

IL TEMPO DEL CERCHIO



Sussidiario delle Discipline classi 4 - 5

Le caratteristiche del progetto

- **Metodologia del *circle time*** come idea di fondo: il concetto del cerchio come “disposizione mentale” per cui le bambine e i bambini interagiscono tra loro in un rapporto tra pari
- **Percorsi disciplinari distesi:** esposizione con “tutte le parole che servono”
- **Metodo di studio** introdotto con gradualità; **lessico disciplinare** che fa sempre riferimento al bagaglio lessicale già in possesso
- **Grafica semplice e orientante**
- **Mappe e schemi finali** per riprendere, consolidare, ripassare
- **Prove d'ingresso e verifiche quadrimestrali** nel volume “**Test**”

➤ Speciale **mini-ripasso** in veste di **storytelling**

**SE S'IMPARA
INSIEME,
S'IMPARA
DI PIÙ**

[illegible]

Che cos'è la Storia?

Le bambine e i bambini di 4ª C si sono riuniti in cerchio per mettere in comune ciò che sanno a proposito della Storia. Partecipa anche tu: quel fumetto vuoto è riservato a te! Secondo te, che cos'è la Storia?

La Storia è tutto quello che è successo prima di noi, tanto tempo fa.

Ci spiega come vivevano i nostri antenati.

Per sapere come sono andate le cose, ci vuole qualcuno che studi le tracce lasciate dai nostri antenati.

Per me, la Storia è il racconto degli avvenimenti più importanti accaduti nel passato.

Le tracce possono essere oggetti, abitazioni, quadri, lettere...

Ogni traccia va capita: per esempio, a che cosa serviva un certo oggetto.

Solo dopo aver capito come sono andate le cose, i fatti possono essere raccontati.

Sei d'accordo con le idee espresse dalla 4ª C? Che cosa ne pensa la tua classe? Confrontatevi e poi... leggete che cosa dice lo storico **Alessandro Barbero**.

L'esperto dice...

La Storia è da un lato qualcosa che succede, e dall'altro il mestiere di chi cerca di ricostruirlo a posteriori.



Subito dopo...

Ci s'immerge nella disciplina

➤ **Valorizzazione degli apprendimenti pregressi: la personale “cassetta degli attrezzi”**

STORIA

FARE STORIA

CHE COSA? Le tracce della Storia

Per ricostruire gli avvenimenti del passato, la storia e lo storico si basano sulle fonti. Le fonti sono le tracce che i nostri antenati hanno lasciato nel territorio. Rivedi insieme ad Annika i diversi tipi di fonti.

FARE STORIA

Ricostruire la Storia

La Storia è dunque lo studio e il racconto del passato. Come per le bambine e i bambini di 4° C, anche per te non sarà difficile spiegarlo, grazie a ciò che hai imparato l'anno scorso. Insieme a Tommaso, rivedi la preziosa “cassetta degli attrezzi”, cioè le conoscenze che già possiedi e che ti permetteranno di proseguire il tuo viaggio nella Storia.

CHI? Gli specialisti della Storia

Per sapere che cosa è accaduto alle persone vissute prima di noi, serve il lavoro di studiosi e studiosi esperti: sono gli **storici** e i loro **collaboratori**.

Paleontologo e paleontologa

Analizzano i fossili di piante e animali vissuti molto tempo fa. Con i loro studi riescono a stabilire come e in quali tempi questi esseri viventi si sono trasformati.

Geologo e geologa

Ricavano informazioni dall'analisi delle rocce e del terreno. Il loro contributo è molto importante per stabilire a quale epoca risalgono i reperti trovati.

Archeologo e archeologa

Scavano e riportano alla luce oggetti ed edifici del passato. Sono in grado di capire a che cosa servivano, come si usavano e il periodo in cui furono costruiti.

Storico e storica

Antropologo e antropologa

Studiano le abitudini e i modi di vivere dei popoli antichi e moderni. Grazie al loro lavoro, possiamo comprendere meglio come vivevano i nostri antenati.

GEOGRAFIA

FARE GEOGRAFIA

Per conoscere la Geografia

Il dialogo tra le bambine e i bambini di 4° C ti ha permesso di ricordare che la Geografia è la scienza che descrive i paesaggi della Terra. Ti ha permesso anche di riprendere altre conoscenze: tutto ciò che sai è la tua speciale “cassetta degli attrezzi” per continuare il cammino nel mondo della Geografia.

CHI? Gli specialisti della Geografia

Descrivere i vari paesaggi del nostro pianeta è il compito di studiosi e studiosi esperti: sono i **geografi**. Si tratta di un lavoro molto complesso e per questo essi hanno bisogno dell'aiuto di diversi **collaboratori**.

Cartografo e cartografa

Realizzano vari tipi di carte geografiche, a partire dalle immagini satellitari e dalle fotografie aeree.

Climatologo e climatologa

Studiano i fenomeni atmosferici, come piogge e venti, e gli effetti che producono sull'ambiente.

Antropologo e antropologa

Studiano i popoli del mondo e come vivono in un determinato luogo.

Geologo e geologa

Studiano le rocce e il suolo, e come si sono trasformati nel tempo per l'azione di terremoti, eruzioni vulcaniche...

Geografo e geografa

Botanico e zoologo

Studiano rispettivamente la flora, cioè le piante, e la fauna, cioè gli animali.

Economisti

Analizzano i dati sulle attività lavorative delle popolazioni attraverso grafici e tabelle.

SCIENZE

FARE SCIENZE

Scienza e scienziati

Hai partecipato alla discussione sulla Scienza della 4° C: anche tu puoi dire la tua, grazie a ciò che hai imparato l'anno scorso! Le tue conoscenze sono la preziosa “cassetta degli attrezzi” per esplorare il mondo della Scienza.

CHE COSA? Studiare i fenomeni

CHI? Gli specialisti della Scienza

La Scienza è come un albero con tanti rami, perché comprende discipline diverse: ciascuna studia un aspetto particolare del mondo che ci circonda. Per questo motivo, ci sono tanti tipi di **scienziati** e **scienziate**.

Biologo e biologa

Studiano gli esseri viventi e le piccolissime cellule di cui sono formati.

Zoologo e zoologa

Si occupano degli animali: come sono fatti e come vivono.

Geologo e geologa

Studiano com'è fatta la Terra, come si è formata e si trasforma nel tempo.

Botanico e botanica

Si occupano delle piante: come sono fatte e come vivono.

Scienziato e scienziata

Chimico e chimica

Studiano com'è fatta la materia e le sue trasformazioni.

Fisico e fisica

Si occupano di fenomeni come il movimento, la luce, il suono, l'energia.

Subito dopo...

In Matematica



► Il ripasso con il Capitan Tremonete

PER COMINCIARE

MATEMATICA... IN GIOCO!

Prima di affrontare un nuovo viaggio nel mondo della Matematica, può essere utile un buon **ripasso** di ciò hai imparato fino a questo punto. Proviamo a farlo in compagnia del Capitan Tremonete!

I NUMERI E LE OPERAZIONI

Sai contare, ordinare e confrontare i numeri.

1 Unisci i puntini da 92 a 104 e da 398 a 411 e preparati a partire con la ciurma di Capitan Tremonete!

2 Qual è la vostra meta? Per scoprirlo, colora il disegno seguendo le indicazioni della legenda.

PER COMINCIARE

I PROBLEMI

Sai leggere e capire il testo di un problema.

1 Capitan Tremonete ti chiede di risolvere questi problemi al posto suo. Scegli l'operazione corretta, indicala con una X e calcola a mente il risultato.

	-	+	X	:
Capitan Tremonete ha 35 anni, suo figlio Teschietto 12. Qual è la differenza di età?				
Un forziere contiene 200 monete d'oro che vengono divise in parti uguali in 2 scrigni. Quante monete contiene ogni scrigno?				
Per realizzare una collana, Jack usa 68 perle bianche del Mari del Sud e 50 perle nere di Tahiti. Quante perle usa in tutto?				
I 10 scaffali della stiva del galeone vengono riforniti di cibo prima della partenza. Su ogni scaffale, sono sistemati 9 sacchetti di fagioli. Quanti sacchetti di fagioli ci sono complessivamente nella stiva?				

2 Prima della partenza Capitan Tremonete va dal sarto: quanto spenderà? Leggi il testo del problema e risolvi.

Per confezionare la sua nuova giacca, Capitan Tremonete spende 85 euro per la stoffa, 9 euro per i bottoni e 55 euro per il lavoro del sarto. Quanto spende in tutto?

Se paga con una banconota da 200 euro, quanto riceve di resto?

Esegui l'operazione che ti serve per rispondere alla prima domanda e completa la risposta.

Capitan Tremonete spende
..... euro.

Esegui l'operazione che ti serve per rispondere alla seconda domanda e completa la risposta.

Riceve di resto
..... euro.

PER COMINCIARE

LE MISURE

Sai usare il righello.

1 Qual è la lunghezza di questi insetti che si trovano sull'isola? Misurali con il righello e indica la misura in centimetri e in millimetri.

2 Conosci le unità di misura di lunghezza.

3 Collega ogni marca al nome della rispettiva unità di misura. Usa le linee.

decametro	km	dm	centimetro
chilometro	hm	cm	decimetro
ettometro	dam	mm	millimetro

Sai usare le misure di valore.

3 Il pirata Pinnabù vuole acquistare questo bel cappello. Conta il denaro che possiede e completa.

* A Pinnabù mancano euro e centesimi.

Le pagine nelle discipline di studio

Suddivisione
in paragrafi

Immagini
funzionali alle
spiegazioni

GLI EGIZI

Le piramidi

La **costruzione** destinata a contenere il **sarcofago del faraone** doveva essere enorme, sia perché tutto il popolo comprendesse l'importanza del re, sia per proteggere il corpo del sovrano nel lungo viaggio verso il Regno dei Morti.

All'inizio, queste grandi tombe erano costruzioni larghe e dal tetto piatto, chiamate **mastabe**. In seguito, si trasformarono in edifici più alti e fatti a **gradoni**. Nel tempo, divennero infine i maestosi **edifici a punta** che conosciamo oggi.

Le piramidi di Giza

Le piramidi più famose sono quelle costruite a Giza. Furono edificate per i faraoni **Cheope**, **Chefren** (figlio di Cheope) e **Micerino** (figlio di Chefren).

Vicino alla piramide di Chefren si trova la **Grande Sfinge**, un'enorme statua con il corpo di leone e una testa umana. Le sfingi avevano il compito di **allontanare gli spiriti maligni** e onorare la grandezza del faraone.



56

Impara di più! Alle pagine 142, 143 e 145

Contenuti
digitali

Contenuti
digitali

GLI EGIZI

L'interno della piramide

Un **corridoio** portava alla camera del sarcofago. In molte piramidi esistevano anche camere e corridoi "finti", spesso interrotti da pozzi in cui si poteva cadere. Questi trabocchetti servivano a **tenere lontani i ladri**, che erano attirati dai tesori che accompagnavano il sarcofago. Ecco perché, dal 1600 a.C. circa, i sarcofagi dei faraoni furono collocati in **tombe più nascoste**, scavate nelle rocce della **Valle dei Re**, vicino a Tebe. In questo modo il tesoro della tomba del faraone **Tutankhamon** si è conservato fino al 1922, quando fu scoperto dagli archeologi.



↑ **Maschera funebre e trono** di Tutankhamon.

↑ La piramide a gradoni di Saqqara.

I blocchi di pietra venivano trasportati lungo il Nilo con barche speciali.

I blocchi arrivavano al cantiere su slitte trainate da animali.

Per alzare i blocchi, gli Egizi costruivano delle rampe sui fianchi della piramide.

Gruppi di operai trascinarono i blocchi sulle rampe, facendoli scivolare su tronchi d'albero.

STUDIO PASSO PASSO **Sottolineare**

► Sottolinea nel testo le informazioni che permettono di rispondere alle domande, poi spiega con le tue parole.

- Quali edifici furono costruiti prima delle piramidi? Come erano fatti?
- Come venivano trasportati i blocchi di pietra per costruire le piramidi?
- Perché a un certo punto i faraoni furono sepolti in tombe più nascoste?

57

Didascalie che arricchiscono
le informazioni

Metodo di studio
scandito per competenze

"Studio passo passo": il metodo

- Sviluppo graduale delle diverse abilità per acquisire già un buon livello di competenza a conclusione del secondo biennio della scuola primaria

I SUMERI

Le prime città della Storia si svilupparono nella grande regione pianeggiante attraversata dai fiumi Tigri ed Eufrate. Questa regione è detta Mesopotamia, una parola che significa proprio "tra i fiumi". Oggi questo territorio è in parte arido, ma anticamente era ricco di acque e molto fertile, cioè adatto alla crescita delle piante.

La prima zona a essere abitata fu quella a sud. Qui si stabilì un popolo, forse proveniente dai vicini Monti Zagros, che imparò a sfruttare le acque dei fiumi e sviluppò così una ricca agricoltura. La zona prese il nome di Sumer, che vuol dire "terra coltivata", e i suoi abitanti vennero chiamati Sumeri.

Controllare le acque dei fiumi

Quando le nevi si scioglievano o le piogge erano molto abbondanti, il livello delle acque del Tigri e dell'Eufrate aumentava, così i fiumi straripavano. Le inondazioni da un lato erano utili, perché depositavano sul terreno un fango che lo rendeva fertile, ma dall'altro danneggiavano campi e abitazioni. Poco alla volta, i Sumeri impararono a controllare le piene dei fiumi, cioè:

- costruirono dighe e argini per contenere le acque;
- scavarono canali per irrigare i campi, raggiungendo anche i terreni più lontani.



LE PIENE DEI FIUMI

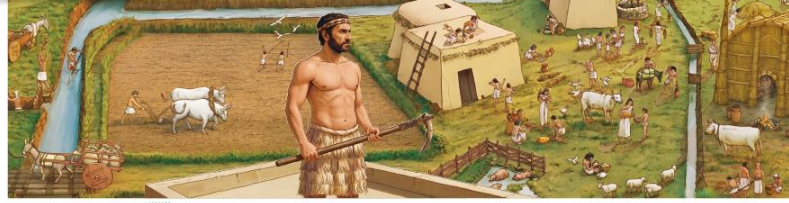
Durante la stagione delle piene, la popolazione si dedicava alla pesca.

IL LAVORO DEI CAMPI

Gli argini bloccavano le acque ed erano in terra pressata e argilla.

Le dighe venivano alzate o abbassate per regolare le acque dei canali.

La rete dei canali raggiungeva anche i terreni più lontani.



STUDIO PASSO PASSO Sottolineare

STUDIO PASSO PASSO Sottolineare

- Segui i **consigli a lato** per rispondere alle domande.

- Che cosa significa Mesopotamia e da quali fiumi è attraversata questa regione?
- Che cosa significa Sumer e come si chiamavano i suoi abitanti?
- Che cosa accadeva durante le piene dei due fiumi?
- In che modo i Sumeri impararono a controllare le piene dei fiumi?

Come si fa?

- 1 Leggi la prima domanda e sottolineala con un colore a tua scelta.
- 2 Cerca nel testo l'informazione per rispondere: le parole colorate ti aiutano.
- 3 Sottolinea l'informazione con lo stesso colore della domanda, poi ripetila con le tue parole.

STUDIO PASSO PASSO Collegare

- Completa gli schemi con le informazioni che collegano le informazioni tra loro.



- Ora rileggi gli schemi in ordine, poi ripeti a voce.

Per unire tanti diversi,
il re decise che:

le stesse

tutti i popoli dell'impero dovevano
il dio

QUANDO

3000 a.C.
I Sumeri inventano la scrittura.

2300 a.C.
Gli Accadi invadono il Sumer.

2000 a.C.
La civiltà sumera lentamente decade.

15

STUDIO PASSO PASSO Esporre

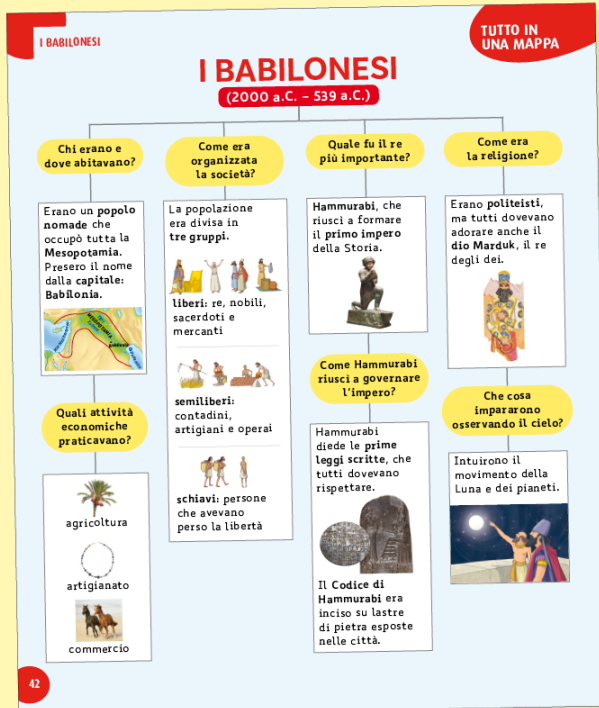
Indica nelle rispettive caselle se le seguenti caratteristiche si riferiscono agli **Ittiti** (scrivi I) oppure ai **Sumeri** (scrivi S).

STUDIO PASSO PASSO Confrontare

► Indica nelle rispettive caselle se le seguenti caratteristiche si riferiscono agli **Ittiti** (scrivi I) oppure ai **Sumeri** (scrivi S).

- Animale da traino: ☐ asino ☐ cavallo
- Ruota: ☐ a raggi ☐ piena
- Carro: ☐ lento ☐ veloce

Le mappe di sintesi e le verifiche



- **Struttura a domande** per aiutare l'esposizione
- Le immagini per la **memorizzazione visiva**
- Carattere ad **alta leggibilità**



- Verifiche di **competenza**

VERIFICO le mie competenze

Organizzo le conoscenze

1 Completa le frasi sulle **caratteristiche dei viventi** colorando il cartellino con l'alternativa corretta.

- Un essere vivente attraversa la fasi del **flusso** **ciclo** vitale.
- Tutti gli esseri viventi sono costituiti da **cellule** **nuclei**.
- I viventi sono **isolati** **in rapporto** con l'ambiente.
- Ogni "segnale" cui un vivente risponde si chiama **risposta** **stimolo**.
- Tutti gli esseri viventi sviluppano determinate caratteristiche e comportamenti per sopravvivere, cioè si **adattano** **oppongono**.

2 Indica con una X se ogni affermazione riferita alla **cellula** è vera (V) o falsa (F).

- La cellula è l'unità fondamentale dei viventi. ☐ V ☐ F
- Solo la cellula animale possiede il nucleo. ☐ V ☐ F
- Il citoplasma è la sostanza che modifica la cellula. ☐ V ☐ F
- La cellula vegetale ha una parete rigida. ☐ V ☐ F
- I mitocondri sono organuli che producono energia. ☐ V ☐ F

3 Completa le affermazioni riferite alla **classificazione** con le parole indicate.

regni • protisti • pluricellulari • classificare

- _____ significa riunire in gruppi con caratteristiche comuni.
- I _____ sono gruppi molto ampi di viventi con poche caratteristiche comuni.
- Gli unicellulari appartengono ai regni delle monere e dei _____.
- I funghi che incontriamo nei boschi sono _____, come le piante e gli animali.

Utilizzo il lessico disciplinare

4 Collega ciascun termine riferito ai **viventi più semplici** alla descrizione corrispondente. Usa i numeri.

flagello → 1 fitoplancton → 2 micelio → 3 corpo fruttifero → 4

- Parte riproduttiva del fungo.
- "Coda" della cellula di alcune monere.
- Rete di filamenti sotterranei del fungo.
- Insieme delle alghe unicellulari che vivono sospese nel mare.

21

Le pagine speciali

Racconti, miti, ma anche storie vere di personaggi eccezionali nel loro ambito di studi

da "Il Piccolo Principe"

TECNOLOGIA

MITICO

NELLO STUDIO DI LEONARDO

Al nostri giorni, parliamo di biomimetica e di robotica, ma più di cinquecento anni fa c'era chi le aveva già in mente: era Leonardo da Vinci.

Quanto m'incantasse lo studio di Leonardo! Entro in punta di piedi... Fogli, taccuini con schizzi e disegni, annotazioni ovunque: non posso certamente dire che sia un tipo ordinato. Del resto, che cosa mi doveva aspettare da questo vulcano d'idee? Ingegnere, architetto, astronomo, pittore, scultore, matematico, musicista, studioso degli esseri viventi e del corpo umano: Leonardo da Vinci si occupa con passione di ogni campo del sapere, e questo già da giovanissimo.

Mi aggrò nella stanza facendo molta attenzione: non vorrei mai, per sbaglio, urtare uno dei suoi tanti modelli sistemati un po' ovunque. E quanti progetti! Una macchina volante con ali che si muovevano come quelle degli uccelli, un paracadute a forma di piramide, un'antenna dell'automobile, macchine teatrali che fanno apparire e scomparire gli attori. Ma ciò che più mi attrae è un fantastico leone meccanico, ideato per il re di Francia Francesco I. Leonardo l'ha progettato in ogni minimo dettaglio e l'automato è capace di muoversi e di aprire il petto per farne uscire tantissimi gigli: certamente saprà stupire chi assisterà allo spettacolo.

Insomma, il leone di Leonardo non ha nulla da invidiare alla robotica di oggi!

120

MITICO

GEOGRAFIA

MITICO

VIAGGIATORE, ANZI... ESPLORATORE!

Il racconto che stai per leggere fa parte di un romanzo nel quale il personaggio principale, il Piccolo Principe, compie un viaggio immaginario in vari pianeti di un universo ugualmente fantastico e immaginario. Nel sesto pianeta egli incontra un geografo...

Il sesto pianeta era abitato da un vecchio signore che scriveva degli enormi libri.

«Ecco un esploratore», esclamò quando scorse il Piccolo Principe. «Da dove vieni?»

«Che cos'è questo grosso libro?» disse il Piccolo Principe. «Che cosa fate qui?»

«Sono un geografo», disse il vecchio signore.

«Che cos'è un geografo?»

«È un sapiente che sa dove si trovano i mari, i fiumi, le città, le montagne e i deserti».

«È molto interessante», disse il Piccolo Principe, «questo finalmente è un vero mestiere!»

Non aveva mai visto fino ad ora un pianeta così maestoso.

«È molto bello il vostro pianeta. Ci sono degli oceani?»

«Non lo posso sapere», disse il geografo.

«Ah! E delle montagne?»

«Non lo posso sapere», disse il geografo.

«Delle città e dei fiumi e dei deserti?»

«Neppure lo posso sapere», disse il geografo.

«Ma siete un geografo?»

«Eccolo», disse il geografo, «ma non sono un esploratore. Non è il geografo che va a fare il conto delle città, dei fiumi, delle montagne, dei mari, degli oceani e dei deserti. Il geografo non lascia mai il suo ufficio, ma riceve gli esploratori. Li interroga e prende degli appunti sui loro ricordi. E se i ricordi di uno di loro gli sembrano interessanti, fa fare un'inchiesta sulla sua scoperta.»

«Si va a vedere?»

«No, è troppo complicato. Ma si esige che l'esploratore fornisca le prove. Per esempio, se si tratta di una grossa montagna, si esige che riporti delle grosse pietre.»

All'improvviso il geografo si commosse. «Ma tu, tu vieni da lontano! Tu sei un esploratore! Mi devi descrivere il tuo pianeta!»

«Oh! da me», disse il Piccolo Principe, «non è molto interessante, è talmente piccolo. Ho tre vulcani, due in attività e uno spento. Ma non si sa mai.»

«Non si sa mai», disse il geografo.

«Ho anche un fiore.»

«Noi non annotiamo i fiori», disse il geografo.

«Perché? Sono la cosa più bella.»

«Perché i fiori sono effimeri.»

«Che cosa vuol dire "effimero"?»

«Le geografie», disse il geografo, «non passano mai di moda. È molto raro che una montagna cambi di posto. È molto raro che un oceano si prosciughi. Noi descriviamo delle cose eterne.»

«Ma i vulcani spenti si possono risvegliare», disse il Piccolo Principe.

«Che i vulcani siano spenti o in azione, è lo stesso per noi», disse il geografo. «Quello che conta per noi è il monte, lui non cambia.»

«Ma che cosa vuol dire "effimero"?» ripeté il Piccolo Principe.

«Vuol dire "che è minacciato di scomparire in un tempo breve".»

Il mio fiore è destinato a scomparire presto, si disse il Piccolo Principe, e io l'ho lasciato solo!

Per la prima volta si sentì pungere dal rammarico. Ma si fece coraggio: «Che cosa mi consigli di andare a visitare?»

«Il pianeta Terra», gli rispose il geografo. «Ha una buona reputazione!»

E il Piccolo Principe se ne andò pensando al suo fiore.

Antoine de Saint-Exupéry, Il Piccolo Principe, Bompiani

TUTTI INSIEME

► Che cosa ne pensate delle spiegazioni che il geografo dà dei suoi compiti e di quelli dell'esploratore? E sulla funzione della geografia? Confrontatevi tra voi tenendo conto di tutto quello che avete imparato finora.

LA PAROLA

► La reputazione è l'opinione che si ha di una persona.

22

MITICO

EROICO GILGAMESH!

LA PAROLA

► Le gesta sono imprese eccezionali che più compie solo un eroe o una divinità.

► Il poema è un racconto scritto in versi.

Gilgamesh era il nome di un re di Uruk, una delle più importanti città sumere. A lui sono dedicati molti miti, che lo descrivono come un semidio con poteri straordinari e un eroe.

Le gesta di Gilgamesh sono narrate nel più antico poema che si conosce e sono incise su tavolette di argilla nella scrittura di quel tempo lontano, che scoprirà nelle prossime pagine.

Gilgamesh, il potente re di Uruk, era un semidio, sua madre, infatti, era una dea e suo padre era il precedente re della città. Gilgamesh era molto prepotente e il popolo se ne lamentò con gli dei, che decisero di creare un male forte quanto lui: Enkidu. Enkidu imparò le abitudini degli esseri umani in un accampamento di pastori e si guadagnò da vivere come guardiano, tenendo lontani leoni e lupi con la sua clava.

Quando Enkidu sfidò Gilgamesh, i due lottarono a lungo e con coraggio, ma nessuno riuscì a prevalere.

Alla fine, Gilgamesh abbattendo la lotta perché capì di aver trovato qualcuno che aveva la sua stessa forza. Da quel giorno, i due divennero grandi amici.

Tempo dopo, la dea Ishtar si innamorò di Gilgamesh e decise di sposarlo, ma Gilgamesh la rifiutò. Allora la dea, per vendicarsi dell'offesa subita, chiese ad Anu, padre degli dei, di mandare il Toro del Cielo a combattere contro il semidio.

Il Toro scese sulla terra e provocò terribili morte e siccità, ma Gilgamesh ed Enkidu lo affrontarono e lo uccisero.

In seguito, gli dei si riunirono in consiglio e decisero che, poiché era stato ucciso il Toro del Cielo, almeno uno dei due eroi avrebbe dovuto perdersi la vita.

Quella stessa notte, Enkidu si ammalò e morì.

Gilgamesh, disperato, pianse per la perdita dell'amico: capì il significato della morte e seppe che un giorno sarebbe morto anche lui. Spaventato, decise di cercare un mago uomo, chiamato Utanapishtim, che aveva ricevuto la vita eterna dagli dei.

Utanapishtim viveva lontano, nel Giardino del Sole. Gilgamesh lo raggiunse, gli raccontò la sua storia e gli chiese che cosa potesse fare per vivere anche lui per sempre.

Utanapishtim rivelò al re che, se avesse mangiato una pianta divina che cresceva sul fondo del mare, avrebbe recuperato la giovinezza perduta.

Gilgamesh esplorò i fondali marini e riuscì con fatica a trovare la magica pianta, poi subito si diresse a Uruk per portarla a tutti. Sulla via del ritorno, però, un serpente, attratto dal dolce odore del fiore, rubò la pianta e la mangiò.

Il re scoppiò a piangere, rendendosi conto di aver fallito per magia. Quando tornò a Uruk, decise che avrebbe ottenuto l'immortalità in un altro modo: fece perciò costruire delle possenti mura, così dopo la morte sarebbe stato ricordato per sempre.

AA.VV., Miti e leggende da tutto il mondo, Mondadori

22

STORIA

Luoghi, monumenti e molto altro, da valorizzare, conservare e proteggere

GEOGRAFIA

IL CLIMA

LA GRANDE BARRIERA CORALLINA

La Grande Barriera Corallina è un enorme ambiente acquatico situato nell'Oceano Pacifico, lungo le coste dell'Australia.

Il suo nome deriva proprio dalla presenza dei coralli, la struttura colorata che milioni di minuscoli polipi hanno costruito nel tempo fino a formare una vera e propria "barriera" nel mare.



Un mondo di colori



Anche con un solo colpo d'occhio alla foto della Grande Barriera Corallina, restiamo colpiti dai colori: soprattutto il rosso-rosa del corallo che contrasta con il blu intenso del mare. Questi colori sono determinati da alghe microscopiche, chiamate zooxantelle, che offrono ai polipi dei nutrienti importanti.

42



Tutti i numeri della Grande Barriera Corallina

- **Quanto è lunga:** più di 2300 chilometri, cioè 10 volte la distanza tra Firenze e Roma.
- **Quanto è estesa:** oltre 340000 chilometri quadrati, cioè più dell'intera Italia.
- **In quanto tempo si è formata:** più di 500000 anni.
- **Quante specie di animali la abitano:** oltre 9000, tra cui 6000 specie di pesci.



I colori stanno sparendo...



Ti sembrerà incredibile, ma il colore della Grande Barriera Corallina sta scomparendo. Come conseguenza del cambiamento climatico, questo prezioso tesoro naturale sta man mano sbiancando. Il fenomeno è direttamente collegato all'aumento delle temperature del mare. Infatti, a causa delle acque troppo calde i polipi allontanano le zooxantelle, perdendo il loro colore e anche il loro nutrimento.

Se questa condizione durerà per molto tempo, certamente la vita della Grande Barriera Corallina risulterà compromessa.

Possiamo salvare i coralli?

Studiosi e studiosine stanno cercando delle soluzioni per permettere ai coralli di sopravvivere in acque sempre più calde. Un aiuto può venire da alcuni microbi che consentono ai coralli di sopportare le nuove temperature. Grazie all'aiuto di questi preziosi alleati, per i coralli c'è ancora speranza.

■ Tocca a te!

La Grande Barriera Corallina è lontana da noi, ma tutti possiamo fare qualcosa, perché il nostro pianeta funziona come un unico grande ambiente e le nostre azioni provocano effetti su tutta la Terra.

Torna alla pagina 41, in cui hai ricevuto tanti buoni consigli, per sapere che cosa puoi fare.

43

IL CLIMA

I SUMERI

LO STENDARDO DI UR

Questa cassetta dalla forma speciale, lunga appena 50 centimetri e alta 22, è una delle testimonianze più preziose della civiltà dei Sumeri, perché ci racconta due momenti importanti della vita di questo popolo: la guerra e la pace. Il reperto si chiama Stendardo di Ur perché:

- fu trovato circa 100 anni fa in una tomba dell'antica città di Ur;
- si pensava fosse proprio uno stendardo di legno, montato su un'asta e portato in processione o in battaglia come una bandiera.

Ancora oggi questo oggetto è considerato misterioso e gli storici continuano a studiarlo.

Osserviamo i due pannelli principali secondo l'ordine in cui vanno letti: dal basso verso l'alto e da sinistra verso destra. Come vedrai, i personaggi sono sempre raffigurati di profilo.



STORIA

Il pannello della GUERRA

Il re è la figura più grande di tutte, perché è la persona più importante.

Nella scena centrale, dopo aver vinto la guerra, i soldati scortano i prigionieri.



I carri da guerra hanno ruote di legno e vengono trainati dagli onagri (asini).

LE PIANTE

ALBERI MONUMENTALI



"C'era una volta una regina che, colta di sorpresa da un forte temporale, si rifugiò sotto un albero di castagno insieme ai suoi cento cavalieri..."

È una leggenda, ma la pianta che l'ha ispirata esiste davvero, in Sicilia: l'albero monumentale conosciuto con il nome di Castagno dei cento cavalli di Sant'Alfio (Catania).



Che cosa sono?

Gli alberi monumentali sono "opere d'arte" della natura, un patrimonio verde così importante da essere catalogato e protetto da specifiche leggi.

Gli esperti, per dichiarare "monumentale" un albero, valutano varie caratteristiche. Per esempio, l'albero può avere notevoli dimensioni o una forma particolare, può essere molto vecchio o raro oppure può costituire l'elemento distintivo di un paesaggio o far parte delle tradizioni e della storia di un territorio.

Il faggio è un enorme faggio della Foresta dei Conti di Leco (Lecco). Ha resistito alla violenta tempesta Vaia del 2018, che abbatté moltissime piante.

34

SCIENZE

In prospettiva interdisciplinare

Progetto STEM

- Presente in ogni disciplina e declinato in **STEM** e **STEAM**
- Con **attività** che mettono in gioco le **capacità progettuali** di bambine e bambini

MATEMATICA

PROGETTO STEAM

L'occhio di Horus

La rappresentazione qui a lato riguarda un **mito** degli antichi Egizi. Si racconta che il dio Osiride fu ucciso dal fratello Seth. Il figlio Horus volle vendicarlo, ma perse l'occhio sinistro che fu diviso in sei parti.

Gli antichi Egizi usavano le parti dell'occhio di Horus per descrivere le frazioni. L'occhio intero rappresenta l'unità, ottenuta sommando le diverse frazioni.

Ma... è proprio così? Trattandosi di frazioni con denominatore diverso, per te si tratta di un calcolo un po' difficile che imparerai più avanti nei tuoi studi. Puoi però verificare in un altro modo, usando la rappresentazione.

Anche tu RICOMPONI L'OCCHIO DI HORUS

In ogni quadrato formato da 64 quadratini (tanti quanti indica il denominatore maggiore), è stata di volta in volta colorata una delle unità frazionarie che compongono l'occhio di Horus.

Ora riporta i colori su un unico quadrato, conta e completa! Le parti colorate sono $\frac{1}{64}$.

L'intero... non è intero! Manca $\frac{1}{64}$.

Secondo gli antichi Egizi fu il dio Toth a risolvere il problema con una magia.

LE FRAZIONI

3

SCIENZE

PROGETTO STEM

Riciclare perché

Panchine, tubi, imbottiture per giacconi e cuscini, cassette per la frutta, carrelli per supermercati e negozi, capi di abbigliamento come pile e jeans... L'elenco dei prodotti di **plastica riciclata** è lungo. Come sai, ci sono diverse **materie plastiche**, che si lavorano con **facilità**: ecco perché, riciclando i rifiuti fatti di questi materiali, possiamo realizzare prodotti così vari. L'esempio della plastica ci fa capire che riciclare è una buona idea!

In impianti specializzati, si separano gli oggetti in base al tipo di plastica.

Gli oggetti di plastica si raccolgono in bidoni, campane e cassonetti per la raccolta differenziata.

Gli oggetti dello stesso tipo di plastica sono compatattati e trasportati ad altri impianti.

La materia prima "seconda" si usa per produrre nuovi oggetti.

La plastica è triturata e trasformata in granuli (pellet), scaglie o polveri: diventa così una materia prima "seconda".

Anche tu PLASTICA CREATIVA

Ricicla anche tu gli oggetti di plastica! Procurati vaschette, bottiglie, tappi, flaconi, pannini in microfibra e così via, e strumenti come forbici, nastro adesivo, colla. Progetta un oggetto creativo, esegui degli schizzi e realizzalo, poi presentalo alla classe.

TECNOLOGIA

115

STORIA

PROGETTO STEM

Ingegnosi inventori

Come sai, già nella Preistoria gli esseri umani utilizzarono l'intelligenza e le loro capacità manuali per inventare strumenti e oggetti che potessero rendere la vita quotidiana più semplice e confortevole.

Da questo punto di vista, i Sumeri furono degli ingegnosi inventori: infatti, inventarono l'**aratro** e perfezionarono la **ruota**, che fino ad allora era stata usata solo dai vasaio per modellare i recipienti, adattandola per i trasporti. L'invenzione del **mattoncino**, poi, rese più rapida e meno faticosa la costruzione degli edifici.

L'aratro e la ruota

Per arare (smuovere la terra) e seminare nello stesso momento, sull'aratro veniva posizionato un imbuto con i semi.

Per tenere uniti due buoi si usava il giogo: una coppia di animali poteva trascinare più facilmente l'aratro.

Le ruote erano costruite con dischi di legno pieno. Per questo i carri erano lenti e pesanti.

Il mattone

- Anzitutto veniva realizzata una sagoma fatta di legno.
- Poi la sagoma era riempita con un impasto di argilla e paglia.
- Infine si metteva il mattone ad asciugare al sole per farlo diventare solido.
- Grazie alle sagome, i mattoncini avevano tutti le stesse dimensioni.

Anche tu COME I SUMERI...

Anche tu puoi provare a realizzare un mattone come quelli dei Sumeri. Procurati un panetto di argilla, una vaschetta di alluminio o di polistirolo e, se ne hai la possibilità, della paglia, poi segui lo stesso procedimento.

I SUMERI

Impara di più! A pagina 123

17



- Valorizzazione del “fare per imparare”, per meglio comprendere e interiorizzare gli apprendimenti.

LA MATERIA

La materia si trasforma

Un cubetto di ghiaccio to e non la sua compo nel passaggio da solidi. Quando una sostanza molecole, avviene una Sono trasformazioni fi no altre, come la tra mediante la macinazi pezzi quando viene ta

Le reazioni chi
Come sai già, duranti e l'acqua si trasforma zuccherine e ossigeni. Quando una sostanza nuova sostanza, co reazione chimica. Le così come la formazi metano che, brucia Le trasformazioni ch sostanze iniziali si c si formano sono i pr Alcuni “segnali” ci al ca, come per esem zione della fiamma

STUDIO PASSO
Completa con le le informazioni tr non cambia

Una sostanza

Impara di più A

laboratorio

Un miscuglio particolare

- 1 Procurati un barattolo di vetro, acqua, olio e un cucchiaino.
- 2 Riempi d'acqua il barattolo, poi aggiungi un cucchiaino d'olio e mescola velocemente.
- 3 Osserva immediatamente: che aspetto ha l'acqua? E l'olio? Secondo te, si sono mescolati?
- 4 Attendi cinque minuti, poi osserva di nuovo. Che cosa noti? L'olio è miscelato nell'acqua o galleggia al di sopra? Ora concludi: l'acqua e l'olio si possono mescolare?

LO SAPEVI?
Hai mescolato **due liquidi** che, per le loro caratteristiche, si respingono. Questo tipo di miscuglio si chiama **emulsione**: l'olio all'inizio si divide in piccolissime goccioline che si disperdono nell'acqua, ma in breve si separa e galleggia su di essa. Quale altra emulsione hai incontrato, nelle pagine precedenti?

Fisica o chimica?

- 1 Procurati dell'aceto, del bicarbonato di sodio, un bicchiere abbastanza grande e un cucchiaino.
- 2 Versa l'aceto nel bicchiere fino a metà, poi aggiungi delicatamente un cucchiaino di bicarbonato di sodio.
- 3 Osserva: che cosa accade appena il bicarbonato di sodio entra in contatto con l'aceto? Secondo te, si è formata una sostanza nuova? Quale “indizio” te lo segnala? Di quale sostanza si tratta?

Un suggerimento: è la stessa sostanza che produce le bollicine nell'acqua frizzante (vedi pagina 79). Ora concludi: quale tipo di trasformazione è avvenuta, fisica o chimica?

laboratorio

LA MATERIA

82

Impara di più A

SPAZIO E FIGURE

I triangoli

Il triangolo è un poligono

La classificazione
In base alla lunghezza dei lati
In base all'ampiezza degli angoli

laboratorio

La somma degli angoli interni di un triangolo

Quanto misura la somma degli angoli interni di un triangolo? Per rispondere puoi provare questa semplice esperienza!

Che cosa serve
• un foglio di carta • matita • riga o righello
• matite colorate • forbici

Come si fa

- 1 Disegna sul foglio un triangolo ed evidenzia l'ampiezza di ogni angolo usando colori differenti.
- 2 Taglia il triangolo come vedi sotto, poi accosta i tre angoli e osserva...

• Quale tipo di angolo ottieni? Un angolo **retto**, **piatto** oppure **giro**?
• Quanto misura? Verifica con il **goniometro**.

Questo è un angolo perciò misura

TUTTI INSIEME

► Organizzati con una compagna o un compagno e procuratevi due o tre fogli a testa: ciascuno di voi disegnerà un triangolo differente su ogni foglio.
► Scambiatevi le figure e ripetete l'esperienza descritta in questa pagina, quindi ragionate insieme: potete dire che ciò che avete scoperto vale per tutti i triangoli?

Impara di più A pagina 249

130

Impara di più A

La Geografia che...si allarga al MONDO

PAISAGGI E TERRITORI ITALIANI

Le montagne d'Italia

La montagna è un rilievo che supera i 600 metri d'altitudine. Generalmente una montagna non è isolata, ma forma una catena montuosa insieme ad altri rilievi. Come sai già, in Italia le catene montuose sono le Alpi e gli Appennini.



MONTAGNE DAL MONDO



Hai da poco studiato le catene montuose dell'Italia ma, come sai, nel mondo ce ne sono molte altre, ugualmente affascinanti e spettacolari!

Le Alpi

La catena montuosa delle Alpi delimita la Francia, la Svizzera, l'Austria e l'Italia. Le Alpi hanno la forma di un arco, di Cadibona al Passo di Vissola, in Val di Susa, fino a Monte Rosa, in Valle d'Aosta. Molte cime superano i 3000 metri. Le Alpi sono divise in tre gruppi principali: Alpi Occidentali che comprendono le Alpi Centrali e le Alpi Orientali con le Alpi Carniche.

Al piedi delle Alpi Centrali e Orientali si trovano le valli più fertili e le città più importanti.

La più lunga... LA CORDIGLIERA DELLE ANDE

La Cordigliera delle Ande si trova nell'America Meridionale. Con oltre 7 000 chilometri, è la catena più lunga del mondo e attraversa ben 7 Paesi: Venezuela, Colombia, Ecuador, Perù, Bolivia, Cile e Argentina. La cima più alta è l'**Aconcagua** (6 962 metri).

CHI CI ABITA?

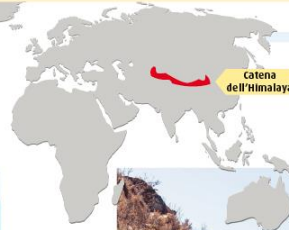


I **quechua** sono una delle popolazioni che vivono sulle Ande. Discendono dagli Incas, che fondarono un impero su queste montagne circa 800 anni fa. Le rovine della città di **Machu Picchu**, situata all'incredibile altezza di 2 500 metri, ne sono una preziosa testimonianza.

Vigogna, alpaca e lama hanno il corpo ricoperto da una folta pelliccia per difendersi dalle rigide temperature di queste vette. Un po' come i nostri asini, il lama è utilizzato per trasportare carichi pesanti.

Cordigliera delle Ande

Machu Picchu



La più alta... LA CATENA DELL'HIMALAYA

La catena dell'Himalaya si trova nel cuore dell'Asia ed è la più alta della Terra. Tra le sue cime spicca il **Monte Everest**: con i suoi 8 848 metri (quasi il doppio del Monte Bianco!) detiene il record del mondo in fatto di altezza.

CHI CI ABITA?

Il **leopardo delle nevi** è un predatore che si è ben adattato al clima rigido delle montagne.



Gli **yak** sono dei bovini che pascolano nelle praterie e forniscono alla popolazione locale latte, lana e carne.



Gli **sherpa** sono molto resistenti alla fatica e capaci di muoversi lungo sentieri impervi. Per questi motivi vengono scelti come **portatori e guide** dagli scalatori dell'Himalaya.

Mistero...

Secondo alcuni su queste montagne vive lo **Yeti**, una creatura gigantesca, ricoperta da una folta pelliccia. Tuttavia... nessun esploratore è mai riuscito a trovarlo!



Studiare le REGIONI... con un quiz!

L'ITALIA POLITICA

L'ITALIA POLITICA

Calabria

Lo stemma

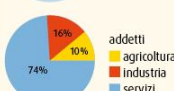
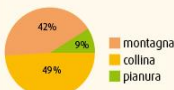


Sono presenti quattro simboli. Il pino sta per le bellezze naturali, la colonna per l'antica dominazione greca, le croci per la storia successiva della Calabria.

I dati della regione



Superficie 15 222 km²
Abitanti 1 834 646
Capoluogo Catanzaro
Città principali Cosenza, Crotone, Reggio di Calabria, Vibo Valentia



Scala 1 : 1 500 000



Il territorio e il clima

La Calabria è una regione dell'Italia Meridionale. A est e a sud è bagnata dal Mar Ionio, a ovest dal Tirreno; l'unico confine terrestre è a nord, con la Basilicata. Lo Stretto di Messina divide la regione dalla Sicilia.

Il territorio, in prevalenza **montuoso e collinare**, è percorso dall'**Appennino Calabro** con i gruppi della **Sila** e dell'**Aspromonte**. La **pianura** principale è la **Piana di Sibari**. La **costa** è **alta e rocciosa** sul versante tirrenico, più **bassa e sabbiosa** su quello ionico. Lungo i litorali si aprono golfi, il più ampio è il **Golfo di Squillace**. I maggiori **corsi d'acqua** sono il **Crati** e il **Neto**.

Il clima è **mediterraneo** sulle coste e di tipo **appenninico** nell'entroterra.

POSIZIONE E CONFINI

TERRITORIO

CLIMA

POPOLAZIONE E INSEDIAMENTI

SETTORE PRIMARIO

SETTORE SECONDARIO

SETTORE TERZIARIO

La popolazione e l'economia

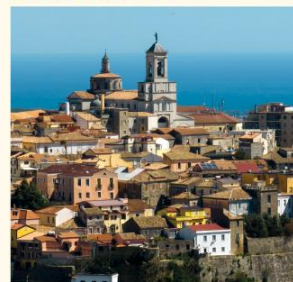
In Calabria la popolazione non è distribuita ugualmente sul territorio: infatti, le **zone montuose** sono **poco abitate**, mentre le **città principali** situate in pianura, collina o lungo la costa sono **densamente popolate**.

In questa regione l'**agricoltura** impiega molti addetti. Si coltivano ortaggi (come la **Cipolla rossa di Tropea**), viti, olivi e agrumi. La **zona montuosa** è ricchissima di **boschi** e fornisce una buona quantità di **legname**. Sempre in montagna è praticato l'**allevamento** di ovini e caprini. La **pesca** è molto sviluppata, in particolare quella del pescespada nello Stretto di Messina.

Tra le **industrie** presenti in Calabria, le principali sono legate ai **settori alimentare** (con oleifici e caseifici), **chimico**, **tessile** e **meccanico**. L'**artigianato** è molto apprezzato, soprattutto per la produzione di oggetti in ceramica, terracotta e legno.

Grazie alla **buona rete dei collegamenti marittimi e aerei**, la regione è unita al resto d'Italia. Le **mete turistiche** principali sono le **località balneari** e i **parchi nazionali**. I centri abitati più frequentati dai viaggiatori sono i borghi marinari di Tropea e Scilla e le città di Cosenza e Reggio di Calabria.

Paesaggi e turismo



↑ Catanzaro sorge a breve distanza dal Mar Ionio, ma è molto vicina anche



↑ Lungo la **costa ionica** si trovano luoghi di interesse storico, per esempio **Le Castella**, nei pressi di **Isola di Capo Rizzuto**.

Riace.

📍 **Dove si va?**



È la regione situata più a nord d'Italia: vai in

In Matematica...

Spiegazioni
semplici,
facilmente
fruibili

Clima
rassicurante
grazie alla 4^a C

OPERAZIONI CON I NUMERI NATURALI

La moltiplicazione

Si usa per...

La moltiplicazione è l'operazione che permette di ripetere più volte una stessa quantità e di **calcolare le combinazioni**.

Completa le operazioni e calcola.

RIPETERE LA STESSA QUANTITÀ

Per iniziare il gioco, **ciascuno** di noi 4 pescherà 5 carte dal mazzo. **In tutto** le carte che useremo saranno...



$$5 + 5 + 5 + \dots = \dots$$

$$5 \times \dots = \dots$$

CALCOLARE LE COMBINAZIONI

3 tipi di maglie e 2 tipi di pantaloncini. Come potranno essere le nostre nuove divise scegliendo ogni volta una maglia e dei pantaloncini diversi?



$$3 \times \dots = \dots$$

MEMO

I TERMINI DELLA MOLTIPLICAZIONE

fattori $\rightarrow 15 \times \rightarrow$ moltiplicando
 $\rightarrow 3 \times \rightarrow$ moltiplicatore
45 $\rightarrow$ prodotto o totale

- La moltiplicazione si può **sempre** eseguire.
- Se uno dei fattori è **0**, il prodotto è **uguale a 0**.
 $439 \times 0 = 0$ $0 \times 35 = 0$
- Se uno dei due fattori è **1**, il prodotto è **uguale all'altro fattore**.
 $439 \times 1 = 439$ $1 \times 35 = 35$

34

OPERAZIONI CON I NUMERI NATURALI

Come si calcola in colonna

- Moltiplica a partire dalle **unità**, senza dimenticare i **riporti** se ci sono dei cambi.

h	da	u
1	3	2
		4
		8

Moltiplica il moltiplicatore per le unità del moltiplicando.

h	da	u
1	3	2
		4
	2	8

Moltiplica il moltiplicatore per le decine del moltiplicando ed esegui il cambio.

h	da	u
1	3	2
		4
	5	2

Moltiplica il moltiplicatore per le centinaia del moltiplicando e aggiungi il riporto.

Come si calcola in riga

$$26 \times 4 = \dots$$

Moltiplica il moltiplicatore per le unità del moltiplicando tenendo a mente il riporto.

$$26 \times 4 = 104$$

Moltiplica il moltiplicatore per le decine del moltiplicando e aggiungi il riporto.

Moltiplicare per 10, per 100, per 1000

Se si moltiplica un numero per 10, per 100, per 1000, il numero acquista un **valore 10, 100, 1000 volte superiore**. Osserva le tabelle.

Per calcolare più rapidamente possiamo perciò **aggiungere alla destra del numero 1, 2 o 3 zeri**.

uk	h	da	u
1	6	7	0

uk	h	da	u
4	5	0	0

uk	h	da	u
8	0	0	0

IMPARO passo passo

1 Esegui le moltiplicazioni in colonna.

uk	h	da	u
8	2	1	x
			5

uk	h	da	u
2	1	3	6
			4

da	h	da	u
8	1	5	6
			6

hk	da	uk	h	da	u
2	1	3	4	8	x
					7

2 Esegui le moltiplicazioni in riga.

$$58 \times 2 = \dots \quad 26 \times 7 = \dots \quad 40 \times 8 = \dots \quad 63 \times 5 = \dots$$

3 Registra le moltiplicazioni in tabella e calcola.

uk	h	da	u
4	3	7	x
			10

uk	h	da	u
6	3	x	100
			100

da	h	da	u
8	1	x	1000
			1000

Impara di più! Alle pagine 189 e 193

35

“Imparo passo passo”,
per un'applicazione immediata
degli apprendimenti

COME PARLANO I PROBLEMI

► Analisi del linguaggio dei problemi in relazione ai vari ambiti della disciplina

Il problema aritmetico

Con equivalenza di misure

Il problema di geometria

COME PARLANO I PROBLEMI

Dai dati alla domanda

Come sai, la **domanda** è la parte di testo che ti indirizza alla ricerca delle informazioni utili per risolvere il problema.

Senza la domanda non c'è un problema ma solo una situazione, come puoi leggere nel testo a fianco.

Inoltre, la domanda deve riferirsi alla situazione descritta nel testo; diversamente non ha senso porla. Te ne puoi rendere conto leggendo il problema a lato.

Alla gara di pattinaggio sul ghiaccio partecipano 10 coppie di atleti.

Il pubblico che segue la gara è composto da 120 adulti e 40 bambini. Quanto ha pagato ciascuno di loro per assistere alla gara?



Con due domande

A volte, i problemi pongono più domande e per risolverli sono necessarie più operazioni.

In una biblioteca sono stati consegnati 48 racconti gialli e 25 fumetti. Quanti libri sono stati consegnati? Luca deve registrarli sul computer prima di renderli disponibili per il prestito. Se ne ha già registrati 24, quanti libri rimangono da registrare?

I DATI E LE DOMANDE

48 →
25 →
24 →
? →
? →

LA RISOLUZIONE

• Per rispondere alla prima domanda occorre eseguire una → $48 + 25 =$
Il risultato ottenuto è il numero di
• A questo punto, possiamo rispondere alla seconda domanda. Per farlo, occorre eseguire una → $..... - 24 =$

LE RISPOSTE

Risposta 1:
Risposta 2:

MEMO

Il diagramma permette di "vedere" la procedura per risolvere il problema.



Osserva!

- I rettangoli bianchi contengono i dati.
- I rettangoli evidenziati in giallo contengono la risposta.
- I cerchi contengono i segni matematici delle operazioni.

COME PARLANO I PROBLEMI

Equivalenze e problemi

Nella risoluzione di un problema con le misure, dobbiamo fare molta attenzione alle **marcature**. Infatti, spesso:

- i dati riportano **marcature diverse** tra di loro e la **domanda non specifica** quale marca considerare;
- oppure nella **domanda** si chiede di rispondere con un'unità di misura diversa da quella dei dati;
- o, ancora, **dati e domanda** sono indicati con **marcature diverse**.

In questi casi bisogna operare delle **equivalenze** perché, per poter eseguire i calcoli necessari, le misure devono essere espresse con la **stessa marca**.

Domanda senza un'unità di misura specifica

Per preparare una bibita rinfrescante, Pietro mette in una caraffa 600 ml di latte e 10 cl di sciroppo di menta. Quanta bibita ha ottenuto?



RISOLUZIONE A

Rispondiamo in **millilitri** ed eseguiamo l'equivalenza.

$$10 \text{ cl} = 100 \text{ ml}$$

Sommiamo i dati.

$$600 + 100 = 700 \text{ quantità di bibita calcolata in millilitri}$$

RISOLUZIONE B

Rispondiamo in **centilitri** ed eseguiamo l'equivalenza.

$$600 \text{ ml} = 60 \text{ cl}$$

Sommiamo i dati.

$$60 + 10 = 70 \text{ quantità di bibita calcolata in centilitri}$$

I risultati sono equivalenti.

IMPARO passo passo

1 Tieni conto dell'esempio di questa pagina e risolvi i problemi sul quaderno.

- Per raggiungere il Lago Delle Fate bisogna affrontare un sentiero fra i boschi lungo 3,5 km. Se Serena e Giada hanno già percorso 2400 m, quanta strada manca alla meta?
- Alex acquista del nastro per decorare una tenda. Gli occorrono 4,5 m di nastro rosso e 40 cm di nastro blu. Quanto nastro acquista in tutto?
- Un sacco contiene 15 kg di patate. Ettore ne prende 1500 g e le usa per fare il purè. Quante patate rimangono nel sacco?
- Un flacone di detersivo per la lavatrice contiene 2,5 ml di prodotto. Thiago ne utilizza 70 cl per lavare degli abiti. Quanto detersivo rimane nel flacone?

COME PARLANO I PROBLEMI

Il problema di geometria

Ciò che hai imparato a proposito della **similitudine** alla pagina precedente ti può essere molto utile per risolvere un problema geometrico.

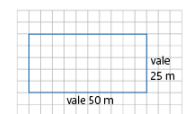
Infatti, per farlo più facilmente serve **disegnare** la figura indicata dal testo. Tuttavia, spesso le misure sono troppo grandi per essere rappresentate su un foglio: ecco perché possiamo disegnare una **figura simile rimpicciollita**, in quanto essa mantiene la stessa forma.

La procedura risolutiva

Per risolvere un problema di geometria tieni conto di come procedi con qualsiasi altro problema matematico e considera la **novità della figura**.

Il cortile della scuola ha una forma rettangolare con i lati di 50 metri e 25 metri. Quanto misura il suo perimetro?

Leggi bene il testo e cerca la **parola-chiave** che indica la forma della figura di cui si sta parlando: "rettangolare" ti indica che si tratta di un rettangolo. Evidenzia i dati e sottolinea la domanda.



Disegna la figura rimpicciollita e scrivi le misure dei lati. Osserva la figura e i dati riportati: ti suggeriscono le misure che devi considerare per calcolare il perimetro.

LA RISOLUZIONE

Per individuare la misura del perimetro devi sommare la misura del lato lungo a quella del lato corto e poi moltiplicare il risultato per 2.

$$l_1 + l_2 \times 2 = P$$

$$(25 + 50) = 75$$

$$75 \times 2 = 150 \text{ misura del perimetro in cm}$$

Individua le formule e i calcoli che ti servono per risolvere il problema.

LA RISPOSTA

Il perimetro del cortile misura cm.

Scrivi la risposta.



La MatePALESTRA



➤ Nella parte disciplinare **esercizi riassuntivi** graduali

LE FRAZIONI La MatePALESTRA

Operare con le frazioni

1 Osserva e scrivi le frazioni in cifre e in lettere.

2 Continua le rappresentazioni: leggi, frazione e colora.

3 Osserva ogni coppia, poi scrivi la frazione equivalente.

4 In ogni coppia colora la frazione maggiore, poi spiega a voce in che modo l'hai individuata.

5 Calcola a mente e colora il risultato esatto.

6 Qual è la frazione complementare? Leggi e rispondi.

Ettore ha potato $\frac{3}{7}$ degli alberi del suo frutteto. Quale frazione indica la parte degli alberi che Ettore

FRAZIONI E NUMERI DECIMALI La MatePALESTRA

Dalle frazioni decimali ai numeri decimali e viceversa

1 Circonda il numero decimale corrispondente a ogni frazione.

2 Trasforma ogni numero decimale nella corrispondente frazione decimale.

3 Completa la tabella, come nell'esempio.

LETTURA	NUMERO	SCOMPOSIZIONE					
		h	da	u	d	c	m
sessantuno virgola zero due	61,02	6	1	0	2		
otto virgola zero zero tre							
uno virgola sette							
zero virgola zero zero otto							
tredici virgola settantuno							
duecentodieci virgola zero ventinove							
centoventi virgola zero quindici							

4 Scrivi i seguenti numeri in ordine crescente.

5 Confronta i numeri con i segni >, <, = oppure > o <.

ESERCIZI

SPAZIO E FIGURE

Sto imparando a... Disegnare triangoli usando strumenti geometrici.

Mi aiuta la pagina 130.

Disegnare i triangoli

Osserva come devi posizionare la riga e la squadra e segui la procedura per disegnare i triangoli.

CHE COSA SERVE

• riga o righello • squadra • matita

COME SI FA

TRIANGOLO ISOCELE

1 primo lato
2 linea leggera metà lato
3 secondo lato
4 punto a scelta

TRIANGOLO EQUILATERO

1 primo lato
2 linea leggera metà lato
3 secondo e terzo lato, della stessa misura del primo
4 punto a scelta

Disegna uno dei due triangoli a tua scelta partendo dal lato già tracciato. Poi allenati sul quaderno a disegnare entrambi i triangoli.

E nel **Quaderno degli esercizi** anche il disegno geometrico

Le pagine di Silvia

La collaborazione di Silvia Sbaragli

► **Abbinamenti e probabilità** proposti con un **approccio ludico e motivante**

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

Le pagine di Silvia

Gli abbinamenti

Hai conosciuto i diagrammi di Carroll e i diagrammi ad albero alle pagine 144 e 145. Ora utilizzali per trovare diversi abbinamenti: sarai un prezioso aiuto per Anna!

Anna è un'apprendista maga. Per abbellire la sua camera, vuole creare tanti simpatici maghetti vestiti in modo differente l'uno dall'altro.

★ Per iniziare costruisci 2 cappelli e 2 papillon di colori diversi.

Per trovare tutti i modi possibili di vestire i maghetti, rappresenta un diagramma di Carroll (tabella a doppia entrata) nel seguente modo. Completa tu la tabella.

OSSERVA Hai individuato 4 abbinamenti diversi di cappelli e papillon. 2 x

★ Per avere più maghetti, Anna decide di aggiungere i cappelli arancioni.

Quanti maghetti diversi potrai ottenere con 3 cappelli di colore diverso e 2 papillon di colore diverso? Completa il seguente diagramma di Carroll (tabella a doppia entrata).

OSSERVA Hai individuato 6 abbinamenti diversi di cappelli e papillon. 3 x

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

Le pagine di Silvia

Crea il tuo menù

Diego e Aisha vogliono individuare diversi menù composti da un primo piatto, un contorno e un dolce.

Per farlo hanno disegnato 6 carte con le seguenti pietanze: 2 primi piatti (tagliatelle e risotto), 2 contorni (insalata e carote) e 2 dolci (fetta di torta e gelato).

Dalle attività delle pagine 166 e 167 Diego e Aisha hanno scoperto che l'operazione che permette di individuare tutti gli abbinamenti è: $2 \times 2 \times 2 = 8$

★ Completa tu l'elenco di tutti gli abbinamenti possibili.

tagliatelle + insalata + torta	risotto + insalata + torta
tagliatelle + + gelato	risotto + + gelato
..... + carote +	risotto + carote +
tagliatelle + + gelato	 + carote +

★ E ora completa il diagramma ad albero con i vari menù.

INFINE... Divertetevi tutti insieme a creare nuove carte e nuovi abbinamenti utilizzando moltiplicazioni, elenchi e diagrammi ad albero.

Le pagine di Silvia

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

Permuta le palline colorate!

Scopri il numero e il tipo di permutazioni che si ottengono con 2, 3 e 4 palline colorate!

★ Se possiedi 2 palline, 1 verde (che chiamiamo V) e 1 rossa (che chiamiamo R), hai 2 modi per disporle:

- per la prima pallina hai 2 possibilità, o la metti a sinistra o a destra,
- per la seconda pallina hai invece un'unica possibilità.

In totale ottieni 2 permutazioni: $2 \times 1 = 2$.

che puoi rappresentare così... oppure così...

★ Con 3 palline colorate (verde V, rossa R e gialla G), ottieni 6 diverse permutazioni:

- per la prima pallina hai 3 possibili scelte (può stare a sinistra, al centro o a destra),
- per la seconda pallina hai 2 possibili scelte in base a dove metti la prima,
- per l'ultima pallina hai 1 sola scelta.

Perciò... $3 \times 2 \times 1 = 6$ permutazioni

Le 6 permutazioni sono le seguenti:

--	--	--	--	--	--

Scrivi le lettere colorate e che corrispondono delle palline.

★ Per 4 palline colorate (verde V, rossa R, gialla G e azzurra A) a questo punto intuisci che ci sono ben 24 permutazioni! Come sarà la moltiplicazione che ti consente di ottenere questo numero? Completala:

..... $\times$ $\times$ $\times$ = 24

Ora inserisci le palline mancanti alle 24 diverse permutazioni di quattro palline colorate. Poi rappresentale sul quaderno, usando le lettere colorate.

Le pagine di Silvia

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

Probabilità di un evento

La probabilità che un evento si verifichi si può esprimere con una frazione.

numero di casi favorevoli / numero di casi possibili

★ Osserva e conta i vari tipi di biscotti contenuti nella scatola.

Qual è la probabilità di prendere senza guardare ciascun tipo di biscotto? Facciamo un esempio.

La probabilità di prendere un pesciolino è 6 su 20, che puoi esprimere con la frazione $\frac{6}{20}$.

Ci sono infatti 6 biscotti a forma di pesciolino, ossia 6 casi favorevoli, su 20 biscotti totali, ossia su 20 casi possibili.

Completa tu.

La probabilità è su, cioè La probabilità è su, cioè

La probabilità è su, cioè La probabilità è su, cioè

★ In questa scatola sono rappresentate 20 palline. Colora le palline di quattro colori diversi. Poi, per ogni colore, completa e scrivi la frazione che individua la probabilità di estrarre la pallina di quel colore.

- La probabilità di estrarre una pallina di colore è su, cioè
- La probabilità di estrarre una pallina di colore è su, cioè
- La probabilità di estrarre una pallina di colore è su, cioè
- La probabilità di estrarre una pallina di colore è su, cioè



Speciali compiti di realtà

- Si parte sempre da una **domanda curiosa...**

Perché gli Egizi adoravano il gatto?



Può una zebra risolvere un rompicapo?



Che cosa c'entra una banana con un vulcano?



- **Compito individuale...**
E poi di gruppo con autovalutazione

IL COMPITO DI REALTÀ

Hici! Hici! Il singhiozzo

Lunedì mattina, la maestra porta in classe un piccolo robot che si muove, parla e... a un certo punto si blocca e fa uno strano suono: hici! hici!
-Ma... ha il singhiozzo? - chiede Maia. Tutta la classe scoppia a ridere. Ma la domanda rimane: può un robot avere il singhiozzo?
O provare paura? O ridere per davvero?

LA DOMANDA
Un robot può avere il singhiozzo?

Una domanda a programma, non menti e sentimenti.

Un robot può avere il singhiozzo?

Se sbellettava, ha un guanto oppure ha una batteria scarica.

Il singhiozzo...

- È una breve interruzione della respirazione causata da un movimento improvviso del diaframma, il muscolo sotto i polmoni.
- Succede quando beviamo o mangiamo troppo in fretta e in questo modo ingeriamo aria, lo stesso accade quando ridiamo forte o ci emozioniamo.

Un robot può imitare un singhiozzo... ma solo un essere umano può ridere davvero mentre lo ascolta!

IL COMPITO DI REALTÀ

Prima per conto tuo...

Scegli una delle proposte di questa pagina, quindi realizzata, poi condividi le tue opinioni o il tuo lavoro con la classe.

Che cosa può fare un robot... e che cosa no?

Leggi l'elenco a destra, senti se un robot lo può fare, e se non lo può fare, fai spiegare perché.

- ☐ Mangiare una pizza
- ☐ Bere "buongiorno"
- ☐ Avere paura del buio
- ☐ Sbagliare di proposito
- ☐ Aiutare a fare i compiti
- ☐ Ridere di una battuta

Che differenza c'è tra fare qualcosa e provare (sentire "dentro di sé") qualcosa?

Perché un robot ha dei sensori?
Con l'aiuto di un adulto, documentati e cerca di spiegare "che cosa ci fanno" i sensori dentro un robot.

Ritratto di robot con... emozioni!
Gioca di fantasia e immagina un robot che possa provare un'emozione. Come direbbero felicità, tristezza, invidia o paura, o altro ancora? Disegnalo e completalo con un fumetto, come per esempio "Oggi mi sento... perché...".

Ho scelto perché...

IL COMPITO DI REALTÀ

... Poi in gruppo

Il robot che salvò il gattino

"C'era una volta un piccolo robot di nome Vic, costruito dagli scienziati per fare dimostrazioni nelle scuole. Sapeva contare, riconoscere oggetti, aprire porte automatiche... ma non aveva mai visto un gatto.
Un giorno, mentre camminava nel cortile della scuola insieme alle bambine e al bambino di una classe, sentì un nuovo suono: "Miao... Miao... MIA-O!". Vic si voltò, un gattino era salito su un albero e non riusciva più a scendere! I bambini erano preoccupati e gli chiesero aiuto. Vic accontentò la situazione.
• Oggetto: felino.
• Posizione: 2,35 metri dal suolo.
• Emozione rilevata nel bambino: preoccupazione.
Allora Vic attivò il suo braccio telescopico, allungandolo con precisione millimetrica fino al ramo. Con delicatezza, afferrò il gattino... ma proprio in quel momento: "BICI". Il robot ebbe un piccolo singhiozzo elettronico! Per fortuna, il gattino non si spaventò. Anzi, fece le fusa sulla sua spalla metallica. I bambini applaudivano. Il gattino fu salvo. E Vic registrò dentro di sé una nuova emozione: GIOIA CONDIVISA."

IL CONFRONTO IN GRUPPO

Dopo aver letto la storia, organizzatevi in piccoli gruppi per confrontarvi tra voi per rispondere alle domande.

- Il robot salvò il gattino perché "ideava" o perché "era programmato" per farlo?
- Che cosa c'è di scientifico in questo racconto e che cosa invece è fantastico?

Appuntate le vostre risposte su un foglio.

LA RICERCA

Con la parola "robot" ci riferiamo a tanti tipi di macchine che possono darci una mano a risolvere piccoli e grandi problemi oppure alleggerire la nostra fatica. Distribuite il lavoro tra i gruppi e ricercate immagini e funzioni dei robot che ci possono aiutare nella vita quotidiana.

- in cucina
- nelle faccende domestiche
- nel giardinaggio

IL COMPITO DI REALTÀ

L'INVENZIONE

I robot con aspetto e comportamento simile a quello di noi esseri umani si chiamano "androidi". In piccoli gruppi, provate a immaginare un androide che ancora non esiste ma che potrebbe essere utilissimo. Realizzate il progetto dell'androide spiegando il suo funzionamento: potete farlo su fogli di carta, al computer, con un video che vi aiuti a illustrare meglio i suoi compiti, o altro ancora. Date anche un nome al vostro robot!

LA CONDIVISIONE IN CLASSE

Al termine del lavoro, con l'aiuto dell'insegnante organizzate un momento di condivisione, per poi confrontarvi sul ruolo dei robot nella nostra vita quotidiana: dovranno rimanere tali o dovranno superarci?

E dopo il COMPITO DI REALTÀ... Esprimi la tua valutazione!

➤ Realizzare il compito è stato:

- ☐ facile ☐ non del tutto facile ☐ difficile
- ☐ soddisfacente ☐ abbastanza soddisfacente ☐ poco soddisfacente

➤ Lavorare in gruppo mi è piaciuto:

- ☐ poco ☐ abbastanza ☐ molto

➤ Penso che il mio contributo sia stato:

- ☐ poco utile ☐ abbastanza utile ☐ molto utile

➤ Se questo lavoro avesse un seguito...

- ☐ continuare volentieri ☐ continuare abbastanza volentieri ☐ preferirei non continuare

I Quaderni degli Esercizi

I BABILONESI Sto imparando a... Ricerche informazioni da un testo, organizzare le conoscenze. MI aiuta la pagina 22. **ESERCIZI**

I giardini pensili di Babilonia

1 Leggi il testo, poi indica con una X se ogni affermazione è vera (V) o falsa (F).

I giardini pensili di Babilonia erano molto famosi nell'antichità per la loro bellezza. Per questo molti autori del passato li hanno descritti e hanno tentato di raccontarne la storia. Gli archeologi hanno scavato a lungo i resti di questi giardini, ma nulla è stato ancora trovato. Per questa ragione non sanno con certezza quale aspetto avessero, e si basano sulle descrizioni e sui racconti fatti dagli autori antichi.

Si narra che re Nabucodonosor, durante i lavori di abbellimento di Babilonia, avesse fatto costruire questi giardini per consolare la giovane moglie Amiti, che aveva nostalgia delle verdi montagne che aveva lasciato nella sua terra d'origine.

Da queste descrizioni sappiamo che i giardini pensili erano splendide terrazze ricche di piante e fiori che ricoprivano il palazzo reale, costruito su più piani. Sappiamo anche che le piante erano annaffiate grazie a un sistema di irrigazione che portava l'acqua dal vicino fiume Eufrate. Questa irrigazione di ogni genere facevano così sorgere il palazzo a una verde montagna.

- Gli archeologi non hanno ancora trovato resti dei giardini pensili.
- Si pensa che la splendida terrazza siano state costruite per volentieri del re Nabucodonosor.
- Alcuni scottori raccontano che i giardini sorreggano sul tetto di una ziqqurat.
- I giardini pensili erano terrazze verdi che abbellivano il palazzo reale.
- Le piante venivano annaffiate tutti i giorni dai servitori del re.
- Si pensa che Nabucodonosor abbia fatto costruire i giardini per la moglie Amiti.

2 Completa il disegno del palazzo reale di Nabucodonosor aggiungendo i giardini pensili, poi colora.

PRELUDIO E TITOLO Sto imparando a... Organizzare le conoscenze, ricercare informazioni da un testo. MI aiuta la pagina 24. **ESERCIZI**

Il settore secondario

1 Che cosa si produce in queste industrie? Colora allo stesso modo il nome dell'industria e i prodotti corrispondenti.

Industria casaria pasticceria Industria dell'abbigliamento
edile Industria calzaturiera Industria meccanica

latticini vestiti automobili, aeroplani pasta scarpe olio

2 Leggi le informazioni su come viene realizzato un prodotto dell'artigianato tipico italiano, poi completa le affermazioni.

Le campane di Agnone
Ad Agnone, in Molise, si costruiscono campane da oltre mille anni. La lavorazione avviene sempre allo stesso modo e nella valle lasciata al caso. Per fabbricare una campana bisogna valutare attentamente le sue misure e il suo peso. Il materiale usato è una lega di 78 parti di rame e 22 di stagno, fuso a 1150 gradi centigradi. Fabbricare una campana è un lavoro molto lungo: a volte si impiegano anche tre mesi.

- Per costruire una campana, l'artigiano valuta attentamente.
- Il materiale usato è composto da.
- La realizzazione di una campana può richiedere anche.

GLI ESSERI VIVENTI Sto imparando a... Organizzare le conoscenze, collegare, affinare le tecniche di disegno. MI aiuta la pagina 30, 31, 35 e 36. **ESERCIZI**

La cellula e i viventi

1 Completa lo schema scrivendo sulle frecce le parole adatte per collegare gli elementi nei cartellini.

LA CELLULA

- è la particella più piccola
- di tre tipi
- di tutti gli esseri viventi

Le caratteristiche della vita: animale, vegetale o delle rocce; unicellulare o pluricellulare.

2 Esegui le tre tipi di cellula, poi completa le decisioni con le informazioni fondamentali e collega alle cellule corrispondenti.

3 Collega ogni gruppo di viventi al regno a cui appartiene. Usa le linee.

pluricellulari unicellulari

protisti animali microrganismi funghi piante

OPERAZIONI CON I NUMERI NATURALI Sto imparando a... Eseguire divisioni in colonna e a mente, applicare la proprietà. MI aiuta la pagina 38, 39 e 40. **ESERCIZI**

La divisione

1 Esegui in riga come nell'esempio.

2 Esegui le divisioni con una cifra al divisore in colonna sul quaderno e verifica l'esattezza con la prova.

ESERCIZI Per eseguire la prova della divisione si moltiplica il quoziente e il resto per il divisore, poi si aggiunge l'eventuale resto.

con il cambio con cambio e resto considera due cifre

3 Completa le operazioni applicando la proprietà invariantiva. Segui l'esempio.

“Test” per tutte le discipline

PROVA D'INIZIO Data: **STORIA**

LA PREISTORIA

1 Osserva e completa il testo con le informazioni che trovi dalla linea del tempo.

PREISTORIA

La Preistoria fu un periodo lunghissimo. Inizia dove? ... e finisce dove? ...

La Preistoria comprende due fasi: la Paleolitica e la Neolitica.

2 Leggi e continua a collegare i cartellini. Usa le linee.

La Preistoria è detta anche... La Paleolitica è detta anche... La Neolitica è detta anche...

La Preistoria è detta anche... La Paleolitica è detta anche... La Neolitica è detta anche...

VERIFICA 1° QUADRIMESTRE Data: **GEOGRAFIA**

LE CARTE GEOGRAFICHE

1 Sottile i punti cardinali intorno alla carta geografica della Valle d'Aosta.

2 Collega ogni tipo di carta al nome corrispondente: usa la lettera. Poi completa.

3 Completa le tue carte.

VERIFICA 1° QUADRIMESTRE Data: **SCIENZE**

LE PIANTE

1 Osserva la figura e completa le fasi della fotosintesi clorofilliana.

2 Leggi e completa il testo relativo alla respirazione delle piante. Segui l'esempio.

3 Completa le tue carte.

VERIFICA 2° QUADRIMESTRE Data: **MATEMATICA**

PROBLEMI E MISURE

1 Quale somma contiene ogni bonellino? Calcola e colora il cartellino giusto.

2 Risolvi i problemi con il calcolo in riga. Segui l'esempio.

3 Completa la tabella.

VERIFICA 3° QUADRIMESTRE Data: **TECNOLOGIA**

DENTRO UN OGGETTO

1 Sottile materia prima, materiali e oggetti nel piatto ordinato. Segui l'esempio.

2 La materia prima si ricavano dalla natura, alcuni della quali sono inanimati e altri viventi. Collega con una linea ogni espressione alla sua spiegazione e fai un esempio.

3 La maggior parte degli oggetti è fatta di materiali. Segui un esempio nel tuo schema, ordinando ed elencando materiali di cui è composto.

4 Un oggetto ha un proprio stile di vita. Che cosa succede quando smettiamo di usarlo? Spiega con le tue parole cercando di usare i termini seguenti: rifiuto, smaltimento, riciclaggio, raccolta differenziata, riciclo.

VERIFICA 4° QUADRIMESTRE Data: **POCO PRIMA DELL'INVALSI**

LA MIA PROVA

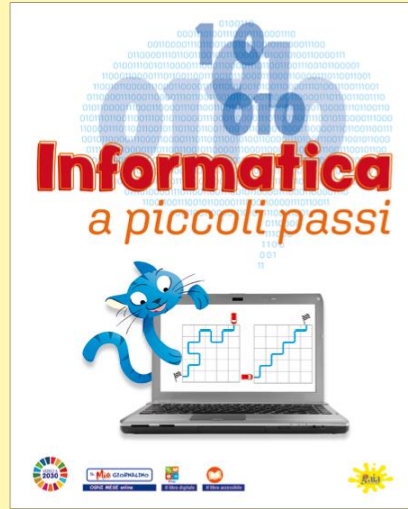
1 Leggi ciò che ha scritto Maria riguardo al peso dei suoi quattro coniglietti.

2 Margherita ha preparato 10 vasetti di marmellata. Lei e la sua famiglia ne consumano ogni mese 12 vasetti in totale. Per quanti mesi saranno sufficienti i vasetti preparati?

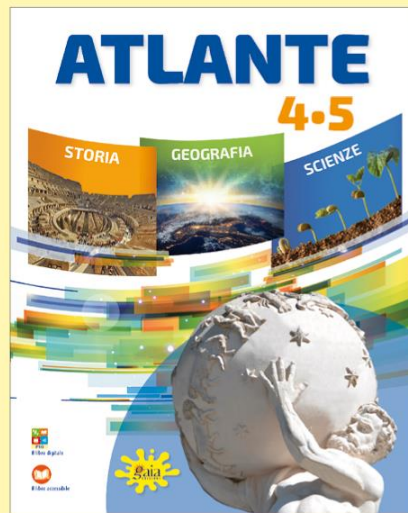
3 Nella tabella sono riportati gli usi di lavoro di ogni giorno.

I DigiLibri

- **Graduale avvio all'informatica, dai codici... al coding con Scratch!**



- **Atlante, per approfondire le discipline di studio**



Le risorse per il docente

- **ARCIPELAGO GAIA**, la piattaforma digitale che raggruppa centinaia di proposte, sviluppando lezioni per tutte le discipline
- **8 GUIDE AI TESTI** con programmazioni per competenze, indicazioni metodologiche, attività per la facilitazione e lo sviluppo degli apprendimenti, articolazione dei compiti di realtà, schedario per livelli di competenza
- **IL LIBRO DELL'INSEGNANTE**, volume di Matematica con le soluzioni
- **Supporto online e offline** con il libro in versione digitale e i materiali dell'insegnante
- **Proposte per condurre le lezioni** e suggerimenti per la **Flipped classroom**, consultabili sul sito della casa editrice ne "Il Mio Giornalino" – Sezione insegnante
- **Poster** delle diverse discipline

SU RICHIESTA DELL'INSEGNANTE

- **IL MIO LIBRO FACILE**
con attività e testi semplificati



E molto altro...

- Aperture coinvolgenti
- Pillole di storia della Matematica
- Geometria “pratica”
- Autovalutazione del percorso annuale per ogni disciplina

Grazie per l'attenzione!

