



Scuola
Anno scolastico Sezioni

DIREZIONE DISCIPLINE

Sussidiario delle Discipline classi 4-5 • La Spiga • Gruppo Editoriale ELI

Ambito antropologico Classe 4

ISBN: 978-88-468-4519-1

- Sussidiario Storia 4 con Quaderno operativo, pp. 168
- Sussidiario Geografia 4 con Quaderno operativo, pp. 120
- Verifiche Storia-Geografia cl. 4, pp. 24
- Atlante 4-5 di Storia, Geografia, Scienze pp. 72

Ambito scientifico Classe 4

ISBN: 978-88-468-4520-7

- Sussidiario Matematica 4 con quaderno operativo, pp. 240
- Sussidiario Scienze e Tecnologia 4 con Quaderno operativo, pp. 120
- Verifiche Matematica-Scienze e Tecnologia 4, pp. 24

Confezione in pack unico Ambito antropologico e Ambito scientifico

ISBN 978-88-468-4538-2

Ambito antropologico Classe 5

ISBN: 978-88-468-4521-4

- Sussidiario Storia 5 con Quaderno operativo, pp. 144
- Sussidiario Geografia 5 con Quaderno operativo, pp. 120
- Verifiche Storia-Geografia cl. 5, pp. 24

Ambito scientifico Classe 5

ISBN: 978-88-468-4522-1

- Sussidiario Matematica 4 con Quaderno operativo, pp. 240
- Sussidiario Scienze e Tecnologia 5 con Quaderno operativo, pp. 120
- Verifiche Matematica-Scienze e Tecnologia 5, pp. 24

Confezione in pack unico Ambito antropologico e Ambito scientifico

ISBN 978-88-468-4539-9

Si propone l'adozione di questo Corso per i seguenti motivi.

La **configurazione** di *Direzione Discipline* è **snella e funzionale** alle necessità di docente e alunno/a prevedendo, per ogni disciplina, un **Sussidiario con Quaderno operativo integrato**, due fascicoli annuali di **Verifiche**, per ambiti disciplinari, e un **Atlante operativo**.

Partendo dal presupposto pedagogico che ogni bambino/a apprende in modo differente, il progetto propone un percorso per far sì che ognuno/a possa "imparare a imparare", costruendosi un **solido e personalizzato metodo di studio**. Questo percorso, chiaramente identificabile dalla costante presenza in pagina, sempre nella medesima posizione, del box "Metodo di Studio", consente, in 3 step, di: 1. imparare a mettere a fuoco i **punti chiave** dell'argomento trattato, 2. **ricavare informazioni** importanti e **imparare a esporre**, attraverso diverse modalità esercitative (sottolineatura, paragrafatura, schemi...), 3. comprendere e attuare in modo pratico e autonomo le varie tappe del percorso, attraverso una serie di **strategie**.

I **diversi tipi di intelligenza** sono costantemente stimolati, attraverso numerosi box o intere pagine di STEAM, Tinkering, pagine ludiche, attività logiche e moltissima operatività. In modo particolare viene sollecitata l'**intelligenza visiva**, forte promotore di **inclusività**: le **mappe** a chiusura di ogni argomento, da completare e presentate con carattere ad alta leggibilità, sono infatti in **modalità visiva**.

Il Quaderno operativo in coda a ogni Sussidiario, propone molte attività di consolidamento delle conoscenze e di sviluppo delle competenze. In questa sezione, al termine di ogni argomento, è presente una pagina di **Sintesi... per studiare** che, attraverso la compilazione di brevissimi paragrafi, consente di avere un'utile traccia per imparare a esporre in modo chiaro, coerente, coeso e soprattutto autonomo.

Anche il percorso di **Matematica** mira ad acquisire capacità di interpretazione della realtà e competenze che portino i bambini e le bambine a sapere imparare a imparare. L'approccio proposto è di tipo deduttivo. La **regola** è sempre chiarita ed è il **punto di partenza** per procedere poi, con attività di stampo più laboratoriale, con la **scoperta autonoma** dei concetti matematici, che sono esercitati con **moltissime proposte operative**. Presenti puntuali percorsi di **logica** e per la risoluzione dei **problemi**. Il percorso di Matematica offre un **reale aiuto per affrontare le Prove Invalsi**, in modo graduale, prima con box in cl. 4 e poi con intere pagine in cl. 5.

Disciplina trasversale, l'**Educazione civica** è costantemente integrata nel percorso didattico e aggiornata alla nuova normativa.

In tutte le discipline è presente il percorso **Parole per conoscere**: in esso racconti del passato diventano una lente con cui leggere e interpretare il presente. Così, attraverso lo **Storytelling**, è possibile allenare le **life skills**.

Verifica, valutazione e autovalutazione trovano spazio nei **fascicoli di Verifiche**, per anno e per ambito disciplinare. L'**Atlante** non si caratterizza come puro approfondimento, ma diventa un vero **strumento operativo**, con **laboratori, schede gioco e cartografia interattiva**.

All'**insegnante** e alla classe viene fornito quanto segue:

- Manuali **NUOVO Valutare Oggi** con strumenti per la progettazione, la verifica, la valutazione e l'autovalutazione.
- Una **Guida** insegnante per classe e per disciplina, bifronte: da un lato materiali strettamente riferiti al Corso (comprensivi anche di tabelle per la programmazione per UA e griglie), dall'altro risorse didattiche supplementari utilizzabili durante tutto l'anno.
- **Copie assistite** dei Sussidiari di **Matematica con tutti gli esercizi svolti**.
- **Poster** murali.
- A richiesta, **percorsi semplificati** specifici sul Corso in digitale (sezione #altuofiancosostegno sul sito del Gruppo Editoriale ELI).
- A richiesta, **percorsi semplificati** cartacei della **collana STUDIAFACILE**, adatti a tutti i BES.
- **#altuofianco**: sezione del sito del Gruppo Editoriale ELI con tantissime risorse per la programmazione, la didattica mista, la valutazione e il sostegno.
- **Libri digitali** scaricabili, con attività e risorse extra condivisibili attraverso Google Classroom, audiolibri, libro liquido, simulazioni di prove nazionali INVALSI, **video, carte storiche e geografiche**, il Gioco dello Sviluppo Sostenibile "Edu Quiz", l'ambiente di apprendimento interattivo Villa Saperi, la gamification Mission 2030.