistico-culturali e di "docenti aggiuntivi della classe di concorso 23/A (insegnamento della lingua italiana per i discenti di lingua straniera) per l'insegnamento dell'italiano nelle sezioni con un numero di studenti stranieri, che si iscrivono per la prima volta al sistema nazionale di istruzione, superiore al 20 per cento degli alunni della classe, in precedenza assegnati solo ai CPIA".
La **personalizzazione**, elemento fondamentale per la costruzione della vera inclusione, è "paradigma antropologico che interpreta l'agire scolastico nei termini di un accompagnamento intenzionale dell'allievo a riconoscer-*si* capace, al di là della difficoltà, di sviluppare i suoi talenti", attraverso gli apporti delle neuroscienze e lo strumento dell'ICF (International Classification of Functioning).
"Le attività personalizzate possono essere progettate secondo il **modello dell'Universal Design for Learning (UDL)**", anche con l'ausilio delle tecnologie didattiche, per favorire un apprendimento diversificato e personalizzato mediante l'"adattamento dei materiali didattici alle esigenze degli studenti".
Le **realtà aumentata e virtuali** consentono "esperienze di apprendimento immersive e interattive, così come tecnologie assistive basate sull'IA permettono agli studenti con disabilità o con DSA di meglio partecipare alle attività educative e didattiche, garantendo pari opportunità di apprendimento".

**L'internazionalizzazione come misura di sé e conoscenza del mondo**
L'**internazionalizzazione promuove** "**l'esperienza** incommensurabile **dell'incontro con l'altro da sé**, inteso nei termini di saperi, relazioni, luoghi, identità diverse. E tale incontro è generativo di crescita personale, consapevolezza e arricchimento formativo."
"L'**insegnamento delle lingue straniere** – a partire dalla scuola primaria – si configura come strumento pedagogico privilegiato per favorire il confronto con l'alterità, accedere a saperi diversificati e sviluppare competenze multilinguistiche, in linea con la Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea del 22 maggio 2018".
Esperienze "che attivino il confronto tra realtà scolastiche, attraverso **programmi di gemellaggio e partenariato**, nonché metodologie innovative come il **CLIL** e l'uso consapevole delle **tecnologie digitali** per l'apprendimento collaborativo" sono incoraggiate in quanto favoriscono "lo sviluppo di capacità relazionali, autonomia, curiosità e consapevolezza del proprio ruolo all'interno di comunità sempre più interconnesse".

**Scuola ed educazione finanziaria, assicurativa e previdenziale**
L'educazione finanziaria stimola conoscenze e competenze che consentono di operare scelte ponderate in un mondo caratterizzato dalla crescente complessità del sistema finanziario, dall'affermazione di strumenti offerti dalla finanza digitale, dalla frammentarietà del mercato del lavoro.
Per questa ragione, l'educazione scolastica non può prescindere da quella finanziaria, che rientra nell'ambito dell'educazione civica.

## FINALITÀ DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA E DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

"L'ordinamento scolastico tutela la libertà di insegnamento (art. 33) ed è centrato sull'autonomia funzionale delle scuole (art. 117)". La **libertà d'insegnamento** prende forma in una professionalità **definita** anche **da** "**vincoli deontologici chiari**", quali il rispetto del curricolo nazionale, "la trasparenza valutativa, la collegialità e l'impegno per l'inclusione", senza escludere la **necessità di personalizzare e individualizzare i percorsi formativi** per consentire a tutti gli studenti l'apprendimento e la crescita delle diverse potenzialità.
In nome dell'autonomia le scuole statali e paritarie sono chiamate a elaborare il curricolo nel rispetto delle norme generali definite dallo Stato. Le Indicazioni Nazionali definiscono "il Profilo dello studente, gli obiettivi generali del processo formativo, gli obiettivi specifici di apprendimento e le relative competenze attese degli allievi per ciascun campo di esperienza e disciplina unitamente a suggerimenti riferiti alle conoscenze".
Nella scuola italiana è applicato il quadro delle competenze-chiave per l'apprendimento permanente delineato nella Raccomandazione del Consiglio UE del 22/5/2018 e, come da Raccomandazione del Consiglio UE del 2/11/2023, l'insegnamento dell'informatica è introdotto fin dall'inizio dell'istruzione obbligatoria.
L'impegno per l'acquisizione di queste competenze nell'intera Europa non coincide con un unico modello, anzi favorisce una pluralità di espressioni in un orizzonte di "educazione permanente, per tutto l'arco della vita".

## Aspetti salienti dell'Organizzazione del curricolo di scuola

**Un dispositivo per "pensare" l'insegnamento**
Le nuove Indicazioni Nazionali "propongono un cambio di paradigma rimettendo al centro la valorizzazione delle conoscenze che sono la base fondamentale dello sviluppo delle competenze identificate nel Profilo dello studente" e sottolineano il **binomio inscindibile tra conoscenze e competenze**. Queste ultime, infatti, si raggiungono grazie alla scelta di contenuti che siano elementi qualificanti dei saperi fondamentali.

***Non multa, sed multum***
Nella costruzione dei curricoli verticali, parte essenziale del PTOF, le diverse istituzioni scolastiche, valorizzando l'autonomia, sono chiamate a identificare in un lavoro collegiale "le conoscenze essenziali", secondo il principio del *non multa, sed multum*. Non **è importante** insegnare tante cose nelle diverse discipline, quanto **fornire** "**conoscenze rilevanti** (sul piano culturale), **significative** (sul piano scientifico), **essenziali** (sul piano formativo)".

Per individuare i nuclei fondanti, il dispositivo del curricolo propone **quattro domande-guida**:
- Quali obiettivi conseguire?
- Quali esperienze allestire per far sì che gli obiettivi di apprendimento vengano conseguiti?
- Come possono essere organizzate efficacemente le esperienze?
- Come accertare che gli obiettivi siano stati raggiunti?

Si tratta di domande a cui ogni istituzione scolastica, facendo tesoro della propria autonomia e nel riferimento delle conoscenze, abilità e competenze attese prescritte dalle Indicazioni Nazionali, è chiamata a rispondere per costruire non un curricolo formale, ma qualcosa di "reale e vissuto", inserito in un contesto territoriale e capace di rispondere ai bisogni formativi e di apprendimento degli studenti.

**La valutazione. Un atto di valorizzazione**

La **valutazione** è un **processo** "**complesso**, **dinamico**, **collegiale** e **multidimensionale**, che accompagna lo studente nella costruzione della propria identità e nel riconoscimento delle proprie potenzialità".

La valutazione, come richiamato dall'art. 1 del Decreto Legislativo n. 62 del 2017, "documenta lo sviluppo dell'identità personale degli studenti e promuove l'autovalutazione". Come "atto pedagogico, culturale e regolativo", la **valutazione** non può essere ridotta a misurazione ed **è finalizzata "a far emergere progressi, criticità e potenzialità inespresse**", anche attraverso il ricorso al feedback e alla **valutazione formativa**.

Quest'ultima rappresenta un processo che **accompagna costantemente l'insegnamento e l'apprendimento**, fornendo sostegno e orientamento, e non può essere assimilata alla valutazione sommativa, finalizzata invece a fornire "un bilancio complessivo delle competenze acquisite".

"Nelle sue diverse articolazioni – diagnostica, iniziale, formativa in itinere, autovalutativa, metacognitiva, finale" la **valutazione consente** perciò **di leggere il cammino di apprendimento** non solo dei saperi disciplinari, ma anche delle **competenze trasversali** e favorisce "la consapevolezza metacognitiva dei propri punti di forza e delle proprie aree di miglioramento", evitando così il rischio di una valutazione frammentaria, incapace di restituire un "percorso unitario e trasformativo".

La **documentazione** e l'**osservazione** sono prerequisiti fondamentali per la valutazione, "in quanto consentono di raccogliere, organizzare e interpretare dati, sulla base di specifici indicatori", che traducono concetti teorici in elementi osservabili. "L'osservazione, accompagnata da strumenti adeguati (ad es. rubriche, griglie di osservazione, scale, ecc.), favorisce la costruzione di criteri intersoggettivi" utili anche per la comunicazione con gli studenti e le famiglie, nell'ottica della costruzione della già citata alleanza tra contesto scolastico e familiare, e valorizza una prassi valutativa come "processo collegiale". Allo stesso modo, la **certificazione** delle competenze "rappresenta il momento in cui il profilo dello studente trova espressione e sintesi", sostenendo l'orientamento verso il futuro.

Gli insegnanti, veri *curriculum makers*, sono chiamati a elaborare percorsi didattici e valutativi che non solo rispondano al curricolo di Istituto e alle Indicazioni Nazionali e concorrano alla definizione del profilo educativo in uscita, ma rispettino anche le peculiarità dei contesti locali e le peculiarità di studentesse e studenti.

La **valutazione** deve essere un **momento di dialogo**, sempre finalizzato alla crescita e al miglioramento degli studenti e delle studentesse.

# DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

# LA DIDATTICA DIGITALE CON HUB KIDS

L'attivazione e l'uso degli strumenti di HUB Kids sono intuitivi e semplici; qualora fosse necessario, è possibile consultare la sezione dedicata ai dubbi più frequenti sulla piattaforma HUB Scuola.
Ma, come ogni insegnante sa bene, l'**integrazione tra didattica tradizionale e didattica digitale** non passa solo attraverso uno strumento di semplice uso, ma si basa soprattutto sul trovare nuove strategie per insegnare che sfruttino al meglio le opportunità fornite dalla tecnologia informatica.
Nelle prossime pagine vengono perciò riportati alcuni suggerimenti didattici per l'utilizzo dell'HUB Kids, sempre in un'ottica inclusiva.

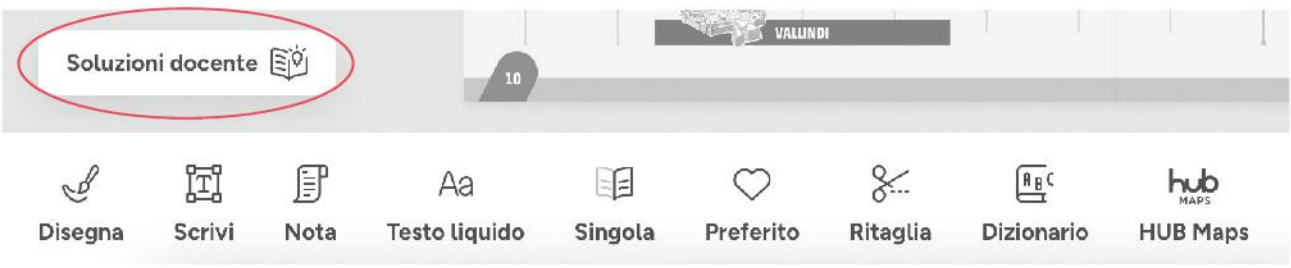
## HUB Kids per l'inclusività

Con la Direttiva ministeriale del 27 Dicembre 2012, a tutela dei ragazzi con Bisogni Educativi Speciali (BES), viene chiaramente sancito il diritto di questi ultimi di usufruire di provvedimenti lungo tutto il percorso scolastico in modo da favorirne l'inclusione.
È quindi evidente che la didattica deve sviluppare strumenti compensativi piuttosto che attuare misure dispensative che precludano un apprendimento che, al contrario, i soggetti con BES senza deficit possono acquisire. La scuola, dunque, deve riuscire a sfruttare strumenti diversi al fine di favorire in ogni modo l'apprendimento nei soggetti con BES.

HUB Kids, con i suoi strumenti e con i contenuti digitali a cui permette di accedere (audio, video...), consente di attivare una **didattica digitale integrata** realmente inclusiva.
È, infatti, un aiuto prezioso perché facilita all'insegnante la **personalizzazione** dei materiali per i propri alunni con BES: utilizzando gli strumenti offerti, è possibile mettere in atto accorgimenti particolari, atti a facilitare la fruizione dei materiali e lo studio agli alunni con difficoltà, perché raggiungano le stesse competenze dei compagni.
Inoltre permette di sviluppare la didattica cooperativa anche a distanza.

## Le soluzioni per l'insegnante

Le soluzioni per l'insegnante, nei volumi in cui sono previste, sono attivabili solo se è stato fatto l'accesso ad HUB Scuola con un **profilo "docente"** e **cliccando sul pulsante** in basso a sinistra dello schermo nelle pagine in cui questo compare.



# I CONTENUTI DIGITALI DI *UNA DOMANDA TIRA L'ALTRA*

Qual è il ruolo del digitale in una scuola primaria, quando ancora è indispensabile per gli alunni manipolare libri, quaderni, penne... e quando è necessaria la costante interazione con i coetanei e con gli insegnanti, per imparare a convivere in una società, a comprendere e condividerne le regole e a comunicare anche attraverso le proprie emozioni?
In questa situazione il digitale può svolgere un importante compito di **motivatore** e di **facilitatore**, non sostituendosi agli strumenti tradizionali, ma "aumentando" le potenzialità della didattica di ciascun insegnante. Inoltre offre all'insegnante numerosi e "scelti" materiali per lo sviluppo del proprio programma.
Gli strumenti digitali possono perciò aiutare gli adulti (docenti e genitori) nel trovare strumenti che li supportino e potenzino le loro azioni in classe e a casa.
Per far ciò c'è la necessità di un digitale integrato fortemente con la didattica del testo in uso, pensato per rendere ancor più efficace l'intervento degli insegnanti.
HUB Kids, infatti, non è solo un libro digitale, con tutte le opportunità che il digitale può offrire (proiezione alla LIM, possibilità di lavorare direttamente sulla pagina e di salvare le modifiche fatte, passaggio a visualizzazioni differenti anche per alunni con BES, audiolibro...) ma è arricchito con numerosi materiali che si integrano nella programmazione didattica in maniera efficace e coerente, in quanto sono stati pensati apposta per sviluppare al meglio le proposte di ***UNA DOMANDA TIRA L'ALTRA***, primi tra tutti i video, le app, le immagini interattive...

Qui di seguito vengono descritti i contenuti digitali allegati con suggerimenti per l'uso didattico di HUB Kids.
Tutti i documenti sono proiettabili sulla LIM e fruibili su computer, tablet o smartphone.

Nel progetto *UNA DOMANDA TIRA L'ALTRA* tutte le risorse digitali di **ogni doppia pagina** sono accessibili dal libro digitale cliccando sulla **barra** al piede del testo (*Esplora i contenuti digitali*), dall'**HUB Kit** nella barra in alto a destra, oppure inquadrando il **QR della doppia pagina stessa**, così da avere sempre a disposizioni i materiali per sviluppare e integrare la lezione in maniera semplice e intuitiva, anche per i bambini/e e per i loro genitori durante il lavoro a casa.

Gli strumenti digitali presentati di seguito sono utili non solo per attivare l'attenzione, approfondire, consolidare e verificare le conoscenze ma anche per **sviluppare le competenze digitali** di alunni/e.

# SCENARI IMMERSIVI

Gli scenari immersivi sono **immagini a 360°** che possono essere ruotate, esplorate e "vissute" anche grazie alle didascalie che le accompagnano. Permettono di esplorare in modo suggestivo patrimoni ambientali, archeologici e paesaggi urbani...
Possono essere visualizzate sui diversi *device* per un utilizzo individuale ma la loro capacità di coinvolgere si esprime soprattutto se proiettate alla LIM, trasportando la classe in un'avventurosa esperienza.
Sono utili soprattutto per coinvolgere alunne e alunni, anche quelli che in genere si mostrano poco interessati al libro cartaceo o quelli "preoccupati" per l'impegno dello studio.

## Utilizzo nella didattica digitale integrata

L'insegnante può, per l'appunto, mostrare l'immagine immersiva alla LIM chiedendo a turno di provare a "muoversi" nello spazio virtuale e a raccontare non solo quanto vedono, ma anche le sensazioni e le riflessioni che suscita questa esperienza.
Possono essere utilizzati anche per sviluppare la **Flipped classroom**: ogni alunno/a, dopo un lavoro autonomo di studio dell'argomento proposto dallo scenario immersivo, anche con l'ausilio di ricerche su libri e Internet, si trasforma in "guida turistica" per tutta la classe e spiega a compagni e compagne che cosa stanno osservando. Importante in questi casi sollecitare con opportune domande eventuali collegamenti con le diverse discipline o con l'enciclopedia personale dell'alunno/a che fa da guida, naturalmente nel rispetto delle capacità individuali.

### Per alunni con BES

Le immagini, particolarmente suggestive, possono aiutare a suscitare emozioni anche in alunni/e con particolari difficoltà e stimolare così la loro **intelligenza emotiva**. Inoltre sono un supporto alla produzione orale permettendo anche a chi ha più difficoltà di esprimere le proprie conoscenze.

# ITINERARI CON GOOGLE EARTH

Sono percorsi visualizzati sul globo Google Earth per mezzo dei classici segnaposti; in geografia permettono di esplorare i paesaggi e le regioni d'Italia in modo immersivo e coinvolgente; in storia fanno "viaggiare nel tempo" e nello spazio, alla scoperta dei luoghi e dei monumenti più significativi del passato.
Possono essere esplorati sia attraverso l'indice che compare nella finestra laterale sia cliccando sui "punti caldi" indicati sulla mappa: compaiono così immagini, approfondimenti e altri contributi digitali utili a esplorare l'argomento in maniera approfondita.
Sono **interattivi** e possono essere implementati (grazie ai comandi nella barra in alto) o servire come modello per costruire degli "itinerari di classe" sviluppando così non solo le competenze di storia e geografia, ma anche quelle digitali.

## Utilizzo nella didattica digitale integrata

Gli itinerari favoriscono i **collegamenti interdisciplinari** in particolare tra storia e geografia e si prestano a lezioni che approfondiscono quanto studiato sul testo. Lo strumento è estremamente intuitivo e quindi è possibile far andare direttamente gli/le alunni/e all'esplorazione dell'argomento (sempre sotto la supervisione di un adulto), magari a coppie o in piccolo gruppo, sviluppando così anche l'autonomia.
Si prestano in particolare a presentare argomenti quali gli antichi popoli dei fiumi e dei mari in una visione più globale, per lo sviluppo del parallelo tra "ieri e oggi", o a realizzare percorsi dedicati ai paesaggi.

# VOCABOLARIO DEVOTO-OLI JUNIOR INTEGRATO

Il vocabolario è lo strumento essenziale per insegnare a bambine e bambini a parlare, scrivere, leggere e accompagnarli alla scoperta delle parole per vivere e conoscersi.
Conoscere, ampliare e usare in modo corretto il lessico è una delle competenze fondamentali.
Il **Devoto-Oli Junior** è **integrato in tutti i volumi**: quando si lavora con HUB Kids online, cliccando due volte su ogni parola del volume digitale è possibile accedere direttamente alla definizione contenuta nel **Devoto-Oli Junior digitale** e consultare il lemma completo (informazioni grammaticali, coniugazione e declinazione, sinonimi e contrari, alterati, espressioni e modi di dire), ascoltare la pronuncia corretta e scoprire curiosità nelle rubriche *#Lo sapevi?*, *Che verso fa?*, *Ricorda!*
Le Definizioni fornite dal DJ sono state certificate dall'Istituto di Linguistica Computazionale "Antonio Zampolli" del CNR di Pisa, e sono quindi **adatte a bambini e bambine tra gli 8 e i 12 anni**.

## Utilizzo nella didattica digitale integrata

La versione cartacea e quella digitale sono fortemente integrate. Infatti il progetto didattico è arricchito da **ulteriori attività sul lessico**: consultando il sito www.devoto-oli-junior.it è possibile accedere a numerose proposte pensate per aumentare le competenze lessicali di alunne e alunni con **attività** e **giochi interattivi** e **schede didattiche** pronte all'uso.

### Per alunni con BES

La versione digitale, disponibile come **web app**, propone il testo completo del Devoto-Oli Junior cartaceo e offre modalità di utilizzo disegnate sulle esigenze, le attitudini e le abitudini dei più piccoli. Questi i vantaggi dell'edizione digitale:

- presenza di tutte le voci contenute nella versione cartacea, complete di **audio**;
- ricerca semplice per lemma (con **autocompletamento**) e per forme flesse;
- ricerca per categorie grammaticali e ambiti semantici;
- possibilità di creare liste di lemmi "preferiti";
- funzione "cronologia" per recuperare le parole cercate.

L'utilizzo dello strumento informatico per svolgere gli esercizi è facilitante per bambini con difficoltà ortografiche o con disturbi di letto-scrittura, mentre gli esercizi interattivi sul sito, proprio per il loro aspetto ludico e facile fruibilità, sono particolarmente adatti a bambini con difficoltà di attenzione e difficili da motivare.

# IMMAGINI INTERATTIVE

Thinglink è una piattaforma che consente di estrapolare le immagini in modo interattivo con diversi *device*, dalla LIM allo smartphone, muovendosi tra gli hotspot a cui vengono collegate didascalie, approfondimenti, fotografie (anche a 360°), video, link.
Sono quindi vere e proprie "mappe" visuali e interdisciplinari che permettono, all'insegnante con la classe o agli alunni (da soli o in piccolo gruppo), di approfondire un determinato argomento e di collegarlo ad altri argomenti anche afferenti a discipline diverse, simulando una rete di collegamenti che si avvicina molto al modo di pensare soprattutto delle nuove generazioni (come suggerisce anche il loro nome).

## Utilizzo nella didattica digitale integrata

Le immagini interattive possono essere usate per presentare il tema alla classe, in maniera immersiva e globale, per ingaggiare gli alunni nell'esplorazione dei contenuti del capitolo o della pagina. Per esempio, in classe quarta può essere proiettato alla LIM e così servire da elemento di ingaggio degli alunni per fare ipotesi e innescare discussioni.
In classe quinta, invece, può essere utilizzato per un'attività di recupero dei concetti principali prima di avviare il nuovo percorso, o ancora servire da base per la costruzione di mappe concettuali. O anche servire per avviare ricerche e approfondimenti online, per esempio nel caso di un'attività individuale a scuola o un compito a casa...
Le immagini interattive proposte possono essere usate anche come "esempi" per costruirne di nuove sugli argomenti trattati in classe, in digitale (costruendo per esempio un pdf con link attivi) ma anche *unplugged*, partendo da un'immagine inserita in mezzo a un foglio bianco da cui si faranno partire dei fili colorati (o delle frecce disegnate) che condurranno ad altre immagini, testi o anche oggetti.

### Per alunni con BES

Le immagini interattive, poiché presentano i contenuti con differenti modalità (immagini, scritte, video, audio...), permettono a ciascun bambino di approcciarsi all'argomento attraverso il **canale cognitivo** a lui **più adatto**, andando incontro alle esigenze di ciascuno e stimolandolo a esplorare anche quelle modalità di comunicazione che gli sono meno consone.
È inoltre possibile aprire i testi con un lettore interno che consente di modificare la font, la grandezza dei caratteri, l'interlinea, la sottolineatura ecc. e ascoltare lo speakeraggio del testo a diverse velocità.

---

# AUDIOLIBRO

Tutti i testi sono forniti anche in versione audio. La presenza degli audio è segnalata dal **codice QR** e inserita nei contenuti digitali della pagina.
I brani sono letti in modo espressivo, senza tralasciare chiarezza e articolazione della lettura. L'ascolto di una voce diversa da quella dell'insegnante e l'uso di uno strumento tecnologico saranno utili per catturare l'attenzione degli alunni e di stimolo all'apprendimento, alla concentrazione e all'imitazione nella lettura. La funzione pausa permette di fermare l'audio per prendere appunti, ripetere quello che si è appena ascoltato e svolgere gli esercizi. Questo strumento è utile a tutto il gruppo classe e può rendere più dinamica la lezione.

## Utilizzo nella didattica digitale integrata

Gli audio possono essere utilizzati come modelli di lettura e corretta dizione, specie da quei bambini che presentano difficoltà nella lettura o che vivono in un contesto familiare caratterizzato da bassa scolarizzazione o in cui si parla un'altra lingua. Le risorse audio possono risultare utili durante il ripasso nei compiti a casa per concentrarsi sui concetti invece che sullo sforzo della lettura se l'alunno non è ancora in grado di leggere in modo autonomo. Sono anche molto utili agli alunni che hanno bisogno di consolidare l'ortografia, se usati come attività di rinforzo sotto dettatura. In alternativa, le attività di ascolto possono essere svolte servendosi dell'audio a livello di gruppo classe.

Proiettando la pagina sulla LIM o con il videoproiettore, i bambini possono soffermarsi con più attenzione sulla parte iconografica e sui brani di lettura.
Per gli alunni che sanno leggere con sufficiente abilità, l'audiolibro può essere usato quale modello di dizione: a turno un bambino legge ad alta voce una frase mentre i compagni verificano che le parole vengano lette correttamente e in maniera abbastanza fluida, e gli danno consigli per migliorare, anche riascoltando l'audio del testo.

### Per alunni con BES

La lettura lenta e scandita è appositamente curata da esperti in didattica per bambini con BES. La risorsa audio, valida per tutta la classe, è utile, se non indispensabile per alunni con DSA, per bambini non italofoni e ipovedenti.
L'ascolto del testo consente all'alunno con BES di non concentrare tutti i suoi sforzi nella lettura, ma di focalizzare la sua attenzione sull'argomento trattato, specie se non è autonomo nella lettura e presenta difficoltà tali da impedire la comprensione. La funzione pausa permette di fermare l'audio e porre domande.

## ESERCIZI INTERATTIVI

Gli esercizi interattivi si dividono in due categorie:
- la versione attivabile degli esercizi in pagina del volume, che ne consente uno svolgimento più semplice e accattivante, a cui si accede cliccando sulla pagina;
- esercizi in HUB test in formato interattivo a cui accedere dal menu HUB Scuola o dall'indice del quaderno.

#### ESERCIZI ATTIVABILI IN PAGINA

Quando gli esercizi del volume possono essere svolti in maniera interattiva direttamente sull'HUB Kids, la pagina cartacea riporta la scritta "**Attiva gli esercizi su HUB Kids**".
Per procedere alla risoluzione di un esercizio, selezionare l'esercizio stesso. È possibile attivare anche gli esercizi uno per volta (vai al videotutorial inquadrando il QR in copertina della Guida insegnante).
Gli esercizi forniscono sempre un feedback positivo o negativo e presentano tipologie diverse di attività, per esempio:
- scelta multipla;
- vero/falso;
- completamento;
- riordino di elementi;
- scelta da menù a tendina che si apre e offre differenti opzioni di scelta;
- colorare aree diverse;
- *matching*, attività di collegamento di elementi con una freccia;
- *fill-in-the-blank*, scrivere in un campo di testo.

Non vengono attivate le domande a risposta aperta per evitare inutili frustrazioni nel caso la risposta dell'alunno non coincida perfettamente con quella proposta dal libro.
L'insegnante trova le soluzioni degli esercizi (non interattivi) dei volumi per l'alunno nei materiali per il docente di HUB Kids.

ESERCIZI AGGIUNTIVI

Questi esercizi sono un utile strumento di consolidamento e di verifica delle conoscenze. La loro tipologia di svolgimento, svelta e intuitiva, non si discosta troppo dal procedimento risolutivo nella versione cartacea e rispetta i contenuti del libro, che sono stati adattati alle tipologie di esercizi interattivi più apprezzate dai bambini e più spesso usate nelle app ludico-ricreative.

In questo modo sia il ripasso sia la verifica avvengono in un clima più rilassato, anche grazie alla possibilità di controllare la correttezza delle risposte al termine dell'esercizio e riprovare in caso di risposta errata.

Questa modalità di correzione comporta inoltre meno stress emotivo da parte dell'alunno che non deve aspettare la riconsegna dei compiti.

## Utilizzo nella didattica digitale integrata

Le attività possono essere svolte individualmente dagli alunni a scuola, se sono forniti di computer o tablet, per esempio in momenti di pausa, quasi come un gioco, o durante le ore di recupero individuale. In alternativa possono essere affidate a casa, se gli alunni possono usare un computer, un tablet o addirittura uno smartphone per svolgere i compiti in maniera più accattivante.

La **versione interattiva** delle verifiche del libro, oltre a essere usata come momento di verifica personale, può essere proiettata sulla LIM o con il videoproiettore e quindi utilizzata per la **correzione collettiva in classe**.

### Per alunni con BES

Gli esercizi interattivi, proprio per il loro aspetto ludico e facile fruibilità, sono particolarmente adatti a bambini con difficoltà di attenzione e difficili da motivare. L'utilizzo dello strumento informatico per svolgere gli esercizi è facilitante per bambini con difficoltà ortografiche e oculo-manuali, che possono concentrarsi sul contenuto dell'esercizio e non sul gesto grafico. Inoltre le domande a risposta chiusa sono un ulteriore fattore facilitante per bambini con disturbi di letto-scrittura. Le attività collaborative supportate dall'uso degli esercizi interattivi favoriscono l'inclusione degli alunni con BES all'interno del gruppo classe. L'aiuto fornito dai compagni permetterà anche agli alunni con difficoltà di raggiungere gli obiettivi preposti, con conseguenti benefici in termini di autostima e incentivo alla partecipazione.

---

# VIDEO

Vengono messi a disposizione dell'insegnante e della classe video dedicati all'approfondimento per avviare un argomento, approfondire le caratteristiche dei brani proposti nei volumi e per offrire alla classe un percorso di **Flipped Classroom**.

## Utilizzo nella didattica digitale integrata

I video sono proiettabili in classe sulla LIM o con un videoproiettore e possono essere utilizzate sia per un primo approccio a un argomento, sia come strumento di ripasso e consolidamento.

Sono inoltre dotate di comandi che consentono di mettere in pausa, mandare avanti oppure indietro.

Raccomandiamo di non utilizzare i video durante la lezione come un momento di apprendimento passivo, bensì di favorire la didattica inclusiva: invitate i bambini ad alzare la mano se sentono una parola sconosciuta o se non comprendono una parte della sequenza. Alla fine del video, promuovete attività collaborative di discussione e dibattito.

### Per alunni con BES

Per tutti gli allievi, ma specialmente per alunni con BES, sarà sicuramente utile poter seguire via via i vari passaggi di una spiegazione attraverso le immagini e l'audio, esperienza che potranno ripetere autonomamente a casa con un computer o un tablet.
In particolare, gli alunni che apprendono principalmente tramite **intelligenza visiva**, traggono grande vantaggio dalla visione di un video, che "concretizza" i concetti da apprendere.

## HUB MAPS

L'**atlante digitale interattivo**, un nuovo strumento per fare geostoria, raccoglie un centinaio di carte di storia e di geografia ed è arricchito di approfondimenti e molte funzionalità, per un accesso interattivo e multimediale alla cartografia.
Su HUB Maps è possibile:
- visualizzare a schermo intero la carta e zoomarla per ingrandire i dettagli;
- attivare e disattivare i livelli delle legende e dei toponimi, visualizzare la carta in versione muta;
- instaurare confronti tra le carte;
- scaricare le carte in formato jpg;
- geolocalizzare i territori su Google MapsTM per confrontare i confini attuali con quelli del passato.

Ciascuna carta è accompagnata da un **laboratorio** utile per inquadrare il fenomeno che la carta rappresenta, leggere e individuare le informazioni, con anche proposte di **attività** (esercizi interattivi a trascinamento, individuazione di aree sensibili, proposte di ricerca...).

## Utilizzo nella didattica digitale integrata

Questo strumento può essere utilizzato dal docente per impostare una lezione con un approccio geostorico, partendo da un'analisi dei territori. Tramite la funzione di confronto consente peraltro di collegare gli eventi del passato alla geografia attuale: il database di carte infatti consente di raffrontare sia le carte della sezione storia sia quelle della sezione geografia. Lo studente può utilizzare HUB Maps contestualmente allo studio degli argomenti o sfruttare le sue sintesi per il ripasso.

### Per alunni con BES

Le carte interattive sono particolarmente adatte a bambini con difficoltà di attenzione e difficili da motivare. L'utilizzo dello strumento informatico per analizzare le carte è facilitante per bambini con difficoltà oculo-manuali, che possono zoomare e osservare più facilmente tutti i dettagli della carta.

# CARTE GIOCO

Le carte gioco sono una divertente tipologia di esercizi interattivi per imparare giocando! Si basano su un gioco ben noto ai bambini: le carte sono presentate capovolte e lo scopo è quello di accoppiare carte corrispondenti. Se l'alunno individua una coppia di carte corretta, questa si evidenzia di verde e rimane girata dal lato del contenuto.
In caso contrario, le carte si evidenziano di rosso e dopo pochi secondi si girano nuovamente. Nel progetto digitale di ***UNA DOMANDA TIRA L'ALTRA***, le carte gioco vengono utilizzate per consolidare conoscenze già acquisite (o parzialmente acquisite) dagli alunni e favorire la memorizzazione dei concetti attraverso attività ludiche.

## Utilizzo nella didattica digitale integrata

Nelle classi in cui ciascuno studente è dotato di un computer o tablet, il gioco può essere svolto individualmente al termine della lezione, per consolidare l'argomento trattato. Si consiglia comunque di proporre attività a coppie o a squadre, che ben si adattano alla natura di questo gioco, in modo da favorire processi inclusivi.
Nel gioco a squadre, i componenti di una squadra si coordinano per scegliere le carte e si consultano per condividerne la memorizzazione. Se la squadra sceglie una coppia corretta può procedere a scegliere un'altra coppia. Se invece la coppia è errata il turno passa all'altra squadra.
Non viene premiata solo la squadra che ricorda più carte, ma anche quella che dimostra una maggiore capacità di collaborazione tra compagni.

### Per alunni con BES

Questa app è molto utile soprattutto per bambini che hanno problemi di orientamento spaziale, perché li allena a considerare tutto il piano di lavoro, in questo caso la schermata del tablet, della LIM o del computer.
Inoltre, le attività relative alle carte gioco affrontano argomenti fondamentali per lo sviluppo delle competenze base di tutti i bambini.

# BACHECHE ONLINE

Padlet è una Web App colorata e intuitiva che consente di creare e condividere bacheche multimediali online, cioè vere e proprie "tele virtuali" su cui è possibile aggregare, e organizzare, contenuti diversi come video, audio, immagini, documenti in pdf, presentazioni in PowerPoint, link a risorse esterne, e molto altro.
Per **visualizzare** le bacheche fornite sul proprio HUB Kids e scaricare tutti i contenuti allegati sarà sufficiente avere una connessione a Internet e cliccare il link attivo sul bollo in pagina.
Per **personalizzare** le bacheche fornite da HUB Kids, o realizzarne di nuove per condividerle con la classe e con i colleghi, sarà sufficiente eseguire l'accesso a Padlet, se già iscritti, oppure registrarsi semplicemente fornendo un indirizzo email e una password.
Una volta effettuato l'accesso, copiando nella barra dell'URL il link della bacheca disponibile sul libro digitale, verrà visualizzata la bacheca multimediale con una nuova opzione attiva nella barra degli strumenti, l'opzione di remake.
Cliccando su RIFACIMENTO e scegliendo INVIA si potrà clonare la bacheca.

## Utilizzo nella didattica digitale integrata

Le bacheche sono raccolte di materiali differenti (immagini, video, testi...) collegate a un unico centro di interesse che permettono di esplorare un argomento, quasi **simulando una ricerca in rete**. Sono utilizzabili sia con il gruppo classe sia a livello individuale. Possono diventare un importante supporto per attività di ***debate***.

### Per alunni con BES

Questa app è molto utile soprattutto per bambini che hanno modalità di apprendimento differenti. Inoltre, risulta uno strumento accattivante e stimolante, sia per i BES sia per tutta la classe.

# SCHEDE

Su HUB Kids sono reperibili documenti in pdf scaricabili e stampabili con **approfondimenti** e **attività** che espandono le proposte di attività avviate in pagina con ulteriori foto e istruzioni.
Sono infatti stati realizzati dei materiali aggiuntivi per permettere all'insegnante di ampliare alcuni temi trattati nei volumi. Questi pdf sono proiettabili sulla LIM o con il videoproiettore, scaricabili su pc e tablet e anche stampabili da distribuire agli alunni. Se siete in possesso di una versione di Adobe Acrobat che lo permette, i pdf forniti possono essere modificati, ritagliati e commentati.
In caso contrario potrete semplicemente selezionare i testi e copiarli in un documento Word (o un altro programma di videoscrittura compatibile) e modificarli a vostro piacimento.

## Utilizzo nella didattica digitale integrata

Soprattutto le prime volte, potrebbe essere opportuno affrontare gli approfondimenti con tutta la classe; fornite quindi questi materiali sotto forma di fotocopie e contemporaneamente proiettateli in modo che tutti li possano vedere. Proponete alla classe di personalizzare le schede sottolineando le parole chiave e aggiungendo ulteriori informazioni riportando passo passo sulla LIM il lavoro svolto. Le schede potranno poi essere conservate per formare un quaderno degli approfondimenti che verrà mano a mano implementato con altre ricerche svolte dagli alunni.

### Per alunni con BES

Vengono forniti materiali compensativi, tabelle e schemi in pdf che potete stampare e distribuire agli alunni, appendere in classe o proiettare per richiamare alla memoria regole e strategie già introdotte o anche come supporto visivo durante la spiegazione. È bene fornire questi materiali **a tutta la classe** quando si avvia un nuovo argomento, in modo che i bambini possano svolgerli senza inutili ansie. Proponete loro di personalizzarli colorandoli e aggiungendo semplici annotazioni: ciò li aiuterà nella memorizzazione dei contenuti. In un secondo tempo, quando la maggior parte degli alunni sarà in grado di svolgere gli esercizi in autonomia, potrete lasciare queste schede solo ai bambini con BES che le potranno usare per svolgere i compiti affidati.
È importante abituare anche gli alunni con BES a rendersi indipendenti dai materiali compensativi, trovando risorse proprie per la soluzione dei problemi, naturalmente con gradualità e sempre tenendo conto delle caratteristiche e delle abilità di ciascuno.

# MAPPE MODIFICABILI

La costruzione di mappe concettuali può diventare un momento di sintesi nel processo di apprendimento.
Le mappe sono uno strumento utile non solo per la riorganizzazione mentale delle conoscenze soprattutto in fase di ripasso e rielaborazione.
Le mappe sono consultabili, scaricabili e modificabili in formato **PowerPoint**.

## Utilizzo nella didattica digitale integrata

Le mappe sono un utile strumento per rappresentare la conoscenza sotto forma di nodi e di relazioni, che – una volta esplicitati in una mappa – diventano più chiari e definiti. Possono essere utilizzate in attività di verifica e consolidamento delle conoscenze e come supporto all'esposizione orale per tutta la classe ma anche per alunni con BES.

### Per alunni con BES

Le **mappe** sono **strumenti per l'apprendimento** che rendono visibile il pensiero, strumenti di organizzazione della conoscenza nell'ottica di un apprendimento significativo.
Le mappe sostengono l'apprendimento di tutti gli alunni, non solo di quelli con difficoltà, ma possono essere utilizzate agevolmente dagli insegnanti curricolari nella **didattica per tutta la classe**.

Le mappe si adattano a costruire una **didattica inclusiva** e significativa attraverso cui guidare gli alunni a porsi domande, ipotizzare, analizzare, stabilire connessioni, concettualizzare, verificare ipotesi.

# L’Intelligenza artificiale va a scuola

198 **Linee guida per l’introduzione dell’Intelligenza artificiale nelle Istituzioni scolastiche**

200 **Dalla teoria alla pratica!**

202 **La valutazione**

203 **15 consigli per costruire prompt efficaci**

# L'Intelligenza artificiale va a scuola

Accedi al sito **mondadorieducation.it** per materiali nuovi e aggiornati.

Di certo l'Intelligenza artificiale (per comodità AI) è stata la rivoluzione tecnologica e anche culturale e sociale del 2024. Oggi, benché sviluppi e novità si susseguano, possiamo dire che l'AI è impiegata quotidianamente da tutti noi, sia in ambito professionale sia in ambito privato (chiedere un consiglio di lettura, organizzare le vacanze ecc.). In altre parole, l'AI è divenuta una **risorsa culturale normale**.

Alla Scuola, quindi, e ai docenti il compito di lavorare con le studentesse e gli studenti per costruire questa nuova competenza: l'AI si integra pienamente nel contesto dei nuovi linguaggi e strumenti utili (indispensabili?) ai cittadini di oggi e di domani; e dunque non dovrebbe essere considerata in opposizione alle altre competenze fondamentali, bensì un loro complemento.

Non sorprende dunque che l'UNESCO abbia pubblicato l'***AI competency framework for teachers*** che affianca l'*AI competency framework for students*. Qui si definiscono le conoscenze, le abilità e i valori che i docenti devono possedere nell'era dell'AI, sulla base di alcuni principi fondamentali: **costruzione di futuri digitali inclusivi e (eco)sostenibili; approccio all'AI centrato sull'essere umano; tutela dei diritti degli insegnanti e (ri)definizione continua dei loro ruoli**.
Eccone una versione sintetica:

| ASPETTI | LIVELLI DI PROGRESSIONE | | |
|---|---|---|---|
| | **Acquisire** | **Approfondire** | **Creare** |
| **1. Mentalità centrata sull'essere umano** | Agentività umana | Responsabilità umana | Responsabilità sociale |
| **2. Etica dell'AI** | Principi etici fondamentali | Uso sicuro e responsabile | Co-creazione di regole etiche |
| **3. Fondamenti e applicazioni dell'AI** | Tecniche e applicazioni di base | Competenze applicative | Creare con l'AI |
| **4. Pedagogia dell'AI** | Insegnamento assistito dall'AI | Integrazione di una pedagogia dell'AI | Trasformazione pedagogica potenziata dall'AI |
| **5. AI per lo sviluppo professionale** | AI a supporto dell'apprendimento permanente | AI per potenziare l'apprendimento organizzativo (cioè, acquisire conoscenze, condividerle e migliorare continuamente) | AI a supporto della trasformazione professionale |

# Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza artificiale nelle Istituzioni scolastiche

Anche il Ministero dell'istruzione e del merito, rielaborando gli spunti dell'Atto di indirizzo politico-istituzionale, ha pubblicato un primo documento che prova a delineare usi, potenzialità e rischi dell'AI per i principali attori della Scuola: dirigenti scolastici, personale amministrativo, docenti e studenti.

Ecco una sinossi del documento:

| | |
|---|---|
| **1. Ruolo dell'AI nella scuola** | |
| Apprendimento e inclusione | L'AI può rendere più efficace la didattica, adattando i percorsi educativi alle esigenze dei singoli studenti, valorizzandone talenti e inclinazioni e favorendo l'inclusione. In questo modo sostiene anche il contrasto alla dispersione scolastica e contribuisce a creare ambienti di apprendimento stimolanti e sicuri. |
| Innovazione e servizi | L'AI può potenziare la qualità dei servizi rivolti a studenti e famiglie, semplificare i processi interni delle scuole e ridurre il carico amministrativo. Al tempo stesso, promuove l'uso di strumenti digitali avanzati e l'aggiornamento continuo delle competenze, rendendo la scuola più innovativa e capace di rispondere alle sfide del presente. |
| Etica e responsabilità | L'uso dell'AI deve rispettare i principi dell'AI Act europeo e gli obiettivi fissati dal MIM: approccio antropocentrico, tutela dei diritti, innovazione etica, uso uniforme e sicuro, consapevolezza dei rischi. Sono vietati usi manipolativi, discriminatori, di riconoscimento emotivo o di profilazione sociale, e i sistemi sono classificati per livello di rischio (alto, limitato, minimo). |
| **2. Principi di riferimento** | |
| Centralità della persona | L'AI deve essere sempre al servizio dell'uomo: supporto e non sostituto, con l'obiettivo di valorizzare la crescita personale e garantire che le decisioni più importanti restino nelle mani delle persone. |
| Equità | Tutti devono avere pari accesso alle opportunità offerte dall'IA. È fondamentale prevenire bias e discriminazioni, così da favorire un ambiente educativo inclusivo. |
| Innovazione etica e responsabile | L'introduzione dell'AI deve avvenire in modo trasparente e rispettoso dei valori educativi, promuovendo un uso consapevole e corretto della tecnologia. |
| Sostenibilità | L'adozione dell'AI deve essere sostenibile non solo sul piano economico, ma anche sociale e ambientale, così da garantire benefici duraturi per la comunità scolastica. |
| Tutela dei diritti | Ogni applicazione dell'AI deve salvaguardare privacy, dignità e non discriminazione, ponendo al centro il rispetto dei diritti fondamentali di studenti e personale. |
| Sicurezza | I sistemi devono essere protetti da attacchi, guasti o usi impropri, così da garantire affidabilità e protezione dei dati trattati. |

| | |
|---|---|
| **3. Requisiti di base** | |
| Etici | L'uso dell'AI deve avvenire sempre sotto supervisione umana, con sistemi trasparenti e spiegabili. È necessario prevenire discriminazioni e bias, definendo ruoli e responsabilità chiari per dirigenti, docenti, studenti e famiglie. |
| Tecnici | Le scuole devono affidarsi a fornitori certificati e sicuri, garantire una gestione corretta dei dati e rispettare il diritto di non partecipazione. I sistemi devono operare in modo equo, offrendo risultati affidabili e imparziali. |
| Normativi | L'adozione dell'AI deve rispettare pienamente il GDPR e le norme sulla protezione dei dati, con particolare attenzione ai minori. Per i sistemi ad alto rischio sono obbligatorie valutazioni d'impatto (DPIA e FRIA) e occorre fornire informative chiare e comprensibili a studenti, famiglie e personale scolastico. |
| **4. Come introdurre l'AI nelle scuole** | |
| Modello operativo | L'introduzione dell'AI deve seguire un percorso strutturato: analisi dei bisogni della scuola, scelta dei sistemi più adeguati, valutazione dei rischi, formazione del personale e monitoraggio costante dei risultati. |
| Aree di applicazione | L'AI può essere utilizzata in diversi ambiti: dalla didattica personalizzata all'inclusione, dall'automazione dei processi amministrativi fino al miglioramento dei servizi rivolti a studenti e famiglie. |
| Gestione dei rischi e responsabilità | Sono necessari controlli periodici per ridurre i rischi etici e tecnici, insieme a un percorso di educazione alla consapevolezza e alla responsabilità, così che tutta la comunità scolastica impari a usare l'AI in modo critico e sicuro. |
| **5. Comunicazione e governance** | |
| Coordinamento | È fondamentale un collegamento costante tra Ministero e scuole, per garantire che l'introduzione dell'AI avvenga in modo uniforme e coerente con le linee guida nazionali. |
| Condivisione e monitoraggio | Le sperimentazioni e i progetti avviati nelle singole scuole vengono raccolti e condivisi attraverso la piattaforma Unica, che permette il monitoraggio delle attività e offre supporto operativo e scambio di buone pratiche. |
| **6. Conclusioni** | |
| Opportunità e inclusione | L'AI deve rappresentare una risorsa per la crescita della scuola e degli studenti, favorendo l'inclusione e non creando nuove forme di esclusione o disuguaglianza. |
| Governance e responsabilità | Perché l'AI diventi un vero punto di forza, servono una governance attenta, una formazione continua per tutto il personale scolastico e il rispetto rigoroso delle regole etiche e giuridiche. |

# Dalla teoria alla pratica!

Se usata con **consapevolezza**, l'AI contribuisce a personalizzare i processi di apprendimento, adattandosi alle diverse esigenze e valorizzando talenti e potenzialità individuali.
Può inoltre favorire l'inclusione, rendendo i contenuti più accessibili e riducendo le barriere che ostacolano la partecipazione.

Allo stesso tempo, rappresenta **uno strumento efficace** di supporto per la didattica e l'organizzazione scolastica, permettendo di ottimizzare tempi e risorse.

Come che sia, l'AI non sostituisce **il ruolo attivo e di co-creazione di studenti e docenti**: rimane uno strumento al servizio della relazione educativa e della crescita critica e responsabile di chi apprende e insegna.

Del resto, un **lesson plan** efficace si basa sull'idea che imparare sia un processo attivo e motivato, non una semplice ricezione di informazioni.
L'apprendere non è una semplice ricezione di informazioni, bensì un'azione che coinvolge selezione, esplorazione, verifica e stabilizzazione dei saperi e quindi:

- **attenzione**: l'insegnante deve saperla catturare e guidare giacché nulla viene appreso se non entra nel fuoco attentivo;
- **impegno attivo**: l'alunno deve agire mentalmente, fare domande, formulare ipotesi: la curiosità è la chiave per mantenere viva questa attivazione;
- **feedback sull'errore**: l'errore è un'opportunità per adattare i propri schemi mentali;
- **consolidamento**: rende durature le conoscenze e automatizza le competenze.

L'insegnamento diventa così, secondo la pedagogista Chiara Panciroli, un'**arte scientifica**: creare ambienti che stimolino, sostengano e trasformino l'apprendimento in un'esperienza significativa.
E in questo l'AI può risultare un eccellente co-pilota.

Per **un comportamento consapevole**:

| | |
|---|---|
| Dichiarare l'uso dell'AI | Dire esplicitamente alla classe quando si intende impiegare un chatbot, per educare alla trasparenza e alla consapevolezza digitale. |
| Promuovere un pensiero critico | Invitare gli alunni a non accettare le risposte come verità assolute, ma a discuterle e confrontarle con altre fonti. |
| Scegliere insieme il compito | Coinvolgere la classe nella definizione delle richieste al chatbot, per stimolare partecipazione e responsabilità. |
| Mediare il linguaggio | Tradurre e adattare i contenuti prodotti dal chatbot affinché siano comprensibili e adeguati all'età dei bambini. |

Per **un uso efficace**:

| | |
|---|---|
| **Facilitazione (creazione di strategie e strumenti di supporto)** | |
| Informazioni base | Chiedere di estrarre i concetti principali di un testo. |
| Lessico | Chiedere di isolare le parole più difficili, fornendone una definizione semplice. |
| Schemi | Chiedere una rappresentazione non-testuale delle informazioni, per esempio una tabella o una mappa concettuale. |
| Esempi | Chiedere di collegare concetti astratti a esperienze concrete o addirittura quotidiane. |
| **Semplificazione (riduzione della complessità dei contenuti)** | |
| Adattare un testo | Chiedere di sostituire le parole difficili con parole più semplici. |
| Riscrivere un testo | Generare un testo più breve, con vocabolario semplificato e frasi lineari. |
| **Inclusione** | |
| Indicazioni multimodali | Per integrare i vari stili di apprendimento, generare attività che impieghino anche immagini, audio e movimento. |
| Versioni multiple | Chiedere di proporre lo stesso esercizio a diversi livelli di difficoltà. |
| Inclusione linguistica | Costruire un glossario plurilingue a partire da un testo. Tradurre integralmente brevi testi o spiegazioni. |
| Attività cooperative | Usare il chatbot per produrre spunti (di una filastrocca, di un racconto, ecc.) che la classe poi corregge, completa o arricchisce insieme. |
| Giochi di ruolo | A partire da un argomento, chiedere di strutturare un'attività individuando ruoli diversi (autore, illustratore, presentatore ecc.) e le relative indicazioni. |
| **Creatività** | |
| Enigmistica | Creare rebus, cruciverba o indovinelli legati agli argomenti affrontati in classe. |
| Tinkering | Chiedere di suggerire semplici sfide di problem solving, realizzabili in classe (per esempio, come costruire un ponte con cannucce e nastro adesivo). |
| Sostenibilità | Farsi suggerire degli spunti per creare dei lavoretti a partire da materiali di scarto. |

# La valutazione

La valutazione in un processo di apprendimento arricchito dall'AI deve possedere necessariamente alcune caratteristiche:

- valorizzare la complessità di questa "prestazione epistemica" (che è un insieme di informazioni, conoscenze, abilità e creatività);
- essere formativa e integrata durante tutto il processo;
- offrire un feedback prospettico (che consenta cioè di visualizzare ciascuna delle fasi dell'apprendimento).

| CRITERI | DESCRIZIONE | PUNTEGGIO * |
|---|---|---|
| **Capacità di porre domande rilevanti** | La capacità di formulare domande pertinenti e ben strutturate per ottenere informazioni utili dal chatbot. | ① ② ③ ④ ⑤ |
| **Capacità di strutturazione di ragionamenti complessi** | L'abilità di affinare continuamente le richieste e collegare le risposte del chatbot per costruire un discorso articolato e ben strutturato. | ① ② ③ ④ ⑤ |
| **Creatività nell'uso del chatbot** | L'uso originale e innovativo del chatbot per esplorare soluzioni o punti di vista nuovi. | ① ② ③ ④ ⑤ |
| **Autonomia nell'uso del chatbot** | La capacità dello studente di utilizzare il chatbot in modo indipendente, senza costante supporto esterno. | ① ② ③ ④ ⑤ |
| **Riflessione critica** | L'abilità dello studente di riflettere criticamente sulle informazioni ricevute e di metterle in discussione. | ① ② ③ ④ ⑤ |
| **Presentazione del prodotto finale** | La qualità della presentazione del lavoro finale derivato dall'interazione con il chatbot (chiarezza, coerenza, accuratezza). | ① ② ③ ④ ⑤ |

* ① = Non soddisfacente
② = Migliorabile
③ = Adeguato
④ = Buono
⑤ = Eccellente

# 15 consigli per costruire *prompt* efficaci

**01 OBIETTIVI**
Prima di scrivere il *prompt*, è importante organizzare le idee e definire il tipo di risultato che vogliamo raggiungere. Per una richiesta sufficientemente completa, il *prompt* dovrà contenere almeno cinque parole.

**02 TARGET**
Il *prompt* deve comunicare chiaramente ciò che si desidera ottenere: evita i convenevoli e le domande vaghe o ambigue.

**03 ISTRUZIONI**
È opportuno iniziare la richiesta utilizzando comandi diretti come "Spiega","Descrivi", "Elabora", "Indica" ecc.: questo aiuterà il modello a capire l'azione richiesta. Per ricevere risposte più elaborate, utilizza domande aperte invece di domande chiuse e inserisci istruzioni più lunghe e più complesse.

**04 CONTESTO**
Fornisci dettagli o limitazioni per definire il contesto. Per esempio specifica l'età dei destinatari e il tipo di scuola che frequentano.

**05 RUOLO**
Indica il ruolo che il chatbot dovrà assumere nella conversazione, per esempio un insegnante, un esperto in un argomento, un poeta.

**06 STILE**
Se desideri una risposta formale, usa un linguaggio formale nel *prompt*; se preferisci uno stile informale o creativo, adattalo di conseguenza.

**07 DETTAGLI**
Se stai cercando una risposta basata su dati o informazioni specifiche, fornisci dettagli rilevanti come date, luoghi, nomi o simili.

**08 FORMATO**
Se hai un formato particolare in mente per la risposta, come un elenco puntato, un paragrafo conciso o una spiegazione dettagliata, devi specificarlo nel *prompt*: "Elenca in formato elenco puntato...".

**09 ESEMPI**
Fornisci esempi di testo che rispondano alla richiesta specifica. Per esempio, se vuoi generare un testo che descriva un prodotto, è utile fornirgli esempi di descrizioni di prodotti già esistenti. In questo modo, il chatbot capisce meglio cosa vuoi ottenere e genera un testo più preciso e pertinente.

**10 SENTIMENT**
Quando è necessario, definisci i "sentiment" (cioè le emozioni, gli stati d'animo) per adattare la risposta alle emozioni richieste.

**11 LUNGHEZZA**
Limita le risposte del chatbot a un certo numero di parole o di paragrafi. Potrebbe trattarsi di qualsiasi cosa, dal condensare le informazioni di quattro paragrafi in uno, o chiedere risposte con parole di otto caratteri o meno. Questo offre all'AI la flessibilità necessaria per generare una risposta che rientri nell'intervallo specificato.

**12 LIMITI**
Dato che esistono dei limiti precisi di input di *token*, quando la richiesta è particolarmente complessa, suddividila in passaggi più piccoli; per esempio, anziché chiedere "Parlami della Rivoluzione industriale", circoscrivi la richiesta in questo modo: "Spiega le cause e gli effetti della Rivoluzione industriale in Italia nel XIX secolo".

**13 REMIX**
Puoi creare un *prompt* efficace anche ricorrendo al "copia e incolla". Puoi chiedere al chatbot di semplificare un testo difficile, come la spiegazione di un concetto scientifico, oppure fargli tradurre un contenuto in diverse lingue, o ancora riscrivere un articolo con uno stile più accattivante.

**14 COERENZA**
Ogni tanto l'AI perde il filo del discorso e se ricominci da zero (quindi se clicchi su *new chat*) tutto sarà dimenticato. Se invece resti nella stessa discussione puoi mantenere memoria di quanto è stato scritto.

**15 ALLENAMENTO**
Un *prompt* efficace può richiedere pratica e adattamento per ottenere i risultati desiderati. Sperimenta e perfeziona le tue tecniche man mano che acquisisci familiarità con il modello.

Tratti da: "Costruire il futuro. Linee guida sull'utilizzo dell'AI in ambito scolastico" - Rete di scuole FVG.

# TABELLA DEI CONTENUTI DIGITALI

| | DESCRIZIONE | ACCESSO |
|---|---|---|
| **SCENARI IMMERSIVI** | - Immagini interattive, esplorabili a 360° | - QR code in pagina<br>- Libro digitale HUB Kids |
| **ITINERARI CON GOOGLE EARTH** | - Percorsi interattivi visualizzati sul globo Google Earth | - QR code in pagina<br>- Libro digitale HUB Kids |
| **IMMAGINI INTERATTIVE** | - Piattaforme con immagini esplorabili | - QR code in pagina<br>- Libro digitale HUB Kids |
| **AUDIOLIBRO** | - Speakeraggio da parte di attori specializzati dei testi studio | - QR code in pagina a inizio unità<br>- Libro digitale HUB Kids |
| **ESERCIZI INTERATTIVI** | - Verifica | - Libro digitale HUB Kids |
| **VIDEO** | - Videoanimazioni<br>- Video di approfondimento | - QR code in pagina<br>- Libro digitale HUB Kids<br>- Playlist di HUB Scuola su YouTube |
| **APP LUDICO-DIDATTICHE** | - Carte gioco | - QR code in pagina<br>- Libro digitale HUB Kids |
| **BACHECHE ONLINE** | - Approfondimenti interdisciplinari online | - QR code in pagina<br>- Libro digitale HUB Kids |

# DI *UNA DOMANDA TIRA L'ALTRA*

| FUNZIONALITÀ DIDATTICA | MOMENTO DIDATTICO | TIPO DI ATTIVITÀ |
|---|---|---|
| - Attivazione dell'interesse<br>- Approfondire l'argomento<br>- Supporto alla lezione | - Lezione partecipata | - Sincrona |
| - Attivazione dell'interesse<br>- Approfondire l'argomento<br>- Supporto alla lezione | - Lezione partecipata | - Sincrona |
| - Introduzione delle lezioni<br>- Approfondimento<br>- Sviluppo dell'interdisciplinarità | - Lezione partecipata<br>- Approfondimento | - Sincrona |
| - Supporto allo studio soprattutto per alunni con BES<br>- Avvio a prendere appunti | - Studio personale | - Asincrona |
| - Consolidamento<br>- Autovalutazione | - Lavoro autonomo o a casa<br>- Verifica formativa | - Asincrona con momenti sincroni per la condivisione dei risultati |
| - Introduzione immersiva dell'argomento<br>- Avvio allo studio crossmediale | - Per la lezione partecipata<br>- Per il ripasso | - Prevalentemente sincrona, per i video delle aperture<br>- Anche asincrona per i videotutorial |
| - Attivazione dell'interesse<br>- Supporto ad alunni con BES | - Attività a livelli<br>- Lavoro autonomo o a casa<br>- Momenti di intervallo didattico | - Asincrona, anche a coppie |
| - Simulare una ricerca in rete con approccio interdisciplinare<br>- Approfondire l'argomento | - Ricerche di gruppo<br>- Approfondimenti soprattutto di Educazione civica | - Asincrona |

| | DESCRIZIONE | ACCESSO |
|---|---|---|
| **SCHEDE** | - Testi di approfondimento<br>- Schede di lavoro | - QR code in pagina<br>- Libro digitale HUB Kids |
| **MAPPE MODIFICABILI** | - Mappe modificabili in PPT | - QR code in pagina<br>- Libro digitale HUB Kids |
| **MATERIALI PER IL CLIL** | - Audio in inglese<br>- Traduzione dall'inglese<br>- Dizionario in inglese integrato | - Libro digitale HUB Kids<br>- Il dizionario è attivo unicamente se connessi alla rete |
| **VOCABOLARIO DEVOTO-OLI JUNIOR INTEGRATO** | - Dizionario su tutte le parole del testo<br>- Giochi e attività interattive del sito del Devoto-Oli Junior | - Il dizionario è attivo unicamente se connessi alla rete<br>- Sito del Devoto-Oli Junior |
| **HUB TEST** | - Raccolta di esercizi interattivi e autocorrettivi | - QR code in indice<br>- Libro digitale HUB Kids<br>- HUB Scuola |
| **HUB MAPS** | - Mappe digitali e interattive di storia e geografia | - QR code in pagina<br>- Libro digitale HUB Kids |
| **LINK** | - Collegamenti a risorse esterne | - QR in pagina<br>- Libro digitale HUB Kids |

## In più, solo per il docente:

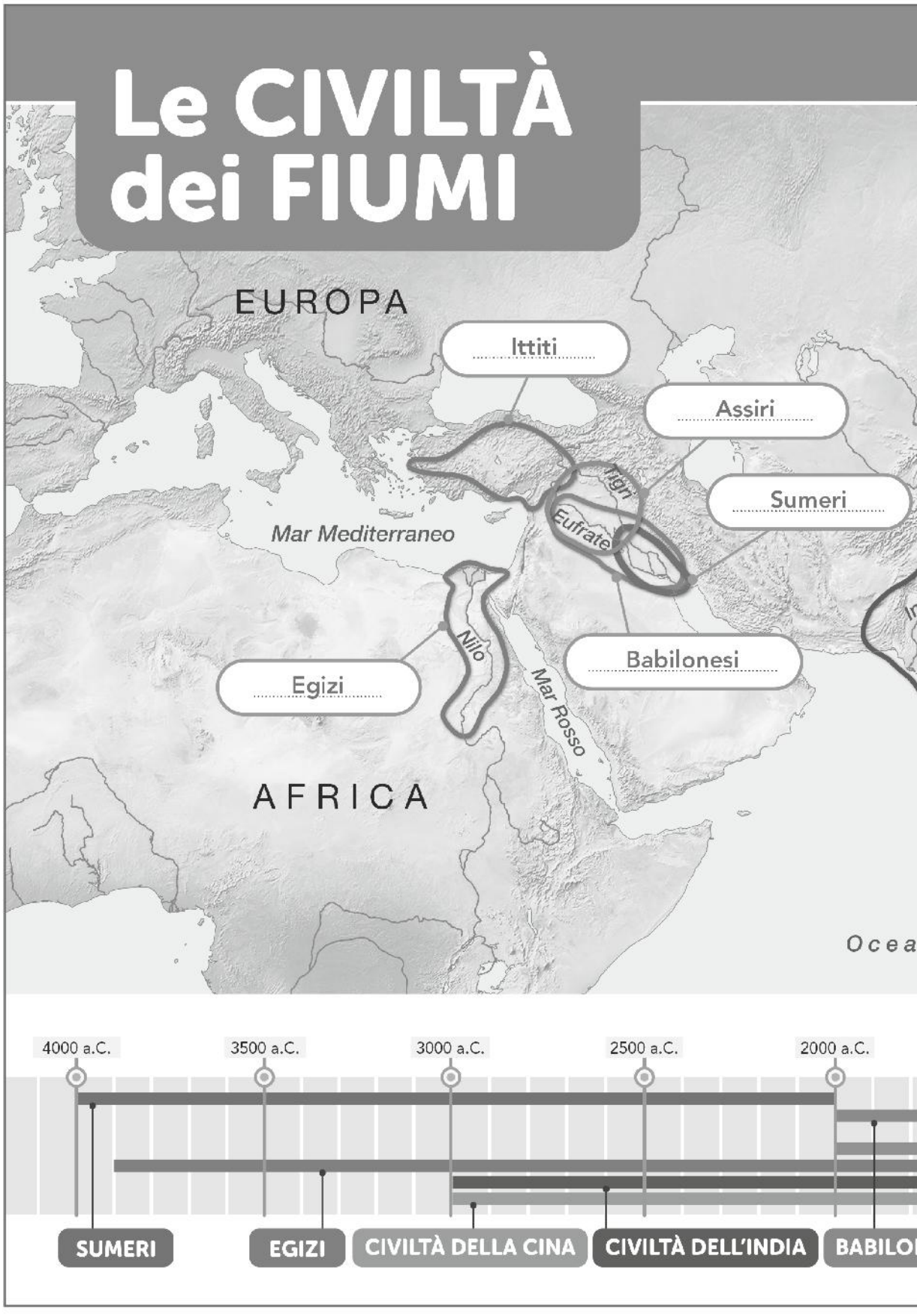
| | |
|---|---|
| **QR code** in quarta di copertina della Guida cartacea | Guida stampabile in formato PDF |
| | Programmazione modificabile in formato Word |
| | Lezioni digitali con lesson plan per la Didattica digitale integrata |

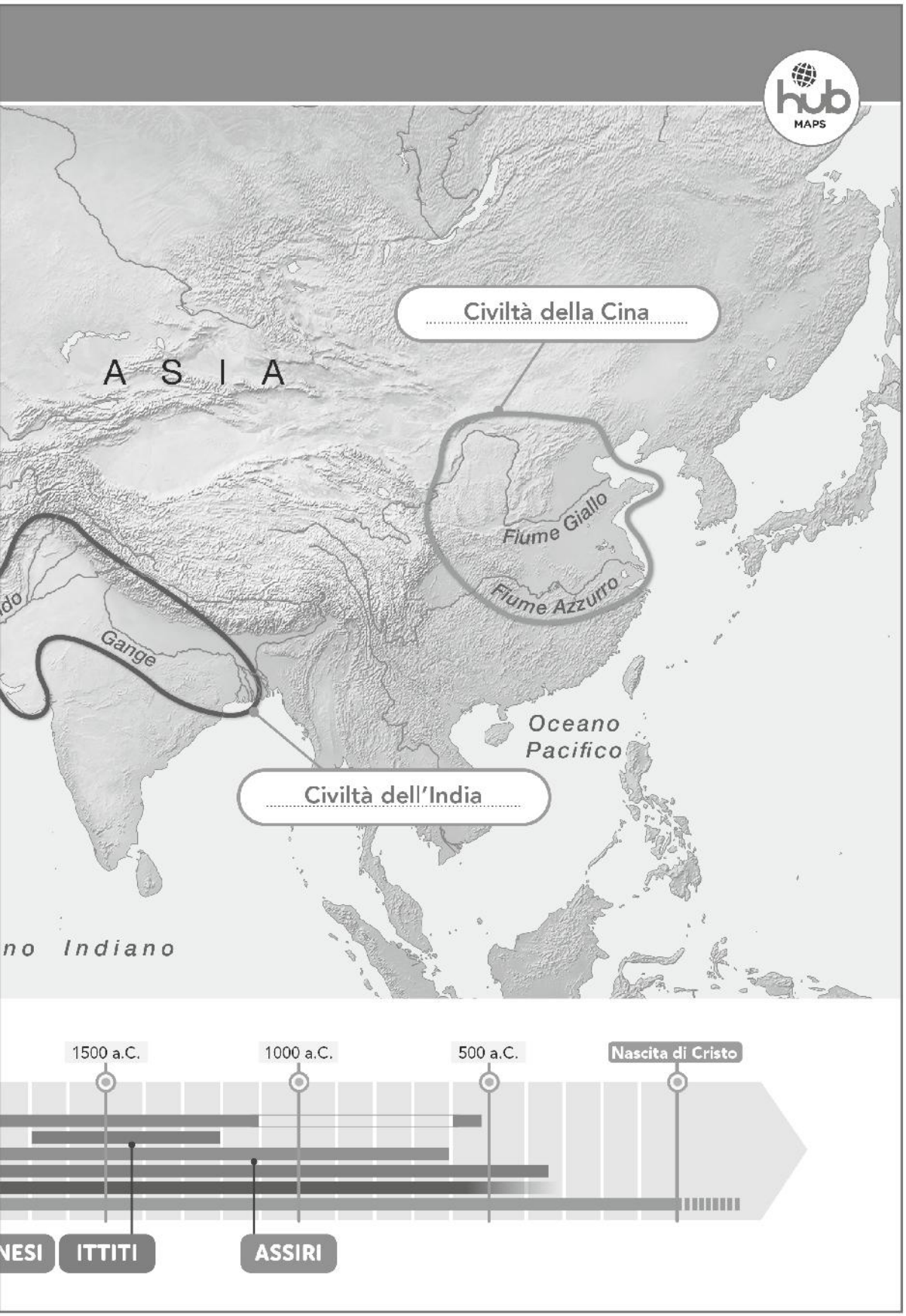
| FUNZIONALITÀ DIDATTICA | MOMENTO DIDATTICO | TIPO DI ATTIVITÀ |
|---|---|---|
| - Approfondire l'argomento<br>- Stimolare interesse<br>- Fornire materiali aggiuntivi di lavoro | - Ricerche di gruppo<br>- Lavoro autonomo o a casa<br>- Attività a livelli | - Asincrona |
| - Avvio all'esposizione orale<br>- Supporto allo studio<br>- Organizzazione degli apprendimenti | - Verifica (interrogazione)<br>- Ripasso<br>- Attività a livelli | - Sincrona e asincrona |
| - Sviluppare attività di CLIL | - Lezione disciplinare<br>- Lezione d'inglese | - Prevalentemente sincrona |
| - Sviluppo delle competenze lessicali | - Avvio al metodo di studio<br>- Studio personale | - Sincrona e asincrona per lo studio personale |
| - Consolidamento<br>- Verifica | - Verifica formativa<br>- Lavoro autonomo o a casa | - Asincrona o sincrona nel caso di una verifica di classe o in fase di analisi dei risultati |
| - Attivazione dell'interesse<br>- Ricerche e approfondimento | - Ripasso<br>- Lezione partecipata<br>- Lavoro autonomo o a casa | - Sincrona e asincrona |
| - Attivazione dell'interesse<br>- Ricerche e approfondimento<br>- Supporto ad attività di didattica digitale integrata | - Attività digitali | - Asincrona |

hub TEST

Test generator per la Classe virtuale o per creare verifiche personalizzate in Word

# STRUMENTI DELLA STORIA CLASSE 4ª

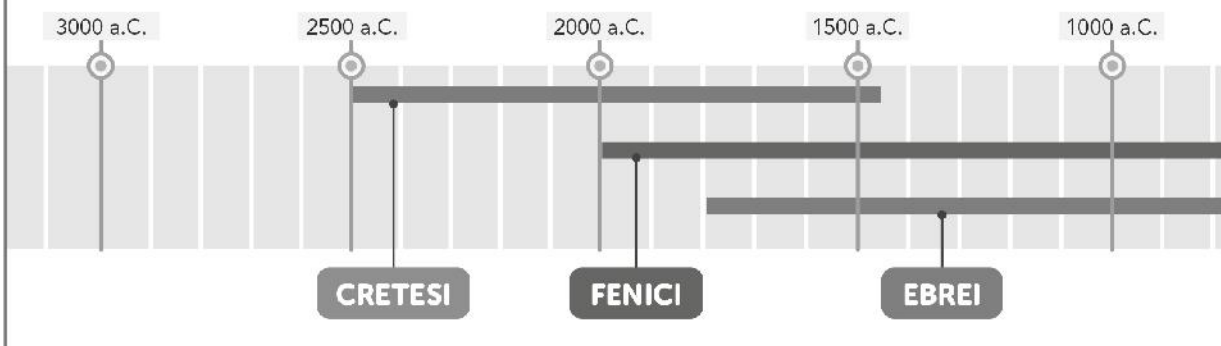



hub
MAPS
Civiltà della Cina
A S I A
Fiume Giallo
Fiume Azzurro
Gange
Oceano
Pacifico
Civiltà dell'India
no Indiano


1500 a.C.
1000 a.C.
500 a.C.
Nascita di Cristo
NESI
ITTITI
ASSIRI

# Le CIVILTÀ del MEDITERRANE




hub
MAPS
Danubio
Mar Nero
Asia Minore
ecia
Tigri
Eufrate
ASIA
Giordano
Egitto
Nilo


500 a.C.
Nascita di Cristo
500 d.C.
1000 d.C.

# STRUMENTI DELLA GEOGRAFIA
# CLASSE 4ª

## ITALIA FISICA



# ITALIA POLITICA



# PIANURE IN ITALIA



# COLLINE IN ITALIA

