



NOVITÀ

Rizzoli
EDUCATION

I MONDI DI GEA

D. BIANCHI, G. BOZZINI,
GRUPPO PLEIADI, V. PEROLIO

Materia

SUSSIDIARIO DELLE DISCIPLINE - CLASSI 4 E 5

Casa editrice

FABBRI EDITORI - ERICKSON

Ordine

PRIMARIA

I punti di forza

1°

GEA

*Una compagna di viaggio per scoprire,
imparare, ricordare*

2°

Mi esercito in...

Nuovi quaderni operativi inclusi per ogni disciplina

3°

Se sbaglio imparo di Federica De Gasperis (Maestra Federica)

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

4°

Laboratori STEM e STEAM

Attività e laboratori presenti in tutte le discipline

5°

Educazione civica e finanziaria

*Percorsi di Educazione Civica in tutte le discipline,
con focus sull'Educazione Finanziaria*

6°

Verifiche semplificate e differenziate

Verifiche su più livelli per tutte le discipline

7°

Metodo di studio

Metodo di studio per tutte le discipline

Per il docente e per la classe

CLASSE QUARTA

- Guida antropologica 4 (pp. 216) (5 pz.) **ISBN 979-12-231-0040-0**
- Guida scientifica 4 (pp. 216) (5 pz.) **ISBN 979-12-231-0041-7**

CLASSE QUINTA

- Guida antropologica 5 (pp. 216) (5 pz.) **ISBN 979-12-231-0042-4**
- Guida scientifica 5 (pp. 216) (5 pz.) **ISBN 979-12-231-0043-1**

- Più Facile Storia, Geografia, Scienze 4 (pp. 120) **ISBN 978-88-915-9487-7**
- Più Facile Matematica 4 (pp. 120) **ISBN 978-88-915-9489-1**
- Più Facile Storia, Geografia, Scienze 5 (pp. 120) **ISBN 978-88-915-9488-4**
- Più Facile Matematica 5 (pp. 120) **ISBN 978-88-915-9490-7**
- Poster **ISBN 979-12-231-109-4**

Per lo studente

CLASSE QUARTA

ANTROPOLOGICO + SCIENTIFICO

- Storia 4 (pp. 192)
- Geografia 4 (pp. 144)
- **Matematica 4 (pp. 312)**
- **Scienze e Tecnologia 4 (pp. 144)**
- HUB Kids + HUB Kit

ISBN 979-12-231-0035-6

ANTROPOLOGICO

- Storia 4 (pp. 192)
- Geografia 4 (pp. 144)
- HUB Kids + HUB Kit

ISBN 979-12-231-0019-6

SCIENTIFICO

- Matematica 4 (pp. 312)
- Scienze e Tecnologia 4 (pp. 144)
- HUB Kids + HUB Kit

ISBN 979-12-231-0033-2

CLASSE QUINTA

ANTROPOLOGICO + SCIENTIFICO

- Storia 5 (pp. 192)
- Geografia 5 (pp. 144)
- **Matematica 5 (pp. 312)**
- **Scienze e Tecnologia 5 (pp. 144)**
- HUB Kids + HUB Kit

ISBN 97-912-231-0039-4

ANTROPOLOGICO

- Storia 5 (pp. 192)
- Geografia 5 (pp. 144)
- HUB Kids + HUB Kit

ISBN 979-12-231-0036-3

SCIENTIFICO

- Matematica 5 (pp. 312)
- Scienze e Tecnologia 5 (pp. 144)
- HUB Kids + HUB Kit

ISBN 979-12-231-0037-0



Gea, una compagna fidata nel viaggio attraverso gli apprendimenti

GEA è il personaggio guida del sussidiario delle discipline *I mondi di Gea* e del sussidiario dei linguaggi *Le storie di Gea*. La sua presenza identifica due progetti per il secondo ciclo della scuola primaria che sono distinti per molti aspetti (a cominciare da autrici e autori), ma che hanno in comune l'attenzione a proporre quando è possibile più approcci diversi agli apprendimenti e l'attenzione alle possibili difficoltà che possono incontrare bambine e bambini.

Così GEA entrambi i sussidiari accompagna passo passo bambine e bambini che insieme a lei conosceranno, impareranno e ricorderanno.

Gea racconta storie, ma mette anche in evidenza ciò che bisogna sapere e ricordare, aiuta a fissare gli apprendimenti e a superare le difficoltà.

[torna a I punti di forza](#)

Punti di forza 7°



GEA

GEA è il personaggio guida del sussidiario delle discipline *I mondi di Gea* e del sussidiario dei linguaggi *Le storie di Gea*.

Fai il punto sul narratore

Chi racconta questa storia?

- ☐ Uno dei personaggi, quindi il racconto è in prima persona.
- ☐ Una voce dall'esterno, quindi il racconto è in terza persona.

Che cosa ti ha aiutato a capire chi racconta?

- ☐ la descrizione della scuola nel treno
- ☐ i verbi in terza persona
- ☐ il racconto delle vicende della protagonista



Una storia può essere raccontata in prima o in terza persona.

- In **prima persona**: i fatti sono raccontati da **un personaggio della storia**. Per esempio: lo andai...
- In **terza persona**: i fatti sono raccontati da **un narratore esterno**. Per esempio: Il ragazzo andò...

La scuola di Totto-Chan

Quando vide il cancello della nuova scuola, Totto-Chan si fermò. Quando si avvicinò, dovette inclinare la testa da un lato per leggere il nome della scuola, perché il vento aveva spinto l'insegna lasciandola di traverso.

"To-mo-e Ga-ku-en".

Totto-Chan stava per chiedere alla mamma cosa significasse "Tomoe", quando intravide qualcosa che le fece pensare di essere in un sogno. Si accovacciò, scrutò attraverso il boschetto per vedere meglio e non credette ai propri occhi.

– Mamma, quello è davvero un treno? Nel giardino della scuola?

La scuola utilizzava come aule sei vagoni abbandonati. Per Totto-Chan era una cosa da sogno. Una scuola dentro un treno!

Ma la cosa più bizzarra di tutta la scuola erano le lezioni stesse. Di solito le scuole programmano una materia, per esempio giapponese, per la prima ora, in cui si fa solo giapponese; poi, per esempio, aritmetica la seconda ora, in cui si fa solo aritmetica. Ma qui era diverso. All'inizio della prima ora, la maestra faceva una lista di tutti i problemi e le domande relativi alle materie del giorno. Poi diceva: – Adesso iniziate da quello che preferite.

Non aveva importanza che uno iniziasse con giapponese o aritmetica o un'altra materia. Chi amava comporre poteva scrivere qualcosa, mentre chi preferiva le scienze poteva far bollire qualcosa in una fiaschetta su un fornello.



Questo metodo dava agli insegnanti la possibilità di osservare – a mano a mano che i bambini progredivano nelle varie classi – a quali argomenti fossero interessati, ma anche il loro modo di ragionare e il loro carattere.

Non c'era modo migliore per gli insegnanti di conoscere i loro allievi.

Quanto ai bambini, adoravano poter iniziare dalla loro materia preferita e l'idea di avere a disposizione l'intera giornata per cimentarsi con quelle meno amate li aiutava ad affrontarle. Lo studio era quindi per la maggior parte indipendente e in qualunque momento gli alunni potevano andare dalla maestra a chiedere chiarimenti. Oppure, se volevano, era la maestra ad avvicinarsi a loro per spiegare i problemi passo dopo passo prima di assegnare altri esercizi da svolgere da soli.

Tutto era talmente strano che Totto-Chan era un po' nervosa e non sapeva bene cosa fare.

Tetsuko Kuroyanagi, Totto-Chan. La bambina alla finestra, Excelsior 1981



Testo facilitato e semplificato

Entra nel testo

Cerca nel testo degli indizi che ti fanno capire in quale Stato è ambientata la storia.

- Scrivi il nome dello Stato:

- Sai dove si trova? Cercalo su un planisfero.

TACCUINO

Come potrebbe essere la scuola dei tuoi sogni? Vai a pag. 4 del **Taccuino** e raccontalo con un elenco.



Scopro la STORIA

Ciao io sono Gea! Iniziamo un viaggio alla scoperta della Storia!

Un tesoro nascosto

- C'è qualcosa qui sotto!

Luca si ferma e guarda meglio. Ha appena scavato un po' di terra e ha sentito un rumore: TOC. Non è un sasso come gli altri...

- Chiama subito la dottoressa! - grida ad Anna.

La dottoressa Irene, direttrice dello scavo, arriva insieme a due colleghe archeologhe del laboratorio dell'Università. Tirano fuori pennelli e strumenti. Niente mani, niente fretta.

L'oggetto rinvenuto da Luca è liberato dalla terra con delicatezza. Ha una forma tondeggiante, è marrone e ha dei disegni stilizzati.

- È un coccio decorato - dice Irene. - Forse faceva parte di un vaso o di un contenitore per il cibo.

Luca è un po' deluso, si aspettava di aver trovato qualcosa di più sensazionale.



LITTLE EXPRESSIONS



• Insieme alla tua classe e all'insegnante, contattate il museo archeologico più vicino a voi e organizzate una "giornata archeologica".

STORYTELLING

di Maria Condotta



Ti è piaciuto il racconto? Ti piacerebbe partecipare a uno scavo archeologico?

Irene si accorge della delusione nei suoi occhi e gli dice:

- Devi essere orgoglioso della tua scoperta. Anche un piccolo pezzo come questo ci racconta molto: ci dice che qui c'erano persone che lavoravano l'argilla, cucinavano e magari si riunivano a mangiare.

- È come se vedessimo un pezzo della loro vita? - chiede Luca.

Irene annuisce. - Esatto. Ogni oggetto è una traccia. Un indizio. Proprio come in un'indagine.

Luca sorride. Sta iniziando a capire che fare l'archeologo è più emozionante di quanto pensasse.







VIDEO
Scopri di più su Rizzoli

LIFE SKILLS

• Secondo te, quale oggetto tra quelli che usiamo oggi permetterebbe alle archeologhe e agli archeologi del futuro di conoscere meglio la nostra civiltà?

GEA

I punti di forza



Mi esercito in...

Nuovi eserciziari integrati per ogni disciplina, con attività-atlanti-mappe-ripasso. In particolare, in Matematica, l'eserciziario si è arricchito di esercizi dedicati ai singoli argomenti, pagine in modalità INVALSI per ogni argomento, verifiche per tutte le unità, ripasso iniziale delle classi precedenti e sezione finale dedicata al Coding.



Punti di forza 2°

LE MIE MAPPE • RIPASSA CON GEA

Fiume Eufrate Fiume Tigri

Si sviluppano tra due fiumi la Mesopotamia (oggi Iraq)

Si sviluppano a partire dal 3500 a.C. fino al 539 a.C.

LE CIVILTÀ DELLA MESOPOTAMIA

Attività e conoscenze

- Agricoltura e allevamento
- Canali e bacini artificiali
- Armi da guerra
- Scrittura
- Codici di leggi

Quattro popolazioni

LE MIE MAPPE • RIPASSA CON GEA

Lungo il fiume Nilo

Regno Antico Regno Medio Regno Nuovo

Si sviluppano a partire dal 3500 a.C. fino al 539 a.C.

SCOPRO LA STORIA

La linea del tempo

1. Indica con una X se le seguenti affermazioni sono vere (V) o false (F).

- La linea del tempo serve per ordinare cronologicamente i fatti storici.
- Per costruire una linea del tempo occorre stabilire un punto da cui partire.
- Tutti i popoli del mondo hanno stabilito come punto di partenza la nascita di Cristo.
- I fatti storici avvenuti prima della nascita di Cristo sono indicati con p.C.
- I fatti storici avvenuti dopo la nascita di Cristo sono indicati con d.C.

2. Riordina le seguenti date in successione, dalla più antica alla più recente.

500 anni fa • 1000 anni fa • 1200 anni fa • 12000 anni fa • 1100 anni fa • 1150 anni fa

3. Riordina le seguenti date in successione, dalla più recente alla più antica.

1200 d.C. • 2020 a.C. • 1900 d.C. • 1020 d.C. • 1500 d.C. • 1400 d.C. • 1000 a.C.

4. Metti in ordine cronologico sulla linea del tempo le seguenti date.

3000 a.C. • 100 a.C. • 2000 d.C. • 1000 a.C. • 100 a.C. • 2000 a.C.

Obiettivi di apprendimento: Leggere e completare i relazioni di successione

Il territorio della Mesopotamia

1. Osserva la carta e inserisci i seguenti nomi.

Fiume Eufrate • Fiume Tigri • Golfo Persico • Mar Mediterraneo • Mesopotamia

IL MIO ATLANTE • RIPASSA CON GEA

I CINQUE REGNI DEI VIVENTI

LE PIANTE

- SEMPLICI
 - ALGHE
 - MUSCHI
 - FELCI
- COMPLESSE
 - GINNOSPERME
 - ANGIOSPERME

ANIMALI

- VERTEBRATI
- INVERTEBRATI

I CINQUE REGNI DEI VIVENTI

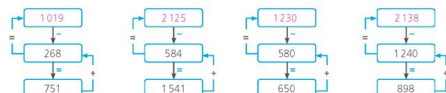
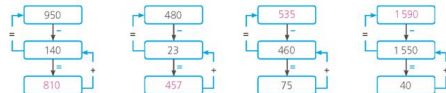
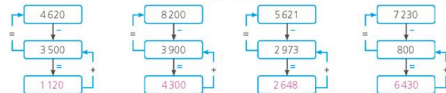
- FUNGH
- PROTISTI
- MONERE

Mi esercito in...

Nuovi esercizi integrati per ogni disciplina, con attività, atlanti, mappe, ripasso...

+ E - OPERAZIONI INVERSE

- 1 Completa gli schemi. Poi verifica facendo l'operazione inversa.



- 2 Scopri il comando della freccia, poi completa la tabella.

 +150	1040	80	740	1800	719	538	2350	918	2320	850	3300	1610
	1190	230	890	1950	869	688	2500	1068	2470	1000	3450	1760

- 3** Completa con i numeri mancanti.

$3\ 600 + 900 = 4\ 500$	$1\ 550 + 1\ 950 = 3\ 500$	$13\ 000 - 2\ 100 = 10\ 900$
$1\ 067 + 933 = 2\ 000$	$825 + 175 = 1\ 000$	$7\ 000 - 260 = 6\ 740$
$3\ 299 + 201 = 3\ 500$	$2\ 000 - 1\ 700 = 300$	$3\ 010 - 23 = 2\ 987$
$2\ 700 + 2\ 300 = 5\ 000$	$475 - 125 = 350$	$9\ 650 - 133 = 9\ 517$

Obiettivi di apprendimento Operare con addizioni e sottrazioni e riconoscerle come operazioni inverse

MOLTIPLICAZIONE

- 1 Calcola a mente applicando la **proprietà associativa**. Segui l'esempio.

$4 \times 5 \times 3 = (4 \times 5) \times 3 = 20 \times 3 = 60$	$3 \times 3 \times 9 = (3 \times 3) \times 9 = 9 \times 9 = 81$
$5 \times 6 \times 3 = (5 \times 6) \times 3 = 30 \times 3 = 90$	$7 \times 5 \times 2 = 7 \times (5 \times 2) = 7 \times 10 = 70$
$2 \times 9 \times 10 = (2 \times 9) \times 10 = 18 \times 10 = 180$	$4 \times 6 \times 10 = (4 \times 6) \times 10 = 24 \times 10 = 240$
$8 \times 2 \times 1000 = (8 \times 2) \times 1000 = 16 \times 1000 = 16000$	$6 \times 100 \times 8 = (6 \times 8) \times 100 = 48 \times 100 = 4800$

- 2** Calcola applicando la **proprietà associativa**. Segui l'esempio.

$9 \times 3 \times 3 =$
 $9 \times 9 = 81$

$6 \times 4 \times 2 =$
 $6 \times 8 = 48$

$6 \times 10 \times 5 =$
 $30 \times 10 = 300$

$4 \times 2 \times 6 =$
 $8 \times 6 = 48$

- 3** Calcola a mente applicando la **proprietà distributiva**. Segui l'esempio.

$$\begin{aligned} 25 \times 4 &= (20 \times 4) + (5 \times 4) = 80 + 20 = 100 \\ 16 \times 5 &= (10 \times 5) + (6 \times 5) = 50 + 30 = 80 \\ 28 \times 6 &= (20 \times 6) + (8 \times 6) = 120 + 48 = 168 \\ 34 \times 7 &= (30 \times 7) + (4 \times 7) = 210 + 28 = 238 \\ 41 \times 3 &= (40 \times 3) + (1 \times 3) = 120 + 3 = 123 \end{aligned}$$

- 4 Completa con i numeri mancanti.

a. $6 \times 10 = 60$
 $13 \times 100 = 1\,300$
 $642 \times 10 = 6\,420$
 $75 \times 1\,000 = 75\,000$
 $7 \times 100 = 700$
 $14 \times 1\,000 = 14\,000$

b. $8 \times 1\,000 = 8\,000$
 $865 \times 10 = 8\,650$
 $7 \times 100 = 700$
 $71 \times 1\,000 = 71\,000$
 $90 \times 100 = 9\,000$
 $3\,540 \times 10 = 35\,400$

- 5** Esegui le moltiplicazioni **in colonna** con la **prova** sul qu

a. $1\,523 \times 4 = 6\,092$	b. $7\,019 \times 5 = 35\,095$	c. $1\,234 \times 3 = 3\,702$
$9\,450 \times 2 = 18\,900$	$3\,800 \times 7 = 26\,600$	$6\,789 \times 4 = 27\,156$
$258 \times 15 = 3\,870$	$178 \times 52 = 9\,256$	$7\,654 \times 8 = 61\,232$
$369 \times 24 = 8\,856$	$2\,079 \times 29 = 60\,291$	$5\,432 \times 6 = 32\,592$
$1\,803 \times 25 = 45\,075$	$8\,976 \times 32 = 287\,232$	$9\,876 \times 5 = 49\,380$

Obiettivi di apprendimento Eseguire moltiplicazioni con i numeri naturali a me-

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

1. Il grafico mostra le preferenze di lettura degli alunni e delle alunne della 4ª A. Osservalo e completa il testo.



In tutto hanno partecipato all'indagine 25 alunni e alunne. Il genere preferito è il fantasy con 10 preferenze. Il genere con il minor numero di preferenze è il giallo con 7 alunni e alunne hanno scelto i libri di avventura, mentre il fumetto è la lettura preferita da 5 alunni e alunne.

2. Segna con una **X** la **media** nella seguente successione di numeri.

12 6 30 3 9 18

A. ☐ 130 B. ☐ 200 C. ☒ 13 D. ☐ 14

3. Osserva la tabella delle temperature minime di una settimana di marzo. Poi rispondi alle domande.

lunedì	martedì	mercoledì	giovedì	venerdì	sabato	domenica
11 °C	9 °C	10 °C	12 °C	13 °C	13 °C	13 °C

- Qual è la **moda**? 13°C
- Qual è la **mediana**? 12°C

4. Segna con una X quante sono le probabilità di pescare un numero pari dal sacchetto.



A. $\square \frac{7}{15}$ C. $\boxtimes \frac{6}{15}$
B. $\square \frac{6}{16}$ D. $\square \frac{5}{15}$

Verso le competenze Legge dati statistici, calcola indici statistici ed esprime valutazioni di probabilità.

Punti di forza 2°

Mi esercito in...

In Matematica, l'eserciziario si è arricchito di esercizi dedicati ai singoli argomenti, pagine in modalità INVALSI per ogni argomento, verifiche per tutte le unità.

Il quaderno è diventato di 142 pagine!

Coding è una parola inglese che, tradotta in italiano, significa "programmazione". Quando si parla di programmazione spesso ci si riferisce ai computer e alle altre macchine che popolano la nostra esistenza: per esempio gli smartphone, i frigoriferi, le lavatrici, le automobili. Tutte queste macchine si comportano allo stesso modo: non agiscono da sole, ma ogni azione da fare è stata loro spiegata nei minimi particolari. Qualcuno le ha programmate, cioè ha scritto loro delle istruzioni dettagliate per raggiungere degli scopi: risolvere un problema aritmetico, ma anche... lavare i panni sporchi!

Le istruzioni vengono comunicate al computer in linguaggio informatico, un codice che le macchine possono capire.

Quando si parla di "fare coding", però, non si intende solo la scrittura di istruzioni in linguaggio informatico. Noi facciamo coding tutti i giorni: ogni volta che dobbiamo **trovare una soluzione a un problema per raggiungere uno scopo preciso**.

Vediamo un esempio di coding applicato alle nostre azioni quotidiane.



Ora Willy è quasi soddisfatto della sua lista, ma gli sembra che qualcosa non torni. Se dovesse seguire l'elenco delle azioni nell'ordine in cui lo ha scritto, dovrebbe mettere la tovaglia sulla tavola già apparecchiata. Quindi sposta "metti la tovaglia" subito dopo "vestiti".

vestiti
metti la tovaglia
disponi sul tavolo 3 piatti
disponi sul tavolo 3 tazze
disponi sul tavolo 3 cucchiaini
disponi sul tavolo 3 tovaglioli

Ora manca solo un punto fondamentale: specificare **quando** Willy dovrà iniziare a compiere tutte queste azioni. Per farlo, aggiunge in cima alla sua lista la **prima domenica, quando suona la mia sveglia**.

domenica, quando suona la mia sveglia
vestiti

Punti di forza 2°

Matematica 4 → pagg. 180-181

CHE COS'È IL CODING

Per la prossima domenica, Willy vuole preparare una sorpresa ai suoi genitori. Per far trovare loro la tavola apparecchiata per la colazione. Non l'ha mai fatto prima, quindi decide di scrivere una lista delle azioni da compiere perché tutto sia perfetto.

Willy sa che la domenica la sveglia suona alle 9:00, quindi imposta la sua alle 8:30 e decide di organizzarsi nel modo che puoi leggere qui a fianco.

Si rende conto, però, che rileggendo queste istruzioni qualche giorno più tardi potrebbe non ricordarsi esattamente come aveva pensato di apparecchiare la tavola. Per evitare che succeda, divide "apparecchia la tavola" in altri **passaggi più dettagliati**.

vestiti
apparecchia la tavola
disponi sul tavolo 3 piatti
disponi sul tavolo 3 tazze
disponi sul tavolo 3 cucchiaini
disponi sul tavolo 3 tovaglioli
metti la tovaglia

LE 4 OPERAZIONI

I TERMINI DELL'ADDIZIONE	I TERMINI DELLA SOTTRAZIONE
addendo 8 + 9 = 17 addendo somma o totale	minuendo 17 - 9 = 9 minuendo resta o differenza sottraendo



Ricorda, l'addizione si può sempre fare!

1 Calcola in riga.

$$35 + 5 = 40 \quad 18 + 19 = 37 \quad 25 + 25 + 250 = 300$$

$$86 + 2 + 100 = 188 \quad 64 + 5 + 81 = 150 \quad 4 + 22 + 160 = 186$$

2 Calcola in colonna.

h	da	u
4	3	0
+	3	1
7		
=	5	7

h	da	u
6	5	4
+	3	1
7		
=	9	6

h	da	u
1	4	1
+	2	6
2		
=	1	6

h	da	u
2	0	4
+	7	1
7		
=	3	7

3 Calcola in riga.

$$35 - 5 = 30 \quad 620 - 220 = 400 \quad 850 - 45 = 805$$

$$100 - 85 = 15 \quad 866 - 366 = 500 \quad 160 - 30 = 130$$

4 Calcola in colonna.

h	da	u
3	7	6
-	8	4
2	2	0
=	2	5

h	da	u
8	4	2
-	2	0
=	6	2

h	da	u
1	4	1
-	3	0
=	1	1

h	da	u
5	5	2
-	4	2
=	1	0

h	da	u
1	2	3
-	1	3
=	0	0

h	da	u
1	3	5
-	1	0
=	2	5

h	da	u
1	9	2
-	7	1
=	2	1



Ricorda, il sottraendo deve essere minore del minuendo!

I TERMINI DELLA MOLTIPLICAZIONE	I TERMINI DELLA DIVISIONE
moltiplicando 8 x 9 = 72 moltiplicatore prodotto o totale	dividendo 72 : 8 = 9 divisore quoziente dividendo 14 : 3 = 4 divisore quoto (resto 2)

5 Calcola in colonna.

da	u
4	3
x	2
=	6

da	u
1	3
x	3
=	3

da	u
2	1
x	4
=	8

da	u
3	3
x	3
=	9

da	u
1	4
x	2
=	2

6 Calcola in colonna con il cambio.

h	da	u
1	2	4
x	5	
=	7	2

h	da	u
2	1	5
x	5	
=	7	5

h	da	u
1	2	3
x	9	
=	4	7

h	da	u
2	1	6
x	4	
=	8	6

7 Calcola in riga.

$$35 : 5 = 7 \quad 81 : 9 = 9 \quad 32 : 4 = 8$$

$$23 : 4 = 5 \quad 49 : 8 = 6 \quad 52 : 7 = 7$$

resto 3 resto 1 resto 3

8 Calcola in colonna, attenzione al resto.

8	2	4
-	4	2
=	0	2

5	6	2
-	1	6
=	0	0

4	8	2
-	8	2
=	0	0

7	9	6
-	1	9
=	6	0

9	6	3
-	6	3
=	0	0

Ricorda, la moltiplicazione è un'addizione ripetuta e si può sempre fare!



Mi esercito in...

C'è anche il ripasso iniziale delle classi precedenti e una sezione finale dedicata al Coding.



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.



se sbaglio imparo La lettura dei numeri

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 che si trova a destra e dividi il numero in gruppi di tre cifre usando 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.

23 433 534 666 2 342
 ↓ ↓ ↓
 mila mila mila

RICORDA: ogni periodo è formato da tre cifre:

- unità • decine • centinaia

Il primo periodo è detto 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

NUMERI IN ORDINE

- 1 Completa ogni serie di numeri.

3 608 • 3 609 • 3 610 • 3 611
 8 999 • 9 000 • 9 001 • 9 002

5 720 • 5 721 • 5 722 • 5 723
41 601 • 41 600 • 41 599 • 41 598

- 2 Scrivi i numeri compresi fra 9 990 e 10 012.

9 990 • 9 991 • 9 992 • 9 993 • 9 994 • 9 995 • 9 996 • 9 997 • 9 998
9 999 • 10 000 • 10 001 • 10 002 • 10 003 • 10 004 • 10 005 • 10 006
10 007 • 10 008 • 10 009 • 10 010 • 10 011 • 10 012

- 3 Riscrivi i numeri in ordine crescente, dal minore al maggiore.

2 560 • 1 087 • 10 413 • 9 702 • 11 500 • 199 999 • 99 900 • 50 453
1 087 • 2 560 • 9 702 • 10 413 • 11 500 • 50 453 • 99 900 • 199 999

- 4 Riscrivi i numeri in ordine decrescente, dal maggiore al minore.

1 067 • 5 766 • 789 • 13 790 • 55 980 • 680 000 • 190 000 • 547 897
680 000 • 547 897 • 190 000 • 55 980 • 13 790 • 5 766 • 1 067 • 789

- 5 Completa le tabelle.

precedente	numero	successivo
7 586	7 587	7 588
4 398	4 399	4 400
65 699	65 700	65 701
158 908	158 909	158 910
331 800	331 801	331 802

precedente	numero	successivo
8 539	8 540	8 541
26 700	26 701	26 702
3 848	3 849	3 850
150 521	150 522	150 523
207 609	207 610	207 611

- 6 Scopri la regola e completa ogni serie di numeri. Segui l'esempio.

- a. 15 • 20 • 25 • 30 • 35 • 40 • 45 La regola è : + 5
 b. 12 • 15 • 18 • 21 • 24 • 27 • 30 • 33 La regola è : + 3
 c. 200 • 190 • 180 • 170 • 160 • 150 • 140 La regola è : - 10

Verso l'Invalsi

- 7 La frase Il numero precedente di 35 100 è 35 101 è falsa. Perché?

- ☒ Perché per trovare il numero precedente si deve togliere un'unità, anziché aggiungerla.
☐ Perché per trovare il numero precedente bisogna togliere un'unità di migliaia.

Obiettivi di apprendimento Conoscere e ordinare i numeri naturali fino a 999 999.

Punti di forza 3°

Se sbaglio imparo

Per ognuno degli errori c'è la correzione e poi attività che aiutano a riflettere e a costruire strategie per non sbagliare più.





*Laboratori **STEM** e **STEAM** in tutte le discipline*

STEM è l'acronimo di *Science, Technology, Engineering, Maths* mentre in STEAM, c'è l'aggiunta della A che sta per *Art*.

- Le discipline STEM sono importantissime per la crescita e il futuro di bambine e bambini e per il futuro di tutti noi, del nostro pianeta. È fondamentale investire sulle STEM a partire dalla scuola primaria. *I mondi di Gea* curano particolarmente le discipline STEM.
- Oltre ai percorsi in Matematica e Scienze, in tutto il sussidiario sono presenti attività e laboratori STEM e STEAM, trasversalmente.
- Inoltre, tutti i percorsi didattici sono volti a sviluppare le LIFE SKILLS: quali il pensiero critico, la creatività, il lavoro collaborativo, le competenze potenziate dall'approccio STEM.



Equilibrio precario

Il terreno e le rocce sono deformabili, ma non all'infinito. Che cosa succede quando si raggiunge la soglia di rottura?

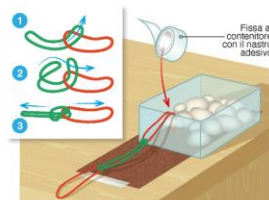
OCCORRENTE

striscia larga di carta vetrata • contenitore con pesi (sassi o altro) • elastici • nastro adesivo

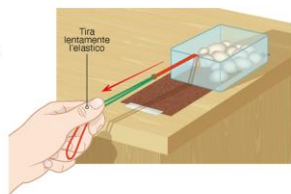
PROCEDIMENTO

1 Posiziona su una superficie piana la carta vetrata, assicurandola al supporto con del nastro adesivo.

2 Lega insieme almeno 3 elastici, in modo da formare una catena; successivamente assicuraci a un lato del contenitore.



3 Tira piano l'elastico. Il contenitore si muove subito lentamente? O si sposta improvvisamente dopo aver tirato molto l'elastico?



CONCLUSIONI

Hai simulato il comportamento della crosta terrestre quando è sottoposta a deformazioni! Inizialmente la roccia si deforma, accumulando energia elastica, fino a quando non supera un punto critico, la soglia di rottura, che porta alla frattura della roccia e alla liberazione dell'energia, cioè al terremoto.

75

Il sigillo dei Sumeri

Gli antichi mercanti sumeri utilizzavano un sigillo cilindrico per apporre la propria firma sulle tavolette di argilla. Prova a costruirne uno anche tu seguendo il procedimento.

OCCORRENTE carta da lucido • pasta modellabile • spiedino di legno • penna • tampone da inchiostro

PROCEDIMENTO

1 Su un foglio di carta da lucido, disegna il modello per la decorazione del tuo sigillo personale.



2 Con la pasta modellabile crea un cilindro di circa 2 cm di spessore e 5 cm di lunghezza. Inserisci al centro lo spiedino di legno.



3 Prima che la pasta modellabile si indurisca, riporta il disegno sul cilindro: fai aderire la carta al cilindro e ripassa i contorni del disegno con la punta di una penna.



4 Togli la carta e, con il retro della penna, scava la pasta modellabile intorno ai contorni dei disegni, in modo da ottenere delle forme in rilievo.



5 Quando la pasta modellabile si è seccata, passa il sigillo sul tampone inchiostro. Ruotando il cilindro su un foglio di carta, potrai mettere la tua firma come al tempo dei Sumeri!



MI VALUTO

• Come hai lavorato? Indica con una X.

- ☐ In coppia.
- ☐ Individualmente.
- ☐ In piccolo gruppo.

27

Laboratori STEM e STEAM

STEM è l'acronimo di *Science, Technology, Engineering, Maths* mentre in STEAM, c'è l'aggiunta della A che sta per *Art*. Le discipline STEM sono importantissime per la crescita e il futuro di bambine e bambini e per il futuro di tutti noi, del nostro pianeta.



Educazione civica e finanziaria

In tutto il sussidiario e per tutte le discipline sono presenti percorsi di **Educazione Civica** suddivise secondo i nuclei della nuova normativa. Sono pagine dedicate e strettamente collegate agli argomenti disciplinari e con riferimento anche all'Agenda 2030 con rimandi puntuali ai Traguardi per lo sviluppo delle competenze. Inoltre, in Matematica troviamo un percorso dedicato all'**Educazione finanziaria**, che segue le linee guida ministeriali in merito, restando sempre vicino al mondo di bambine e bambini.





L'importanza della memoria

Il 27 gennaio si celebra il **Giorno della Memoria**, ricorrenza nata per ricordare i 15 milioni di uomini, donne e bambini che il **regime nazista tedesco fece rinchiusare e uccidere nei campi di sterminio** prima e durante la Seconda guerra mondiale (1939-1945). Fra queste vittime, **6 milioni erano Ebrei**: fu un vero **genocidio** che viene chiamato Shoah, una parola ebraica che vuol dire "catastrofe".

La data del Giorno della Memoria è stata scelta perché il **27 gennaio del 1945**, quando la Seconda guerra mondiale era quasi finita, i soldati russi entrarono nel campo di sterminio di **Auschwitz** in Polonia, e liberarono i pochi sopravvissuti.

Il Giorno della Memoria in Italia

In Italia il Giorno della Memoria è stato introdotto da una legge (approvata il 20 luglio 2000), secondo la quale in questa ricorrenza è necessario raccontare quanto è accaduto al popolo ebraico e alla civiltà ebraica, *«in modo da conservare nel futuro dell'Italia la memoria di un oscuro periodo della storia nel nostro Paese e in Europa, e affinché simili eventi non possano mai più accadere»*.

27 GENNAIO
GIORNO DELLA MEMORIA



Storia 4 → pag. 135

genocidio: termine usato per definire la sistematica distruzione di una popolazione, di un'etnia o di una comunità religiosa.

I GIARDINI DEI GIUSTI **PIÙ**

Nel 1962 a Gerusalemme è stato inaugurato il **Giardino**

Geografia 4 → pagg. 98-99



Sicurezza in strada

La **strada** è uno spazio pubblico, utilizzato da molte persone per spostarsi da un luogo a un altro. Ogni giorno vari mezzi di trasporto affollano le corsie delle strade che, tutte insieme, formano una grande rete di collegamento.

Nel centri abitati, le strade sono anche un luogo di incontro per le persone che vi abitano: possono ospitare feste di quartiere o mercatini, permettono alle persone che si incontrano di fermarsi a chiacchiere, di passeggiare, guardare le vetrine, fare shopping.

La strada dovrebbe essere un luogo amico, ma lo è solo se le persone possono circolare senza correre rischi e senza creare danni agli altri.

Per rendere più sicura e scorrevole la circolazione di tutti i veicoli, è stato stabilito un insieme di norme che ogni cittadino e cittadina deve conoscere: il **codice della strada**. Esiste una specifica segnaletica che aiuta a rispettare tali norme: **cartelli stradali** e **semafori** (segnaletica verticale) oltre a **segnali tracciati sull'asfalto** (segnaletica orizzontale).

Il rispetto delle norme vale anche per i **pedoni** e i ciclisti.

La sicurezza sulla strada dipende da tutti noi, dal rispetto delle regole, dei segnali e dei veicoli che usiamo per spostarci, dalla nostra responsabilità e capacità di prevedere le conseguenze dei nostri comportamenti.

È importante usare le piate ciclabili e indossare sempre il casco quando si va in bicicletta.



A PIEDI **PIÙ**



Se cammini sul marciapiede è meglio stare sul lato destro.

Se invece cammini lungo una strada fuori città è meglio stare sul lato sinistro: in questo modo, infatti, puoi vedere avvicinarsi le auto che passano dal tuo lato, mentre stando sul lato destro ti arriverebbero alle spalle.

Per attraversare la strada è necessario rispettare i semafori e le strisce pedonali.



I segnali stradali

I segnali stradali possono essere di **obbligo**, **divieto** o **pericolo** e ognuno ha una forma e un colore preciso. I segnali di obbligo e divieto sono **rotondi**, rispettivamente **blu** e **rossi**, quelli di **pericolo** sono **triangolari** e **rossi**.



IMPARO CON METODO

Ricostruisco

Colora i diversi tipi di segnali con i colori corretti.

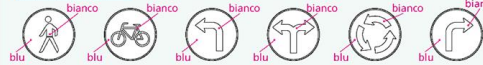
SEGNALI DI PERICOLO



SEGNALI DI DIVIETO



SEGNALI DI OBBLIGO



Per ogni tipo di segnali, sceglilo due e spiega il loro significato.

Segnali di pericolo

- 1 Fare attenzione ai bambini che escono da scuola.
- 2 Fare attenzione alle persone che attraversano.

Segnali di divieto

- 1 Non si possono superare i 50 km orari.
- 2 Non si può sorpassare un altro veicolo.

Segnali di obbligo

- 1 Indica un percorso per i pedoni.
- 2 Indica una pista ciclabile.

Educazione civica e finanziaria

In tutto il sussidiario e per tutte le discipline sono presenti percorsi di **Educazione Civica** suddivisi secondo i nuclei della nuova normativa.



Le donne e la Scienza

Sai che cosa sono le STEM?

Quando si parla di STEM si parla di SCIENZA, TECNOLOGIA, INGEGNERIA (Engineer in inglese) e MATEMATICA, tutte materie scientifiche che si fanno a scuola.

A chi non piace la Scienza? È una vera emozione scoprire il perché delle cose, indagare sull'origine degli oggetti che usiamo tutti i giorni, conoscere la vita degli animali, capire come funziona un computer o come si muovono i pianeti nel cielo, eppure...

Le scienziate sono troppo poche

Meno del 30% dei ricercatori al mondo sono donne. Ma le donne sono circa metà della popolazione!

Sembra proprio che, a un certo punto, per molte donne che vogliono lavorare nella Scienza si creino ostacoli invisibili, eppure reali.

La Giornata internazionale

Per contrastare questa disparità di genere nei campi scientifici, l'Organizzazione delle Nazioni Unite (ONU) ha pensato fosse importante incoraggiare le studentesse a non abbandonare i sogni e le passioni di quando erano bambine. Nel 2015 ha deciso, perciò, in accordo con l'Organizzazione delle Nazioni Unite per l'Educazione, la Scienza e la Cultura (UNESCO) e con l'Ente delle Nazioni Unite per l'uguaglianza di genere e l'emancipazione delle donne (United Nations Women), di istituire la **Giornata internazionale delle donne e delle ragazze nella Scienza**. Ogni anno, l'11 febbraio, l'ONU invita a porre l'attenzione su questo argomento, fondamentale per il futuro della nostra Società. Pensate che c'è chi pensa ancora che le donne siano meno capaci nelle abilità logiche e matematiche. Che assurdità!

L'obiettivo n. 5

L'obiettivo 5 dell'Agenda 2030 è quello che più di tutti si concentra sulla parità di genere e l'emancipazione femminile. L'uguaglianza, non è solo un diritto fondamentale, ma anche un principio necessario per vivere in un mondo più sostenibile e sano.

*Testi tratti e adattati da: Rossella Köhler, Questo è un giorno speciale, Mondadori

Donne di Scienza

Ti presentiamo alcune delle donne che hanno contribuito a migliorare il mondo della Scienza.

Hedy Lamarr

(1914-2000)
Attrice austriaca, studentessa di ingegneria e geniale inventrice. Il sistema di trasmissione dei segnali che inventò negli anni Quaranta del '900 è alla base del moderno wi-fi.



Katherine Johnson

(1918-2020)
La prima donna afroamericana a laurearsi in Matematica, Informatica e Fisica. Con i suoi calcoli perfetti ha contribuito alle missioni spaziali Apollo che hanno portato l'uomo sulla Luna.



Margherita Hack

(1922 - 2013)
Astrofisica, prima donna a dirigere un Osservatorio Astronomico di Trieste. Figura di riferimento per la divulgazione scientifica in Italia e delle materie STEM tra le ragazze.



LEGGI, GUARDA, GIOCA PIÙ

Federico Tadda, *Nata in Via delle Cento Stelle*. Gatti, biciclette e parolacce: tutta la galassia di Margherita Hack, Mondadori
Margherita Hack e Federico Tadda, *Perché le stelle non cadono in testa*, e tante altre domande sull'astronomia, Editoriale Scienza

LIFE SKILLS

Dividetevi in gruppi e realizzate una presentazione su quali alcuni esempi, ma potete fare anche scelte diverse. Pendo Bigambo • Wangari Maathai • Rita Levi-Montalcini • Cristoforo Colombo • Ippazia di Alessandria • Maria Sibylla Merian

Educazione Civica

Sviluppo economico e Sostenibilità



LIFE SKILLS

L'obiettivo 13 riguarda la lotta al cambiamento climatico, che influisce sull'ambiente in cui viviamo, sulle comunità e anche sulla salute delle persone. Che cosa ne pensi? Confrontati con le tue compagne e i tuoi compagni.



Agenda 2030

Ambiente, cambiamenti climatici, innovazione, istruzione, benessere, infrastrutture, pace, giustizia. Tutte queste espressioni possono essere riassunte con una sola parola: **sostenibilità**. Sostenibilità significa soddisfare le necessità della generazione presente in modo tale da permettere anche alle generazioni future di realizzare i propri bisogni.

È per questo che a livello globale sono state selezionate delle azioni da svolgere per garantire lo Sviluppo Sostenibile del nostro Pianeta.

Queste azioni sono racchiuse nell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile, sottoscritta nel settembre 2015 dai 193 Paesi delle Nazioni Unite. Essa prevede il raggiungimento di 17 Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile entro il 2030.

OBIETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE



OBIETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE

Punti di forza 4°

Educazione civica

Le pagine sono dedicate e strettamente collegate agli argomenti disciplinari e con riferimento anche all'Agenda 2030, con rimandi puntuali ai Traguardi per lo sviluppo delle competenze.

Scienze e Tecnologia 4 → pagg. 6-7-8

IL DENARO

Il denaro (monete, banconote...) serve per acquistare e scambiare beni. In cambio di denaro si ottengono **oggetti**, come il cibo, i vestiti, le case, le automobili, i giocattoli... e **servizi**, come gli abbonamenti ai mezzi pubblici, l'ingresso a un museo, le visite mediche, le attività sportive...



Il baratto

Nell'antichità lo scambio di beni avveniva attraverso il baratto: cioè lo scambio di oggetti e beni dello stesso valore. Per esempio, se un contadino aveva grano in più poteva scambiare il suo bene con il vicino che produceva vino.



Un indigeno scambia un grosso gambero per un pezzo di stoffa.

La moneta

Dal V millennio a.C. gli esseri umani iniziarono a dare ad alcuni oggetti (conchiglie, sale, punte di frecce...) un valore per favorire gli scambi. Per esempio, in cambio di un sacchetto di sale si potevano ottenere oggetti o pagare un lavoro. Nacque così il commercio basato sul denaro, che divenne in seguito moneta e poi arrivò alla forma attuale.



Un'antica moneta greca.

IL BARATTO OGGI PIÙ

Il metodo del baratto negli ultimi anni ha avuto un nuovo impulso, anche grazie al maggiore interesse delle persone al risparmio e alla salvaguardia ambientale. Barattare un oggetto oppure offrire in cambio un servizio di cui abbiamo bisogno è un modo semplice per ridurre gli sprechi.

Una turista giapponese offre tagli di capelli in cambio del racconto di storie personali.



Sviluppo Economico e Sostenibilità ► Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 8

RISPARMIARE

Il denaro serve per comprare ciò di cui abbiamo bisogno, ma non cresce sugli alberi. È bene iniziare a pensare anche a **risparmiare** e non solo a spendere.

Risparmiare vuol dire, infatti, conservare un po' di denaro per il futuro.

Segui queste regole, per non sprecare il denaro.



↑ Possiedi già un salvadanaio per conservare i soldi che ricevi in regalo o con la paghetta?

Stabilisci un obiettivo ► Che cosa vuoi comprare o per cosa vuoi risparmiare?

Fai una lista ► Prima di spendere, pensa a che cosa è davvero importante. Fai una lista delle cose che ti servono e delle cose che desideri.

Dividi i soldi ► Prendi i tuoi soldi e dividili tra ciò che vuoi spendere subito e ciò che vuoi risparmiare.

Risparmia ► Metti da parte una parte dei tuoi soldi per il futuro. Risparmiare è come fare una scorta di cioccolato: sarà lì quando ne avrai voglia!

Paga con cura ► Quando usi i tuoi soldi, fai attenzione ai resti. Se usi una carta o un'app, controlla sempre quanto stai spendendo. Ricorda: i soldi virtuali sono reali!

Controlla i tuoi soldi ► Ogni tanto, conta quanti soldi hai speso e quanti ne hai risparmiati, ti aiuterà a capire se sei vicino/a al tuo obiettivo.

Imparare a gestire i tuoi soldi ti aiuterà a fare scelte intelligenti ora e in futuro. Ricorda: il denaro è uno strumento, e tu puoi imparare a usarlo nel modo migliore!

Sviluppo Economico e Sostenibilità ► Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 8

LIFE SKILLS

• Se impari a risparmiare con il tempo e la giusta pazienza potrai...

- soddisfare un desiderio particolare
- fare un regalo a un amico, un'amica o qualcuno a cui vuoi bene
- far fronte a spese improvvise, che non ti aspettavi di dover fare
- sostenere un'associazione benefica

Continua tu l'elenco sul quaderno.



DOC:
- La moneta
- Andiamo in banca
- Che cos'è l'economia
- Che cos'è la finanza

Educazione finanziaria

In Matematica troviamo inoltre un percorso dedicato all'**Educazione finanziaria**, che segue le linee guida ministeriali in merito, restando sempre vicino al mondo di bambine e bambini.



Verifiche *semplificate e differenziate a livelli in tutte le discipline*

Le verifiche in tutte le discipline sono raggruppate in una sezione dedicata e suddivise a livelli.

- Si parte con una **verifica semplificata** (con font facilitante) per passare a una **verifica finale** e una **prova non nota** in Storia, Geografia e Scienze.
- Matematica si arricchisce di una **verifica intermedia** degli apprendimenti e di pagine dedicate a prove in modalità INVALSI.



La civiltà degli Ebrei

1 Completa le frasi con le parole seguenti.

Bibbia • cereali • Dieci comandamenti • ebraico • olivi •

- Quando si stabilirono nella Terra di Canaan gli Ebrei iniziarono a coltivare i _____, le _____ per produrre il vino e gli _____ per produrre l'olio.
- Il testo sacro degli Ebrei è la _____, L'Antico Testamento. Contiene le storie del popolo e i _____, che sono un insieme di regole religiose e morali.
- All'inizio gli Ebrei erano pastori nomadi suddivisi in dodici tribù guidate da patriarchi.

2 Sottolinea l'alternativa corretta.

- Dopo la nascita del Regno d'Israele al vertice dello Stato c'era il sovrano / profeta.
- Gli Ebrei furono la prima popolazione monoteista / politeista.
- Il loro Dio, Jahvè, non poteva essere raffigurato ma, secondo gli Ebrei, era presente in tutti gli esseri umani attraverso i sacerdoti / profeti.

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

- Gli Ebrei si stabilirono intorno al 1800 a.C. a nord della Fenicia.
- Intorno al 1700 a.C. abbandonarono le loro terre e si stabilirono in Mesopotamia.
- L'agricoltura ebbe grande sviluppo grazie alla presenza dei fiumi Tigri ed Eufrate.
- Le strade caravanierie attraverso i loro territori congiungevano il Mar Mediterraneo con l'Oriente e favorirono lo sviluppo del commercio.

VERIFICA FINALE

Le civiltà della Mesopotamia

1 Scrivi sulla carta i nomi dei fiumi Tigri ed Eufrate e colora il territorio della Mesopotamia.



2 Completa con le parole seguenti:

agricoltura • allevamento • argini • Babilonia • biblioteca • canali • cereali • città-Stato • chiese • codice di leggi scritte • cuneiforme • Eufrate • fiumi • guerrieri • leggi • politeisti • re • ruota • straripavano • Sumeri • umano

Le civiltà mesopotamiche si svilupparono nella terra tra due fiumi che si estendeva tra il Tigri e l'Eufrate. In primavera i due fiumi si allagavano il territorio.

I _____ fondarono le prime città-Stato indipendenti, proprio _____ e con proprie leggi. Costruirono _____ per i fiumi, _____ per irrigare i campi. Per regolare il passaggio dell'acqua, svilupparono così l'argine, coltivando _____ e l'argine.

I Sumeri inventarono la ruota per i carri e la scrittura, detta cuneiforme. La città più importante dei Babilonesi era Babilonia, il loro re Hammurabi.

Gli Ittiti e gli Assiri erano popoli guerrieri. Assurbanipal, re degli Assiri, fece costruire la biblioteca di Ninive. Le popolazioni mesopotamiche adoravano molte divinità dall'aspetto umano che si comportavano in modo simile agli esseri umani. Erano politeisti, cioè credevano in molti dèi.

Attiva gli esercizi su HUB Kids

PROVA NON NOTA • CIVILTÀ DELL'ANTICO EGITTO

La piramide di Cheope



1 Leggi il testo e osserva attentamente la tabella con le unità di misura egizie.

Il faraone Cheope visse probabilmente fra il 2575 a.C. e il 2467 a.C. La sua piramide ha quattro lati, ognuno dei quali ha una base lunga circa 230 metri. L'altezza, invece, è di 147 metri. Il peso dei blocchi di pietra calcarea e granito è pari a 6 milioni di tonnellate. La Camera del Re fu scoperta nell'820 d.C. e la sua distanza dalla base della piramide è uguale a un terzo dell'altezza.

Le tre piramidi di Giza, oggi: Cheope (a destra), Chefren (al centro) e Micerino (in basso).

Le unità di misura egizie erano:

1 cubito reale = 0,525 metri
1 canna = 100 cubiti
1 stadio = 400 cubiti
1 iteru = 20.000 cubiti (si usava per le distanze fluviali)
1 barile = 4,54 litri
1 deben = 0,91 chilogrammi

2 Rispondi alle seguenti domande.

- Se la data del 2467 a.C. fosse esatta, da quanti anni sarebbe morto il faraone Cheope?
- Quanto misura il perimetro della piramide di Cheope?
- Quanti metri separano la Camera del Re dalla base della piramide?
- Quanti anni sono trascorsi prima che la Camera del Re venisse scoperta?
- Quanti cubiti misura il perimetro della tua aula?
- Qual è il tuo peso in deben?

3 Inventi e scrivi sul quaderno il testo di un problema ambientato nell'antico Egitto.

VALUTO LA MIA PROVA

HO SVOLTO LA PROVA:

senza difficoltà e senza bisogno di aiuto.



con qualche dubbio, ma sono riuscito/a a completarla.



ho avuto parecchie incertezze.



era difficile e ho avuto bisogno di aiuto.



Verifiche semplificate e differenziate a livelli

Le verifiche in tutte le discipline sono raggruppate in una sezione dedicata e suddivise a livelli



Metodo di studio *per Storia, Geografia e Scienze*

In Storia, Geografia e Scienze sono presenti tre percorsi operativi integrati tra loro (Imparo con metodo, Imparo con competenza, Impariamo insieme) pensati per far acquisire a bambine e bambini un primo metodo di studio.

- **Imparo con metodo** è fatto di operative rubricate (parole speciali, analizzo, ricostruisco, espongo) che propongono un vero e proprio metodo per la comprensione del testo espositivo.
- **Imparo con competenza** presenta attività su competenze disciplinari specifiche e fa lavorare, per esempio, su carte (storiche, geografiche, tematiche ecc.), illustrazioni, testi disciplinari, fonti.
- **Impariamo insieme** propone attività cooperative strutturate e guidate.

Inoltre, alcuni argomenti importanti vengono affrontati attraverso operative specifiche dedicate alle LIFE SKILLS.



IMPARO CON COMPETENZA

- Lavoro con le immagini**
- Osserva le tre foto e scrivi i numeri corrispondenti.

- Qual è la foto aerea?
- Quale quella panoramica?
- Quale quella satellitare?



↑ Un'immagine di Firenze.



↑ Una foto dell'Italia.

8

Descrivere un territorio

Nell'antichità, orientandosi con il Sole e le stelle, gli esploratori raggiungevano spesso luoghi sconosciuti, che poi **disegnavano** rappresentando i loro elementi caratteristici: monti, fiumi, pianure e colline. In questo modo lasciavano una descrizione di

Le carte geografiche

Le carte geografiche sono una **rappresentazione dettagliata** di un territorio, più o meno esteso. Tutte le carte geografiche hanno delle caratteristiche in comune. Sono **ridotte**, cioè tutte le misure e le distanze sono rimpic-

legenda: elenco di tutti i simboli presenti in una mappa con la loro spiegazione accanto.

L'ARIA

IMPARO CON METODO

Ricostruisco

- Completa il disegno dell'atmosfera scrivendo il numero di ogni fascia nel riquadro giusto.



Educazione Civica • Sviluppo economico e sostenibilità

Il buco dell'ozono
In alcuni punti della stratosfera, soprattutto in corrispondenza del Polo Sud, lo strato di ozono si è assottigliato a causa delle sostanze inquinanti rilasciate dalle attività umane. Questo fenomeno è chiamato **buco dell'ozono**.

24 Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'atmosfera

L'aria circonda tutta la Terra e si espande in altezza per diversi chilometri, costituendo uno **strato di gas** che ci protegge dai raggi nocivi provenienti dal Sole e non solo: l'**atmosfera**. All'aumentare della quota, la presenza di ossigeno diminuisce.

GLI EGIZI



↑ Una madre che tiene un neonato nella fascia.

IMPARO CON METODO

Analizzo

- Sottolinea nel testo le risposte alle seguenti domande.
- Quanti figli c'erano, in genere, nelle famiglie egizie?
- Che cos'era il matrimonio presso gli Egizi?
- Fino a quanti anni i figli maschi restavano con la madre?
- E le figlie femmine?
- In Egitto anche le bambine potevano frequentare la scuola?

LIFE SKILLS

- Secondo te è giusto che nell'antico Egitto solo i maschi andassero a scuola? Perché? Confrontati con la classe e l'insegnante.

62



QR code per ulteriori informazioni.

La pressione atmosferica

Dato che l'aria ha un peso, anche tutti i km di atmosfera sopra di noi esercitano un peso sulla superficie terrestre, solo che non ce ne accorgiamo. Il **peso della colonna di aria** sopra una determinata superficie si chiama **pressione**.

SOCIETÀ

La famiglia

Le famiglie dell'antico Egitto erano **numerose**, in ognuna c'erano **quattro o cinque figli**. I rapporti fra genitori e figli erano molto forti. Ragazzi e ragazze si sposavano molto giovani. Il **matrimonio**, però, non avveniva con una cerimonia, come oggi, ma era una specie di **contratto fra marito e moglie**. La sposa si trasferiva a casa dello sposo. Quando una coppia non andava d'accordo poteva divorziare.

L'educazione dei figli

Nell'antico Egitto era la **madre** a occuparsi dell'**educazione** dei figli piccoli. I **figli maschi restavano con lei fino ai sei anni**, poi potevano andare a scuola, oppure aiutavano il padre nelle sue occupazioni. **Le figlie femmine, invece, rimanevano con la madre fino ai quindici anni circa**, poi si sposavano. **Le bambine non potevano andare a scuola**. I genitori che volevano dare un'istruzione alle figlie potevano farlo solo privatamente.

La scuola

La **scuola** in Egitto esisteva già dal 2000 a.C. ed era a pagamento, quindi era destinata solo ai figli maschi delle famiglie che potevano permettersela. La scuola si trovava presso un tempio, durava diversi anni e gli insegnanti erano molto severi. Lo scarso impegno e gli errori degli allievi venivano puniti con severità. Lo studio della matematica, in particolare, era molto importante per gli Egizi. I figli **maschi delle famiglie ricche** che erano destinati a diventare funzionari andavano alla scuola per **scribi**. I figli e le figlie del faraone e dei nobili erano educati a palazzo da maestri privati.

Scultura di uno scriba.



Attività nel quaderno a pag. 161

La scrittura

In Egitto la scrittura comparve intorno al 3000 a.C. Gli storici e le storiche in seguito chiamarono i segni di questa scrittura **geroglifici**, che significa "segni sacri", perché inizialmente la ritrovarono solo sulle pareti delle tombe e dei templi e sulle statue delle divinità. La scrittura geroglifica comprendeva circa **800 segni**. Era composta sia da **ideogrammi**, cioè segni stilizzati che erano usati per rappresentare un'idea o un concetto sia da **segni fonetici**, che rappresentavano i suoni. La scrittura geroglifica veniva insegnata dai **sacerdoti e dagli scribi** in scuole chiamate "case della vita". Per le attività quotidiane veniva utilizzata invece una scrittura semplificata, chiamata **ieratico**.

La decifrazione dei geroglifici

La scrittura degli Egizi rimase misteriosa fino a che, nel 1799 d.C., fu fatta un'importantissima scoperta. A **Rosetta**, nella regione del delta del Nilo, venne ritrovata una **stela** su cui era inciso lo **stesso testo** scritto in tre lingue diverse: il **geroglifico** (le righe in alto), il **demotico**, una scrittura egizia più tarda dello ieratico (le righe al centro), e il **greco antico** (le righe in basso).

Il ritrovamento di questa stela permise nel 1822 allo studioso francese Jean-François **Champollion**, che conosceva il greco antico, di iniziare a **decifrare** i geroglifici.



Un esempio di scrittura geroglifica.

La materia

IMPARO CON METODO

Espongo

- Ti è mai capitato, andando in montagna o su un aereo, di notare la cancellazione di

La civiltà dell'antico Egitto

IMPARO CON METODO

Parole speciali

- Secondo te che cosa significa la parola **decifrare**? Scrivilo sul tuo quaderno.

Analizzo

- Rispondi alle domande.
- Che cosa significa "geroglifica"? Perché?
- Che cos'è un pittogramma?
- Che cos'è un ideogramma?
- Che cos'è lo ieratico?
- Da chi venne decifrata la scrittura geroglifica? Grazie a quale ritrovamento?



QR CODE DELL'ALTRA PAGINA
ESPLORA IL MONDO
Della civiltà egizia
Il tempio di Rosetta
The British Museum
The Louvre - 100 Years Museum



↑ La stela di Rosetta.

63

Punti di forza 7°

Metodo di studio

In Storia, Geografia e Scienze sono presenti tre percorsi operativi integrati tra loro (Imparo con metodo, Imparo con competenza, Impariamo insieme) pensati per far acquisire a bambine e bambini un primo metodo di studio.



↑ Una madre che tiene un neonato nella fascia.

La famiglia

Le famiglie dell'antico Egitto erano **numerose**, in ognuna c'erano **quattro o cinque figli**. I rapporti fra genitori e figli erano molto forti.

Ragazzi e ragazze si sposavano molto giovani. Il **matrimonio**, però, non avveniva con una cerimonia, come oggi, ma **era una specie di contratto fra marito e moglie**. La sposa si trasferiva a casa dello sposo. Quando una coppia non andava d'accordo poteva divorziare.

L'educazione dei figli

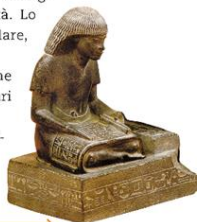
Nell'antico Egitto era la **madre** a occuparsi dell'**educazione** dei figli piccoli. **I figli maschi restavano con lei fino ai sei anni**, poi potevano andare a scuola, oppure aiutavano il padre nelle sue occupazioni. **Le figlie femmine, invece, rimanevano con la madre fino ai quindici anni circa**, poi si sposavano. **Le bambine non potevano andare a scuola**, i genitori che volevano dare un'istruzione alle figlie potevano farlo solo privatamente.

La scuola

La **scuola** in Egitto esisteva già dal 2000 a.C. ed era a **pagamento**, quindi era destinata solo ai figli maschi delle famiglie che potevano permettersela. La scuola si trovava presso un tempio, durava diversi anni e gli insegnanti erano molto severi. Lo scarso impegno e gli errori degli allievi venivano puniti con severità. Lo studio della matematica, in particolare, era molto importante per gli Egizi.

I **figli maschi delle famiglie ricche** che erano destinati a diventare funzionari andavano alla scuola per **scrivere**.

I figli e le figlie del faraone e dei nobili erano educati a palazzo da maestri privati.



Scultura di uno scriba.

Attività nel quaderno ▶ pag. 161

La scrittura

In Egitto la scrittura comparve intorno al **3000 a.C.** Gli storici e le storiche in seguito chiamarono i segni di questa scrittura **geroglifici**, che significa "segni sacri", perché inizialmente la ritrovarono solo sulle pareti delle tombe e dei templi e sulle statue delle divinità. La scrittura geroglifica comprendeva circa **800 segni**. Era composta sia da **ideogrammi**, cioè segni stilizzati che erano usati per rappresentare un'idea o un concetto sia da **segni fonetici**, che rappresentavano i suoni. La scrittura geroglifica veniva insegnata **dai sacerdoti e dagli scribi** in scuole chiamate "case della vita". Per le attività quotidiane veniva utilizzata invece una scrittura semplificata, chiamata **ieratico**.

La decifrazione dei geroglifici

La scrittura degli Egizi rimase misteriosa fino a che, nel 1799 d.C., fu fatta un'importantissima scoperta. A **Rosetta**, nella regione del delta del Nilo, venne ritrovata una **stele** su cui era inciso **lo stesso testo** scritto in tre lingue diverse: il **geroglifico** (le righe in alto), il **demotico**, una scrittura egizia più tarda dello ieratico (le righe al centro), e il **greco antico** (le righe in basso).

Il ritrovamento di questa stele permise nel 1822 allo studioso francese Jean-François **Champollion**, che conosceva il greco antico, di iniziare a **decifrare** i geroglifici.



Un esempio di scrittura geroglifica.

IMPARO CON METODO

Parole speciali

- Secondo te che cosa significa la parola **decifrare**? Scrivilo sul tuo quaderno.

Analizzo

- Rispondi alle domande.
 - Che cosa significa "geroglifica"? Perché?
 - Che cos'è un pittogramma?
 - Che cos'è un ideogramma?
 - Che cos'è lo ieratico?
 - Da chi venne decifrata la scrittura geroglifica? Grazie a quale ritrovamento?



COSÌ DELL'ALTRO MONDO
 geroglifica e la scrittura con cui
 ESPLORA L'IMMAGINE
 La stele di Rosetta
 • La stele di Rosetta
 • The British Museum
 • Instruktion - Il British Museum



↑ La stele di Rosetta.

Punti di forza 7°

Metodo di studio

Imparo con metodo è fatto di operative rubricate (parole speciali, analizzo, ricostruisco, espongo) che propongono un vero e proprio metodo per la comprensione del testo espositivo.

IMPARO CON COMPETENZA

Lavoro con le carte

• Osserva le tre carte e rispondi alle domande.

- Quale carta ha la scala di riduzione maggiore? **3**
- Sai spiegare perché?

Perché ha il divisore più grande.

- In quale carta si possono osservare e riconoscere più particolari? **1**
- Quale carta ha la scala grafica minore? **1**
- Sai spiegare perché?

Perché ogni segmento rappresenta una distanza più piccola nella realtà.

- In quale carta si possono osservare e riconoscere meno particolari? **3**

• Leggi la scala numerica delle carte e rispondi.

- A quanti centimetri di territorio reale corrisponde 1 centimetro della carta 3?
100 000 centimetri
- A quanti centimetri di territorio reale corrisponde 1 centimetro della carta 2?
25 000 centimetri

• Ora leggi la scala grafica delle carte e rispondi.

- A quanti chilometri di territorio reale corrisponde 1 centimetro della carta 3?
1 km
- A quanti chilometri di territorio reale corrisponde 1 centimetro della carta 2?
0,25 km

Guarda le carte con attenzione!



Storia 4 → pag. 42

GLI ASSIRI

IMPARO CON COMPETENZA

Lavoro con le fonti

- Osserva le immagini. Quali informazioni puoi ricavare sugli Assiri? Elencale sul tuo quaderno.



↑ Due scribi assiri fanno l'elenco dei beni ottenuti nella conquista della città di Babilonia.



↑ Il dio del Sole Assur.



↑ Rilievo del palazzo del re Assurbanipal a Ninive.

ATTIVITÀ

RELIGIONE

CONOSCENZE

Le attività

Grazie all'estensione del loro impero gli Assiri controllavano i **traffici commerciali** via terra, sia verso l'Oriente sia verso il Mar Mediterraneo.

Gli Assiri, come tutti i popoli mesopotamici, erano **agricoltori, pastori e artigiani**.

Inoltre, come gli Ittiti, erano molto abili nel lavorare i metalli, in particolare il **ferro**. Con il ferro gli artigiani assiri realizzavano armi, potenti **carri da battaglia** e **macchine da guerra**, formate da torri mobili e da ponteggi che permettevano di superare le mura delle città.

La religione

Gli Assiri erano **politeisti** e rappresentavano gli dèi con aspetto umano. La divinità più importante e potente era **Assur**, dio del Sole e padre delle altre divinità. Era anche il dio della guerra, il creatore del mondo e il protettore dei sovrani e dell'impero.

Solo il re e i sacerdoti potevano rivolgere preghiere agli dèi e portare loro offerte di cibo nei grandi templi di pietra eretti al centro della città.

Gli Assiri erano convinti che le stelle potessero influenzare la vita e la morte degli esseri umani: infatti i sacerdoti, per conoscere il futuro, interpretavano il movimento degli astri.

Le conoscenze scientifiche

Come i Sumeri e i Babilonesi, gli Assiri furono validi **astronomi** e con le loro osservazioni contribuirono molto alla conoscenza delle **eclissi** del Sole e della Luna. Eclisse, in astronomia, indica il fenomeno per cui il Sole o la Luna scompaiono dalla vista, oscurati per breve tempo. Se vuoi saperne di più sul fenomeno dell'eclisse vai a vedere sul tuo libro di Scienze.

Arrivata nel quaderno → pag. 154

Punti di forza 7°

Metodo di studio

Imparo con competenza presenta attività su competenze disciplinari specifiche e fa lavorare, per esempio, su carte (storiche, geografiche, tematiche ecc.), illustrazioni, testi disciplinari, fonti.

GLI EGIZI

La famiglia

Le famiglie dell'antico Egitto erano **numerose**, erano **quattro o cinque figli**. I rapporti fra genitori e figli erano molto forti. Ragazzi e ragazze si sposavano molto giovani, però, non avveniva con una cerimonia, **era una specie di contratto fra marito e moglie** che si trasferiva a casa dello sposo. Quando una coppia d'accordo poteva divorziare.

L'educazione dei figli

Nell'antico Egitto era la **madre** a occuparsi dei figli piccoli. **I figli maschi restavano con la madre**, poi potevano andare a scuola, oppure a lavorare nelle sue occupazioni. **Le figlie femmine invece restavano con la madre fino ai quindici anni circa**, poi si sposavano. **Le bambine non potevano andare a scuola** perché loro dovevano dare un'istruzione alle figlie potevano andare a scuola privatamente.

La scuola

La scuola in Egitto esisteva già dal 2000 a.C. La scuola era destinata solo ai figli maschi, quindi era destinata solo ai figli maschi che potevano permettersela. La scuola si svolgeva in un tempio, durava diversi anni e gli insegnanti erano severi. Lo scarso impegno e gli errori degli allievi venivano puniti con severità. Lo studio della matematica, in particolare, era molto importante per gli Egizi. I figli **maschi delle famiglie ricche** che erano destinati a diventare funzionari andavano alla scuola per **scribi**. I figli e le figlie del faraone e dei nobili erano educati a palazzo da maestri privati.

Una madre che tiene un neonato nella fascia.

IMPARO CON METODO

Analizzo

- Sottolinea nel testo le risposte alle seguenti domande.
 - Quanti figli c'erano, in genere, nelle famiglie egizie?
 - Che cos'era il matrimonio presso gli Egizi?
 - Fino a quanti anni i figli maschi restavano con la madre?
 - E le figlie femmine?
 - In Egitto anche le bambine potevano frequentare la scuola?

LIFE SKILLS

- Secondo te è giusto che nell'antico Egitto solo i maschi andassero a scuola? Perché? Confrontati con la classe e l'insegnante.

62

SOCIETÀ

L'orientamento e le carte

Le carte geografiche

Le carte geografiche sono una **rappresentazione dettagliata** di un territorio, più o meno esteso. Tutte le carte geografiche hanno delle caratteristiche in comune. Sono **ridotte**, cioè tutte le misure e le distanze sono rimpicciolate rispetto alla realtà. Sono **approssimate**, ossia rappresentano un territorio nel modo più preciso possibile ma non esattamente corrispondente alla realtà: infatti non è possibile inserire in una carta tutti gli elementi del territorio, bisogna scegliere che cosa rappresentare. Tutte le carte sono inoltre **simboliche**, cioè utilizzano simboli e colori per rappresentare i vari elementi del territorio, che vengono indicati e spiegati nella **legenda**.

IMPARIAMO INSIEME

- Che differenza c'è tra legenda e leggenda? Confronta la tua idea con i compagni e le compagne.

Una carta con la sua legenda.

Un mappamondo.

MAPPAMONDO E PLANISFERI PIÙ

Un planisfero.

Grazie alla sua forma, il **mappamondo** è la rappresentazione più fedele del nostro Pianeta, una sfera leggermente schiacciata ai poli. Esistono anche rappresentazioni dell'intera Terra su fogli piatti, i **planisferi**.

Scultura di uno scriba.

Attività

Attività nel quaderno ► pag. 119

9

Metodo di studio

Impariamo insieme propone attività cooperative strutturate e guidate.

Inoltre, alcuni argomenti importanti vengono affrontati attraverso operative specifiche dedicate alle **LIFE SKILLS**.

Storytelling in tutte le discipline

In tutte le unità di lavoro e in tutte le discipline c'è uno spazio riservato allo *Storytelling*. Doppie pagine con storie che permettono un approccio originale e diverso all'argomento trattato.

- La narrazione aiuta l'apprendimento disciplinare.
- Le storie permettono di attivare quello che bambine e bambini sanno già a un livello non strutturato, coinvolgono, motivano, interessano, stimolano le emozioni.
- Le storie sono un modo in più per differenziare la didattica e raggiungere e accogliere il maggior numero possibile di bambini e bambine.
- Sono un modo di potenziare le STEM attraverso creatività e trasversalità.

Mateludica: un modo nuovo di potenziare la Matematica

Un percorso nel percorso per fare Matematica in modo diverso, con un approccio ludico, concreto e facilitante per affrontare i vari argomenti.

- Si utilizzano i mateludici: vari tipi di materiali facili da procurarsi (dalle cannucce ai mattoncini e molti altri), e le metodologie del fare per capire (learning by doing).
- Si affrontano meglio le difficoltà e si potenzia la comprensione della disciplina “regina” delle *STEM*.

Sintesi, mappe, atlante e poster integrati, ripasso degli apprendimenti

Ne *I Mondi di Gea* troviamo uno strutturato apparato didattico dedicato a fissare gli apprendimenti costituito da diversi strumenti diversificati e semplificati.

Con questi strumenti ogni bambino e bambina, indipendentemente dal livello e da eventuali difficoltà, può iniziare a fissare gli apprendimenti seguendo e rispettando le proprie caratteristiche:

- Sintesi visive
- Mappe da completare
- Mappe complete con uso di font facilitante per ripassare in Storia e Geografia
- Atlante visuale integrato in Scienze
- Poster integrati con regole, formule e proprietà di Matematica
- Ripasso degli argomenti di Matematica delle classi precedenti

Metodo ELS per imparare le Scienze

Le Scienze sono a cura del Gruppo Pleiadi, che ha messo a punto e utilizza il metodo ELS (Elaborazione Logico Sperimentale) di derivazione montessoriana.

- Nel metodo ELS l'apprendimento procede sempre per tentativi ed esperimenti. Le conoscenze che derivano dall'esperienza vengono poi elaborate e schematizzate in maniera semplice.
- Nelle pagine del libro ci sono moltissime esperienze ed esperimenti che possono essere realizzati con materiali vari e di recupero e in diverse situazioni.

Laboratori di Tecnologia

Tecnologia in pratica, laboratori dedicati e pagine che illustrano argomenti della materia integrati e che seguono passo passo il percorso di Scienze di Quarta e Quinta per familiarizzare sempre di più con le materie STEM.

Le carte della Geografia delle Regioni, d'Europa e del mondo

A ogni carta delle Regioni è dedicato lo spazio di una pagina; il libro, così, diventa immediatamente anche un atlante. Inoltre, una sezione dedicata a grandi carte dell'Italia, d'Europa e un planisfero.

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

- Sono presenti circa 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, uno per la Quarta e uno per la Quinta, sono dedicati ai testi facilitati e semplificati di Storia, Geografia e Scienze. Due volumi uno per la Quarta e uno per la Quinta, sono dedicati alla Matematica facilitata.

CHE COS'È LA MATELUDICA?



La Matematica è difficile? Lo dicono in tanti, ma se mi segui scoprirai che non è così! In questo sussidiario la Matematica è facile, ed è anche un gioco! Viaggiando con me scoprirai che la Matematica può essere un racconto e poi incontrerai la **Mateludica**, un modo di fare Matematica diverso, giocoso, che ti permetterà di capire e imparare in maniera più semplice. Mateludica è un percorso che ti mostra tanti modi diversi per arrivare a capire i concetti della Matematica e ad applicarli. Per farlo utilizza... i **Mateludici**! Scoprirai come costruirli nella prossima pagina. È importante sceglierne solo un tipo da usare tutto l'anno.



AUDIO VIDEO
OGGETTI DIGITALI
DELL'UNITÀ

SOMMARIO

Costruire i Mateludici	152
Raggruppare i Mateludici	153
Mateludici e simboli	153
I NUMERI E LE OPERAZIONI	
PROBLEM SOLVING	154
A scuola di quantità	155
PROBLEM SOLVING	156
Quanti sono nascosti?	157
PROBLEM SOLVING	158
$\times$ e $:$ 10, 100, 1 000	159
LE FRAZIONI E NUMERI DECIMALI	
PROBLEM SOLVING	160
Frazioni a confronto	161
Frazioni e numeri decimali	162
MISURE	
Peso lordo, peso netto e tara	163
Misure in ordine	164
Il gioco della compravendita	165
SPAZIO E FIGURE	
Le trasformazioni geometriche	166
Le figure piane	167
Il perimetro della scuola	168
L'area dei pavimenti della scuola	169
LEGGI LA MATEMATICA	170

Su HUB Kids sono disponibili ulteriori laboratori, inquadra il QR Code

Mateludica

La Mateludica è un modo nuovo di potenziare la matematica. Un percorso nel percorso per fare Matematica in modo diverso, con un approccio ludico, concreto e facilitante per affrontare i vari argomenti.

COSTRUIRE I MATELUDICI

Che cosa ti serve?

Mateludico "striscette": fogli a quadretti da 1 cm, forbici con la punta arrotondata, cartoncino, colla stick.

Mateludico "unità quadrata": fogli a quadretti da 1 cm, matita, forbici con la punta arrotondata, cartoncino, colla stick.

Mateludico "cannucce": solo delle cannucce! Ricorda di usare cannucce biodegradabili.

Inoltre: elastico, graffette, scatoline, buste, contenitori vari....

LE STRISCETTE

Prendete i fogli a quadretti da 1 cm e incollateli su cartoncino per renderli più resistenti. Poi ritagliate delle strisciole larghe 1 quadretto e lunghe 20. Per tagliarle basta seguire il bordo dei quadretti!



Segui le istruzioni per realizzare i Mateludici.



DIVERTITEVI CON UNA SFIDA!

Fate a gara a chi prepara più striscette in 20 minuti.

LE UNITÀ QUADRATE

Prendete i fogli a quadretti da 1 cm e incollateli su cartoncino per renderli più resistenti. Poi ritagliate dei quadrati di lato 10 quadretti. Non serve disegnare tutto il bordo del quadrato con la matita: basterà fare un puntino in corrispondenza dei vertici per sapere fin dove tagliare.



DIVERTITEVI CON UNA SFIDA!

Fate a gara a chi prepara più unità quadrate in 20 minuti.

LE CANNUCCE

Per usare il Mateludico "cannucce" non c'è bisogno di incollare e tagliare: l'insegnante vi dirà come procurarvi le cannucce per potervi divertire con la Matematica!



Raggruppare i Mateludici

- Osserva e completa.

Con le striscette



$$10 = 1 \text{ da}$$

Con le unità quadrate

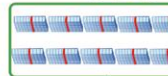


$$10 = 1 \text{ da}$$

Con le cannucce



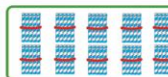
$$10 = 1 \text{ da}$$



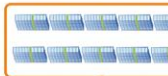
$$100 = 1 \text{ h}$$



$$100 = 1 \text{ h}$$



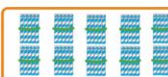
$$100 = 1 \text{ h}$$



$$1000 = 1 \text{ uk}$$



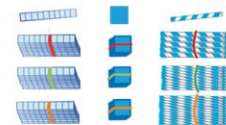
$$1000 = 1 \text{ uk}$$



$$1000 = 1 \text{ uk}$$

Mateludici e simboli

- Osserva.



$$= 1 =$$

$$= 10 =$$

$$= 100 =$$

$$= 1000 =$$

Come puoi fare per rappresentare sul quaderno i tuoi Mateludici? Puoi usare i colori che vuoi.



Mateludica

Si utilizzano i mateludici: vari tipi di materiali facili da procurarsi (dalle cannucce ai mattoncini e molti altri), e le metodologie del fare per capire (learning by doing).

ADDIZIONE E SOTTRAZIONE



PROBLEM SOLVING



- Le alunne e gli alunni della 4ª C stanno giocando con i Mateludici. In coppia, osservate e leggete che cosa succede.



- Quale operazione deve fare la poliziotta? $104 - 94$

- In un altro gruppo, la collezionista non ricorda più quanti Mateludici aveva all'inizio! Leggete il fumetto a lato: siete d'accordo con il poliziotto? Perché? si

- Osservate le operazioni: che cosa notate?

$$\begin{array}{r} 78 + 62 = 140 \\ 140 - 62 = 78 \end{array}$$

La collezionista ora ha 78 Mateludici e il ladro ne ha presi 62. Ho capito: la collezionista aveva $78 + 62 = 140$ Mateludici!



QUANTI SONO NASCOSTI?



Che cosa serve?

2 decine di Mateludici

Come si gioca?

- In coppia, uno o una di voi decide quanti Mateludici utilizzare e li mostra all'altro o all'altra (per esempio 20).
- Poi nasconde dietro la schiena alcuni Mateludici (per esempio 3).
- Infine mostra al compagno o alla compagna i Mateludici che non ha nascosto e dice: "Indovina quanti ne nascondo!".
- La compagna o il compagno prova a indovinare.



Invertite i ruoli e continuate a giocare fino allo "stop" dell'insegnante!

Dopo aver giocato

Leggi i ragionamenti dei bambini e delle bambine.

I Mateludici in tutto erano 15, io ne vedo 10. Quanti ne mancano per arrivare a 15? 5, perché $10 + 5 = 15$.

Dai 9 Mateludici iniziali tolgo i 3 che vedo. I Mateludici nascosti sono 6, perché $9 - 3 = 6$.



Entrambi i bambini hanno ragione: infatti addizione e sottrazione possono essere applicate alla stessa situazione perché sono operazioni inverse. Osserva e completa.

$$\begin{array}{ccc} 50 & - & 36 & = & 14 \\ 150 & - & 55 & = & 95 \\ 82 & - & 60 & = & 22 \end{array}$$

Mateludica

Si affrontano meglio le difficoltà e si potenzia la comprensione della matematica, la disciplina "regina" delle STEM