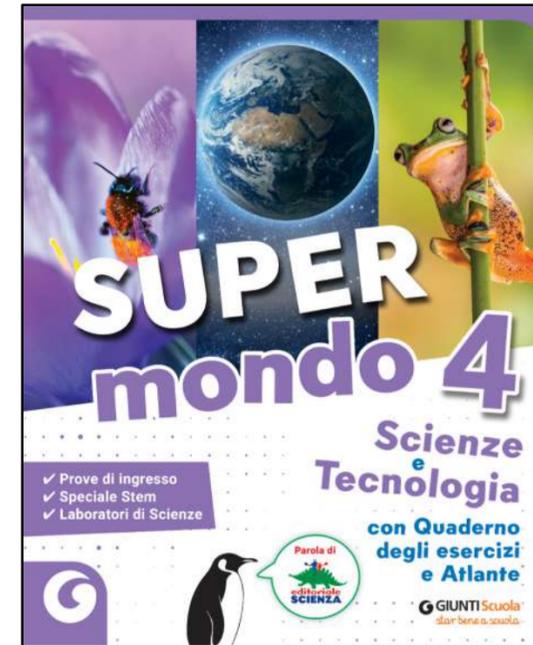
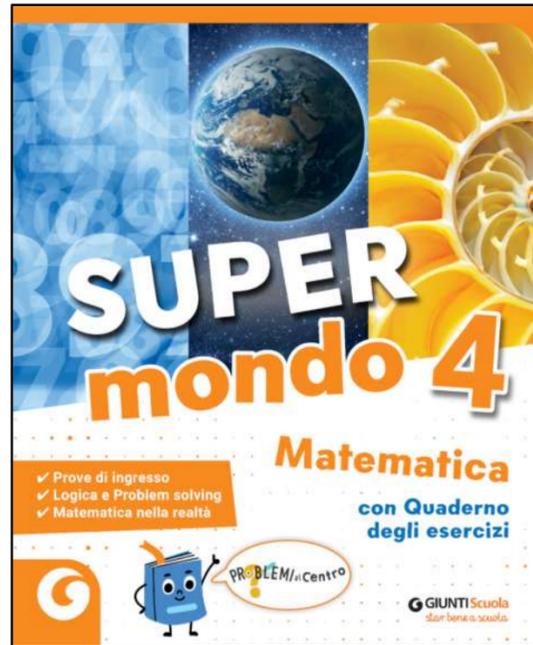


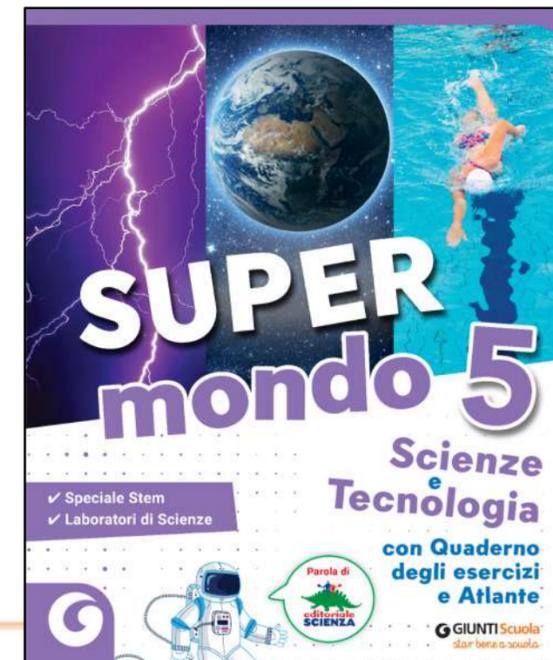
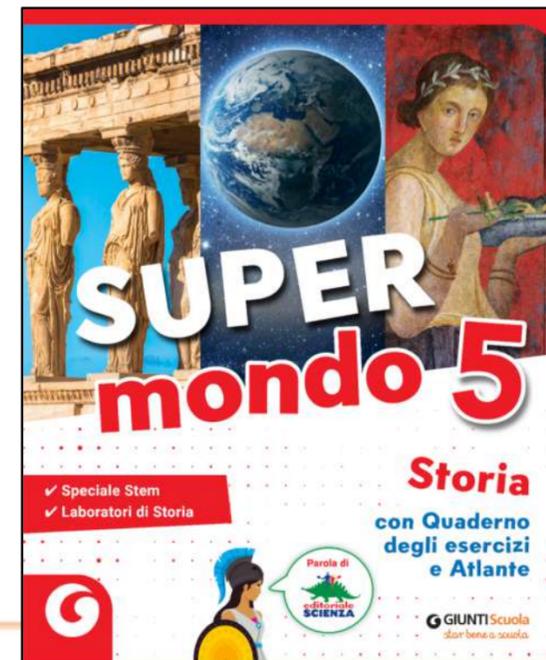
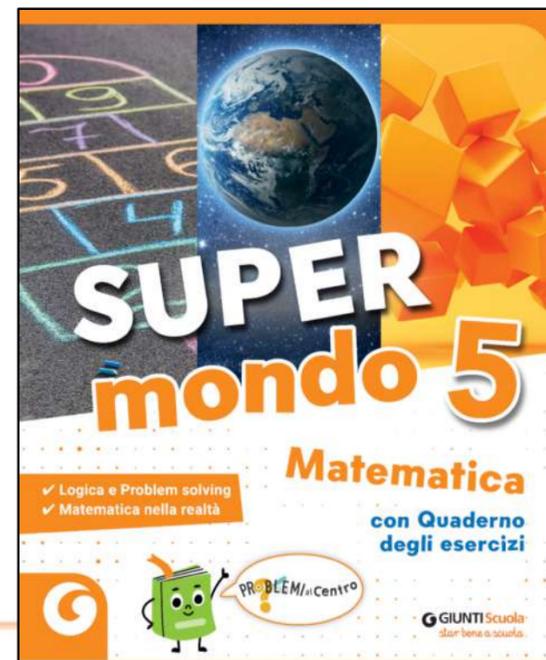
La formazione di Super Mondo

A cura di SILVIA CHIALASTRI





BIENNIO



Imparare a studiare e a comprendere il mondo

Inserto staccabile con **prove di ingresso**

Pagine **STEM** a cura di **Editoriale Scienza**

Pagine **Parole al centro** per il **gioco** e il **ripasso**

Pagine **GRAF** per l'apprendimento di tutte e tutti

Pagine **Laboratorio** per imparare in molti modi

Quaderno operativo finale

Pagine di **Educazione civica**

Indice

PROVE DI INGRESSO 3	editoriale SCIENZA Gli Assiri e la guerra • STEM 50	I Cretesi
Il Paleolitico 4	La società 52	L'isola di Creta 106
Quadro di sintesi del Paleolitico 5	La religione e la cultura 53	Le attività 107
Il Neolitico 6	Laboratorio • A Ninive e Nimrud 54	L'organizzazione 108
Quadro di sintesi del Neolitico 7	Ripasso con la sintesi e la mappa 56	Le città 109
Gli studiosi e le studiose della Storia 8	VERIFICA 58	Laboratorio • A Cnosso 110
		La religione • La cultura 111
	Gli Egizi	editoriale SCIENZA Il palazzo di Cnosso • STEM 112
STUDIARE LA STORIA 9	Il popolo del Nilo 60	Ripasso con la sintesi e la mappa 114
Le fonti storiche 10	I tre regni 61	VERIFICA 116
La linea del tempo 11	L'agricoltura 62	I Fenici
Le carte geostoriche 12	Le altre attività 64	La terra dei cedri 118
I quadri di civiltà 13	La società 65	Le attività 119
	Le donne nell'antico Egitto 66	editoriale SCIENZA Il porto • STEM 120
LE CIVILTÀ DEI FIUMI 15	Il faraone 67	La società e le colonie 122
Dove e quando 16	Laboratorio • Vita quotidiana 68	Le donne fenicie • La religione 123
La Mesopotamia 18	La religione 70	La scrittura 124
	Il culto dei morti 71	Animali marini da proteggere 125
I Sumeri	editoriale SCIENZA Le piramidi • STEM 72	Ripasso con la sintesi e la mappa 126
Il territorio dei Sumeri 20	La pesatura del cuore 74	VERIFICA 128
Le attività 21	La cultura 75	PAROLE al centro
Le città 22	La Valle dei Re e la Valle delle Regine 76	Gioco e ripasso 130-138
La ziqqurat 23	La diga di Assuan e Abu Simbel 77	QUADERNO 139
La società 24	Ripasso con la sintesi e la mappa 78	Esercizi 140
Le donne sumere 25	VERIFICA 80	Storia nella realtà 177
Lo Stendardo di Ur 26	Gli Indi	Atlante storico 178
La religione 28	La valle dell'Indo 82	
L'invenzione della scrittura 29	Attività, società e città 83	
editoriale SCIENZA Invenzioni e conoscenze • STEM 30	I Cinesi	
Ripasso con la sintesi e la mappa 32	La dinastia Shang 84	
VERIFICA 34	L'impero e la dinastia Ch'in 85	
I Babilonesi	Le attività 86	
Una nuova civiltà 36	La religione 87	
Le attività 37	Ripasso con la sintesi e la mappa 88	
Società, religione e cultura 38	VERIFICA 90	
Hammurabi e il codice 39	LE CIVILTÀ DEL MAR MEDITERRANEO 93	
Babilonia 40	Dove e quando 94	
Il Patrimonio dell'Umanità 41	Gli antichi Ebrei	
Ripasso con la sintesi e la mappa 42	Le origini di un popolo 96	
VERIFICA 44	Le attività 97	
Gli Ittiti	Il regno di Israele 98	
Il popolo del ferro 46	Un solo Dio 99	
Attività, società, religione e cultura 47	Il mondo a tavola 100	
Gli Assiri	Ripasso con la sintesi e la mappa 102	
Un popolo guerriero 48	VERIFICA 104	
Le attività 49		

La struttura dei volumi

In più, nel volume di **Matematica** troverai...

Pagine **Matematica nella REALTÀ**

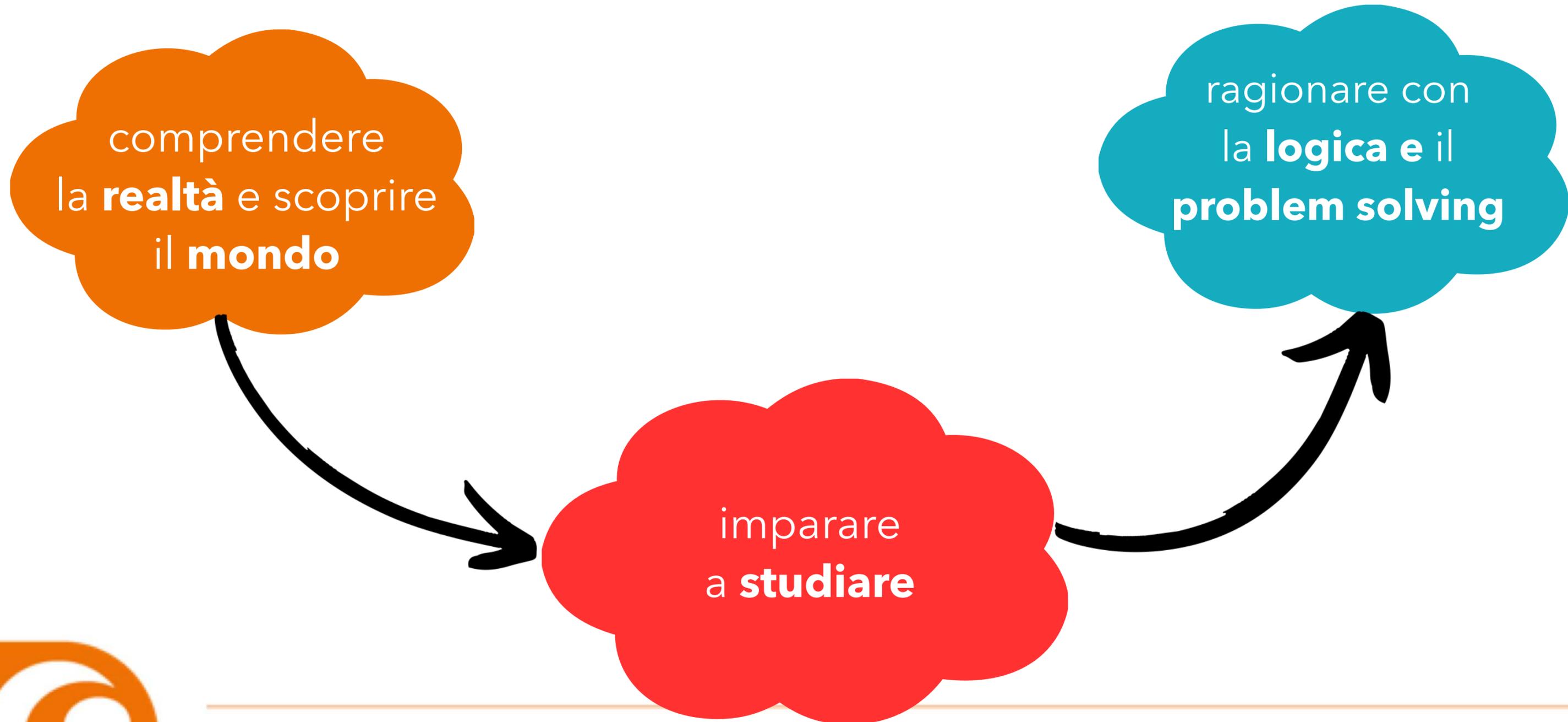
Pagine di **Problem solving**

Pagine di **Problemi al centro**

Educazione finanziaria

Indice		
PROVE DI INGRESSO 3	Frazionare un intero 70	Le altezze dei poligoni 145
Numeri fino a 1000 4	ESERCIZI 72	I quadrilateri 146
Ancora numeri fino a 1000 5	Frazioni equivalenti 74	ESERCIZI 150
Addizioni e sottrazioni 6	Frazioni complementari 75	Contorno e perimetro 152
Moltiplicazioni e divisioni 7	Frazioni proprie, improprie e apparenti 76	ESERCIZI 155
Misure ed equivalenze 8	ESERCIZI 78	Superficie e area 156
Linee e poligoni 9	Frazioni a confronto 79	Le misure di superficie 157
Classificazioni e relazioni 10	Matematica nella REALTÀ • Piastrelle e frazioni 80	Figure a confronto 158
	La frazione di un numero 82	Calcolare l'area dei poligoni 160
	ESERCIZI 84	ESERCIZI 166
I NUMERI 12	Le frazioni decimali 86	PROBLEM SOLVING • Geometria 168
Il nostro sistema di numerazione 12	I numeri decimali 87	Ripasso con la mappa 170
Tante forme per scrivere i numeri 13	Frazioni decimali e numeri decimali 90	VERIFICA 172
La cifra zero 14	ESERCIZI 91	RELAZIONI, DATI E PREVISIONI 174
ESERCIZI 15	Euro e numeri decimali 92	Le indagini statistiche 174
La classe delle migliaia 16	Come confrontare e ordinare i numeri decimali 93	Grafici per rappresentare 176
La linea dei numeri 18	ESERCIZI 94	Classificare con i diagrammi 178
Come confrontare e ordinare i numeri 19	Addizioni/sottrazioni con i numeri decimali 96	Matematica nella REALTÀ • Statistica e Geografia 180
L'arrotondamento 20	Moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1.000 97	Mettere in relazione 182
Ripasso con la mappa 22	Moltiplicazioni con i numeri decimali 98	ESERCIZI 183
VERIFICA 24	Divisioni con i numeri decimali 99	Fare previsioni 184
L'addizione 26	PROBLEM SOLVING • Frazioni 100	Il calcolo delle probabilità 185
Le proprietà dell'addizione 27	Ripasso con la mappa 102	ESERCIZI 187
La sottrazione 28	VERIFICA 104	PROBLEM SOLVING • Statistica 188
La proprietà della sottrazione 29	LE MISURE 106	Ripasso con la mappa 190
STRATEGIE DI CALCOLO Addizioni 30	Le misure di lunghezza 107	VERIFICA 192
STRATEGIE DI CALCOLO Sottrazioni 31	Le equivalenze 108	PROBLEMI al Centro 194-203
Matematica nella REALTÀ • Addizioni e sottrazioni per una cena 32	Le misure di massa 110	PAROLE al centro 204-212
Addizione/sottrazione: operazioni inverse 34	Peso lordo, peso netto, tara 112	Gioco e ripasso 204-212
Quando si usa l'addizione? 36	Le misure di capacità 114	QUADERNO 213
Quando si usa la sottrazione? 37	ESERCIZI 114	Esercizi 214
ESERCIZI 38	Le misure di tempo 115	Verso l'INVALSI 277
La moltiplicazione 40	Matematica nella REALTÀ • Le misure nello sport 116	Matematica nella realtà 284
Le proprietà della moltiplicazione 41	Le misure di valore 118	Coding 286
STRATEGIE DI CALCOLO Moltiplicazioni 43	Costo unitario, costo totale e quantità 119	
Altri modi per moltiplicare 44	La compravendita 120	
La divisione 46	ESERCIZI 121	
La proprietà della divisione 48	PROBLEM SOLVING • Misure 122	
STRATEGIE DI CALCOLO Divisioni 49	Ripasso con la mappa 124	
Matematica nella REALTÀ • Moltiplicazioni, divisioni e raccolte punti 50	VERIFICA 126	
Altri modi per dividere 52	EDUCAZIONE FINANZIARIA 128-131	
Moltiplicazione/divisione: operazioni inverse 54	GEOMETRIA 132	
Quando si usa la moltiplicazione? 56	Linee di tanti tipi 132	
Quando si usa la divisione? 57	Angoli di tanti tipi 134	
ESERCIZI 58	Le isometrie 136	
I multipli di un numero 60	ESERCIZI 139	
I divisori di un numero 61	I poligoni 140	
PROBLEM SOLVING • Le quattro operazioni 62	La classificazione dei poligoni 141	
Ripasso con la mappa 64	ESERCIZI 142	
VERIFICA 66	I triangoli 143	
Le frazioni 68	Le altezze dei triangoli 144	
I termini delle frazioni 69		





PROVE DI INGRESSO

SCHEDA 1	Il Paleolitico
SCHEDA 2	Quadro di sintesi del Paleolitico
SCHEDA 3	Il Neolitico
SCHEDA 4	Quadro di sintesi del Neolitico
SCHEDA 5	Gli studiosi e le studiose della Storia

Prima di cominciare lo studio di quest'anno, scopri quante cose ricordi dell'anno scorso.

SCHEDA 1

PROVE DI INGRESSO

Il Paleolitico

- 1** Leggi il testo e sottolinea l'alternativa corretta. Poi scrivi i numeri delle descrizioni vicino alla parte di disegno corrispondente.

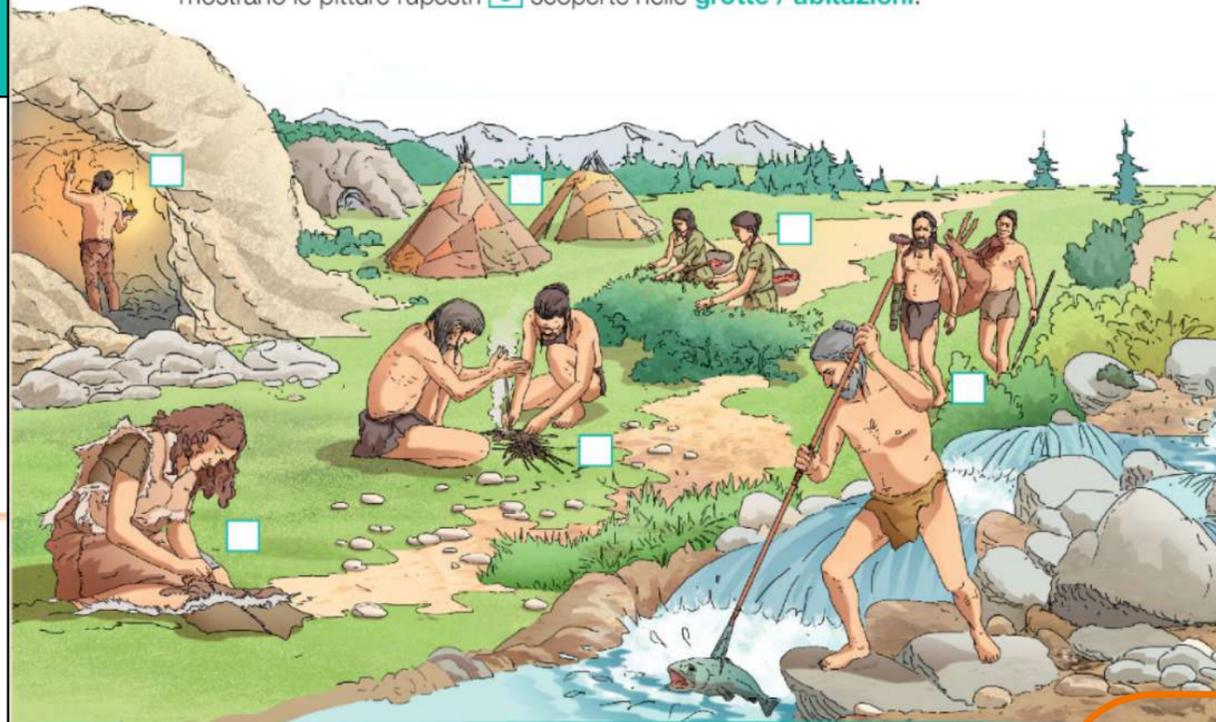
Il Paleolitico iniziò circa **2,5 milioni / 10 milioni** di anni fa e terminò 12 mila anni fa. La parola Paleolitico significa "età della pietra **nuova / vecchia**".

Durante il Paleolitico gli esseri umani impararono a scheggiare la **pietra / ceramica** per costruire semplici strumenti di uso quotidiano.

I nostri antenati si procuravano il cibo direttamente dall'ambiente: le donne raccoglievano **1** ciò che offriva la natura; gli uomini cacciavano o pescavano **2**. Vivevano in accampamenti fatti di tende **3** o in caverne ed erano **nomadi / sedentari**.

Conoscevano e usavano il fuoco **4**: potevano riscaldarsi, avere luce, cuocere i cibi, tenere lontani gli animali **feroci / allevati**.

Indossavano pelli di animali cucite con aghi **5**. Sapevano dipingere, come mostrano le pitture rupestri **6** scoperte nelle **grotte / abitazioni**.



4

Nome Data



In tutti i volumi di classe 4 un inserto per **ripassare in maniera strutturata, con schede ritagliabili.**

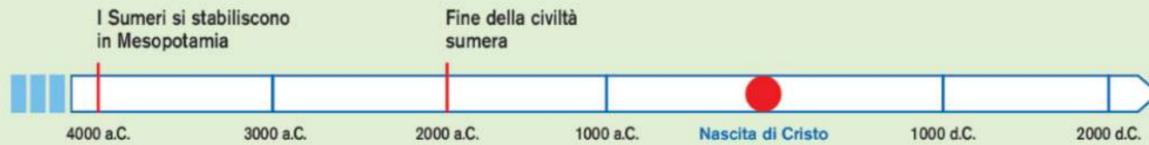
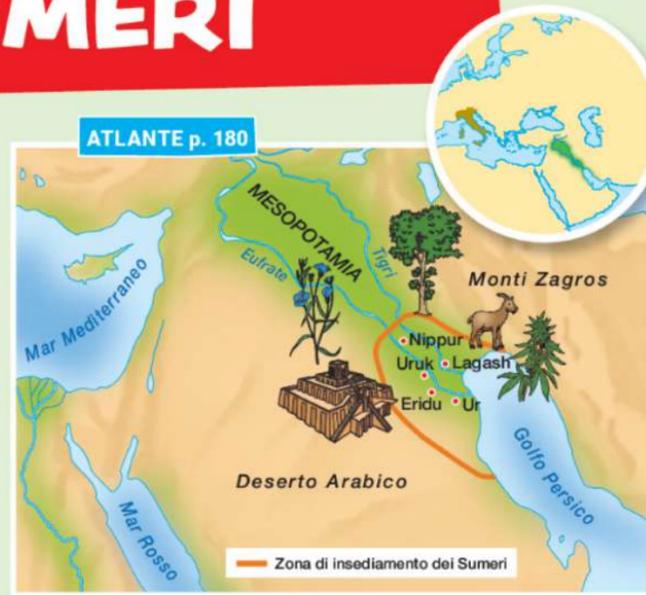
I SUMERI

IMPARO CON LA CARTA

- Osserva la carta e rispondi.
- In quale zona della Mesopotamia si sviluppò la civiltà dei Sumeri?
- Quali erano le città principali?

IMPARO CON LA LINEA DEL TEMPO

- Colora sulla linea del tempo il periodo in cui si è sviluppata la civiltà dei Sumeri.



Il territorio dei Sumeri

Verso il 4000 a.C. un popolo **nomade** si stabilì nel Sud della Mesopotamia e costruì i primi villaggi. Questa terra fu chiamata Sumer, cioè "paese coltivato", e i suoi abitanti presero il nome di **Sumeri**. La loro fu la prima civiltà della Storia. I Sumeri iniziarono a **coltivare** i terreni fertili vicini alle rive dei due fiumi e, con il tempo, impararono a **controllare le acque**: costruivano argini per proteggersi dalle inondazioni e scavavano canali per irrigare anche i campi più lontani. Inoltre, impararono a utilizzare le altre risorse che offriva il territorio, come l'argilla e il legname delle foreste che crescevano sui monti. Lo sviluppo dell'agricoltura portò a un aumento della popolazione: i villaggi divennero vere e proprie **città**, tra cui **Ur**, **Lagash** e **Uruk**, la più importante. Questa civiltà durò fino al 2000 a.C. circa, quando i Babilonesi conquistarono alcune città sumere.

Una statuetta che rappresenta un uomo sumero con un cesto sulla testa.



Le attività

L'attività principale dei Sumeri era l'**agricoltura**, che praticavano usando attrezzi da lavoro come falci, zappe e soprattutto l'**aratro** **1**. Per mezzo dell'aratro scavavano nel terreno dei solchi in cui venivano gettati i semi. Nei campi i contadini coltivavano **cereali**, come orzo e grano, che trasformavano in farina per cucinare focacce e farinate. Coltivavano, inoltre, **legumi**, come lenticchie, piselli e fave, **ortaggi**, come cipolle e cetrioli, e diversi tipi di **alberi da frutto**, tra cui palme da datteri, fichi, melograni, mandorli e albicocchi. Coltivavano anche il **lino** e la **canapa**, da cui ricavano le **fibres per produrre i fili** per realizzare tessuti e corde.

I Sumeri accumulavano nei magazzini le **scorte** di prodotti agricoli, per utilizzarle come sementi nella semina successiva o consumarle prima del nuovo raccolto.

Si dedicavano anche all'**allevamento** degli animali, per ricavare carne e latte e per avere aiuto nel lavoro. Allevavano buoi, capre, maiali, ma anche asini, usati per trainare i carri. I Sumeri furono i primi a utilizzare i **buoi per trainare l'aratro**. Inoltre praticavano la **pesca** con le reti nei fiumi.

I Sumeri erano abili **artigiani** e nelle città c'erano molte **botteghe**, dove si trovavano stoffe di lana, abiti, gioielli **2** e oggetti d'uso quotidiano. Sapevano lavorare i **metalli**: conoscevano il rame e lo stagno e impararono a fonderli insieme per ricavarne il **bronzo**, un metallo molto resistente. Con il bronzo realizzavano utensili da lavoro, armi e oggetti. Inoltre fabbricavano anche mattoni di argilla.

I **mercanti** sumeri **barattavano** con altri popoli una parte dei propri prodotti in cambio di materie prime rare in Mesopotamia, come metalli e legni pregiati, e merci di lusso come spezie, profumi e oro. Essi trasportavano le merci su piccole **imbarcazioni** e navigavano lungo il corso dei fiumi. Per il trasporto terrestre usavano i **carri** **3**, che si muovevano su ruote. Pare che siano stati proprio i Sumeri a inventare i primi veicoli a ruote.



I SUMERI

Un percorso didattico per imparare a studiare, esporre e utilizzare gli strumenti disciplinari.

Barattare: senza l'uso di denaro esisteva al tempo.

IMPARO CON IL TESTO

- Sottolinea nel testo con colori diversi le attività dei Sumeri.

• Quaderno pp. 144, 146

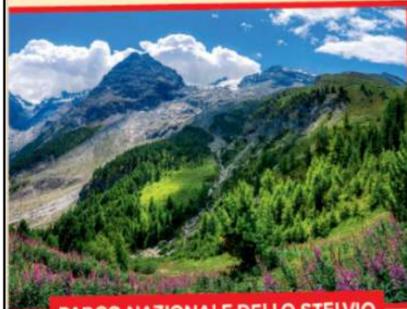
21

20

• Quaderno p. 144 • Atlante p. 180

Statistica e Geografia

OSSERVA!



PARCO NAZIONALE DELLO STELVIO

Le immagini mostrano paesaggi di due parchi nazionali italiani. C'è un parco o una riserva naturale che hai visitato o che vorresti visitare? Quale? Racconta.



PARCO NAZIONALE DEL GARGANO

LEGGI, SPERIMENTA E RIFLETTI

I parchi nazionali italiani

Mostra alcuni parchi nazionali italiani in base alla loro estensione in ettometri: rispondi.

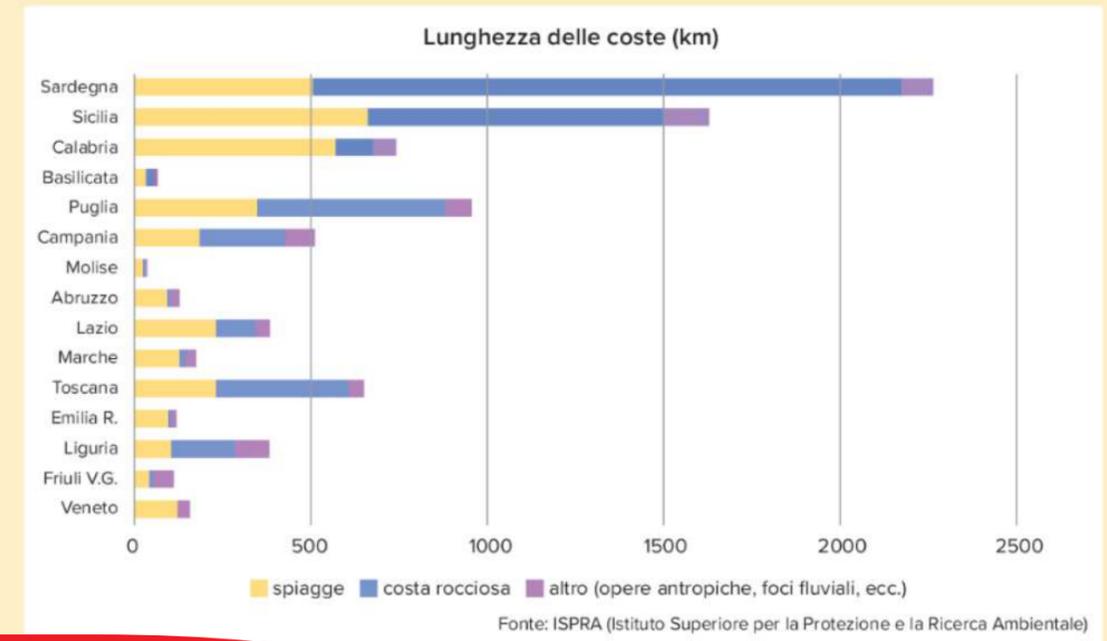


Quanti parchi hanno un'estensione maggiore di

PROVA TU

Le coste italiane

Il grafico mostra la lunghezza delle coste delle diverse regioni d'Italia: osservalo e rispondi.



Pagine **Matematica nella REALTÀ** per avvicinare il mondo dei numeri alla realtà quotidiana.



nome.
 Quanti hanno un'estensione inferiore a 20 000 ettari? Indicali sul grafico facendo un triangolino di fianco al loro nome.

In base alle precedenti osservazioni pensi che la Geografia possa avere a che fare con la statistica? Spiega il perché della tua risposta.



Parola di

SATELLITI E CARTE DIGITALI

Le carte digitali sono carte geografiche che non vengono stampate, ma che sono disponibili in formato digitale. Le carte digitali vengono realizzate utilizzando i satelliti artificiali: scopriamo come



Esplora la **tavola interattiva** e scopri tante altre attività.



1 SATELLITI

I satelliti artificiali si trovano nello spazio in orbita intorno alla Terra. Attraverso **onde radio** trasmettono informazioni molto velocemente.

2 GPS

I satelliti, attraverso il GPS (Global Positioning System, cioè Sistema di Posizionamento Globale), riescono a calcolare le **coordinate geografiche** di un punto sul nostro pianeta e a trasmettere questa informazione a noi, sulla Terra.



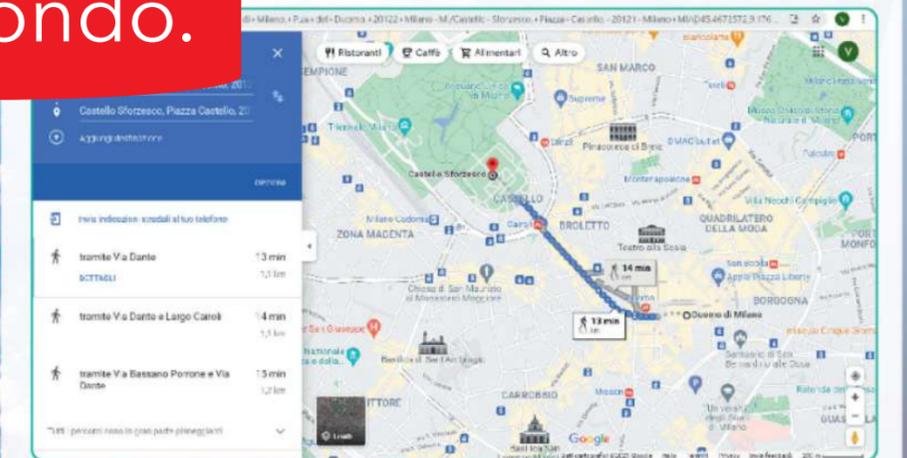
In **Storia, Geografia, Scienze e Tecnologia** pagine **STEM** a cura di **Editoriale Scienza** per accompagnare alla scoperta del mondo.

Quando utilizziamo le carte digitali?

Quando vogliamo localizzare un luogo o una via e sapere quale strada seguire per raggiungere una destinazione, possiamo utilizzare le carte digitali che troviamo sugli smartphone, sui tablet, sui computer e sui navigatori delle automobili. Le carte digitali sono molto utili anche per trovare la rotta giusta sulle navi e sugli aerei.

DIGITALI

Trasmesse dai satelliti attraverso il GPS permettono di utilizzare le carte digitali.



IMPARO CON LE IMMAGINI

Laboratorio

Patrimoni della Toscana

□ Osserva attentamente le immagini. Poi completa ciascun testo scegliendo fra le parole elencate.

dune • volpe • vasi • macchia mediterranea • navi

Il Museo delle Navi Antiche



Anche se non tutti lo sanno, a **Pisa** esiste il Museo delle Navi Antiche. La città, infatti, all'epoca dei Romani si trovava più vicina al mare ed era un **porto** molto importante.

Il Museo ospita alcune da trasporto e barche fluviali risalenti al periodo dei Romani, scoperte nel 1998. Le navi arrivavano forse dalla Gallia, dalla Campania e dall'Adriatico.

Negli scavi sono stati trovati anche corde, ceste, attrezzi da pesca, anfore e

IMPARO CON IL TESTO

□ Indica con una **X** se queste affermazioni sono vere (V) o sono false (F).

- Le carte geografiche rappresentano i luoghi con le dimensioni reali.
- Per disegnare una carta geografica bisogna decidere quali punti di riferimento sono essenziali.
- La rappresentazione su una carta geografica è sempre esatta e completa.
- Nella legenda si trovano i simboli che aiutano a interpretare la carta.
- Le carte geografiche sono ridotte perché la realtà viene rimpicciolita per entrare su un foglio di carta.
- Una carta geografica è simbolica perché usa simboli al posto degli elementi reali.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



IMPARO CON L'ESPERIMENTO

Laboratorio

Costruiamo un barometro

Lo strumento per misurare la pressione atmosferica è il **barometro** e l'unità di misura più utilizzata è il **millibar** (mbar).

□ Prova a costruire un barometro con pochi oggetti semplici da reperire.

OCCORRENTE

- un vasetto di vetro
- un palloncino
- una cannuccia
- colla o nastro adesivo
- un elastico
- una superficie verticale sulla quale attaccare un foglio (per esempio, una parete)



Procedimento

1. Fissa il palloncino sopra il vasetto in modo che risulti ben teso, come una membrana.
2. Incolla la cannuccia al centro del palloncino, tagliando l'estremità opposta come una freccia.
3. Posiziona il vasetto in modo tale che la punta della cannuccia sia molto vicina al foglio. Ogni giorno traccia una tacca in corrispondenza dell'indicatore e annota le varie misurazioni. In caso di alta pressione, l'aria premerà sul palloncino, facendo salire la cannuccia; se, al contrario, ci sarà bassa pressione, la punta della cannuccia si abbasserà.

Osserva: nei giorni in cui la pressione risulta più bassa, com'è il tempo?



I NUMERI

Il nostro sistema di numerazione

Un sistema di numerazione è l'insieme dei simboli e delle regole usati per scrivere i numeri. I simboli che usiamo per scrivere tutti i numeri sono **dieci** e si chiamano **cifre**.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Il nostro sistema di numerazione è decimale e posizionale.

◆ **Decimale**, perché per contare **raggruppiamo** per 10:

- 10 unità formano **1 decina** → 10 u = 1 da
- 10 decine formano **1 centinaio** → 10 da = 1 h
- 10 centinaia formano **1 migliaia** → 10 h = 1 uk

◆ **Posizionale**, perché ogni cifra ha un valore diverso a seconda della posizione che occupa nella scrittura del numero:

- 125 → la cifra **2** si trova nella posizione delle **decine**, perciò vale **2 da = 20 u**
- 247 → la cifra **2** si trova nella posizione delle **centinaia**, perciò vale **2 h = 200 u**

RICORDA

Il nostro sistema di numerazione è **decimale** e **posizionale**.

ESERCIZI

1 **Cerchia la cifra 3** di blu quando è **unità**, di rosso quando è **decina**, di verde quando è **centinaia**, di viola quando è **migliaia**.

1324 • 38 • 3531 • 532 • 9563 • 1732

2 **Rispondi.**

- Quante decine occorrono per formare 3 centinaia? _____
- Quante unità occorrono per formare 7 decine? _____
- Quante centinaia occorrono per formare 2 migliaia? _____

3 **Osserva la posizione della cifra 5** nei seguenti numeri e completa.

- 154 → Il 5 occupa la posizione delle da e vale _____ unità.
- 415 → Il 5 occupa la posizione delle u e vale _____ unità.
- 541 → Il 5 occupa la posizione delle h e vale _____ unità.

12

• Quaderno pp. 214-215



Tante forme per scrivere i numeri

Nel nostro sistema di numerazione ogni numero può essere scritto in

• Osserva come puoi scrivere il numero 1514.

- con le **cifre** (è la scrittura più breve)
1514
- con le **lettere**
millecinquecentoquattordici
- come **somma di valori**
1 uk + 5 h + 1 da + 4 u
- come **somma di addendi**
1000 + 500 + 10 + 4

Impariamo tutti con l'aiuto di GRAF.

I NUMERI

IL NOSTRO SISTEMA DI NUMERAZIONE

utilizza

10 cifre per scrivere tutti i numeri
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

DECIMALE

Per contare si raggruppano le quantità di 10 in 10

10 u = 1 da
10 da = 1 h
10 h = 1 uk

POSIZIONALE

Il valore di ogni cifra dipende dalla posizione che occupa nel numero

78 → la cifra **7** occupa la posizione delle decine → vale **7 da = 70 u**
la cifra **8** occupa la posizione delle unità → vale **8 u**
82 → la cifra **8** occupa la posizione delle decine → vale **8 da = 80 u**
la cifra **2** occupa la posizione delle unità → vale **2 u**

RIPASSO CON LA MAPPA

I NUMERI CON LE MIGLIAIA

Le cifre sono organizzate in classi e ordini

CLASSE DELLE MIGLIAIA			CLASSE DELLE UNITÀ SEMPLICI		
ordine delle centinaia di migliaia	ordine delle decine di migliaia	ordine delle unità di migliaia	ordine delle centinaia	ordine delle decine	ordine delle unità
hk	dak	uk	h	da	u
100 000 u	10 000 u	1000 u	100 u	10 u	1 u
centomila	diecimila	mille	cento	dieci	uno

CLASSE DELLE UNITÀ SEMPLICI	
Ordine delle unità: u	1 u
Ordine delle decine: da	1 da = 10 u
Ordine delle centinaia: h	1 h = 10 da = 100 u
CLASSE DELLE MIGLIAIA	
Ordine delle unità di migliaia: uk	1 uk = 10 h = 100 da = 1000 u
Ordine delle decine di migliaia: dak	1 dak = 10 uk = 100 h = 1000 da = 10000 u
Ordine delle centinaia di migliaia: hk	1 hk = 10 dak = 100 uk = 1000 h = 10000 da = 100000 u

PAROLE al centro

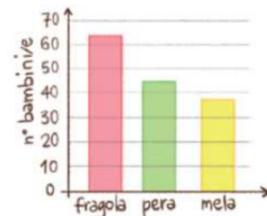
In **Storia, Geografia, Scienze e Tecnologia** pagine speciali di **gioco e ripasso** del progetto **"Parole al centro"** per imparare giocando.

PAROLE al centro

ANAGRAMMI

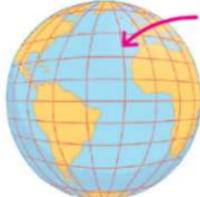
LA GEOGRAFIA

■ Risolvi gli anagrammi sulle parole della geografia: aiutati con i disegni e scrivi le parole negli spazi. Poi scrivi in ordine le lettere colorate. Troverai un tipo di carta.

1 **OGITOREFFA** O A

2 **FAGIRCO**



4 **RIDOMIENA**



6 **SALUBOS**

5 **RACAT**

1: 1 000 000

CLASA

104

GIOCO

PAROLA NASCOSTA

CLIMI E AMBIENTI

■ Risolvi il cruciverba. Poi scrivi in ordine le lettere nei riquadri colorati di verde e troverai il nome di una regione climatica italiana.

1										
2										
3										
4										
5										
6										



1 La distanza dall'Equatore.

2 L'altezza sul livello del mare.

3 Così è chiamata la zona climatica della Terra dove fa molto freddo.

4 L'ambiente caratteristico del clima atlantico.

5 Ambiente dove vivono giraffe e leoni.

6 Clima che si trova nelle isole britanniche.

105

ATLANTE STORICO

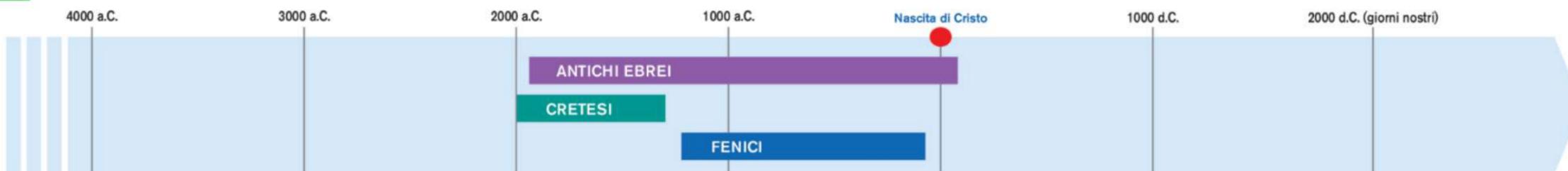
ATLANTE STORICO

LE CIVILTÀ DEL MAR MEDITERRANEO

DOVE



QUANDO



In Storia studiamo con l'**atlante storico** e la **linea del tempo**.

In Geografia studiamo con l'atlante geografico.

ATLANTE GEOGRAFICO



Italia fisica

ATLANTE GEOGRAFICO

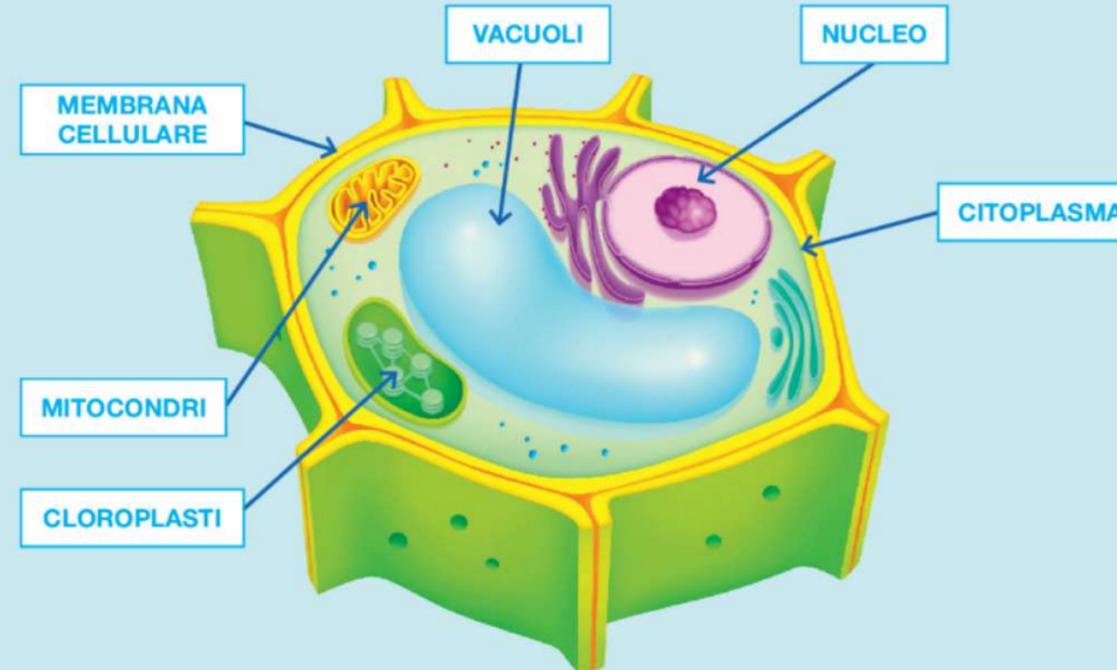


Italia politica

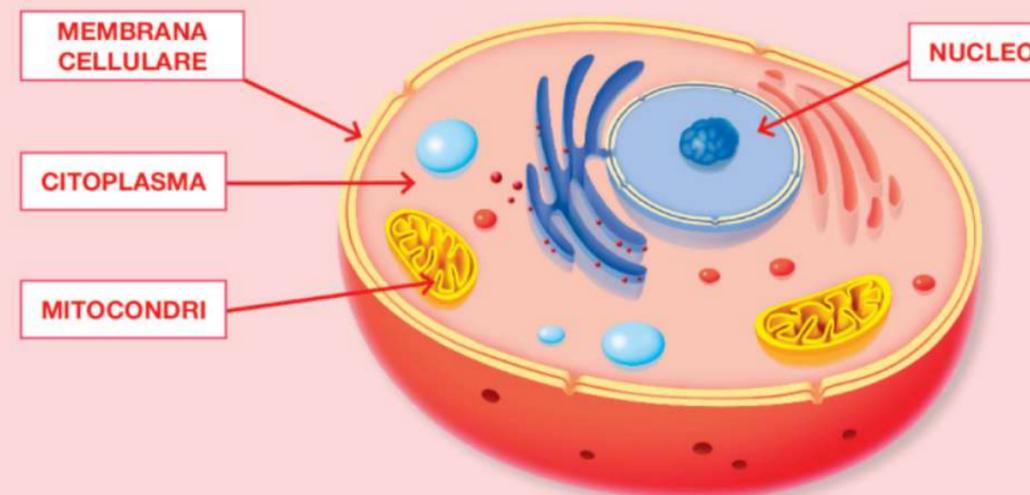
In Scienze e Tecnologia studiamo con l'**atlante scientifico**.

ATLANTE SCIENTIFICO

LA CELLULA VEGETALE



LA CELLULA ANIMALE





Pagine **Problem solving** per familiarizzare con i problemi attraverso la **comprensione** del testo, il **processo di risoluzione** e il **gioco del se**.

PROBLEM SOLVING

Problemi di statistica

■ Leggi il testo del problema.

Temperature

Il grafico rappresenta le temperature massime e minime rilevate tra il 1° e il 14 gennaio 2024 in una cittadina nei pressi di Torino (Moncalieri).

Qual è stata la differenza in gradi tra la temperatura più alta e quella più bassa nei giorni 1, 4 e 13?

LEGENDA
 ■ temperature massime
 ■ temperature minime

PROBLEM SOLVING

PASSO 3 INDIVIDUO I DATI E LE OPERAZIONI ■ Completa ed esegui le operazioni.

DATE	1° gennaio	4 gennaio	13 gennaio
massima
minima
differenza

PASSO 4 RISPONDO ■ Completa.

- La differenza tra le temperature massima e minima è stata...
 il giorno 1:; il giorno 4:; il giorno 13:

IL GIOCO DEL SE

SE il giorno 15 la massima fosse aumentata di due gradi e la minima diminuita di 3 °C rispetto al 14, quale sarebbe stata la differenza quel giorno?

SE il giorno 17 sia la massima sia la minima fossero diminuite di 2 °C rispetto al 15, la differenza tra le due sarebbe stata diversa rispetto al 15? Rispondi e spiega il perché.

■ Risolvi il problema sul quaderno. Se ti serve, usa i 4 passaggi proposti sopra.

Il grafico rappresenta la suddivisione degli allievi e delle allieve in una piccola scuola. Qual è, classe per classe, la differenza tra il numero degli allievi e il numero delle allieve?

LEGENDA
 ■ allievi
 ■ allieve

ALLENANO LA LOGICA

- 1 Qual è l'offerta più conveniente? Indicala con una **X**. Confronta il ragionamento che hai fatto con quello di compagni e compagne.



2 l

€ 3,00



1,5 l

€ 2,00

- 2 La pizzaiola Rosita deve servire una pizza alle ore 20:00 in punto. La cottura in forno dura 12 minuti. Per stendere la pasta (già pronta), condirla e infornarla, Rosita impiega 4 minuti.

A che ora Rosita deve iniziare a preparare la pizza?

19:30

19:16

19:44

19:48



ALLENANO LA LOGICA

Rubrica **Alleno la logica** per esercitare il ragionamento e sviluppare la logica.

ALLENANO LA LOGICA

Paolo, Luca e Ivo sono fratelli. Insieme hanno 9 anni. Paolo ha 2 anni meno di Luca e Luca ha 2 anni meno di Ivo.

Quanti anni hanno i fratelli? Come hai ragionato? Confrontati con compagne e compagni.

Il campeggio

Tommaso, Wei, Marco e Omar hanno deciso di passare 10 giorni in campeggio al mare.

Telefonano al campeggio "Miramare" per avere un'idea della spesa. Il proprietario dice che può fare un prezzo complessivo di € 1000, che comprende il posto per la tenda, due pasti al giorno per tutti e quattro e un ombrellone sulla spiaggia.



Telefonano quindi all'altro campeggio del paesino, il campeggio "Spiaggiabella".

Una storia orientale

Assad e Beremiz, sulla strada del viaggio per Baghdad, incontrano Salem, un viandante affamato. Il viandante chiede loro da mangiare, dicendo di essere un ricco mercante e di poterli ricompensare non appena arrivati a Baghdad.

Assad ha 5 pagnotte e Beremiz ha 3 pagnotte.

Si mettono in viaggio insieme.

Assad dice: «Abbiamo 8 giorni di viaggio, dobbiamo consumare solo una pagnotta al giorno: ce la divideremo in tre».

E così fanno il primo giorno, e poi il secondo, ... e poi l'ottavo si dividono l'ultimo pane.

Finalmente arrivano a Baghdad.

Lì Salem li invita a casa sua e per ricompensarli dà 5 monete d'oro a

Assad, che aveva messo 5 pagnotte, e 3 monete d'oro a Beremiz, che aveva messo le sue 3 pagnotte.

Beremiz dice: «Amico, non hai fatto il conto giusto. Devi dare 7 monete a Assad, e solo 1 a me. Infatti ciascuno di noi due ha mangiato una parte del proprio pane».

Assad dice: «Amico, Beremiz ha fatto i conti per bene. Però l'importante è che ognuno di noi due ha messo a disposizione quello che aveva. Quindi dividiamo la ricompensa a metà: 4 monete per ciascuno».

Salem non sa più come fare.



Pagine del progetto **Problemi al centro** per promuovere un **atteggiamento positivo** e un **approccio sereno** verso la matematica.

€ **EDUCAZIONE FINANZIARIA**



Il denaro

Il denaro è usato per **acquistare beni** (come un vestito, una bicicletta...) o **servizi** (come una visita medica, un corso...). Il denaro può essere di carta (**banconote**) o di metallo (**monete**), ma oggi possiamo anche scambiare denaro in modo **digitale**, anche da un capo all'altro del mondo!
 Nell'antichità, prima che venissero inventati i soldi, esisteva il **baratto**, uno scambio diretto di beni (per esempio un vaso in cambio di un sacco di farina). Poi gli esseri umani iniziarono a "pagare" la merce con oggetti comuni, come conchiglie e sassolini, a cui assegnavano un valore simbolico, oppure a peso con monete di metallo prezioso, come oro e argento.
 Oggi, il valore dei soldi è simbolico: il metallo e la carta dei soldi non sono preziosi, ma il denaro vale in base al numero che riporta.



I pagamenti digitali

Oltre che con monete e banconote, oggi si può pagare anche in modo digitale.

- Le **carte bancomat** e le **carte di credito** sono tessere elettroniche che permettono di prelevare denaro contante e di fare pagamenti, per esempio in negozi, ristoranti, hotel...
- Esistono anche alcune applicazioni che consentono di pagare beni o servizi attraverso lo **smartphone**.

LIFE SKILLS

PENSIERO CRITICO

In classe, provate a immaginare di vivere nell'antichità, ai tempi del baratto. Ognuno di voi decide quali beni ha da vendere (bestiame, vestiti, vasi...). Cercate di contrattare e trovate un accordo per scambiarsi la merce. Infine, riflettete su quanto l'introduzione del denaro ha facilitato gli scambi commerciali.



Il lavoro

Il lavoro è un'attività svolta da un individuo per **produrre beni** o **servizi**, in cambio di una retribuzione o di un compenso in denaro. Il lavoro garantisce un **reddito**, cioè permette di guadagnare denaro da spendere nella vita quotidiana, ed è anche un mezzo attraverso il quale ogni persona può esprimere le proprie **capacità** e **talenti**.
 Secondo l'articolo 36 della Costituzione italiana, ogni lavoratore ha diritto a una retribuzione proporzionata alla quantità e qualità del lavoro svolto, con differenze basate sul settore e sulle competenze. Al di là del compenso, **ogni lavoro onesto è importante** per il buon funzionamento della comunità, in cui ognuno gioca un ruolo fondamentale.



€ **EDUCAZIONE FINANZIARIA**

ESERCIZI

€ **EDUCAZIONE FINANZIARIA**



■ Elenca almeno due professioni per ogni settore elencato. Segui gli esempi.

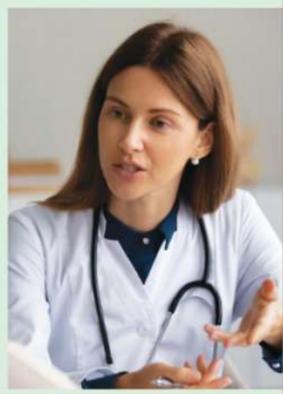
Alimentazione: agricoltore/agricoltrice, _____

Sanità: farmacista, _____

Sicurezza: poliziotto/a, _____

Cultura ed educazione: _____

Trasporti: _____



€ **EDUCAZIONE FINANZIARIA**

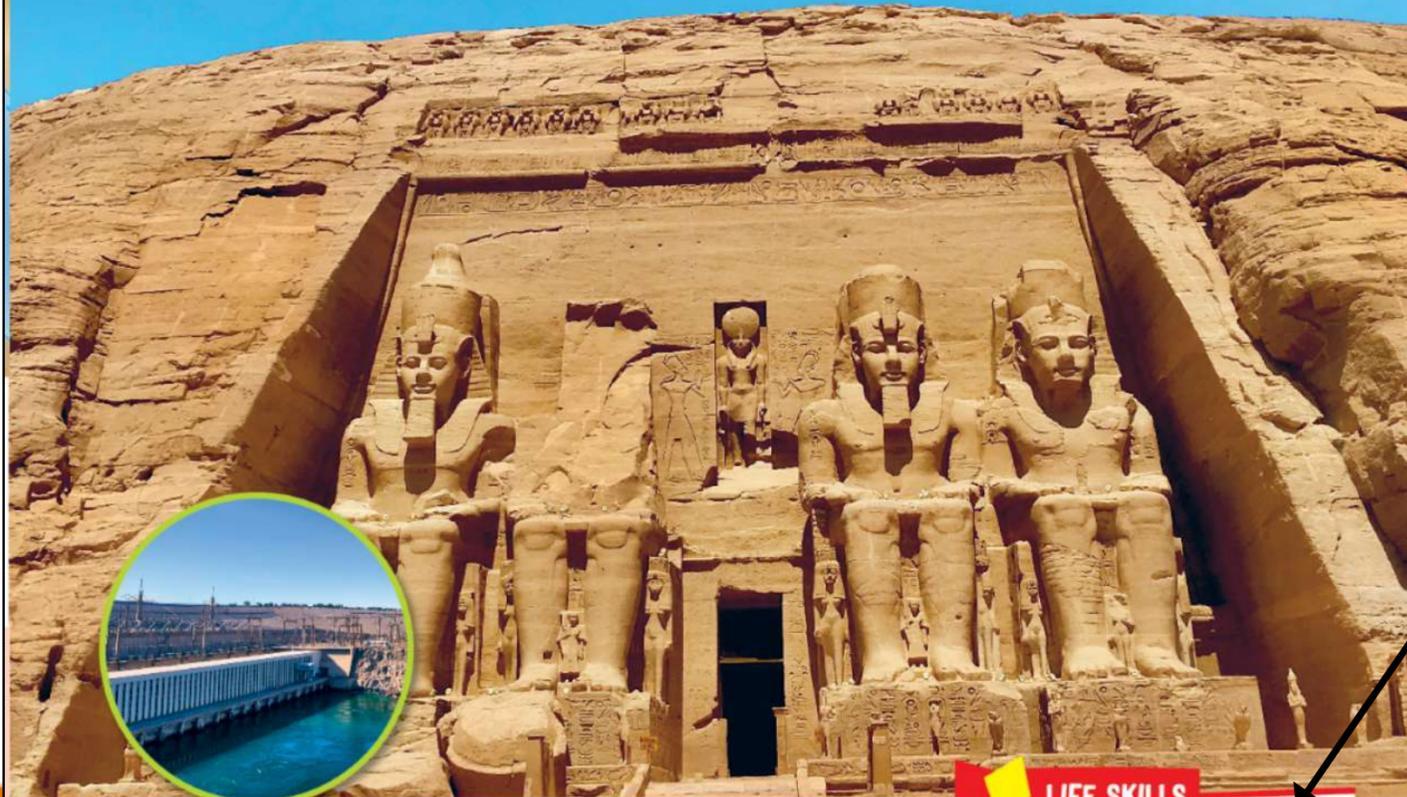
Percorso di **Educazione finanziaria** per scoprire il **valore** del **denaro** e del **risparmio**.

EDUCAZIONE CIVICA



La diga di Assuan e Abu Simbel

L'attuale Stato egiziano, con capitale Il Cairo, corrisponde grosso modo al territorio dell'antico Egitto. Qui si trovano i resti della civiltà degli antichi Egizi, cioè templi e tombe, ritrovati grazie al lavoro di archeologhe e archeologi e di studiosi e studiosi. La maggior parte di questi monumenti, come hai studiato, si trova lungo il Nilo, che, a differenza del passato, non straripa più, poiché le sue piene sono regolate dalla diga di Assuan.



La **diga di Assuan** fu costruita tra il 1960 e il 1970 circa, e da questo sbarramento nacque il lago Nasser. L'acqua del lago artificiale inondò la valle e sommerse villaggi e monumenti. Alcuni templi importanti furono però salvati grazie a molti Paesi e all'UNESCO, l'Organizzazione delle Nazioni Unite per l'Educazione, la Scienza e la Cultura. Oltre 2000 uomini per 5 anni, dal 1963 al 1968, si occuparono di **smontare** pezzo per pezzo i **templi** fatti costruire ad Abu Simbel dal faraone Ramses II e di **ricostruirli** in una nuova posizione 60 metri più in alto.

LIFE SKILLS

EMPATIA

Se avessi partecipato al progetto di salvaguardia come membro dell'UNESCO, quali sentimenti avresti provato nel vedere il successo del progetto?

LIFE SKILLS

EDUCAZIONE CIVICA



Educazione civica e life skills per sviluppare:

- pensiero critico,
- consapevolezza di sé,
- pensiero creativo,
- empatia.

IL KIT PER L'INSEGNANTE

Il pacchetto docente include **guide**,
materiali extra, **risorse interattive** e
video

FORMAZIONE **VIVA**

A tu per tu con l'esperto, Laboratori di classe, Pillole di didattica.

PAROLE
al centro

Plurilinguismo e Italiano L2

PROBLEMI
al Centro

I progetti di **Giunti Scuola** forniscono **spunti**, **idee** e
un'ampia tipologia di **materiali** per le lezioni.

LA BIBLIOTECA DEL SOSTEGNO

Ricca selezione di
materiali e suggerimenti
per rinforzare la
didattica: **strumenti e**
volume facilitati, materiali per Italiano L2.



Imparare tutte e tutti...
è più bello con Giunti Scuola!

