



GIRO SCUOLA SRL
AGENZIA EDITORIALE – FORNITURE SCOLASTICHE



www.giroscuola.it info@giroscuola.it tel. 3339860900

Titolo: **CHIAMAMI...**

Autori: S. e F. Locatelli, A. Raboni, M. Berogno, S. Rossi Casa editrice: **A. Mondadori Scuola**

Classe 4^a *Sussidiario antropologico* ISBN **9791220412056** Classe 5^a 9791220412230

Classe 4^a *Sussidiario scientifico* ISBN **9791220412094** Classe 5^a 9791220412278

Perché propongo di adottare *CHIAMAMI...*

- Il sussidiario offre numerosi spunti per rendere bambini e bambine protagonisti del proprio sapere e farli sentire partecipi della costruzione del proprio futuro, a partire dalle pagine di apertura con le storie inedite di **Daniele Aristarco** che raccontano la vita di 20 grandi personaggi con collegamenti all'**Agenda 2030** nelle rubriche *Destinazione futuro*. La **forza della narrazione** coinvolge e appassiona gli alunni e le alunne.
- In tutte le discipline sono presenti pagine ed esercizi dedicati all'**Educazione civica** (*Il Mondo che vorrei*) su argomenti di grande attualità, legati agli obiettivi dell'**Agenda 2030**.
- Il sussidiario sviluppa un **metodo di studio graduale**, *Imparo a imparare*, per attivare le competenze di studio e disciplinari, un attento lavoro sul **lessico** finalizzato alla **rielaborazione** dell'argomento anche attraverso l'uso e la costruzione di mappe, presenti in appositi quaderni dedicati, *Imparo a imparare*.
- I volumi di storia, geografia e scienze presentano pagine per l'inclusione proponendo la stesura di **sintesi visive personalizzabili** degli argomenti, i **Cartellone**, che si adattano a tutti gli stili di apprendimento, e aiutano gli alunni e le alunne a identificare gli **elementi fondanti** degli argomenti, anche attraverso proposte di **lavoro cooperativo** e contenuti digitali aggiuntivi.
- **Chiamami matematica** cala la disciplina nella realtà offrendo pagine per imparare leggere e interpretare i dati, una delle competenze principali per le cittadine e i cittadini del futuro.
- Il testo è arricchito da, un **viaggio nella storia della matematica** a cura del professor Saracco, con disegni accattivanti e proposte operative.
- Nel percorso di apprendimento della matematica, tutti gli argomenti partono da una **situazione problematica reale**, così da dare senso alla matematica, attivare l'interesse e coinvolgere tutta la classe. La cassetta degli attrezzi contiene utili strategie risolutive. Gli esercizi sono a **livelli** di difficoltà crescente e propongono anche attività realizzabili con **geogebra** direttamente inquadrando il QR.
- In tutte le discipline sono presenti frequenti **verifiche in itinere** con esercizi in **situazione non nota** (*Nuova Sfida*) ed esercizi per la competenza digitale.
- Ogni disciplina termina con un **quaderno** in fondo al volume con tanti esercizi di consolidamento e approfondimento.
- **Laboratori STEAM** e coding in tutte le discipline permettono un apprendimento attivo, secondo il principio del "fare per imparare": ritagliare piegare, costruire semplici lapbook.
- I libri sono arricchiti da percorsi di **didattica digitale integrata** con esercizi interattivi, **audiolibri**, **video racconti**, **video di approfondimento**, l'atlante digitale interattivo **HUB Maps**, i contenuti digitali del **vocabolario Devoto-Oli Junior**, le **Escape Room** e le **Lezioni digitali**. Le risorse digitali sono puntualmente segnalate in ogni doppia pagina per permettere a insegnanti e alunni di accedervi rapidamente tramite QR code.
- In digitale i **Quaderni per la valutazione** presentano verifiche periodiche, **compiti autentici** e **autovalutazione**.
- Le **Guide per l'insegnante** forniscono la versione semplificata delle verifiche del *Quaderno della valutazione per studenti con BES*, tabelle di progettazione, griglie per le osservazioni, interviste orientate alla valutazione e tabelle valutative, materiali per il sostegno e, in **digitale**, le **soluzioni** di tutti gli esercizi.