

Scuola

.....
 Anno scolastico Sezioni
 Relazione per l'adozione del testo

MISSIONE COMPIUTA! DISCIPLINE

Ambito antropologico Classe 4

ISBN 978-88-468-4336-4

Sussidiario Storia 4

Quaderno operativo e Atlante attivo Storia 4

Sussidiario Geografia 4

Quaderno operativo e Atlante attivo Geografia 4

Ambito scientifico Classe 4

ISBN 978-88-468-4337-1

Sussidiario Scienze-Tecnologia 4

Quaderno operativo Scienze-Tecnologia e Atlante attivo 4

Sussidiario Matematica 4

Quaderno operativo Matematica 4

Mappe riassuntive plastificate Matematica 4

Confezione in pack unico Ambito antropologico e Ambito scientifico

ISBN 978-88-468-4350-0

Ambito antropologico Classe 5

ISBN 978-88-468-4338-8

Sussidiario Storia 5

Quaderno operativo e Atlante attivo Storia 5

Sussidiario Geografia 5

Quaderno operativo e Atlante attivo Geografia 45

Ambito scientifico Classe 5

ISBN 978-88-468-4339-5

Sussidiario Scienze-Tecnologia 5

Quaderno operativo Scienze-Tecnologia e Atlante attivo 5

Sussidiario Matematica 5

Quaderno operativo Matematica 5

Mappe riassuntive plastificate Matematica 5

Confezione in pack unico Ambito antropologico e Ambito scientifico

ISBN 978-88-468-4351-7

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

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

La **configurazione** di *Missione Compiuta!* è **snella** e **funzionale** alle necessità di docente e alunno/a prevedendo, per ogni disciplina, un Sussidiario e il relativo Quaderno operativo con **Atlante attivo integrato**, così da evitare il sovraccarico di informazioni e l'utilizzo contemporaneo di troppi testi, seppure nell'assoluta completezza dei contenuti.

I bambini e le bambine diventano protagonisti del loro apprendimento grazie: alla **didattica partecipata**, per vivere esperienze coinvolgenti tra di loro e con l'insegnante; allo sviluppo dei **diversi tipi di intelligenze**, in primis quella **visiva**, che consente una reale didattica inclusiva; all'**acquisizione di un metodo di studio personale** attraverso un percorso che consente, in 3 step, di: 1. imparare a mettere a fuoco i **punti chiave** dell'argomento trattato, 2. **ricavare informazioni** importanti attraverso diverse strategie (sottolineatura, paragrafatura, schemi...), 3. **imparare a esporre**.

Strumento altamente inclusivo per attuare la didattica partecipata e sviluppare l'intelligenza visiva è il **Flip Poster**, dato in dotazione alla classe.

I **Sussidiari** sono articolati per **Unità di Apprendimento**. Ogni apertura propone attività di **metacognizione** (attraverso le quali i bambini e le bambine sono invitati a recuperare le conoscenze pregresse, sulle quali saranno poi agganciate le nuove) e di **classe capovolta** (per imparare a dedurre dalle immagini), per poi ricordare e **ripetere** i punti chiave appresi. La chiusura di unità prevede attività per ricordare quanto appreso e verificare le conoscenze e le competenze attraverso l'intelligenza visiva. Segue una **sintesi** dell'argomento trattato, in carattere ad alta leggibilità e presentata come un'interrogazione scritta, con domande e relative risposte, e infine una **mappa concettuale** da completare.

A dare risalto alla **forte operatività** che caratterizza il percorso, ogni **Quaderno operativo** propone attività di tipo differente, affinché si possano utilizzare forme di intelligenza diversa: **situazioni non note**, didattica partecipata, imparo da solo/a, con le immagini è più facile, **life skills** e **competenze non cognitive**, esercitazioni, **giocando imparo**, **mappe mentali**, **verifiche** sulle competenze. Ogni Unità dei Quaderni di Storia, Geografia e Scienze si apre con una pagina di **Atlante** che riprende la rispettiva tavola del Flip Poster proponendo **compiti non noti**.

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. Al centro un preciso obiettivo: la **scoperta autonoma della regola**. Presenti puntuali percorsi di **logica** e per la risoluzione dei **problemi**.

Disciplina trasversale e connessa a tutte le altre, l'**Educazione civica** è costantemente integrata nel percorso didattico.

All'**insegnante** e alla classe, oltre al **Flip Poster** di Storia-Geografia-Scienze, viene fornito quanto segue:

- Manuale **Valutare Oggi** con strumenti per la progettazione, la verifica, la valutazione e l'autovalutazione.
- Kit **Rosso Blu Click!** con Guida e set di carte per giochi e abilità fino-motorie e grosso-motorie.
- **Una Guida insegnante per classe e per disciplina**, contenente anche un **percorso per la valutazione e l'autovalutazione**, uno di **Educazione civica**, uno di **STEAM**, oltre ai **percorsi semplificati** (a richiesta, disponibili anche a parte).
- **Copie assistite** dei Sussidiari e dei Quaderni operativi di **Matematica con tutti gli esercizi svolti**.

- **Poster** murali.
- **#altuofianco**: sezione del sito del Gruppo Editoriale ELi dedicata alla Didattica Digitale Integrata, 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, percorsi semplificati stampabili, **video**, **carte storiche e geografiche**, il Gioco dello Sviluppo Sostenibile "Edu Quiz", l'ambiente di apprendimento interattivo Villa Saperi, la gamification Mission 2030.