



**GIRO SCUOLA** SRL  
AGENZIA EDITORIALE – FORNITURE SCOLASTICHE



[www.giroscuola.it](http://www.giroscuola.it) [info@giroscuola.it](mailto:info@giroscuola.it) tel. 3339860900

## Titolo: L'ALBERO DEI SAPERI

Casa editrice: **il capitulo**

Autori: GRUPPO S.M.A.R.T.

Classe 4<sup>^</sup>: AMBITO ANTROPOLOG. ISBN: **9788842635307** AMBITO SCIENTIF.: **9788842635314**

Classe 5<sup>^</sup>: AMBITO ANTROPOLOG. ISBN: 9788842635321 AMBITO SCIENTIFICO: 9788842635338

Si propone l'adozione del testo *L'albero dei saperi* de Il Capitulo.

*L'albero dei saperi* organizza i contenuti per **Unità di Apprendimento** con puntuali **rimandi interdisciplinari** che favoriscono l'unità dei saperi.

I contenuti sono presentati in modo **narrativo**: lo **storytelling** coinvolge i bambini e le bambine grazie a testimonianze e storie di personaggi famosi nei diversi campi della conoscenza: Nefertiti & Tutankhamon, Henriette d'Angeville, Marco Polo, Jane Goodall, Charles Darwin, Maria Montessori ecc..

L'**approccio didattico coerente** tra le diverse discipline offre un metodo di lavoro efficace e ricorrente per sviluppare le diverse competenze: **COMPRENDO – IMPARO CON METODO – LE MIE COMPETENZE**.

Tutti i volumi prendono avvio da un **ripasso iniziale**, utile per recuperare le conoscenze e testare le competenze in entrata. Grandi **aperture fotografiche** di impatto con attività di lettura delle immagini favoriscono il coinvolgimento degli alunni e delle alunne.

Ogni Unità si chiude con proposte inclusive: **IMPARO CON LA SINTESI**, per il ripasso, utile come strumento compensativo e in preparazione all'interrogazione; **verifica** con **mappa/quadri di civiltà** e **prove** da usare come **strumenti di valutazione**.

In tutti i volumi sono presenti percorsi di **Educazione civica**, aggiornati alle Nuove Linee guida ministeriali, per riflettere sui temi della convivenza civile e della sostenibilità e promuovere la cittadinanza attiva. La didattica attiva, interattiva e metacognitiva del progetto rispetta i **diversi stili di apprendimento**.

I laboratori **STEM** nel profilo e le proposte di **Tecnologia** consentono la connessione tra i saperi.

Nei volumi di **Matematica** le attività di logica e gamification, presenti negli esercizi **IMPARO CON IL GIOCO**, coinvolgono e motivano alunni e alunne e li preparano alle sfide INVALSI.



**Classe quarta Ambito antropologico** • Storia con esercizi pp.168•

Geografia con eserc.pp. 144\_• Mappe Storia e Geografia Classi 4-5 pp. 48

**Classe quarta Ambito scientifico** • Matematica con eserc. pp.264• Scienze con eserc. pp. 120

• Mappe Matematica e Scienze Classi 4-5 pp. 48

**Classe quinta Ambito antropologico** • Storia con eserc. pp.168• Geografia con eserc. pp.144

**Classe quinta Ambito scientifico** • Matematica con eserc. pp.264• Scienze con eserc. pp. 120

### **On demand: Libri facilitati e semplificati con mappe e sintesi**

- PER TUTTI Storia e Geografia Classe 4 pp. 108
- PER TUTTI Matematica e Scienze Classe 4 pp. 120
- PER TUTTI Storia e Geografia Classe 5 pp. 132
- PER TUTTI Matematica e Scienze Classe 5 pp. 120

### **On demand: Copia assistita con soluzioni**

- Matematica Classe 4 pp. 264
- Matematica Classe 5 pp. 264

### **Per la classe**

- Il gioco didattico: Educazione civica
- 6 Poster Storia e Geografia
- 6 Poster Matematica e Scienze
- FlipPoster di Educazione motoria