



Rizzoli

EDUCATION



SCUOLA PRIMARIA 2026

Rizzoli
EDUCATION

FABBRI
EDITORI



Rizzoli
EDUCATION

PariPasso

ANNA ROSSI, CLIO VISCONTI

4

SCOPRO E IMPARO A MODO MIO

COSMO

STORIA



DISCIPLINE

FABBRI
EDITORI

NOVITÀ

COSMO

Scopro e imparo a modo mio



A. BENZI, A. ROSSI, A. BERTELLA, C. VISCONTI

Materia

SUSSIDIARIO DELLE DISCIPLINE - CLASSI 4 E 5

Casa editrice

FABBRI EDITORI

Ordine

PRIMARIA



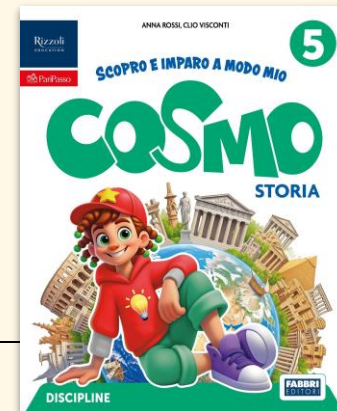
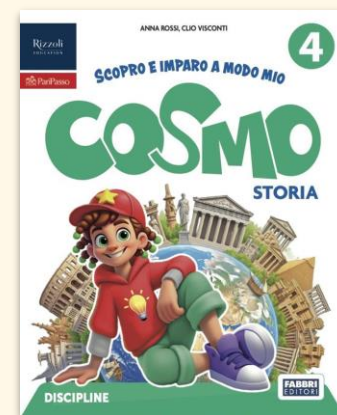
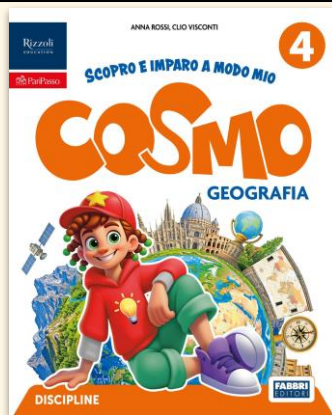
PariPasso

Rizzoli
EDUCATION

Sviluppo dell'opera

FABBRI
EDITORI

Rizzoli
EDUCATION



Per lo studente

CLASSE QUARTA

ANTROPOLOGICO + SCIENTIFICO

- Storia 4 (pp. 216)
 - Geografia 4 (pp. 144)
 - Matematica 4 (pp. 312)
 - Scienze 4 (pp. 120)
- + libro digitale + contenuti digitali integrativi

ANTROPOLOGICO

- Storia 4 (pp. 216)
 - Geografia 4 (pp. 144)
- + libro digitale + contenuti digitali integrativi

SCIENTIFICO

- Matematica 4 (pp. 312)
 - Scienze 4 (pp. 120)
- + libro digitale + contenuti digitali integrativi

CLASSE QUINTA

ANTROPOLOGICO + SCIENTIFICO

- Storia 5 (pp. 216)
 - Geografia 5 (pp. 144)
 - Matematica 5 (pp. 288)
 - Scienze 5 (pp. 120)
- + libro digitale + contenuti digitali integrativi

ANTROPOLOGICO

- Storia 5 (pp. 216)
 - Geografia 5 (pp. 144)
- + libro digitale + contenuti digitali integrativi

SCIENTIFICO

- Matematica 5 (pp. 288)
 - Scienze 5 (pp. 120)
- + libro digitale + contenuti digitali integrativi

Gli autori



Annamaria Benzi

insegnante scuola primaria, formatrice, autrice Fabbri-Erickson. Specializzata nel *Learning by doing* e nella didattica cooperativa.



Anna Rossi

insegnante scuola primaria e autrice Fabbri.



Andrea Bertella

insegnante scuola primaria, formatore e autore Fabbri.



Clio Visconti

insegnante scuola primaria e formatrice.

I punti di forza

1°

COSMO nel mondo delle discipline

Cosmo accompagna bambine e bambini in un mondo di metodologie e strumenti personalizzati, perché apprendere ognuna e ognuno... a modo proprio è più facile e più divertente!

2°

Leggo, osservo, imparo

Un modo nuovo per studiare le discipline, per valorizzare i diversi approcci all'apprendimento di tutte e tutti.

3°

Un'altra idea

Un nuovo modo di fare Matematica, più stimolante per tutte e tutti

4°

Se sbaglio imparo

di M. Federica De Gasperis (Maestra Federica)

Un percorso, in Matematica, per imparare dagli errori e non farli più

5°

Il mio quaderno di...

Nuovi quaderni operativi per ogni disciplina, con esercizi, atlanti, monitoraggio, attività ludiche

6°

Educazione civica e finanziaria con Legambiente

Percorsi di Educazione Civica in tutte le discipline a cura di Legambiente

7°

Verifiche e monitoraggio

Verifiche personalizzate a livelli per tutte le discipline, monitoraggio con attività ludiche in Matematica

I punti di forza

COSMO e il mondo a modo suo

Cosmo è il personaggio guida dei sussidiari Fabbri 2026.
Come GEA nel 2025? Sì, ma **Cosmo è diverso.**

Aiuta sempre bambine e bambini ad apprendere, ma soprattutto li **accompagna** in mondi un po' più semplici.

Quando incontra un argomento "difficile", per esempio,
cerca altri modi per capire e imparare... prova a fare le cose a modo suo!



I PERIODI DELLA STORIA EGIZIA



La storia della civiltà egizia può essere suddivisa in tre periodi: Regno Antico, Regno Medio e Regno Nuovo.

Regno Antico

Intorno al 3100 a.C. Menes unificò i regni dell'Alto e del Basso Egitto dando inizio al **Regno Antico** con capitale Menfi. Menes fu il primo **FARAONE**, cioè il primo sovrano dell'antico Egitto. Per simboleggiare l'unione dei due regni Menes adottò una nuova corona che univa i simboli e i colori delle corone dell'Alto (rosso) e del Basso (bianco) Egitto. Durante il Regno Antico si creò la **prima forma di Stato** della Storia: un vasto territorio posto sotto il potere di un unico sovrano, governato dalle stesse leggi, con un'unica lingua e un'unica religione. Il Regno Antico ebbe fine intorno al 2200 a.C.

Regno Medio

Il periodo che va circa dal 2050 a.C. al 1650 a.C. è chiamato **Regno Medio**. La capitale fu spostata a Tebe e l'Egitto estese il suo territorio a Sud e a Est. Il Regno Medio fu un periodo di **prosperità**, che finì quando iniziarono le invasioni di popoli stranieri, tra cui gli Hyksos, pastori nomadi che venivano dall'Asia e occuparono l'Alto Egitto.

Regno Nuovo

A partire dal 1550 a.C. gli Egizi riuscirono a riconquistare i territori occupati dagli Hyksos. Nacque così il **Regno Nuovo** che durò fino al 1000 a.C. circa. In questo periodo l'Egitto estese il suo territorio verso Oriente e sviluppò il commercio con i popoli vicini. Dopo il 1000 a.C. fu invaso da diverse popolazioni: Assiri, Persiani, Macedoni. Nel 31 a.C., infine, fu conquistato dagli antichi Romani.



IMPARO A STUDIARE

▶ Osserva le corone dei faraoni egizi e completa le didascalie.

▶ Nel Regno Antico si formò la prima forma di "Stato". Perché? Quali caratteristiche aveva? Cerca e sottolinea nel testo la risposta.

▶ Sulle carte del Regno Antico e del Regno Medio individua e sottolinea i nomi delle rispettive capitali.



▶ La "Tavoletta di Narmer" raffigura l'unificazione dell'Egitto sotto un unico faraone.

CHI DOVE QUANDO



I periodi della storia egizia



La corona rossa simboleggiava il potere sull'Alto Egitto.



La corona bianca simboleggiava il potere sul Basso Egitto.



La corona doppia univa le corone del Basso e dell'Alto Egitto.



▶ Popolo straniero raffigurato su una tomba risalente al 1900 a.C. circa.

CHI DOVE QUANDO

GLI EGIZI

Rizzoli
EDUCATION

FABBRI
EDITORI

COSMO NELLE DISCIPLINE

In tutti e due i sussidiari Cosmo accompagna passo passo bambine e bambini che insieme a lui conosceranno, impareranno e ricorderanno.

Nel sussidiario delle discipline, per esempio, individua i passi di Leggo-Osservo-Imparo, il metodo di studio...



UN'ALTRA IDEA!

SCRIVERE E LEGGERE I NUMERI



AUDIO

Per scrivere e leggere i grandi numeri usa questa strategia.



Ascolta bene il numero: una parte è prima del **MILA** e una parte è dopo il **MILA**.

trentadue**MILA**centoventuno



1 Scrivi il numero prima del **MILA**, lascia uno spazio o fai un puntino, poi fai tre trattini.

32
.....

2 Sopra i trattini scrivi la seconda parte del numero.

32 1 2 1
.....

3 Parti da sinistra e leggi il numero.
Pronuncia la parola **MILA** quando incontri lo spazio o il puntino. Poi leggi la seconda parte del numero.

Parlavo

PROVA TU (🔊)

► Ascolta i numeri e poi scrivilli in cifre.

settemiladuecentotrentasei: 7 236

quindicimilatrecentoventi: 15 320

centoventisettemilaseicentotrentadue: 127 632

quarantaduemilacinquecentocinquantanove: 42 559

cinquecentoventiquattromilanovecentoventi: 524 920



... oppure racconta **Altre idee** in **Matematica**, per affrontare gli argomenti da altri punti di vista.

I punti di forza

Leggo, osservo, imparo

In ogni doppia pagina in Storia, Geografia e Scienze **Leggo • Osservo • Imparo** aiuta a studiare e a scoprire i segreti delle discipline: è la metodologia adatta perché ognuno e ognuna possa imparare a modo proprio, si può scegliere se iniziare dalla lettura o dall'osservazione.

In **LEGGO** si leggono e comprendono i testi (ogni argomento è introdotto da una breve anticipazione).

In **OSSERVO** si possono osservare grandi immagini che accompagnano il testo e aiutano a capire.

Le attività di **IMPARO A STUDIARE** seguono testo e immagini passo passo. Costituiscono un vero e proprio metodo di comprensione del testo espositivo e contribuiscono a creare un primo metodo di studio.

Bambine e bambini saranno guidati da attività semplici e stimolanti, **quello che si legge si può anche osservare e quello che si osserva si può anche leggere: Scopro e imparo a modo mio è proprio questo!**



COSMO

In ogni pagina sarai accompagnato da Cosmo, che con **LEGGO** • **OSSERVO** • **IMPARO** ti aiuterà a studiare e a scoprire i segreti delle discipline. È la metodologia adatta per **SCOPRIRE E IMPARARE A MODO TUO**, perché sarai tu a scegliere se iniziare dalla lettura o dall'osservazione.

Ogni argomento è introdotto da una **mappa mentale** dove trovi delle parole colorate. Sono parole speciali! Alcune forse già le conosci, altre invece le scoprirai leggendo e studiando il tuo libro.



LEGGO

Insieme a Cosmo leggi e comprendi i testi: l'argomento è introdotto da una breve anticipazione e le attività di **IMPARO A STUDIARE** ti guidano passo passo aiutandoti a comprendere. Il testo che leggi è sempre accompagnato da grandi immagini attive.



OSSERVO

Insieme a Cosmo osservi: grandi immagini accompagnano il testo e ti aiutano a capire. Ciò che hai letto lo puoi anche osservare... ciò che hai osservato lo puoi anche leggere. **Scopro e imparo a modo mio**, è proprio questo!



IMPARO

Le attività di **IMPARO A STUDIARE** seguono il testo e le immagini passo passo. Ti insegnano a studiare i testi espositivi, ti aiutano a imparare e mettono in gioco le tue competenze con attività stimolanti collegate a ciò che hai letto e a ciò che hai osservato.



Ogni argomento, infine, si chiude con una **sintesi visuale** dei contenuti per verificare le tue conoscenze e una **mappa** per fissare i passaggi principali.

La metodologia
Leggo • Osservo • Imparo è
presentata all'inizio
dei volumi di Storia.

GLI EGIZI E IL NILO



La civiltà egizia si sviluppò lungo le rive del fiume Nilo dove, intorno al 4000 a.C., sorsero i primi villaggi.

Il territorio dell'antico Egitto si estendeva lungo il corso del fiume **Nilo**, che nasce nel cuore dell'Africa, scorre verso Nord e sfocia nel Mar Mediterraneo.

Intorno al 4000 a.C. lungo le sue sponde sorsero dei villaggi raggruppati in due regni, con due sovrani diversi: l'**Alto Egitto**, con capitale **Tebe**, e il **Basso Egitto** a Nord, verso il delta del fiume, con capitale **Menfi**.

L'importanza del Nilo

Alla sorgente del **Nilo** in estate ci sono piogge molto forti e abbondanti, per questo il fiume è soggetto a grandi **piene**.

Quando le acque si ritiravano lasciavano il terreno morbido, facile da lavorare e ricoperto di **LIMO**. Per questo, i contadini egizi seminavano dopo le inondazioni, così erano sicuri di ottenere raccolti abbondanti.

Come già i popoli della Mesopotamia, anche gli Egizi impararono a controllare il fiume: costruirono **argini** per contenere le acque, **dighe** e **canali** per raccoglierte e farle arrivare anche nelle terre più lontane dalle rive.

Le stagioni

La vita degli Egizi era scandita dai tempi del fiume Nilo e per questo essi dividevano l'anno in tre stagioni.

Akhet era la stagione delle **inondazioni**. Iniziava a luglio, quando l'acqua del Nilo invadeva i campi; i lavori dei campi restavano fermi, si riparavano gli attrezzi e si curava il bestiame.

Peret era la stagione della **semina**. Iniziava a novembre, quando le acque si ritiravano e lasciavano sui campi il limo.

Shemu era la stagione del **raccolto**. Iniziava a marzo, durante il periodo di siccità.



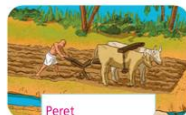
IMPARO A STUDIARE

► Leggi il testo, poi segna sulla carta con una freccia in quale direzione scorre il Nilo: da dove nasce a dove sfocia.

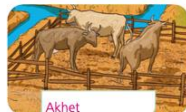
► Gli Egizi, quando navigavano da Menfi a Tebe sulle acque del Nilo, usavano l'espressione "risalire la corrente". Osserva la carta, individua le due città e spiega perché si parlava di risalire la corrente.

▼ Scrivi al posto giusto i nomi delle stagioni.

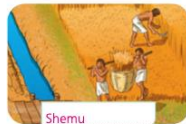
Akhet • Peret • Shemu



Peret



Akhet

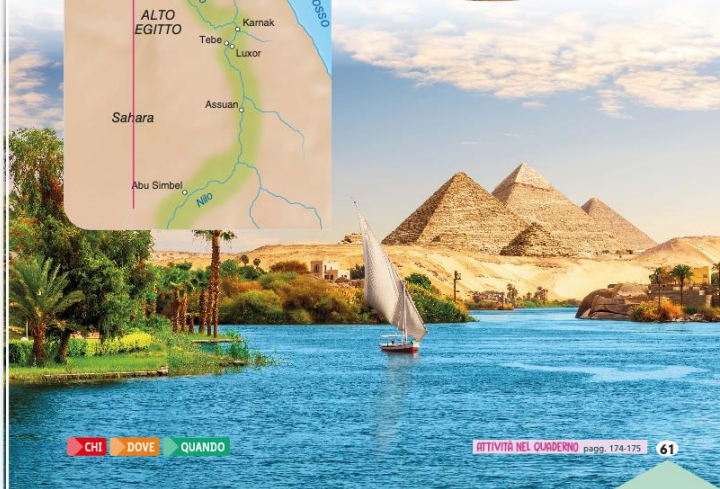
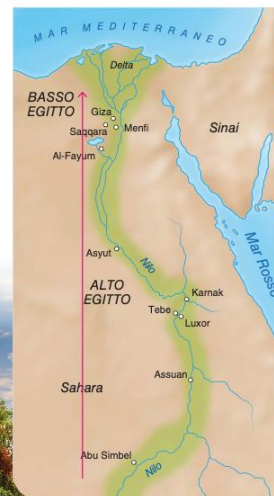


Shemu

CHI DOVE QUANDO



Gli Egizi e il Nilo



CHI DOVE QUANDO

ATTIVITÀ NEL QUADERNO pagina 174-175

61

IL CULTO DEI MORTI



Gli Egizi credevano nella vita dopo la morte e per questo avevano un culto dei morti molto articolato.

Gli Egizi credevano nella vita dopo la morte e per questo il corpo doveva essere conservato, così l'anima lo poteva ritrovare. I corpi dei faraoni e dei nobili venivano imbalsamati con un procedimento chiamato **mummificazione**.

1 Dal corpo venivano estratti gli organi che venivano messi in vasi chiamati **canopi**. Il cuore veniva lasciato al suo posto perché doveva essere **pesato** da Anubi prima che il defunto potesse proseguire il viaggio verso l'aldilà.

2 Poi il corpo veniva ricoperto con una specie di sale, il **natron**, che lo essiccava. Infine, veniva avvolto in **bende di lino**, diventando una **MUMMIA**.

3 La mummia veniva messa in una bara o in un **sarcofago** di legno e veniva preparata con cura la tomba. Essa conteneva tutto ciò che poteva servire per vivere bene nell'aldilà: cibi e bevande, oggetti che le erano appartenuti, amuleti per proteggerla dal male.

Il rito della pesatura del cuore

I riti egizi della sepoltura erano illustrati nel *Libro dei morti*, in cui si indicava anche il percorso da compiere per presentarsi al tribunale degli dèi, diretto da Osiride. Al suo cospetto la persona defunta doveva superare la prova della **pesatura del cuore**: il dio Anubi poneva il suo cuore su un piatto della bilancia e sull'altro piatto metteva una piuma, simbolo di giustizia e verità.

Se il cuore era leggero come la piuma, la persona si era comportata bene durante la vita; allora Osiride le permetteva di proseguire il suo viaggio ed essere ammessa nell'aldilà. Se invece il cuore era più pesante della piuma, la persona aveva compiuto azioni cattive e Osiride non le permetteva di proseguire.



IMPARO A STUDIARE

► Usa i numeri che trovi nel testo per ordinare i disegni delle fasi dell'imbalsamazione.

► Nella pagina accanto vedi la riproduzione di un papiro egizio che rappresenta il rito della pesatura del cuore di un defunto. Riconosci il dio Anubi e il dio Osiride? Scrivi i loro nomi al posto giusto.

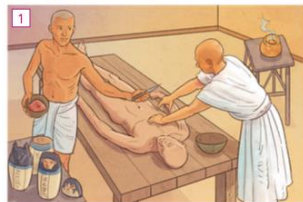
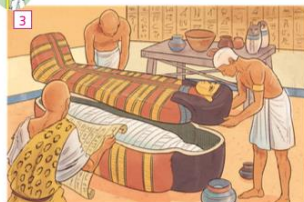


► I vasi canopi potevano avere il coperchio a forma di testa umana o animale.

► RELIGIONE



Il culto dei morti



Il rito della pesatura del cuore



► RELIGIONE

GLI EGIZI



DOC
ATTIVITÀ

Rizzoli
EDUCATION

FABBRI
EDITORI

LEGGO • OSSERVO
• IMPARO

Un esempio da
Storia

LE TOMBE DEI FARAONI



In origine i faraoni erano sepolti sotto a semplici gradoni di pietra e sabbia. Poi si cominciò a seppellirli nelle piramidi.

Le mummie dei primi faraoni venivano chiuse dentro sarcofagi decorati e deposti in camere di sepoltura scavate sottoterra. Queste erano poi ricoperte dalle **1 mastabe**, cioè cumuli di pietre e sabbia che formavano un **gradone squadrato**. In seguito i faraoni iniziarono a farsi costruire tombe sempre più grandi e imponenti. All'inizio erano formate da blocchi di pietra sovrapposti, a forma di **2 piramide a gradoni**. Poi gli architetti progettarono e realizzarono le **3 piramidi** vere e proprie, **con le pareti lisce**.

A partire dal **Regno Nuovo** gli Egizi iniziarono a costruire **tombe sotterranee** scavate nei fianchi delle montagne.

Le piramidi del Regno Antico

In Egitto ci sono più di 80 piramidi, tutte diverse per struttura e dimensioni. Sono state costruite sulla **riva occidentale** del Nilo in zone sopraelevate, cioè rialzate rispetto al corso del fiume, per evitare il rischio delle inondazioni.

La **piramide più antica** che conosciamo è quella a gradoni progettata dall'architetto Imhotep per il **faraone Djoser** verso il **2700 a.C.** Fu eretta a **Saqqara** vicino alla capitale Menfi.

Tecniche di costruzione

Anche se avevano solo strumenti e macchine semplici, gli Egizi riuscirono a realizzare grandiosi monumenti. Per esempio, le piramidi furono costruite soprattutto grazie alla **forza fisica di operai e schiavi** che utilizzavano **picconi** e **seghe di rame** per tagliare i grandi blocchi di pietra. Non conosciamo con precisione le tecniche di costruzione, ma probabilmente, per far scorrere e avanzare i blocchi di pietra venivano utilizzate **leve** e **rulli**.



IMPARO A STUDIARE

► Ordina le illustrazioni dell'evoluzione delle tombe dei faraoni usando i numeri che trovi nel testo.



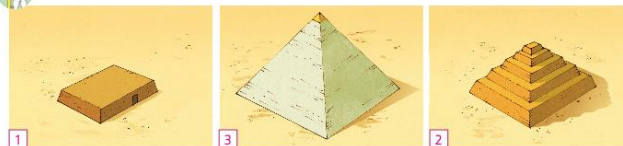
leve: aste che permettono di sollevare oggetti anche molto pesanti. Funzionano grazie all'energia muscolare dell'essere umano.



► RELIGIONE



Le tombe dei faraoni



Le piramidi del Regno Antico • Tecniche di costruzione



► RELIGIONE

GLI EGIZI

Rizzoli
EDUCATION

FABBRI
EDITORI

**LEGGO • OSSERVO
• IMPARO**

Un esempio da
Storia

L'ACQUA E I VIVENTI



L'acqua è indispensabile alla vita: infatti senza di essa non vivono né le persone, né gli animali, né le piante.

Il corpo dei viventi è composto in gran parte di acqua: anche noi esseri umani siamo formati per quasi due terzi da questo liquido! Per rinnovare i liquidi che perdiamo ogni giorno, per esempio attraverso il sudore e l'urina, è importante bere molta acqua.

Anche le piante per crescere hanno bisogno di acqua: per questo i campi coltivati vanno irrigati regolarmente, soprattutto nei periodi di siccità, cioè quando piove poco.

L'acqua, inoltre, anche perché è l'ambiente in cui vivono moltissime piante e animali: pensa ai mari, ai laghi e ai fiumi.

L'acqua potabile

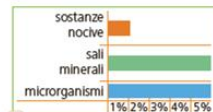
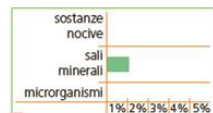
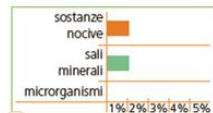
L'acqua che può essere bevuta dagli esseri umani si dice potabile e deve avere le seguenti caratteristiche:

- essere incolore, cioè totalmente trasparente;
- essere inodore, cioè non avere odori particolari;
- essere insapore, cioè non deve sapere di nulla;
- contenere, in piccolissima quantità, alcuni sali minerali utili all'organismo, come il cloruro di sodio, il comune sale da cucina;
- non contenere sostanze velenose e nocive;
- non contenere **microrganismi**.



IMPARO A STUDIARE

▼ Osserva i grafici sugli elementi presenti in tre tipi di acqua; poi indica quale di essi descrive l'acqua potabile.



microrganismi: esseri viventi piccolissimi, non visibili a occhio nudo.

► La percentuale di acqua nel corpo varia in base all'età e al sesso della persona.

L'ACQUA



L'acqua e i viventi



L'ACQUA

LA MATERIA

ATTIVITÀ NEL QUADERNO pag. 97 21

Rizzoli
EDUCATION

FABBRI
EDITORI

**LEGGO • OSSERVO
• IMPARO**

Un esempio da
Scienze

LE ALPI



Le Alpi percorrono il Nord d'Italia da Ovest a Est e si dividono in Occidentali, Centrali e Orientali. La cima più alta è il Monte Bianco.

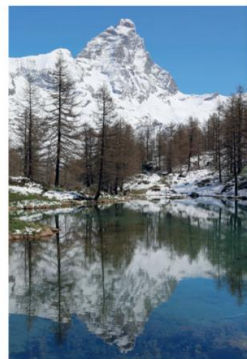


IMPARO A STUDIARE

► Il disegno nella pagina a fianco mostra le cime delle Alpi, cerca sulla carta.

INSIEME È facile

► Nel disegno della pagina a fianco sono indicati anche i trafori e i passi. Li hai mai sentiti nominare? A che cosa servono? Sono stati costruiti dagli esseri umani o sono il frutto dell'erosione? Discutetene in gruppo.



► La cima aguzza del Monte Cervino, nelle Alpi Occidentali.

L'ambiente delle Alpi

A seconda della quota, sulle Alpi si incontrano tipi di flora e fauna diversi.

Nelle zone con un'altitudine **oltre i 2 000 e 3 000 m** la flora è costituita solo da muschi e licheni e la fauna è rappresentata da aquile, stambecchi e marmotte.

Nelle **zone meno elevate** si trovano foreste di latifoglie, come querce, castagni e faggi, e di conifere, come pini e abeti. Gli animali si concentrano soprattutto nelle aree protette: stambecchi, cervi, caprioli, marmotte, orsi bruni e rapaci.



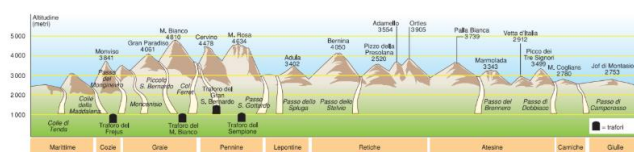
Le Alpi



I PAESAGGI ITALIANI



VIDEO CARTA LAD DOC



ATTIVITÀ NEL QUADERNO pag. 121 51

Rizzoli
EDUCATION

FABBRI
EDITORI

LEGGO • OSSERVO
• IMPARO

Un esempio da
Geografia



I punti di forza

Un'altra idea

In **Matematica** le pagine e i box **Un'altra idea** sono un elemento didattico molto prezioso perché invitano bambine e bambini a guardare la Matematica da più punti di vista. Per molti argomenti viene presentata **“un'altra idea”** per comprendere meglio: a volte attraverso attività, altre attraverso strumenti.

Non si tratta semplicemente di facilitazioni o approfondimenti, **si tratta invece di vedere concetti con modalità diverse e di usare strategie diverse per capire o**, per esempio, **per risolvere**.

Con un'altra idea non si impara a memoria “come si fa” (la regola), ma **si capisce** invece **“perché funziona” e così... non si dimentica più!**

Bambine e bambini vengono stimolati al confronto e alla riflessione metacognitiva (“quando potrei usare questa strategia?”, “Quale modo di presentare l'argomento mi ha aiutato di più a capire?”).

Un'altra idea propone: disegni e rappresentazioni visive, strumenti anche da costruire, proposte di strategie alternative, curiosità su come alcuni argomenti vengono affrontati in altre parti del mondo.

Viene incentivata la creatività e ognuno può contribuire in prima persona, da chi ha difficoltà di apprendimento ai bambini plusdotati.

CONFRONTARE I NUMERI

Un numero è **maggiore** di un altro quando rappresenta una **quantità più grande**.

Un numero è **minore** di un altro quando rappresenta una **quantità più piccola**.

Per confrontare i numeri a più cifre segui questi passaggi.

- 1 Conta le cifre: il **numero con più cifre** è il **maggiore**.

6 768 > 548
4 cifre 3 cifre

- 2 Se in una coppia di numeri il **numero delle cifre è uguale**, confronta ogni cifra. Parti da quelle che hanno il valore posizionale maggiore, cioè **parti da sinistra**. Il numero **maggiore** è quello che ha la **cifra più grande**.
65 890 > 56 376

- 3 Se le prime cifre sono uguali, **prosegui verso destra** e confrontale una alla volta. Se serve, arriva fino alle unità.

65 780 < 65 800
7843 > 7841



PROVA TU

► Scrivi > oppure <.

10 262 > 363
71 380 < 92 000
51 683 > 51 605

UN'ALTRA IDEA!

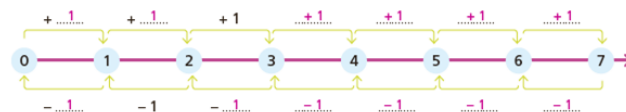


ORDINARE I NUMERI

NUMERI

I numeri possono essere rappresentati sulla **linea dei numeri**.
I **numeri naturali** partono da 0 e sono **infiniti**, infatti se aggiungi 1 a qualsiasi numero ottieni il numero successivo.

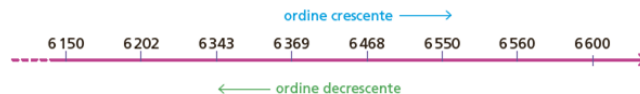
- Osserva e completa.



Sulla linea ogni numero è maggiore di 1 (+1) rispetto al precedente e minore di 1 (-1) rispetto al successivo.

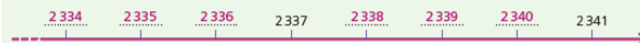


I numeri possono essere ordinati in **ordine crescente**, dal minore al maggiore, oppure in **ordine decrescente**, dal maggiore al minore.



MI ESERCITO

- 1 Completa la linea dei numeri con i numeri mancanti.



- 2 Riscrivi i numeri in ordine crescente.



Un'altra idea
prende tante forme diverse.

Se viene presentata una strategia troveremo degli schemi, degli algoritmi o dei diagrammi...

SCOMPORRE E RICOMPORRE

Quando scomponi un numero è importante ricordare il **valore posizionale di ogni cifra**.

- Osserva il numero 12 357 e riscrivilo nella tabella.
Per inserirlo in tabella parti sempre dalle unità.

hk	dak	uk	h	da	u
	1	2	3	5	7

I numeri possono essere scomposti in diversi modi:

1. Come **somma dei valori posizionali** → $1 \text{ dak} + 2 \text{ uk} + 3 \text{ h} + 5 \text{ da} + 7 \text{ u}$
2. Come **somma di valore delle unità** → $10\,000 + 2\,000 + 300 + 50 + 7$
3. Come **somma di prodotti** → $(1 \times 10\,000) + (2 \times 1\,000) + (3 \times 100) + (5 \times 10) + (7 \times 1)$

Se invece vuoi ricomporre un numero partendo dal valore posizionale, procedi al contrario, ma inizia sempre dalle unità.

PROVA TU

- Inserisci le cifre in tabella e scrivi il numero composto: inizia dalle unità.

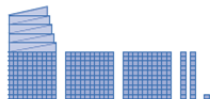
8 dak + 5 u + 4 da + 9 uk + 5 h + 7 hk

hk	dak	uk	h	da	u
7	8	9	5	4	5

789 545

UN'ALTRA IDEA!

Osserva e completa.



1 migliaia, 2 centinaia,
2 decine, 1 unità è **1 221**.



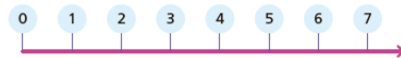
2 migliaia, **3** centinaia, **2** decine,
1 unità è **2 321**.

L'IMPORTANZA DELLO ZERO

La storia dello zero

- Lo zero come numero è comparso per la prima volta in India circa 1 500 anni fa.
Il matematico Brahmagupta si accorse che serviva un simbolo per indicare "niente" e per scrivere numeri grandi. Così nacque lo zero, che in sanscrito si chiamava śūnya, cioè "vuoto".
Senza lo zero, non potremmo scrivere numeri come 10, 100 o 1 000!
- In seguito grazie agli Arabi, lo zero e il sistema di numerazione decimale arrivarono in Europa e in Italia, dove si usava ancora il sistema di numerazione romano.

Lo **0** è il **primo numero naturale** sulla linea dei numeri ed è il punto di partenza quando, per esempio, misuriamo il tempo o il peso di un oggetto.



La cifra **0** è importante in Matematica perché ci permette di indicare una **posizione vuota nella composizione di un numero**.

Immagina di far sparire lo 0 e osserva come cambia il valore di questi numeri.

1020 diventa 12

- La cifra 1 era 1 uk e ora vale 1 da.
- La cifra 2 era 2 da e ora vale 2 u.

Ora osserva il numero e completa.

37 400 diventa 374

- La cifra 3 valeva 3 dak e ora vale 3 h.
- La cifra 7 valeva **7 uk** e ora vale 7 da.
- La cifra 4 **valeva 4 h e ora vale 4 u**.

PROVA TU

- Componi il numero, aiutati con la tabella.

3 hk 1 h 4 da 5 u = **300 145**

hk	dak	uk	h	da	u
3	0	0	1	4	5

NUMERI



VIDEO
DOC

Se hai dubbi,
vai a pag. 182
SE SBAGLIO IMPARO!



Oppure può essere un altro modo di visualizzare, di rappresentare, ma sempre operativo.

LEGGERE E SCRIVERE I NUMERI

Quando **scrivi i grandi numeri**, parti da destra e lascia un piccolo spazio o metti un puntino per separare il periodo delle unità semplici da quello delle migliaia.

CON LO SPAZIO

823 614

CON IL PUNTO ALTO

823.614

CON IL PUNTO BASSO

823.614

Quando **leggi i grandi numeri**:

- 1 parti dalle cifre a sinistra;
- 2 quando incontri lo spazio o il puntino pronuncia la parola **mila**;
- 3 leggi le cifre dell'ultimo periodo.

823 mila 614 → ottocentoventitremilaseicentoquattordici

PROVA TU

Leggi i numeri a voce alta.

4625 → 4 mila 625 → quattromilaseicentoventicinque
12 402 → 12 mila 402 → dodicimilaquattrocentodue
346 127 → 346 mila 127 → trecentoquarantaseimilacentosettante

MI ESERCITO

1 Completa la tabella con il numero in cifre o in lettere. Poi leggi tutti i numeri ad alta voce.

3 680	tremilaseicentottanta
5 229	cinquemiladuecentoventinove
126 800	centoventiseimilaottocento
756 401	settecentocinquantaseimilaquattrocentouno
97 300	novantasettemilatrecento
34 005	trentaquattromilacinque
413 026	quattrocentotredicimilaventisei
400 576	quattrocentomilacinquecentosettantasei

UN'ALTRA IDEA!

SCRIVERE E LEGGERE I NUMERI

Per scrivere e leggere i grandi numeri usa questa strategia.

- Ascolta bene il numero: una parte è prima del **MILA** e una parte è dopo il **MILA**.

trentadueMILAcentoventuno



- 1 Scrivi il numero prima del **MILA**, lascia uno spazio o fai un puntino, poi fai tre trattini.

32 _ _ _

- 2 Sopra i trattini scrivi la seconda parte del numero.

32 121

- 3 Parti da sinistra e leggi il numero. Pronuncia la parola **MILA** quando incontri lo spazio o il puntino. Poi leggi la seconda parte del numero.

PROVA TU

Ascolta i numeri e poi scrivi in cifre.

settemiladuecentotrentasei: 7 236
quindicimilatrecentoventi: 15 320
centoventisettemilaseicentotrentadue: 127 632
quarantaduemilacinquecentocinquantanove: 42 559
cinquecentoventiquattromilanovecentoventi: 524 920



A volte, quando c'è bisogno, **Un'altra idea**, può prendere lo spazio della pagina intera.

Accompagna, insieme a Cosmo, bambine e bambini in tutto il percorso di Matematica.

I punti di forza

Se sbaglio imparo di *Federica De Gasperis*

Se sbaglio imparo è un percorso che mette in atto delle strategie di correzione e prevenzione degli errori tenendo sempre alta la motivazione di bambine e bambini verso l'apprendimento e la scoperta.

Bisogna capire che l'errore è un fatto normale e utile per conoscere e imparare, allo stesso tempo bisogna che bambine e bambini imparino a mettere in atto delle strategie di correzione per non sbagliare più e imparare.

Federica De Gasperis (Maestra Federica) ha creato un percorso in Matematica che individua e affronta alcuni degli errori più frequenti che vengono commessi in questa disciplina. Per ognuno di questi errori, oltre naturalmente alla correzione, ci sono attività che aiutano a riflettere e a costruire strategie che permetteranno di evitarli in futuro.



✗ Non si scrive

~~0~~ 4 3

✓ Si scrive

4 3

Riflettendo si impara

- Se davanti non ci sono altre cifre, lo 0 non si scrive.
- Se lo 0 si trova in mezzo ad altre cifre, deve essere sempre scritto.
- Se in una scomposizione il valore di una cifra non compare, significa che la cifra è occupata dallo 0.
1 h e 3 u = 103 → non serve scrivere 1 h, 0 da e 3 u
1 h e 2 da = 120 → non serve scrivere 1 h, 2 da e 0 u
1 uk e 4 u = 1 004 → non serve scrivere 1 uk, 0 h, 0 da e 4 u
- Se ci sono numeri decimali, l'unità deve essere sempre indicata anche se è 0.
SI SCRIVE 0,75 E NON SI SCRIVE ,75
- Se si aggiungono degli zeri nella parte decimale dopo l'ultima cifra, il numero non cambia.
2,4 = 2,40 = 2,400

RICORDA: nella parte decimale a volte gli zeri vengono aggiunti per facilitare i calcoli in colonna.

METTITI ALLA PROVA

- Cancello lo zero dove non serve.

130 → 0,130 ✗ → 1030 → 1,030 ✗
~~0~~13 → ~~0~~0,1 ✗ → 10,30 ✗ → 1,300 ✗

- Scomponi i seguenti numeri.

120 = 1 h + 2 da
 12 050 = 1 dak + 2 uk + 5 da
 908 170 = 9 hk + 8 uk + 1 h + 7 da
 104 030 = 1 hk + 4 uk + 3 da
 54067 = 5 dak + 4 uk + 6 da + 7 u

✗ Non si scrive

~~23433~~ ~~534666~~ ~~2342~~

✓ Si scrive

23 433 534 666 2 342

Scrivendo bene si impara meglio

Se scrivi il numero staccando le cifre con uno spazietto (o un puntino) tra i diversi periodi, lo leggerai correttamente e opererai più velocemente.

Per dividere in periodi:

- parti dalla cifra delle unità semplici (l'ultima cifra a destra) e dividi il numero in gruppi di tre cifre mettendo uno spazietto tra un gruppo e l'altro (o un puntino);

23 433 534 666 2 342

- partendo da sinistra leggi il numero e nomina la classe di appartenenza quando incontri lo spazietto o il puntino.

23 433 → mila
 534 666 → mila
 2 342 → mila

RICORDA: ogni periodo è formato da tre cifre:

- unità
- decine
- centinaia

Il primo periodo è quello delle "unità semplici" e il secondo è quello delle "migliaia".

Dopo le migliaia ci sono altri periodi che studierai il prossimo anno

MIGLIAIA			UNITÀ SEMPLICI		
centinaia	decine	unità	centinaia	decine	unità

METTITI ALLA PROVA

- Dividi in periodi e scrivi il numero in lettere.

60060 → 60 060 → sessantamila sessanta
 700770 → 700 770 → settecentomila settecento settanta
 400040 → 400 040 → quattrocentomila quaranta
 30003 → 30 003 → trentamila tre

Il percorso **Se sbaglio imparo** trova posto nel quaderno operativo e occupa sempre la pagina intera e rientra nel progetto **PariPasso**.

Se sbaglio imparo sottolinea l'importanza della didattica dell'errore nell'apprendimento e presenta sempre strategie nuove che fanno riflettere bambine e bambini sugli apprendimenti.

I punti di forza

Il mio quaderno di...

Quaderni operativi integrati per ogni disciplina, con esercizi, Atlanti, mappe, ripasso, verifiche...

In tutti i quaderni operativi, oltre a tante attività diverse che accompagnano e aiutano bambine e bambini a comprendere e studiare tutti gli argomenti, sono presenti vari strumenti per monitorare e verificare gli apprendimenti.

In **Storia e Scienze**, inoltre, ci sono anche gli **atlanti**, un altro modo di rappresentare le conoscenze; in tutte le discipline troviamo mappe e schemi e pagine dedicate al ripasso.

Soprattutto c'è la sezione dedicata alle verifiche ***Il mio quaderno delle verifiche***, su due livelli in Storia, Geografia, Scienze e su ben quattro livelli in Matematica.



il mio QUADERNO DI STORIA

ATLANTE STORICO

- Le civiltà della Mesopotamia
- La civiltà dell'antico Egitto
- Le civiltà dell'India e dell'antica Cina
- La civiltà dei Cretesi
- La civiltà dei Fenici
- La civiltà degli Ebrei

SCOPRIAMO LA STORIA

- Ricostruire il passato
- Le carte storiche

LE CIVILTÀ DELLA MESOPOTAMIA

- In Mesopotamia
- Tigri ed Eufrate
- L'invenzione della scrittura
- Babilonia
- La civiltà ittita
- La civiltà assira

LA CIVILTÀ DELL'ANTICO EGITTO

- Gli Egizi
- L'importanza del Nilo
- La società egizia
- Un mito egizio
- I fogli di papiro
- L'architetto Imhotep

LE CIVILTÀ DELL'INDIA E DELL'ANTICA CINA

- Indi e Ari
- L'importanza dell'Indo
- Gli antichi Cinesi
- Il primo imperatore

FACCIAMO IL PUNTO

LA CIVILTÀ DEI CRETESI

- Crete o Minocri
- Il dominio dei mari
- Città-palazzo e artigianato

LA CIVILTÀ DEI FENICI

- I Fenici
- Le colonie fenicie
- L'alfabeto fenicio

LA CIVILTÀ DEGLI EBREI

- Gli Ebrei

FACCIAMO IL PUNTO

IL MIO QUADERNO DELLE VERIFICHE

- Le civiltà della Mesopotamia
- RICORDIAMO INSIEME • VERIFICA PIÙ FACILE 194-197

- La civiltà dell'antico Egitto
- RICORDIAMO INSIEME • VERIFICA PIÙ FACILE 198-199

- Le civiltà dell'India
- RICORDIAMO INSIEME • VERIFICA PIÙ FACILE 200-201

- La civiltà dell'antica Cina
- RICORDIAMO INSIEME • VERIFICA PIÙ FACILE 202-203

- La civiltà dei Cretesi
- RICORDIAMO INSIEME • VERIFICA PIÙ FACILE 204-205

- La civiltà dei Fenici
- RICORDIAMO INSIEME • VERIFICA PIÙ FACILE 206-207

- La civiltà degli Ebrei
- RICORDIAMO INSIEME • VERIFICA PIÙ FACILE 208-209

VERIFICA FINALE

- Le civiltà della Mesopotamia
- La civiltà dell'antico Egitto
- Le civiltà dell'India
- La civiltà dell'antica Cina
- La civiltà dei Cretesi
- La civiltà dei Fenici
- La civiltà degli Ebrei

il mio QUADERNO DI MATEMATICA

PROBLEMI

- La ricerca dei dati
- Dati e domande nascoste
- Problemi con il diagramma a blocchi

NUMERI

COSE SE SBAGLIO IMPARO

COSE SE SBAGLIO IMPARO

- Numeri naturali
- Numeri a confronto
- Numeri in ordine
- Ancora numeri
- Problemi di numeri

GIOCO E VERIFICO

LE 4 OPERAZIONI

- L'addizione
- La proprietà dell'addizione

COSE SE SBAGLIO IMPARO

- Addizioni in colonna

COSE SE SBAGLIO IMPARO

- La sottrazione

- La proprietà della sottrazione

- Sottrazioni in colonna

- La moltiplicazione

- La proprietà della moltiplicazione

COSE SE SBAGLIO IMPARO

- Moltiplicazioni in colonna

- La divisione

- La proprietà della divisione

- Divisioni in colonna

- $\times$ e $:$ 10, 100 1 000

- Multiplici

- Divisori e numeri primi

- Problemi con le operazioni

GIOCO E VERIFICO

FRAZIONI E DECIMALI

- Frazioni • 1

- Frazioni • 2

- Tanti tipi di frazioni

COSE SE SBAGLIO IMPARO

- Confrontare le frazioni

- Calcolare una frazione

PROBLEMI

- Problemi con le frazioni

- Frazioni e numeri decimali

- Numeri decimali

- Addizioni e sottrazioni con i decimali

- Ancora + e - con i decimali

- $\times$ e $:$ 10, 100 1000

- $\times$ e $:$ con decimali

- Problemi con i decimali

GIOCO E VERIFICO

MISURE

- Misure di lunghezza

- Misure di capacità

- Misure di massa

- Misure di tempo

- Misure di valore

- Commercio

- Problemi con le misure

GIOCO E VERIFICO

SPAZIO E FIGURE

- Linee

- Angoli

- Trasformazioni geometriche

- Poligoni

- Triangoli

- Quadrilateri

- Misure di superficie

- Il perimetro dei poligoni

- L'area dei poligoni

- Problemi con i poligoni

GIOCO E VERIFICO

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

- Indagini statistiche

- Moda e media

- Il calcolo delle probabilità

- Classificare

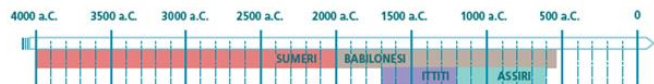
- Il mio QUADERNO DELLE VERIFICHE



ATLANTE

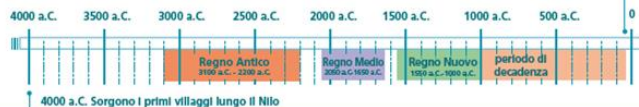
Le civiltà della Mesopotamia

La Mesopotamia era un territorio compreso tra i fiumi Tigri ed Eufrate. Le piene dei due fiumi garantivano abbondanza di acqua per irrigare i campi favorendo lo sviluppo dell'agricoltura. Qui, tra il 4000 a.C. e il 539 a.C., si sono sviluppate le civiltà dei Sumeri, dei Babilonesi, degli Ittiti e degli Assiri.



La civiltà dell'antico Egitto

La civiltà egizia si è sviluppata lungo le rive del fiume Nilo. Il ciclo delle piene del fiume rendeva molto fertile il terreno, favorendo così l'agricoltura. Dapprima esistevano due regni, l'Alto Egitto e il Basso Egitto, che vennero unificati dal faraone Menes intorno al 3100 a.C. La civiltà egizia ha prosperato fino al , quando i suoi territori vennero conquistati dai Romani.



31 a.C. l'Egitto diventa provincia romana

ATLANTE STORICO

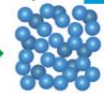
Con carte e linee del tempo e una sintesi delle civiltà.

Pagine utili per il ripasso e per fissare gli argomenti.

SOLIDO SOLID

FUSIONE

MELTING

LIQUIDO LIQUID

LIQUIDO



EVAPORAZIONE

EVAPORATION

GAS



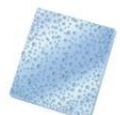
GAS



CONDENSAZIONE

CONDENSATION

LIQUIDO



LIQUIDO



SOLIDIFICAZIONE

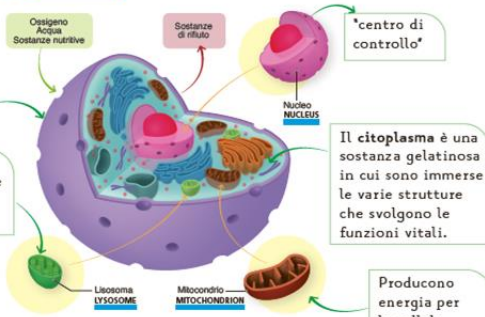
FREEZING

SOLIDO

CELLULA ANIMALE ANIMAL CELL

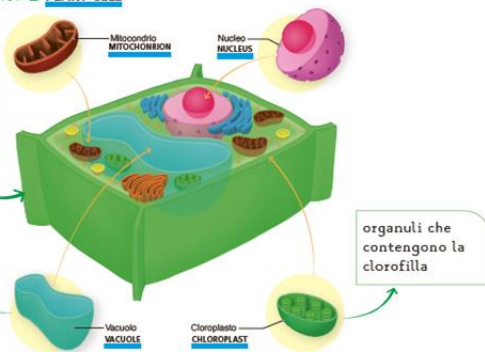
La cellula è avvolta dalla membrana cellulare.

'Digeriscono' le sostanze nutritive ed eliminano quelle nocive.

CELLULA VEGETALE PLANT CELL

La cellula è circondata da un rivestimento piuttosto rigido, la parete cellulare.

'bolle d'acqua'



ATLANTE SCIENTIFICO

con poster, schemi
e mappe dei
principali
argomenti.

Pagine utili per il
ripasso e per fissare
gli argomenti.

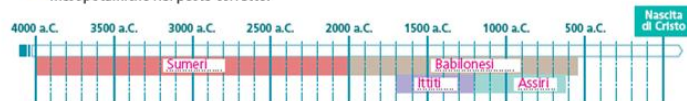
IN MESOPOTAMIA

1 Osserva la carta e inserisci i seguenti nomi.

Eufrate • Tigri • Ur • Uruk • Ninive •
Babilonia • Hattusha



2 Scrivi nei cartellini sulla linea del tempo i nomi delle civiltà mesopotamiche nel posto corretto.



3 Sottolinea l'alternativa corretta per completare le frasi.

- La prima civiltà a svilupparsi in Mesopotamia fu quella dei Babilonesi / Sumeri.
- Sumer significa "terra coltivata / irrigata".
- I Sumeri si stabilirono in Mesopotamia intorno al 10000 / 4000 a.C.
- Intorno al 2000 a.C. i Cinesi / Babilonesi giunsero nelle terre dei Sumeri.
- L'antica Mesopotamia ora appartiene quasi completamente all'Iraq / Egitto.

LIFE SKILLS

► E tu dove vivi? Confrontati con un compagno o una compagna e trovate le somiglianze e le differenze tra dove vivete voi e dove vivevano le civiltà della Mesopotamia.

TIGRI ED EUFRATE

1 Completa il testo con le seguenti parole.

abbeverare • canali • dolce • fertile • irrigare • villaggi

La Mesopotamia era una vasta pianura fertile compresa tra i fiumi Tigri ed Eufrate. Lungo questi due fiumi nacquero i primi villaggi, che poi divennero sempre più grandi, fino a trasformarsi in città. I fiumi offrivano due grandi vantaggi: garantivano acqua dolce per bere, cucinare, irrigare i campi e abbeverare gli animali; inoltre permettevano scambi di merci più veloci tra i villaggi. Per sfruttare le loro acque fu necessario imparare a controllarle con canali, argini, dighe e bacini di raccolta.

2 Indica con una **X** se le seguenti affermazioni sono vere **V** o false **F**.

- Il Tigri e l'Eufrate avevano piene improvvise. **F**
- I popoli della Mesopotamia non riuscirono mai a controllare le piene. **V**
- Quando i fiumi si ritiravano, lasciavano il terreno completamente arido. **F**
- Gli agricoltori scavavano canali per portare l'acqua dei fiumi ai campi e ai villaggi. **V**

3 Indica con una **X** la definizione corretta dei seguenti termini.

- Limo:
 - ☐ pianta usata per estrarre il lino.
 - ☒ fango ricco di sostanze nutritive.
 - ☐ sostanza usata per bonificare le zone paludose.
- Chiusa:
 - ☒ sbarramento che viene alzato o abbassato per regolare le acque del fiume.
 - ☐ porta caratteristica delle case della Mesopotamia.
 - ☐ bordo rinforzato del fiume.
- Argine:
 - ☐ tipo di argilla dei fiumi della Mesopotamia.
 - ☐ attrezzo per arare i campi.
 - ☒ rialzo rinforzato della sponda del fiume per contenere le acque.

LE CIVILTÀ DELLA MESOPOTAMIA



SCHEDE OPERATIVE IN STORIA, GEOGRAFIA E SCIENZE

con
approfondimenti ed
esercizi

il mio QUADERNO DELLE VERIFICHE

RICORDIAMO INSIEME • VERIFICA PIÙ FACILE

Problemi	268, 269
Numeri	270, 271
Addizioni e sottrazioni	272, 273
Moltiplicazioni e divisioni	274, 275
Frazioni e decimali	276, 277
Misure	278, 279
Spazio e figure	280, 281
Relazioni, dati e previsioni	282, 283

VERIFICA PER CONSOLIDARE

Problemi	284
Numeri	285
Le 4 operazioni	286
Frazioni e decimali	287
Misure	288
Spazio e figure	289
Relazioni, dati e previsioni	290

VERIFICA FINALE

Problemi	291
Numeri	292
Le 4 operazioni	293
Frazioni e decimali	295
Misure	297
Spazio e figure	299
Relazioni, dati e previsioni	301

VERIFICA DELLE COMPETENZE

Numeri, operazioni, frazioni e decimali	302
Autovalutazione	305
Misure, spazio e figure	306
Autovalutazione	309

PER RAGIONARE VERSO L'INVALSI

Problemi	310
Numeri	310
Operazioni	310
Frazioni e decimali	311
Misure	311
Spazio e figure	312



IL MIO QUADERNO DELLE VERIFICHE

Una sezione
dedicata al percorso
di valutazione in
tutti i volumi.

Educazione civica e finanziaria con **Legambiente**

Il percorso di educazione civica, presente in Storia, Geografia e Scienze è stato curato da **Legambiente**, che si occupa da più di 40 anni di sostenibilità socio-ambientale.

Il percorso mette innanzitutto al centro bambine e bambini come cittadini considerati in grado di sviluppare consapevolezza, senso critico e autonomia.

Per ogni materia e per ogni classe sono previsti temi unitari che mettono al centro il rapporto inscindibile tra essere umano, ambiente e salute e hanno sempre natura interdisciplinare.

Per ogni tema affrontato viene proposto un percorso metodologico in **5 tappe operative: cerco, rifletto, creo, agisco, comunico**. Con questo percorso bambine e bambini diventano protagonisti della raccolta di informazioni, dell'elaborazione dei materiali e delle proposte concrete che possono nascere attraverso la riflessione e il confronto.



Le donne dall'antico Egitto a oggi

Anche se nell'antico Egitto la società era in gran parte guidata dagli uomini, alcune donne hanno avuto un potere straordinario. **Hatshepsut** (1507-1458 a.C.) fu la seconda e ultima donna-faraone: indossava la simbolica barba posticcia e guidò il regno con saggezza per più di vent'anni.

Nefertiti (1370-1330 a.C.), moglie di Akhenaton, era una regina molto conosciuta e manteneva i rapporti con i sovrani dei regni vicini.

Nefertari (1295-1255 a.C.), moglie di Ramses II, fu una regina molto amata ed è rappresentata accanto al marito nei templi, come riconoscimento del suo ruolo.

Cleopatra (52-30 a.C.) è forse la regina più famosa; sapeva parlare molte lingue e condusse trattative con i Romani perché voleva estendere i domini del proprio regno.

Anche se per secoli molte di queste donne sono state dimenticate, hanno lasciato un'impronta forte nella Storia, provando che le donne hanno il diritto di rivestire ruoli importanti nella società.



Cleopatra.

MALALA YOUSAFZAI

Malala è nata nel 1997 a Mingora, in Pakistan. Suo padre, dirigente di una scuola, le ha insegnato che l'istruzione è un diritto di tutti, anche delle femmine. A 11 anni Malala ha cominciato a raccontare la sua vita e le difficoltà affrontate dalle studentesse nel suo Paese. Nel 2012, a soli 15 anni, è stata gravemente ferita da un uomo contrario ai messaggi che trasmetteva. Malala è riuscita a salvarsi e ha continuato a difendere il diritto di tutti all'istruzione. La sua storia è diventata famosa e a 17 anni è diventata la più giovane vincitrice del Premio Nobel per la pace; qualche anno dopo ha fondato il **Malala Fund**, un ente che lavora in tutto il mondo per garantire istruzione alle ragazze.



Bambine a scuola

Nell'antico Egitto le donne avevano più diritti rispetto a quelle di altre civiltà dell'epoca. Alcune potevano possedere terreni, firmare contratti, lavorare e, in rari casi, anche studiare. Le bambine delle famiglie ricche potevano ricevere un'educazione, diventare scriba, sacerdotesse o medici, ma la maggior parte delle bambine non andava a scuola: imparavano solo ciò che serviva per svolgere i lavori domestici.

Ancora oggi, ci sono delle bambine non possono andare a scuola, a causa di leggi ingiuste, povertà o le guerre. In alcuni Paesi le bambine devono restare a casa per aiutare la famiglia o vengono costrette a sposarsi, perché si pensa che l'istruzione non sia importante per loro. **Studiare non è solo un diritto è anche un modo per cambiare la propria vita, migliorare la società e costruire un mondo più giusto.**

Un diritto negato

Secondo i dati dell'UNICEF (Fondo delle Nazioni Unite per l'infanzia), nel mondo ci sono circa 132 milioni di bambine e ragazze che non frequentano la scuola. Questo problema riguarda principalmente le regioni più povere, come l'Africa subsahariana, l'Asia Meridionale e l'Asia Occidentale.



Cittadini in 5 tappe

Seguite queste tappe per diventare cittadini e cittadine responsabili.

Chi erano le donne di potere nell'antico Egitto ricordate nella Storia? Che ruolo avevano?

Come ti sentiresti se qualcuno ti impedisse di andare a scuola?

Realizzate una mappa dell'istruzione femminile nel mondo: prendete un planisfero muto e colorate in blu i Paesi dove le bambine possono studiare e in rosso quelli dove non hanno questo diritto.

In classe, scrivete il patto per il rispetto reciproco e per il diritto allo studio per tutti i bambini e le bambine.

Invitate i genitori alla presentazione dei lavori svolti in una giornata dedicata al diritto all'istruzione.



Ripasso, verifiche e monitoraggio

In Cosmo discipline sono presenti tanti strumenti diversi per favorire il processo di valutazione formativa.

Per costruire percorsi di **monitoraggio** e **valutazione in itinere** che attraverso feedback continui favoriscano gli apprendimenti e allo stesso tempo siano un supporto reale per l'attività degli insegnanti.

In Storia, Geografia e Scienze ci sono verifiche su due livelli e attività di monitoraggio. In Matematica, per favorire l'approccio a una materia che tradizionalmente presenta più difficoltà, le verifiche sono su quattro livelli, mentre il monitoraggio è proposto sotto forma di attività ludiche.

Grande importanza, in tutte le discipline, acquistano le sezioni dedicate al ripasso, con le pagine *Ricordiamo insieme* e le attività ludiche *Gioco con...*



LA SINTESI

LA CIVILTÀ DELL'ANTICO EGITTO

- Completa i testi della sintesi con le seguenti cifre e parole.
Poi colora i dettagli del disegno.

4000 · 3100 · agricoltori · Alto · Antico · astronomia ·
Basso · contadini · faraone · funzionari · geroglifico · ieratica ·
limo · Nuovo · papiro · piramidi · politeisti · servi



CHI DOVE QUANDO

Gli Egizi fondano i primi villaggi lungo il Nilo verso il **4000** a.C. I villaggi sono raggruppati in due regni: **Alto** Egitto e **Basso** Egitto.

Nel **3100** a.C. i due regni vengono unificati da Menes, il primo faraone del Regno **Antico**. In seguito si susseguono varie dinastie di faraoni che danno vita al Regno Medio e al Regno **Nuovo**.

ATTIVITÀ

Gli Egizi sono soprattutto **agricoltori**. Imparano a controllare le acque del Nilo. Ogni volta che il fiume straripa, lascia il terreno ricco di **limo**. Gli Egizi sono anche abili artigiani e, sempre grazie al Nilo, possono commerciare con le città che sorgono lungo le sue coste.

SOCIETÀ

A capo della società egizia c'è il **faraone**, che è considerato una divinità.

Gli alti **funzionari** amministrano le provincie e distribuiscono i prodotti alimentari. Gli scribi sono esperti nella scrittura. La maggior parte della popolazione è costituita da **contadini**, commercianti, artigiani e operai. I **servi** e gli schiavi svolgono lavori umili.

INVENZIONI E CONOSCENZE

- Gli Egizi imparano a lavorare il **papiro**, con cui producono fogli su cui scrivere e costruiscono imbarcazioni leggere.
- Grazie ai loro studi di **astronomia**, imparano a prevedere le piene del Nilo; grazie ai loro studi di matematica e geometria, misurano i confini dei campi e calcolano le quantità di grano raccolto.
- La scrittura incisa sui monumenti è il **geroglifico**. Per scrivere sui papiri documenti religiosi e commerciali utilizzano la scrittura **ieratica**. Nel Regno Nuovo si diffonde la scrittura demotica, più semplice.



RELIGIONE

Gli Egizi sono **politeisti** e credono nella vita oltre la morte. Per questo motivo mummificano i corpi dei nobili e dei faraoni; questi ultimi vengono sepolti nelle **piramidi** o in tombe sotterranee.



RICORDARNO INSIEME e VERIFICA PIÙ FACILE pagg. 198, 199

VERIFICA FINALE pag. 211

RIPASSO CON
LE SINTESI
VISIVA

Hai scoperto la civiltà egizia. Leggi la mappa per ricordare meglio.



DOVE E QUANDO

31 a.C. conquista da parte dei Romani

Nuovo Regno (1550-1080 a.C.)

Medio Regno (2050-1550 a.C.)

Antico Regno (3100-2050 a.C.)

Piramidi: tombe dei faraoni nell'Antico e Medio Regno

Mummificazione: trasformazione del corpo del defunto in mummia per la vita nell'aldilà

- Credono nella vita dopo la morte
- **Politeisti:** adorano molte divinità antropomorfe

RELIGIONE

GLI EGIZI

ATTIVITÀ

Agricoltura attività principale grazie a:

- controllo piene del Nilo
- limo che rende il terreno fertile.

Prodotti più importanti: cereali, ortaggi, legumi, frutta, papiro e lino

Artigiani molto abili: oggetti quotidiani e manufatti preziosi

Commercio attraverso il baratto con popolazioni vicine e lontane per ottenere materie prime

CONOSCENZE

Scrittura geroglifica di circa 800 segni per affreschi e sculture

Scrittura ieratica e demotica per scrivere in modo più veloce sul papiro

Grandi conoscenze in astronomia, matematica e geometria

SOCIETÀ

Città divise in due parti: "città dei vivi" e "città dei morti"

Faraone: capo assoluto, considerato un dio dalla popolazione

Società piramidale



GIOCO CON LA STORIA

I segni della scrittura geroglifica si chiamano "glifi". I glifi sono molti di più rispetto ai segni del nostro alfabeto, perché ogni glifo può corrispondere a un oggetto, a un'idea oppure a un suono. Alcuni segni sono stati associati alle lettere del nostro alfabeto. Osserva e poi traduci la frase.



SO LEGGERE

**RIPASSO CON
LE MAPPE E
CON LE
ATTIVITÀ
LUDICHE**



RICORDIAMO INSIEME

Completa con le parole mancanti, ti aiuterà a ricordare e ad affrontare meglio le verifiche e le esposizioni orali.

LA CIVILTÀ DELL'ANTICO EGITTO

CHI DOVE QUANDO

Gli Egizi fondarono i primi villaggi lungo il Nilo verso il 4000 a.C.
I villaggi erano raggruppati in due regni: Alto Egitto e Basso Egitto.
Nel 3100 a.C. i due regni furono unificati da Menes, il primo faraone.
La storia dell'antico Egitto è divisa in 3 periodi: Regno Antico, Regno Medio e Regno Nuovo.

ATTIVITÀ

Gli Egizi erano soprattutto agricoltori. Il Nilo dopo le inondazioni lasciava sul terreno il limo, che rendeva i campi fertili.
Erano anche abili artigiani e, sempre grazie al Nilo, potevano commerciare con le città che sorgevano lungo le sue coste.

SOCIETÀ

A capo della società egizia c'era il faraone, poi c'erano i funzionari e gli scribi. La maggior parte della popolazione era costituita da contadini, commercianti, artigiani e operai. Servi e schiavi svolgevano lavori umili.

RELIGIONE

Erano politeisti e credevano nella vita oltre la morte. Per questo motivo mummificavano i corpi dei faraoni e dei nobili. I faraoni venivano sepolti nelle piramidi o in tombe sotterranee.

INVENZIONI E CONOSCENZE

Sapevano lavorare il papiro, con cui producevano fogli per scrivere e imbarcazioni leggere.
Grazie agli studi di astronomia impararono a prevedere le piene del Nilo. Gli Egizi avevano tre tipi di scrittura: la geroglifica, la ieratica e la demotica.

VERIFICA PIÙ FACILE • LA CIVILTÀ DELL'ANTICO EGITTO



► Sottolinea l'alternativa corretta per completare le frasi.

- La civiltà degli Egizi si sviluppò lungo il fiume Nilo / Eufrate a partire dal 1000 / 4000 a.C.
- In origine c'erano due regni: Alto Egitto e Basso Egitto / c'era un unico regno.
- La storia della civiltà egizia si può suddividere in tre periodi: Regno Antico, Regno Medio, Regno Moderno / Nuovo.
- Il regno d'Egitto finì definitivamente quando fu conquistato nel 31 a.C. dai Romani / dagli Hyksos.

► Indica con una X il completamento corretto.

- La principale attività degli Egizi era:
 - ☒ l'agricoltura.
 - ☐ il commercio.
 - ☐ l'artigianato.
- I pagamenti avvenivano:
 - ☒ con il baratto, soprattutto con il grano.
 - ☐ con le monete.
 - ☐ con l'oro.
- Gli Egizi usavano:
 - ☐ un solo tipo di scrittura, detta geroglifica.
 - ☒ una scrittura per le incisioni sacre e una più semplice sui papiri.
 - ☐ la scrittura cuneiforme dei Sumeri.

► Indica con una X se le seguenti affermazioni sono vere ☒ o false ☐.

- Gli Egizi erano politeisti. ☒ ☐
- Adoravano il fiume Nilo come una divinità. ☒ ☐
- Credevano nella vita dopo la morte. ☒ ☐
- La divinità principale era Anubi, dio degli inferi. ☒ ☐

COME VALUTO LA MIA VERIFICA

- Come hai trovato la verifica? ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- Come ti sentivi durante la verifica? ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- Sei soddisfatto/a del tuo lavoro? ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- Hai lavorato da solo/a? ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Sì! ☐ Ho chiesto qualche aiuto. ☐ Ho chiesto tanti aiuti.



RICORDIAMO INSIEME

VERIFICA PIÙ FACILE

In Storia, Geografia e Scienze le verifiche sono su due livelli, precedute da un ripasso.

Tutte le verifiche hanno uno spazio dedicato all'autovalutazione.

VERIFICA FINALE • LA CIVILTÀ DELL'ANTICO EGITTO

► Indica con una **X** se le seguenti affermazioni sono vere **V** o false **F**.

- I territori dell'antico Egitto si estendevano lungo il corso del Nilo.
- La civiltà egizia si sviluppò a partire dal 1000 a.C.
- L'Egitto non subì mai invasioni straniere.
- Il grande sviluppo dell'agricoltura fu favorito dalle piene del fiume Nilo.
- Il faraone era il re, il capo dell'esercito e anche il sommo sacerdote.



► Completa le frasi con le seguenti parole.

medicina • faraoni • geroglifica • piramidi • pratici • Sole

- Intorno al 3000 a.C. anche gli Egizi inventarono una scrittura per scopi **pratici**.....
I Greci la chiamarono scrittura **geroglifica**.....
- Osservando il **Sole**..... e le fasi lunari, gli Egizi suddivisero l'anno in 365 giorni.
- Gli Egizi avevano molte conoscenze anche nel campo della **medicina**.....
- Anche se avevano solo strumenti e macchine semplici, riuscirono a realizzare palazzi, templi e **piramidi**....., le grandiose tombe dei **faraoni**.....

► Completa la mappa con le seguenti parole.

divinità • faraone • imbalsamati • Nilo • vita

LA RELIGIONE DEGLI EGIZI

Divinità.....

Culto dei defunti

Credevano in numerose divinità, tra cui alcuni elementi della natura, come il Sole, il cielo e la terra, il **Nilo**..... Anche il **faraone**..... era considerato una divinità.

Credevano che la **vita**..... continuasse dopo la morte.

I corpi di faraoni, regine e persone nobili venivano **imbalsamati**.....

Prati Passio

COME VALUTO LA MIA VERIFICA

- Come hai trovato la verifica?
- Come ti sentivi durante la verifica?
- Sei soddisfatto/a del tuo lavoro?
- Hai lavorato da solo/a?



☐ SI! ☐ Ho chiesto qualche aiuto. ☐ Ho chiesto tanti aiuti.

Attiva gli esercizi su HUB Kids

211

Rizzoli
EDUCATION

FABBRI
EDITORI

VERIFICA FINALE



GIOCO E VERIFICO



NUMERI MISTERIOSI

- 1 Segui gli indizi, come un detective, e scopri il numero misterioso. Utilizza la tabella per eliminare i numeri via via che leggi gli indizi e colora la casella del numero misterioso.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Indizi per trovare il numero misterioso

- Ha due cifre.
- È maggiore di 30.
- È minore di 90.
- La cifra delle unità è maggiore di 3.
- La cifra delle decine è un numero pari.
- La somma delle due cifre che compongono il numero è 11.
- Tra i numeri rimasti è il minore.

IL NUMERO MISTERIOSO È 47

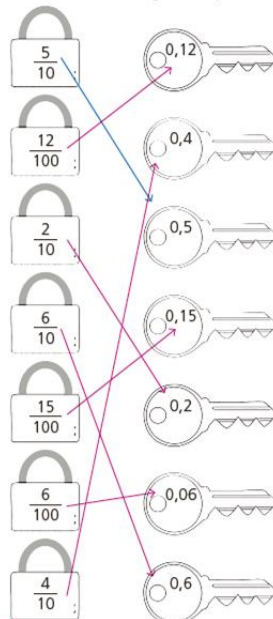


GIOCO E VERIFICO

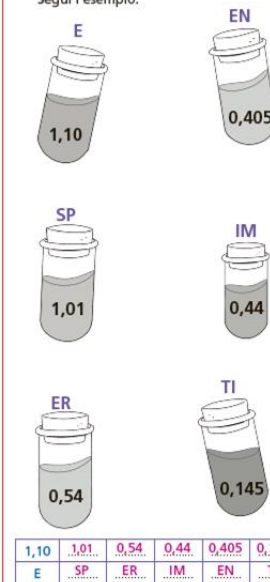


FRAZIONI E NUMERI DECIMALI

- 1 Collega ogni frazione al corrispondente numero decimale. Segui l'esempio.



- 2 Ordina i numeri decimali dal maggiore al minore per scoprire che cosa fanno gli scienziati e le scienziate. Segui l'esempio.



GIOCO E VERIFICO

Monitoraggio per ogni singolo argomento in Matematica. Svolto attraverso attività ludiche.



RICORDIAMO INSIEME • FRAZIONI E DECIMALI

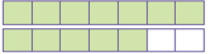
Leggi per ricordare bene le frazioni, i numeri decimali e le loro caratteristiche.

$\frac{3}{10}$

numeratore

denominatore

Questa frazione si legge "tre decimi".

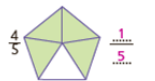
Frazione complementare	 $\frac{2}{6}$ $\frac{2}{6} + \frac{4}{6} = \frac{6}{6} = 1 \text{ INTERO}$
Frazioni equivalenti	 $\frac{1}{2}$  $\frac{2}{4}$
Frazioni apparenti	 $\frac{6}{6} = 1$
Frazioni proprie	 $\frac{3}{7} \rightarrow$ numeratore più piccolo
Frazioni improprie	 $\frac{12}{7} \rightarrow$ numeratore più grande

Da frazione e numero decimale			Da numero decimale a frazione		
$\frac{1}{10}$	un decimo	0,1	0,8	otto decimi	$\frac{8}{10}$
unità	decimi				
0	1				
$\frac{1}{100}$	un centesimo	0,01	0,72	settantadue centesimi	$\frac{72}{100}$
unità	decimi	centesimi			
0	0	1			

FRAZIONI E DECIMALI • VERIFICA PIÙ FACILE



1 Osserva e per ogni frazione scrivi quella complementare.



2 Confronta le coppie di frazioni con i simboli maggiore >, minore < oppure uguale =.

$\frac{1}{4} < \frac{3}{4}$

$\frac{3}{5} = \frac{5}{5}$

$\frac{4}{7} < \frac{4}{5}$

$\frac{8}{9} > \frac{2}{9}$

$\frac{5}{7} > \frac{5}{9}$

3 Osserva ogni rappresentazione e calcola la frazione del numero.



$\frac{1}{4} \text{ di } 24 \rightarrow \dots 6 \dots$



$\frac{7}{10} \text{ di } 30 \rightarrow \dots 21 \dots$

4 Trasforma ogni frazione in numero decimale.

$\frac{2}{10} = \dots 0,2 \dots$

$\frac{13}{10} = \dots 1,3 \dots$

$\frac{54}{100} = \dots 0,54 \dots$

$\frac{7}{100} = \dots 0,07 \dots$

$\frac{225}{1000} = \dots 0,225 \dots$

5 Calcola a mente o in colonna sul quaderno.

$0,25 + 2,25 = \dots 2,5 \dots$

$23,54 - 12,42 = \dots 11,12 \dots$

$3,4 \times 2 = \dots 6,8 \dots$

$30 : 1,5 = \dots 20 \dots$

COME VALUTO LA MIA VERIFICA

- Come hai trovato la verifica?   
- Come ti sentivi durante la verifica?   
- Sei soddisfatto/a del tuo lavoro?   
- Hai lavorato da solo/a?  

☐ Sì! ☐ Ho chiesto qualche aiuto. ☐ Ho chiesto tanti aiuti.



RICORDIAMO INSIEME

VERIFICA PIÙ FACILE

In Matematica le verifiche sono su 4 livelli + una sezione INVALSI.

Tutte le verifiche hanno uno spazio dedicato all'autovalutazione.

VERIFICA PER CONSOLIDARE

VERIFICA PER CONSOLIDARE • LE 4 OPERAZIONI

1 Esegui le operazioni in colonna e fai la prova.

$$\begin{array}{r} 463 + 74 = \\ 596 + 4580 = \\ 65897 + 2322 = \end{array} \quad \begin{array}{r} 8079 - 645 = \\ 19673 - 7486 = \\ 56438 - 2432 = \end{array} \quad \begin{array}{r} 547 \times 3 = \\ 18 \times 96 = \\ 148 \times 53 = \end{array} \quad \begin{array}{r} 4599 : 9 = \\ 96 : 50 = \\ 2031 : 15 = \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 463 + 74 = 537 \\ 596 + 4580 = 5176 \\ 65897 + 2322 = 68219 \end{array} \quad \begin{array}{r} 8079 - 645 = 7434 \\ 19673 - 7486 = 12187 \\ 56438 - 2432 = 54006 \end{array} \quad \begin{array}{r} 547 \times 3 = 1641 \\ 18 \times 96 = 1728 \\ 148 \times 53 = 7844 \end{array} \quad \begin{array}{r} 4599 : 9 = 511 \\ 96 : 50 = 1 \\ 2031 : 15 = 135 \end{array}$$

2 Completa le tabelle.

	2 u	3 h	4 uk	5 da
2315	2312	2615	6315	2365
701	701	1001	4701	751
1453	1455	1753	5453	1503
89	91	389	4089	139
6327	6329	6427	10327	6377

	5 u	1 h	3 uk	2 da
6349	6344	6249	3349	6329
4765	4760	4665	1765	4745
3453	3448	3353	453	3533
8950	8945	8850	5950	8930
6000	5995	5900	3000	5980

3 Completa con i numeri mancanti.

$$\begin{array}{l} 9000 : \underline{1000} = 9 \\ 6500 : \underline{100} = 65 \\ 400 : \underline{10} = 40 \\ 30000 : \underline{1000} = 30 \end{array} \quad \begin{array}{l} 1450 : \underline{10} = 145 \\ 5000 : \underline{1000} = 5 \\ 8600 : \underline{100} = 86 \\ 20 : \underline{10} = 2 \end{array}$$

COME VALUTO LA MIA VERIFICA

- Come hai trovato la verifica?
 - Come ti sentivi durante la verifica?
 - Sei soddisfatto/a del tuo lavoro?
 - Hai lavorato da solo/a?
- ☐ Sì ☐ Ho chiesto qualche aiuto. ☐ Ho chiesto tanti aiuti.

Attiva gli esercizi su HUB Kids

VERIFICA FINALE

LE 4 OPERAZIONI • VERIFICA FINALE

PER CONSOLIDARE!

1 Quale numero è stato cancellato dalla macchia d'inchiostro?

$$1750 - \text{macchia} = 1500 \quad \text{macchia} = 250$$

2 Quale segno di operazione è stato cancellato dalla macchia d'inchiostro?

$$1200 \text{ } \text{macchia} \text{ } 3 = 3600 \quad \text{macchia} = \times$$

3 Quale proprietà è stata applicata nella seguente operazione?

$$78 \times 5 = (70 \times 5) + (8 \times 5) = 350 + 40 = 390$$

☐ associativa ☐ dissociativa ☐ commutativa ☒ proprietà distributiva

4 Calcola a mente.

$$\begin{array}{l} 1700 + 85 = \underline{1785} \\ 180 + 230 = \underline{410} \end{array} \quad \begin{array}{l} 2325 - 325 = \underline{2000} \\ 7829 - 300 = \underline{7529} \end{array} \quad \begin{array}{l} 22 \times 5 = \underline{110} \\ 45 \times 6 = \underline{270} \end{array} \quad \begin{array}{l} 99 : 3 = \underline{33} \\ 490 : 7 = \underline{70} \end{array}$$

5 Completa le tabelle. Attenzione, alcune sottrazioni non si possono calcolare.

	+ 10	+ 100	+ 1000
925	935	1025	1925
3456	3466	3556	4456

	- 10	- 100	- 1000
658	648	558	X
8524	8514	8424	7524

6 Calcola a mente e colora di $\diamond$ l'operazione corretta e di $\heartsuit$ quella sbagliata.

$$\begin{array}{l} 235 \times 10 = 2350 \quad \text{V} \\ 890 : 100 = 89 \quad \text{R} \end{array} \quad \begin{array}{l} 79 \times 100 = 7900 \quad \text{V} \\ 950 : 10 = 95 \quad \text{V} \end{array} \quad \begin{array}{l} 350 \times 1000 = 35000 \quad \text{R} \\ 29000 : 1000 = 29 \quad \text{V} \end{array}$$

7 Se dalla somma dei numeri 100 e 70 sottrai 35, quale numero ottieni?

$$\text{X } 135 \quad \text{ } 170 \quad \text{ } 205 \quad \text{ } 130$$

8 Indica con un X quale moltiplicazione dà come risultato 9010.

$$\text{ } 901 \times 100 \quad \text{X } 901 \times 10 \quad \text{ } 910 \times 10 \quad \text{ } 901 \times 1000$$

Continua...

VERIFICA FINALE • LE 4 OPERAZIONI

9 Indica con un X quale operazione dà come risultato 75.

$$\text{ } 7500 : 10 \quad \text{ } 7500 \times 1000 \quad \text{ } 750 : 1 \quad \text{X } 7500 : 100$$

10 Esegui le operazioni in colonna.

$$\begin{array}{l} 123905 + 7438 + 36420 = \\ 359 \times 164 = \end{array} \quad \begin{array}{l} 75130 - 43217 = \\ 4899 : 23 = \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 123905 + 7438 + 36420 = 161283 \\ 359 \times 164 = 58876 \end{array} \quad \begin{array}{r} 75130 - 43217 = 31913 \\ 4899 : 23 = 213 \end{array}$$

11 Indica con un X quale dei seguenti gruppi contiene solo i divisori di 30.

$$\begin{array}{l} \text{ } 7 \bullet 9 \bullet 11 \bullet 19 \bullet 29 \\ \text{ } 1 \bullet 2 \bullet 3 \bullet 5 \bullet 6 \bullet 10 \bullet 15 \bullet 30 \\ \text{X } 1 \bullet 2 \bullet 3 \bullet 5 \bullet 6 \bullet 10 \bullet 15 \bullet 30 \bullet 40 \\ \text{ } 10 \bullet 11 \bullet 12 \bullet 13 \bullet 14 \bullet 15 \bullet 30 \end{array}$$

12 Osserva i numeri e sottolinea le affermazioni vere.

- 14 25 18 13 6 12
- Tutti questi numeri sono multipli di 2.
 - Tra questi numeri c'è un numero primo.
 - Tra questi numeri ci sono dei multipli di 2.
 - Tra questi numeri non c'è alcun divisore di 24.

COME VALUTO LA MIA VERIFICA

- Come hai trovato la verifica?
 - Come ti sentivi durante la verifica?
 - Sei soddisfatto/a del tuo lavoro?
 - Hai lavorato da solo/a?
- ☐ Sì ☐ Ho chiesto qualche aiuto. ☐ Ho chiesto tanti aiuti.



Attiva gli esercizi su HUB Kids

Attiva gli esercizi su HUB Kids

VERIFICA DELLE COMPETENZE

NUMERI

- 1 Usa le cifre 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 per completare la tabella: in ogni casella non usare la stessa cifra più di una volta. Poi completa e rispondi.

	numero più piccolo	numero più grande
con 5 cifre	10 234	98 765
con 6 cifre	102 345	987 654
con 7 cifre	1 023 456	9 876 543
con 8 cifre	10 234 567	98 765 432
con 9 cifre	102 345 678	987 654 321
con 10 cifre	1 023 456 789	9 876 543 210

- Raggruppa le cifre per tre e separa i diversi periodi. Poi prova a leggere i numeri: dopo il periodo delle migliaia devi dire la parola mila, dopo il periodo più grande devi dire "milioni" e dopo quello ancora maggiore "miliardi".
- Aggiungi un'unità al numero più grande: che cosa succede? Ottengo il numero successivo.
- Esiste un numero più grande di tutti? No. Perché? Perché i numeri sono infiniti.

- 2 Completa le tabelle e le regole.

10500	10150	10 250	10 350	10 450	10 550	10 650
11 050	11 150	11 250	11 350	11 450	11 550	11 650
12 050	12 150	12 250	12 350	12 450	12 550	12 650
13 050	13 150	13 250	13 350	13 450	13 550	13 650

Regola per i numeri in riga: + 100

Regola per i numeri in colonna: + 1.000

32 220	31 220	30 220	29 220	28 220	27 220	26 220
32 120	31 120	30 120	29 120	28 120	27 120	26 120
32 020	31 020	30 020	29 020	28 020	27 020	26 020
31 920	30 920	29 920	28 920	27 920	26 920	25 920

Regola per i numeri in riga: - 1.000

Regola per i numeri in colonna: - 100

- 3 Leggi il testo e rispondi.

Isidoro sta scrivendo la successione dei numeri a partire da 1:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12...

A un certo punto, scrive la cifra 3 per la decima volta.

- Quale numero sta scrivendo Isidoro a quel punto? 38
- Spiega il tuo ragionamento. ESEMPLI: Ho scritto solo i numeri che contengono la cifra 3.
Ho scritto i numeri finché non ho contato 10 volte il 3.

OPERAZIONI

- 4 Svolgi la seguente attività.

Le tabelle riportano il numero di alunni e alunne che frequentano la scuola Andersen e Rodari. Calcola e scrivi i dati mancanti nelle tabelle.

scuola Andersen		
classi	maschi	femmine
1*	10	14
2*	11	11
3*	10	8
4*	8	12
5*	7	6
totale	46	51

- I bambini e le bambine vanno a mensa in due turni: al primo turno le classi prime e seconde, al secondo turno le altre classi. La mensa ha a disposizione tavoli da 4, da 6 e da 8 persone. Scegli una delle due scuole e disegna la piantina per il primo turno.

Andersen primo turno 46 bambini	
3 tavoli da 8	
3 da 6	
1 da 4	

Attiva gli esercizi su HUB Kids

VERIFICA DELLE COMPETENZE • NUMERI, OPERAZIONI, FRAZIONI E DECIMALI

MULTIPLI E DIVISORI

- 5 Indica con una X se le affermazioni sono vere o false, poi spiega la tua scelta.

	V	F
I divisori di un numero sono sempre minori o uguali al numero stesso.	X	
I divisori di un numero sono infiniti.	X	
I multipli di un numero sono infiniti.	X	
Un numero primo ha più di due divisori.	X	
A parte lo 0, i multipli di un numero sono tutti maggiori o uguali al numero stesso.	X	
Ogni numero è multiplo e divisore di se stesso.	X	

FRAZIONI E NUMERI DECIMALI

- 6 Nelle sequenze sotto, trasforma le frazioni decimali in numeri decimali e viceversa.

Segui l'esempio, poi trova la regola.

a.	31/100	71/100	111/100
	↓	↓	↓
	0,31	0,71	1,11
b.	51/100	91/100	131/100
	↑	↑	↑
	0,51	0,91	1,31

- 7 Usa tutte le cifre a disposizione per scrivere il numero decimale più grande e il più piccolo possibili. Ricorda di posizionare la virgola! Poi completa il confronto.

3 6 0 9 1	4 5 6 1 2
9.630,1	5.642,1
>	>
1.0369	1.2456

Attiva gli esercizi su HUB Kids

AUTOVALUTAZIONE

COME VALUTO LA MIA VERIFICA

- Colora una faccina per ogni domanda.

Come ti è sembrata la verifica?	MOLTO FACILE	FACILE	DIFFICILE	MOLTO DIFFICILE
Come ti sentivi durante la verifica?	MOLTO BENE	BENE	UN PO' IN DIFFICOLTÀ	MOLTO IN DIFFICOLTÀ
Sei contento/a del tuo lavoro?	MOLTO CONTENTO/A	CONTENTO/A	POCO CONTENTO/A	PER NULLA CONTENTO/A

- Indica con una X la tua risposta.

Sei riuscito/a a lavorare da solo/a?	☐ Sì, ho fatto tutto da solo/a.	☐ Ho chiesto aiuto qualche volta.	☐ Ho chiesto aiuto tante volte.
Come è stata nel complesso questa verifica per te?	☐ Facile	☐ Un po' facile e un po' difficile	☐ Difficile

DOVE POSSO MIGLIORARE

La mia proposta per migliorare

La proposta dell'insegnante

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Caratteristiche aggiuntive

I problemi a tappe

In Cosmo il lavoro sui problemi è trasversale, non è un capitolo isolato, ma un percorso continuo attraverso tutti i nuclei fondanti della Matematica. Bambine e bambini vengono accompagnati, in pagine dedicate e in un percorso a chiare tappe, a comprendere il testo e scegliere, pianificare, attuare strategie di soluzione. Tutto questo avviene analizzando problemi di esempio. Poi vengono proposti problemi simili da risolvere. Ampio spazio viene dato alla creazione di nuovi problemi con spunti che partono da: problemi autentici, problemi con immagini, problemi da completare, storie, albi illustrati. Un percorso completo di problem solving e problem posing.

Mappe anticipatorie e mappe finali

Le mappe sono strumenti molto importanti: permettono di rappresentare in modo chiaro e sintetico i concetti e le relazioni tra essi. Quindi, favoriscono la comprensione profonda, la memorizzazione, la metacognizione. Cosmo discipline è particolarmente ricco di questi strumenti. In ogni disciplina, all'inizio di ogni unità di lavoro sono presenti mappe anticipatorie, pensate per attivare le preconoscenze, mostrare il percorso che verrà seguito, coinvolgere con la condivisione di quello che si farà. Alcune parole sono già scritte in colore: sono le più significative relativamente ai diversi argomenti e bambine e bambini le ritroveranno evidenziate durante il percorso e potranno focalizzarsi maggiormente su di esse.

Alla fine di ogni unità ci sono le mappe di chiusura volte invece a organizzare le conoscenze acquisite. Sviluppano le capacità di ricostruire e collegare e aiutano a rendersi conto dei progressi che sono stati fatti.

I problemi a tappe



PROBLEMI A TAPPE

Leggi i consigli per risolvere i problemi con le addizioni. Poi mettili alla prova.

1 Leggo il problema.

Marta acquista alcuni mobili per la sua nuova casa: compra un divano a 3 400 euro, una libreria a 1 400 euro e un tavolino a 430 euro. Paga tutto in 10 rate. Quale sarà l'importo di ogni rata?

2 Raccolgo i dati.

- Quanto costa il divano? **3 400 euro**
- Quanto costa la libreria? **1 400 euro**
- Quanto costa il tavolino? **430 euro**
- Quante sono le rate? **10**

3 Capisco la richiesta.

- Quanto costano i mobili in totale? (domanda nascosta)
- Quanto spenderà Marta per ogni rata?

4 Pianifico la soluzione.

Prima devo scoprire la spesa totale.

oggetto acquistato	prezzo di ogni oggetto	totale
divano	3 400 euro	$\begin{array}{r} 3\,400 \\ + \\ 1\,400 \\ + \\ 430 \\ \hline 5\,230 \end{array}$
libreria	1 400 euro	
tavolino	430 euro	

Poi devo scoprire l'importo di ogni rata.

spesa totale	numero di rate	importo di ogni rata
5 230 euro	10	$5\,230 : 10 = 523$ euro

5 Rileggo la domanda.

Quanto sarà l'importo di ogni rata?

6 Scrivo la risposta.

L'importo di ogni rata sarà di **523** euro.

PROVA TU

- Un gruppo di 5 amiche trascorre alcuni giorni di vacanza a Roma. Spendono 500 euro per il viaggio e 2 000 euro per il soggiorno. Quanto spende ciascuna di loro? **500 euro**



PROBLEMI A TAPPE

Leggi i consigli per risolvere i problemi con i numeri. Poi mettili alla prova.

1 Leggo il problema.

Un parcheggio di 5 piani può ospitare 125 auto per ogni piano. Adesso i posti liberi sono 314. Quante auto sono posteggiate nel parcheggio?

2 Raccolgo i dati.

- Quanti piani ha il parcheggio? **5**
- Quante auto possono parcheggiare in ogni piano? **125**
- Quanti posti sono liberi adesso? **314**

3 Capisco le richieste.

Quante auto in tutto può ospitare il parcheggio? (domanda nascosta)
Quante auto sono posteggiate nel parcheggio?

4 Pianifico la soluzione.

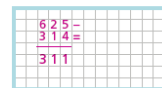
Prima devo scoprire il numero totale di posti.

posti per ogni piano	numero di piani	posti totali
125	5	$125 \times 5 = 625$



Poi devo scoprire il numero di posti occupati.

posti totali	posti liberi	posti occupati
625	314	$625 - 314 = 311$



5 Rileggo la domanda.

Quante auto sono posteggiate nel parcheggio?

6 Scrivo la risposta.

Nel parcheggio **sono posteggiate 311 auto.**

PROVA TU

- Bambini, bambine e insegnanti delle classi quarte vanno in gita. Per il viaggio noleggiato 2 pullman da 54 posti ciascuno e occupano 93 posti. Quanti posti rimangono liberi? **15**

Mappe anticipatorie

LA CIVILTÀ DELL'ANTICO EGITTO



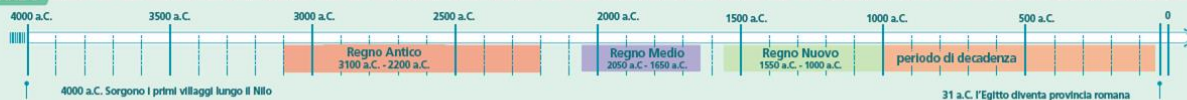
Ciao! Partiamo alla scoperta della civiltà egizia. Ma prima leggi la mappa, in **■** trovi le parole speciali di questo argomento.



CHI



QUANDO



LA CIVILTÀ DELL'ANTICO EGITTO



Tutti gli argomenti sono introdotti da **mappe mentali** che contengono parole speciali colorate, queste parole servono per attivare le preconcoscenze, e poi bambine e bambini le incontreranno nel corso dell'unità.

Mappe anticipatorie

IL CLIMA

Ciao! Partiamo alla scoperta del clima. Ma prima leggi la mappa, in **■** trovi le parole speciali di questo argomento.

GLI ELEMENTI ATMOSFERICI

- TEMPERATURA
- PRECIPITAZIONI
- Pressione atmosferica
- Umidità
- Venti

I FATTORI CLIMATICI

- LATITUDINE
- Altitudine
- Vicinanza a mari o laghi
- Vicinanza alle montagne
- Presenza di vegetazione

IL CLIMA

Le ZONE CLIMATICHE

- Nel mondo 5 zone climatiche
- In Europa 5 zone climatiche
- In Italia 6 zone climatiche

► La latitudine indica la distanza di un luogo dall'Equatore, verso Nord o verso Sud: perché, secondo te, questo è un fattore che influisce sul clima?

22

I VIVENTI

Ciao! Partiamo alla scoperta dei Viventi! Ma prima leggi la mappa, in **■** trovi le parole speciali di questo argomento.

I VIVENTI

CELLULA

- Vegetale
- Animale

VERTEBRATI

INVERTEBRATI

Cinque Regni

- Moaere
- Protisti
- Funghi
- Piante
- Animali

BATTERI

Protozoi

MUFFE

Lieviti

Semplici

- Alghe
- MUSCHI
- FELCI

Complesse

- Angiosperme
- Gimnosperme
- CONIFERE

► Oltre agli animali, tu quali esseri viventi conosci? Quali caratteristiche hanno? Confrontati con la classe.

45

LE 4 OPERAZIONI

Ciao! Partiamo alla scoperta delle 4 operazioni! Ma prima leggi la mappa, in **■** trovi le parole speciali di questo argomento.

Somma o totale

PROPRIETÀ commutativa associativa

ADDIZIONE

Resto o differenza

PROPRIETÀ invariantiva

SOTTRAZIONE

LE 4 OPERAZIONI

MULTIPLICAZIONE

Prodotto

PROPRIETÀ commutativa associativa distributiva

DIVISIONE

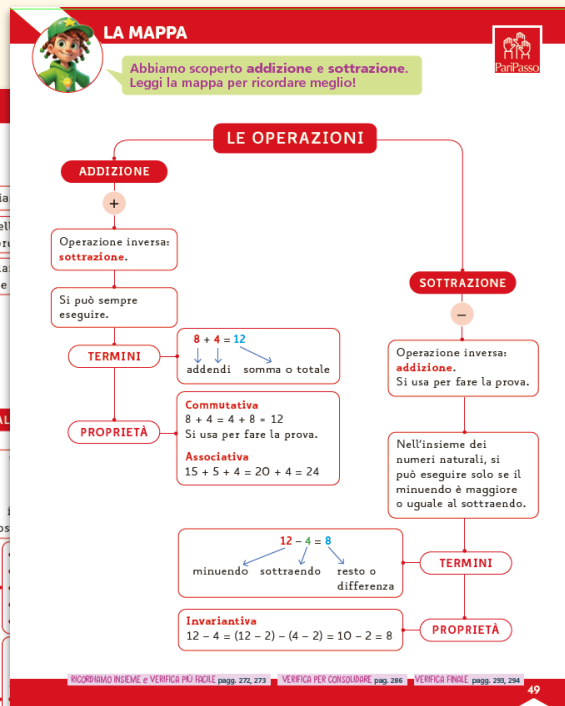
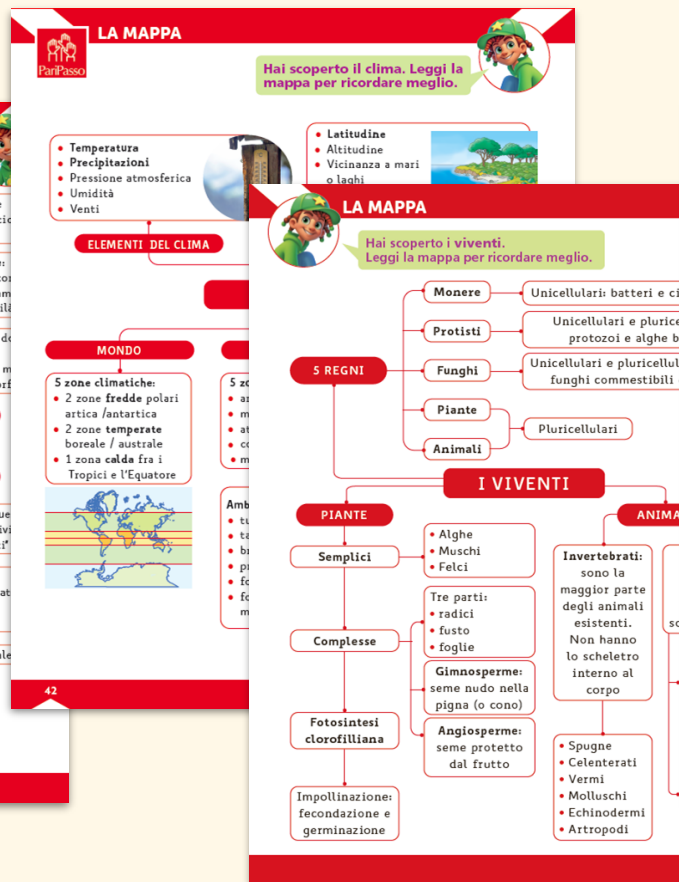
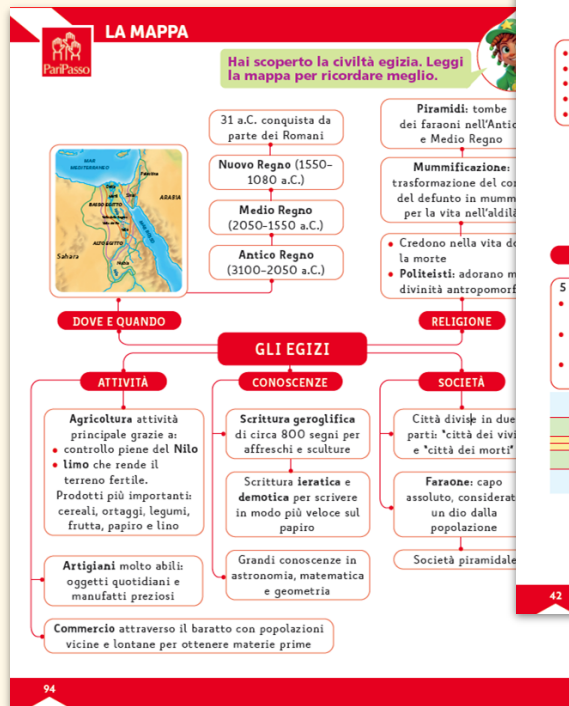
Quoto o quoziente

PROPRIETÀ invariantiva

► Gli esseri umani prima hanno imparato a contare e poi a mettere in relazione quello che contavano: perché, secondo te, è stata importante questa scoperta?

33

Mappe finali



Caratteristiche aggiuntive

Sintesi visive

Al termine delle unità di lavoro di Storia, Geografia e Scienze trovano posto le pagine di sintesi. Sono pagine attive con grandi illustrazioni in parte da completare con il colore e brevi testi guidati anch'essi da completare. Qui bambine e bambini possono fare una prima verifica di quello che hanno appreso in maniera semplice e differenziata. Un buon modo per monitorare nell'ottica della verifica in itinere.

Esercizi per cominciare, per recuperare, esercizi svolti

In Matematica è presente una grande varietà di esercizi e attività per dare modo a bambine e bambini di comprendere al meglio gli argomenti che affrontano, di avere un approccio graduale e di trovare attività adatte a ogni livello e a ogni stile cognitivo.

Ci sono gli esercizi PER COMINCIARE, che garantiscono la comprensione di base, molti esercizi PER RECUPERARE e frequenti esercizi svolti SI FA COSÌ, che aiutano a comprendere meglio le strategie che vengono applicate a mano a mano.



LA SINTESI

LA CIVILTÀ DELL'ANTICO EGITTO

► Completa i testi della sintesi con le seguenti cifre e parole.
Poi colora i dettagli del disegno.

4000 · 3100 · agricoltori · Alto · Antico · astronomia ·
Basso · contadini · faraone · funzionari · geroglifico · ieratica ·
limo · Nuovo · papiro · piramidi · politeisti · servi



ESPLORA
L'IMMAGINE
LAB

CHI DOVE QUANDO

Gli Egizi fondano i primi villaggi lungo il Nilo verso il 4000 a.C. I villaggi sono raggruppati in due regni: Alto Egitto e Basso Egitto.

Nel 3100 a.C. i due regni vengono unificati da Menes, il primo faraone del Regno Antico. In seguito si susseguono varie dinastie di faraoni che danno vita al Regno Medio e al Regno Nuovo.

ATTIVITÀ

Gli Egizi sono soprattutto agricoltori. Imparano a controllare le acque del Nilo. Ogni volta che il fiume straripa, lascia il terreno ricco di limo.

Gli Egizi sono anche abili artigiani e, sempre grazie al Nilo, possono commerciare con le città che sorgono lungo le sue coste.

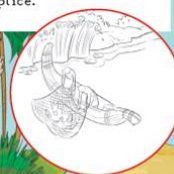
SOCIETÀ

A capo della società egizia c'è il faraone, che è considerato una divinità.

Gli alti funzionari amministrano le provincie e distribuiscono i prodotti alimentari. Gli scribi sono esperti nella scrittura. La maggior parte della popolazione è costituita da contadini, commercianti, artigiani e operai. I servi e gli schiavi svolgono lavori umili.

INVENZIONI E CONOSCENZE

- Gli Egizi imparano a lavorare il papiro, con cui producono fogli su cui scrivere e costruiscono imbarcazioni leggere.
- Grazie ai loro studi di astronomia, imparano a prevedere le piene del Nilo; grazie ai loro studi di matematica e geometria, misurano i confini dei campi e calcolano le quantità di grano raccolto.
- La scrittura incisa sui monumenti è il geroglifico. Per scrivere sui papiri documenti religiosi e commerciali utilizzano la scrittura ieratica. Nel Regno Nuovo si diffonde la scrittura demotica, più semplice.



RELIGIONE

Gli Egizi sono politeisti e credono nella vita oltre la morte. Per questo motivo mummificano i corpi dei nobili e dei faraoni; questi ultimi vengono sepolti nelle piramidi o in tombe sotterranee.

RICORDIAMO INSIEME e VERIFICA PIÙ FACILE pagg. 198, 199

VERIFICA FINALE pag. 211

LE SINTESI VISIVE

Per cominciare, recuperare... svolti

NUMERI NATURALI

PER COMINCIARE!

1 Collega i numeri scritti in cifre a quelli scritti in lettere.

42 500 → quarantaduemilacinquecento
180 749 → seicentoquattromilacentodieci
604 102 → centottantamilaasettecentoquarantanove

2 Scrivi i numeri in cifre.

cinquemilasettecento = 5 700 ottomilaquattrocentodiciannove = 8 419
settecentonovantacinquemila = 795 000 ventiseimilaottocentosettantatré = 26 873

3 Scrivi i numeri in lettere.

13 000 = tredicimila
28 750 = ventottomilaasettecentocinquanta
420 312 = quattrocentoventimilatrecentododici

4 Cancella con una X lo 0 quando è inutile.

1 025 24 000 987 25 760 81 700 000 5 020 32 870 10

5 Per ogni numero indica il valore della cifra colorata. Segui l'esempio.

5 897 → 5 uk 402 561 → 4 hk 563 640 → 6 h 714 508 → 8 u 75 325 → 7 dak

6 Cerchia la cifra delle unità semplici e sottolinea quella delle unità di migliaia.

195 84 301 75 97 40 87 63 999 90 54 0 64 78

Si fa così! Esercizio svolto

7 Scomponi i numeri.
Parti sempre dalle unità
e fai attenzione agli zeri.

12 063
1 dak + 2 uk + 0 h + 6 da + 3 u

Ora continua tu...

9 563 = 9 uk + 5 h + 6 da + 3 u
342 700 = 3 hk + 4 dak + 2 uk + 7 h
50 675 = 5 dak + 6 h + 7 da + 5 u

NUMERI A CONFRONTO

PER COMINCIARE!

1 In ogni gruppo di numeri sottolinea di il numero maggiore e di il minore.

9 560 > 9 506 > 9 605 21 999 > 22 000 > 21 909 450 661 > 450 611 > 405 161

2 Completa la tabella scrivendo i numeri nella colonna corretta.

6 482 • 100 999 • 11 000
10 900 • 1010 • 20 100
304 000 • 19 009 • 200 001
9 099 • 109 800 • 1 900

numeri minori di 10 000	numeri tra 10 000 e 100 000	numeri maggiori di 100 000
<u>6 482</u>	<u>11 000</u>	<u>100 999</u>
<u>1010</u>	<u>10 900</u>	<u>304 000</u>
<u>9 099</u>	<u>20 100</u>	<u>200 001</u>
<u>1 900</u>	<u>19 009</u>	<u>109 800</u>

3 Confronta le coppie di numeri e completa con >, < oppure =.

10 999 < 11 000 120 000 > 119 000 10 056 > 10 055
25 999 > 25 000 13 400 = 13 400 23 445 < 23 545

4 Indica con una X se il confronto fra ogni coppia di numeri è vero (V) o falso (F).

398 > 99 X F 11 001 = 10 002 V X 808 = 808 X F
701 < 710 X F 794 < 749 V X 105 099 > 105 089 X F

5 Completa le relazioni con > oppure <.

989 < 998 > 908 12 000 > 11 999 > 11 909
9009 < 9 109 < 9 119 18 531 < 18 731 < 18 911
7 850 > 7 840 > 7 085 490 399 < 491 001 > 409 400

Si fa così! Esercizio svolto

6 Completa scrivendo un numero adatto.

13 409 > 13 309 (perché 4 h > 3 h)

Ora continua tu...

2 9109 > > 800 649 < 4 409

7 Completa scrivendo numeri adatti.

12 989 > < < 723 456 >

In tutto il quaderno operativo di Matematica il primo esercizio, quello più facile, è sempre identificato come **PER COMINCIARE** mentre il più complesso ha l'esempio sempre **SI FA COSÌ**.

MI ESERCITO

PER COMINCIARE!

1 Scrivi il valore della cifra sottolineata in ogni numero.

15 682 → 5 uk 12 364 → 3 h
48 960 → 4 dak 111 300 → 1 hk

2 Scomponi i numeri indicando il valore di ogni cifra.

396 773 = 3 hk + 9 dak + 6 uk + 7 h + 7 da + 3 u
43 638 = 4 dak + 3 uk + 6 h + 3 da + 8 u
128 945 = 1 hk + 2 dak + 8 uk + 9 h + 4 da + 5 u
3 451 = 3 uk + 4 h + 5 da + 1 u
674 501 = 6 hk + 7 dak + 4 uk + 5 h + 1 u
78 136 = 7 dak + 8 uk + 1 h + 3 da + 6 u
13 542 = 1 dak + 3 uk + 5 h + 4 da + 2 u
986 071 = 9 hk + 8 dak + 6 uk + 7 da + 1 u

Si fa così! Esercizio svolto

3 Componi il numero e scrivilo in cifre.

Ora continua tu...

4 uk 6 h 3 da 4 u

7 uk 5 h 6 da 4 u = 7 000 + 500 + 60 + 4 = 7 564

1 Esprimi ogni parte in unità.

4 dak 6 uk 6 da 7 u = 40 000 + 6 000 + 60 + 7 = 46 067

4 uk → 4 000 unità

6 dak 5 da 5 u = 60 000 + 50 + 5 = 60 055

6 h → 600 unità

4 uk 7 h 5 u = 4 000 + 700 + 5 = 4 705

3 da → 30 unità

6 hk 5 h 9 u = 600 000 + 500 + 9 = 600 509

4 u → 4 unità

6 dak 1 uk 4 da 8 u = 60 000 + 1 000 + 40 + 8 = 61 048

2 Ora fai la somma.

4 000 + 600 + 30 + 4 = 4 634

4 Registra i numeri in tabella, poi componili. Segui l'esempio.

	hk	dak	uk	h	da	u
3 h + 8 da + 9 uk + 7 u			9	3	8	7
5 uk + 7 dak + 7 h + 2 u + 3 da		7	5	7	3	2
2 da + 8 uk + 1 dak + 6 u + 9 hk + 4 h	9	1	8	4	2	6

5 Riscrivi i numeri in ordine crescente.

12 980 • 12 989 • 19 809 • 18 990 • 12 900 • 19 001 • 12 009 • 112 000
12 009 • 12 900 • 12 980 • 12 989 • 18 990 • 19 001 • 19 809 • 112 000

6 Riscrivi i numeri in ordine decrescente.

65 420 • 65 400 • 56 902 • 630 500 • 9 848 • 978 • 580 211 • 64 980
630 500 • 580 211 • 65 420 • 65 400 • 64 980 • 56 902 • 9 848 • 978

7 Completa con <, > oppure =.

5 hk 7 dak < 750 000 26 000 < 2 hk 6 da
9 hk 5 dak = 950 000 4 dak 6 uk = 46 000
500 600 > 5 dak 6 h 7 dak > 70
8 uk < 70 000 50 000 = 5 dak



8 Completa i confronti con un numero adatto.

996 < > 969 12 430 < > 12 300
98 000 < > 97 800 452 000 < > 440 000

9 Arrotonda i seguenti numeri: quali regole devi seguire? Spiega il ragionamento.

- 36 alle decine
40 → 6 è > di 5, quindi arrotondo per eccesso.
- 739 alle centinaia
700 → 3 è < di 5, quindi arrotondo per difetto.
- 12 384 alle centinaia
12 400 → 8 è > di 5, quindi arrotondo per eccesso.

PER RECUPERARE!

Inserisci i numeri seguendo le indicazioni della tabella.

9 450 • 100 001 • 10 060 • 135 • 15 762 • 1 100 • 9 999 • 20 700 • 200 658
• 101 701 • 45 982 • 950 807

minori di 10 000	compresi tra 10 000 e 100 000	maggiori di 100 000
9 450	135	10 060
1 100	9 999	20 700
		45 982
		101 701
		950 807

Attiva gli esercizi su HUB Kids

NUMERI



Rizzoli
EDUCATION

FABBRI
EDITORI

MI ESERCITO

Anche nelle pagine di esercizi che si trovano nella parte di volume troviamo esercizi **PER COMINCIARE** e **SI FA COSÌ** a cui si aggiungono anche gli esercizi **PER RECUPERARE!**

Cosmo aiuta tutti e tutte!

Caratteristiche aggiuntive

CLIL in Scienze

In Scienze si trovano diverse attività CLIL, che in modo semplice e accessibile a tutte e a tutti, consentono di veicolare contenuti in inglese. L'obiettivo è duplice: acquisire semplici contenuti disciplinari che saranno importanti in vista della scuola secondaria di primo grado, e rafforzare la competenza linguistica.

Laboratori STEM

In Scienze trovano ampio spazio attività laboratoriali per mettere la scienza in pratica, volti anche a evidenziare il lavoro interdisciplinare delle materie STEM.

Il percorso di informatica

Nei volumi di Matematica è presente una sezione dedicata all'Informatica, dove bambini e bambine vengono innanzitutto introdotti gradualmente ai concetti fondamentali della materia. Poi attraverso una serie di attività interdisciplinari, che possono anche essere svolte offline (carta/matita), vengono introdotti ai rudimenti della programmazione.

I TRE STATI DELLA MATERIA



In base a come le molecole sono legate tra loro, la materia si presenta in modi diversi: solida come una roccia, liquida come l'acqua o gassosa come l'aria.

SOLIDO, LIQUIDO e GASSOSO sono i tre stati di aggregazione della materia e dipendono da come le molecole sono legate fra loro.

In natura esiste solo una sostanza che può presentarsi in tutti e tre gli stati: l'acqua.

Lo stato solido

Nel ghiaccio le molecole sono legate da una forza intensa, che non permette loro di spostarsi liberamente. Il ghiaccio è materia allo stato solido.

I **solidi** hanno forma propria e lo spazio che occupano, cioè il loro volume, è ben preciso.



IMPARO A STUDIARE

► Osserva la fotografia alla pagina a fianco: raffigura l'acqua nei tre diversi stati. Scrivi al posto corretto i loro nomi.



Lo stato liquido

Nell'acqua i legami tra le molecole non sono forti come nel ghiaccio e le molecole possono scorrere una sull'altra. L'acqua è materia allo stato liquido.

I **liquidi** non hanno forma propria, ma prendono quella del recipiente che li contiene; tuttavia, al variare del recipiente, non varia il loro volume.

Lo stato gassoso

Esiste un terzo stato della materia: lo stato gassoso, in cui le molecole non hanno legami tra loro e possono muoversi liberamente.

L'acqua allo stato gassoso si chiama vapore acqueo.

I **gas** non hanno forma e occupano sempre tutto lo spazio a disposizione.



Glossary for CLIL Science

solido **solid** → Ice is a **solid**.
liquido **liquid** → Water is a **liquid**.
gas **gas** → Air is a **gas**.

LA MATERIA



VIDEO GIOCO



I tre stati della materia



gassoso

solido

liquido



IN LABORATORIO



Osserviamo la trasformazione di due sostanze con un esperimento.



1. Versiamo acqua e aceto in parti uguali in un vasetto di vetro. Poi aggiungiamo un cucchiaino di bicarbonato.



2. Leghiamo con un elastico un sacchetto di plastica trasparente al barattolo.

3. Dopo pochi minuti si forma un gas che fa gonfiare il sacchetto.

L'acqua e l'aceto (due liquidi) a contatto con il bicarbonato (un solido) si sono trasformati e hanno prodotto un gas.

Materiale occorrente

un vasetto di vetro
• acqua • aceto • un
cucchiaino di bicarbonato
• un elastico • un
sacchetto di
plastica

Laboratori STEM

IN LABORATORIO STEM



MISURARE TEMPERATURE

Come abbiamo visto, il termometro viene usato per misurare con precisione le temperature.

Possiamo usarlo sia in ambienti chiusi, come una stanza, sia all'aperto.

Proviamo a registrare le temperature rilevate da un termometro all'aperto (in giardino o anche sul davanzale della finestra) nell'arco di una settimana.

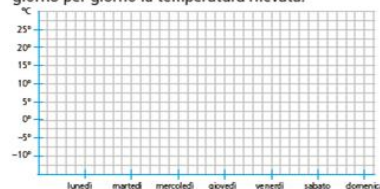


Il termometro "classico" è formato da un piccolo tubo in vetro in cui è contenuto un liquido che si dilata o si contrae a seconda della temperatura. La scala graduata rileva con precisione le temperature.



Il termometro digitale riporta su un piccolo display le cifre che indicano la temperatura rilevata.

Metti il termometro in un luogo all'ombra e, per una settimana, ogni giorno e sempre alla stessa ora, annota su un foglio la temperatura che segna. Poi riporta sul grafico qui sotto i dati raccolti, segnando giorno per giorno la temperatura rilevata.



► Ora rispondi alle domande.

- In quale giorno della settimana hai registrato la temperatura più elevata, cioè la massima?
- In quale giorno hai registrato la temperatura più bassa, cioè la minima?
- Sai calcolare la temperatura media della settimana? Quali operazioni devi fare?

INFORMATICA

PROGRAMMAZIONE CON LE FRECCE



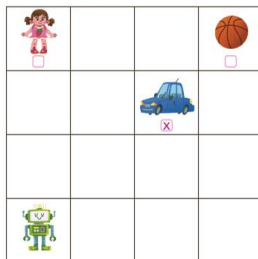
Coding è una parola inglese che significa "programmazione" e spesso la si usa riferendosi alla programmazione informatica. Il coding è in pratica una scrittura in codice che ti permette di interagire con computer, smartphone, ma anche lavatrici, automobili... per ottenere l'esecuzione di comandi e compiti: fare una telefonata, ma anche lavare i panni sporchi! Quando si parla di "fare coding", però, non si intende solo la scrittura di istruzioni in linguaggio informatico. Noi facciamo coding ogni volta che dobbiamo trovare una soluzione a un problema per raggiungere uno scopo preciso.

Nel coding si programmano percorsi utilizzando frecce direzionali come queste:



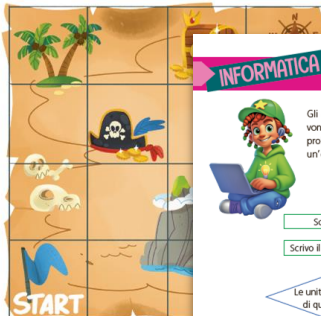
partenza avanti indietro svolta a sinistra svolta a destra

• Osserva le frecce e disegna il percorso del robot: dove è arrivato?



La caccia al tesoro

- Lavorate in coppia: segna sulla tua mappa con una X rossa un punto (il tesoro) e scrivi sul quaderno con le frecce il codice, che consegnerai al tuo compagno o alla tua compagna. Provate a scoprire dov'è nascosto il tesoro e confrontate i risultati.



GIUCA CON IL CODING DIGITALE

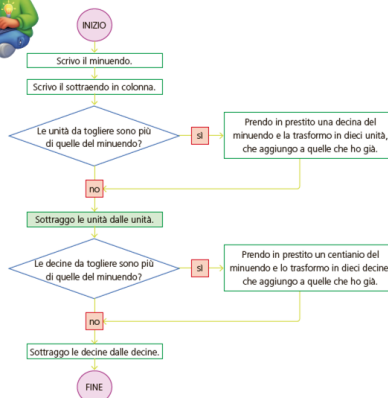
• Digita sul motore di ricerca Scratch: è un'applicazione delle frecce (e anche molti altri "blocchi") per muovere del tuo computer o tablet. Se poi vuoi metterti alla prova con qualcosa di più o e potrai sperimentare una vera e propria programmazione.

INFORMATICA

ALGORITMI



Gli algoritmi sono una sequenza di istruzioni ben definite che devono essere eseguite passo passo per svolgere un'attività o risolvere un problema: in Matematica, per esempio, trovi gli algoritmi per eseguire un'operazione in colonna, come questo.



Anche quando cucini devi seguire un algoritmo: le ricette infatti sono una sequenza di istruzioni che, se seguite in modo ordinato e preciso, ti permettono di preparare piatti gustosi!

Dal testo alla sequenza

- Leggi la ricetta dei biscotti allo zenzero e cannella dell'elfo Bit.

Impasta la farina con il burro ammorbidito, che avrai precedentemente tagliato in piccoli pezzetti. Aggiungi lo zucchero di canna, un pizzico di bicarbonato, un uovo, zenzero e cannella in polvere. Continua a impastare fino a ottenere un composto ben amalgamato, poi avvolgilo in una pellicola trasparente e mettilo in frigorifero per 30 minuti. Trascorso il tempo di riposo, stendi l'impasto in una sfoglia spessa circa 5 millimetri e ritaglia con l'aiuto di uno stampino per biscotti. Poni i biscotti in una teglia ricoperta da carta forno e inforna a 180° per 10 minuti. Sforna e lascia raffreddare, poi riponi in scatole di latta i tuoi biscotti, così si conserveranno per parecchi giorni. Buon appetito!



- Disegna sul quaderno uno schema o una serie di immagini in sequenza della ricetta.

Dalla sequenza al testo

Questa sequenza di immagini indica come lavarsi le mani in modo corretto: trasformala in un testo. Non dimenticare nessun passaggio!



Sequenze

Hai visto quanto sono importanti le istruzioni chiare e ordinate: i computer e i robot fanno esattamente quello che le persone programmano per loro ed è importante la precisione e l'ordine delle istruzioni. Anche noi a volte dobbiamo seguire con precisione le istruzioni e, nelle prossime pagine, troverai molti esempi di attività per le quali è importante seguire una sequenza di istruzioni.

Caratteristiche aggiuntive

Le carte mute delle regioni da ritagliare

Nel *Mio quaderno di Geografia* della classe 5 trova spazio un'intera sezione dedicata alle carte mute delle Regioni italiane, da ritagliare. Lungo tutto il volume bambine e bambini troveranno degli spunti per poter utilizzare le carte mute e realizzare così il proprio libro delle Regioni.

Più di 100 video disciplinari. Carte e illustrazioni attivabili e navigabili

- Sono presenti più di 100 video disciplinari che possono essere utilizzati in molti modi diversi, a seconda delle esigenze della classe e dei modi di insegnare.
- Le carte storiche, geografiche, tematiche e le illustrazioni sono attivabili e navigabili per fornire un'esperienza didattica senza precedenti.
- C'è HUB Maps, il miglior atlante digitale per bambine e bambini.
- C'è la lettura espressiva e drammatizzata di tutti gli storytelling.
- Un sussidiario che può davvero vivere sulla LIM e su tutti gli altri supporti digitali, dove bambine e bambini possono immergersi e imparare con tutti i sensi.

Testi facilitati e semplificati

Quattro volumi (due per classe) forniti a richiesta dell'insegnante. Due volumi **Tutto chiaro!**, uno per la Quarta e uno per la Quinta, sono dedicati ai testi facilitati e semplificati di Storia, Geografia e Scienze. Due volumi **Tutto chiaro!**, uno per la Quarta e uno per la Quinta, sono dedicati alla Matematica facilitata.



PariPasso



Rizzoli
EDUCATION

FABBRI
EDITORI

- PariPasso è il percorso di ricerca avviato da Rizzoli Education sul tema dell'**inclusione** e delle pratiche di insegnamento/apprendimento incentrate sulla **didattica inclusiva**.
- Il progetto tocca diverse dimensioni: quella della progettazione di strumenti didattici che siano ben disegnati e rispettino i diversi stili cognitivi e ritmi di apprendimento; quella di un insegnamento/apprendimento efficace e significativo, quella della valorizzazione di tutti gli studenti, in modo che a ciascuno sia garantito il successo formativo; infine, quella della costruzione di una comunità – le classi e le istituzioni scolastiche – in cui si coltivino relazioni, si gettino ponti e si costruiscano i pilastri di una cittadinanza attiva, critica e responsabile.
- Non esiste una didattica inclusiva separata da quella “tradizionale”: esiste piuttosto una **didattica efficace**, che funziona, basata su pratiche e strumenti inclusivi. Esistono percorsi didattici che tengono conto delle differenze presenti all'interno delle classi e offrono risposte adeguate ed efficaci. Insomma: inclusione ed efficacia didattica vanno di pari passo.
- L'idea è quella di una scuola inclusiva in cui ognuno e ognuna si sentano accolti, valorizzati e supportati nel loro percorso di apprendimento e di crescita, senza distinzioni, superando barriere visibili e invisibili e promuovendo il dialogo tra i diversi saperi. Per realizzare questa idea, facciamo riferimento all'**UDL** (*Universal Design for Learning*).

UDL = Motivazione - Rappresentazione - Azione

Contenuti PariPasso (esempi)

Leggo-Osservo-Imparo

In Storia, Geografia e Scienze in tutte le pagine. All'inizio del volume di Storia 4 c'è la spiegazione della metodologia.

Un'altra idea

Nelle pagine del volume di matematica 4. Per esempio alle pagg. 21-22-25-26.

Problemi a tappe

Percorso presente nel volume di matematica 4, per esempio a pag. 29

Sintesi e sintesi visive.

Per esempio in Storia 4 a pagg 92-93, in Scienze 4 pag. 75, In Geografia 4 pagg. 40-41

Esercizi differenziati e su vari livelli

In matematica: Per cominciare (esercizio per iniziare, di livello iniziale), Si fa così (esercizio svolto), Per recuperare (esercizio di recupero) in Matematica 4 pagg. 47-48.

Mappe

In tutte le discipline mappe anticipatorie e mappe finali. Per esempio, in Matematica 4 pag. 33 e pag. 49, in Storia 4 pag. 58 e pag. 94

Gioco con...

Attività ludiche in tutte le discipline. Per esempio in Storia 4 pag. 95, In Scienze 4 pag. 77, in Geografia 4 pag. 43; in Matematica 4 attività ludiche per monitorare, GIOCO E VERIFICO pag. 231.

Se sbaglio imparo

In Matematica 4 per esempio a pag. 228.

Verifiche

Tutte le verifiche, su tutti i livelli, in tutte le materie.

Scopri le risorse digitali

Risorse digitali



App ludico-didattiche che combinano gioco e apprendimento, aiutando i bambini a consolidare le competenze attraverso attività divertenti e coinvolgenti.

Accedi alla risorsa



Video didattici: *Contenuti video trasversali che approfondiscono temi e concetti di tutte le discipline, pensati per arricchire e supportare le lezioni.*

Accedi alla risorsa



Escape room: percorsi interattivi dove gli studenti risolvono enigmi e sfide per consolidare le conoscenze in modo coinvolgente e divertente.

Accedi alla risorsa



GeoGebra, lo strumento interattivo per esplorare concetti matematici e geometrici, che aiutano gli studenti a visualizzare e comprendere meglio teoremi e problemi.

Accedi alla risorsa

Risorse digitali



HUB Maps, un unico atlante, con centinaia di carte, per la Geografia e la Storia! Completo e utile, facile da navigare, ricco di spunti e proposte di attività.

Accedi alla risorsa



COSMO MATEMATICA

Accedi alla risorsa



COSMO SCIENZE E TECNOLOGIA

Accedi alla risorsa



COSMO STORIA

Accedi alla risorsa



COSMO GEOGRAFIA

Accedi alla risorsa

Set

Rizzoli
EDUCATION

FABBRI
EDITORI

Per il docente

CLASSE QUARTA

- Guida antropologica 4 (pp. 192)
- Guida scientifica 4 (pp. 192)

CLASSE QUINTA

- Guida antropologica 5 (pp. 192)
- Guida scientifica 5 (pp. 192)

Guida Storia 4 (pp. 144)

Guida Geografia 4 (pp. 96)

Guida Matematica 4 (pp. 264)

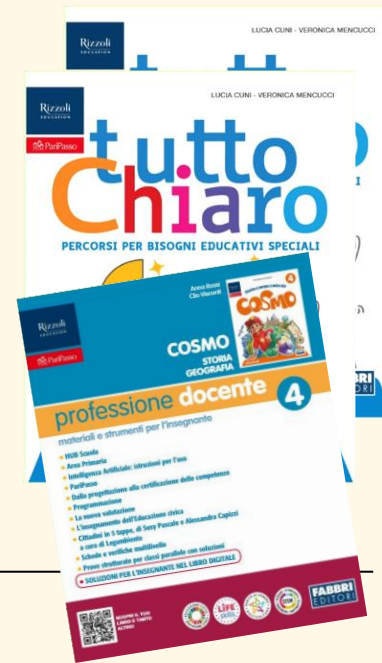
Guida Scienze 4-5 (pp. 144)

Per la classe

Poster

Didattica inclusiva

- Percorsi BES Storia, Geografia, Scienze 4 (pp. 96)
- Percorsi BES Matematica 4 (pp. 72)
- Percorsi BES Storia, Geografia, Scienze 5 (pp. 96)
- Percorsi BES Matematica 5 (pp. 72)



Rizzoli

EDUCATION

