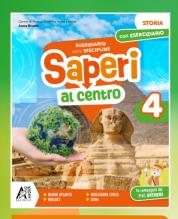


10 MOTIVI PER SCEGLIERE SAPERI AL CENTRO









con **ESERCIZIARIO**

con **ESERCIZIARIO**

con **ESERCIZIARIO**

con **ESERCIZIARIO**

1

PERCORSO DI APPRENDIMENTO GRADUALE E COMPLETO

Si è prestata grande attenzione e sensibilità alle esigenze del delicato processo di apprendimento dei bambini e delle bambine: pagine chiare e ordinate con grandi tavole illustrate e fotografie che integrano i testi, pagine Atlante, un apparato didattico graduale ed efficace, un linguaggio semplice ma rigoroso rendono l'alunno autonomo nello studio e favoriscono la scoperta, la conoscenza e l'acquisizione delle competenze dettate dalle norme ministeriali.





2

PERSONAGGI GUIDA E APERTURE CON LE E-MAIL

Lo storico **Archeos**, la geografa **Emondis**, il matematico **Pigreco** e la scienziata **Eureka** accompagneranno la classe nel percorso di apprendimento delle discipline, con **e-mail** che introducono gli argomenti e offrono spunti di riflessione su quanto si andrà a conoscere, con **esercitazioni in itinere** in cui i bambini diventano loro stessi storici, geografi, matematici e scienziati.









Prof.ssa EUREKA

PODCAST

Sono presenti alla fine di ogni percorso e invitano a entrare nei panni di Archeos, Emondis ed Eureka per cimentarsi nello scrivere articoli per un podcast storico, geografico, scientifico che viene trasmesso periodicamente. Partendo da incipit proposti, i bambini scriveranno i loro articoli che poi leggeranno ad alta voce o registreranno, proprio come veri giornalisti radiofonici.





4

STORYTELLING IN MATEMATICA

Nei volumi di Matematica, al termine di ogni unità, Pigreco coinvolgerà la classe nelle sue avventure, collegandosi agli argomenti trattati e alla vita quotidiana di una classe di studenti in cui i bambini potranno riconoscere loro stessi e le loro emozioni. Ogni racconto si conclude sempre con proposte di attività laboratoriali coinvolgenti e divertenti.





PER IL DOCENTE LIBRO DI MATEMATICA CARTACEO ANNOTATO CON SOLUZIONI

3

LABORATORI STEM E STEAM

Nei volumi sono presenti numerose pagine di laboratorio **STEM** E **STEAM**, che integrano le singole discipline con **collegamenti di tipo artistico**, **scientifico** e **tecnologico**, per stimolare lo sviluppo di **competenze logiche** e **scientifiche**, senza dimenticare la **creatività**.



METODO DI STUDIO E METODOLOGIE ATTIVE

Tante attività operative e graduali finalizzate all'acquisizione di un **metodo di studio** suggeriscono le abilità da mettere in campo per imparare a studiare.

Inoltre, nel progetto sono presenti tanti spunti di:

· CLIL

- Role playing
- Apprendimento cooperativo
- Storytelling
- Didattica laboratoriale
- One pager

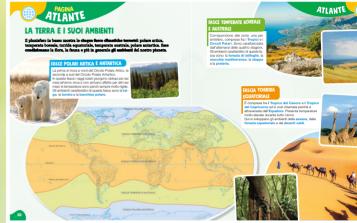
7

PAGINE ATLANTE

Nei volumi sono presenti pagine Atlante, uno strumento utile ed efficace per aiutare i bambini nello studio delle discipline.







PAGINE DI EDUCAZIONE CIVICA

Sono collegate agli obiettivi dell'Agenda 2030 e partono da tematiche legate ai grandi problemi del mondo in cui viviamo, per offrire spunti di riflessione e avviare alla consapevolezza che si può essere protagonisti, anche per una piccola parte, nel raggiungimento di obiettivi comuni alla collettività.





DALLA SINTESI ALLA MAPPA

La sintesi, nell'ottica di una didattica inclusiva, propone agli alunni i contenuti trattati nell'unità, non solo attraverso il canale linguistico ma anche attraverso il canale visivo: con le parole e con le immagini. La mappa è interattiva: una volta completata con le parole chiave evidenziate nella sintesi, diventa un utile strumento per ripassare e un'efficace traccia per rielaborare oralmente.



VALUTAZIONE E AUTOVALUTAZIONE

Rubriche, verifiche in itinere, compiti autentici e percorsi di autovalutazione, per rilevare, stimolare e consolidare le competenze cognitive e personalizzare i percorsi di apprendimento.





PER L'INSEGNANTE E LA CLASSE





- Guida Antropologica 4
 Storia, Geografia
- Guida Scientifica 4
 Matematica, Scienze
 e Tecnologia
- Verifiche al centro 4
- Poster 4
- Libro Digitale





Libro digitale su librodigitale.ardeaeditrice.it

- Libro Sfogliabile
- PDF di ogni volume
- Video
- Audioletture
- Attività Interattive
- Testi Liquidi
- Risorse Aggiuntive





Una raccolta di **prove di verifiche** da utilizzare durante l'anno, per valutare il percorso di apprendimento.