



GI.RO SCUOLA SRL
AGENZIA EDITORIALE – FORNITURE SCOLASTICHE



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

Titolo: SI PUO' FARE Casa editrice: **CETEM** Autori: **Ubaldi,Romano,Stano, Zampighi,Castelli**

Classe 1[^] METODO 4 CARATTERI ISBN: **978-88-473-0713-1**

Classe 1[^] METODO STAMPATO ISBN: **978-88-473-0712-4**

Classe 2[^] ISBN: 978-88-473-0714-8

Classe 3[^] ISBN: 978-88-473-0715-5

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

Si può fare! si caratterizza per un contesto di apprendimento altamente motivante e proposte graduali e inclusive. La protagonista che accompagna gli alunni/e è Eli, una bambina di sei anni che si appresta a iniziare la Scuola Primaria e che ha un grande sogno, quello di *volare*. Insieme a lei, l'intera classe, fatta di bambini e bambine, tutti con i propri sogni: la scuola diventa il luogo della possibilità, in cui trovare la strada che conduce alla realizzazione del sé, partendo dalle proprie risorse e contando sul supporto degli altri. Il volume Accoglienza, sviluppato su due percorsi, prevede una prima parte per lavorare sulle competenze cognitive, che porterà l'insegnante, attraverso una griglia di osservazione finale, a raccogliere le osservazioni necessarie per stendere poi una progettazione in linea con la classe, e una seconda parte pensata per lavorare sulle competenze non cognitive, con proposte graduali legate alla pratica della Mindfulness. Nel percorso di alfabetizzazione, attraverso il metodo fonico-sillabico, ogni lettera è presentata attraverso una storia inedita. Il Metodo è operativo fin dalla prima pagina con proposte e attività legate all'alfabetiere individuale interattivo. I bambini e le bambine potranno ritagliare le Card di cui consta l'Alfabetiere e conservarle all'interno di una scatola da costruire. Ogni Card, che riporta la parola bersaglio e il grafema nei 4 caratteri, sul retro propone giochi fonetici e lessicali che potranno essere utilizzati insieme a pagine speciali presenti nel volume del Metodo. Nelle classi successive inizia l'analisi delle tipologie testuali con mappe di sintesi e, in terza, un percorso specifico sulla comunicazione. Per la classe terza un volume di Scrittura e Riassunto ricco di trucchi e strategie per scrivere e imparare a studiare, con riferimenti concreti al volume delle Discipline. Nei volumi delle Letture sono presenti le situazioni valutabili, proposte di verifica in linea con la nuova valutazione. Grande importanza è riservata all'Educazione Civica che, partendo da argomenti vicini ai bambini/e offre lo spunto per proporre attività di confronto propedeutiche al Debate e al pensiero divergente. La Riflessione linguistica vede la presenza di uno sfondo integratore e del percorso GrammaticArte, che utilizza competenze in contesti non noti e stimola la curiosità verso diverse forme d'arte. La Matematica è attentamente graduale e inclusiva con una fonte attenzione alle strategie di calcolo mentale, al problem solving, al pensiero computazionale, alla logica. In Storia, Geografia e Scienze l'impianto didattico è molto vario e ricco di attività con approccio laboratoriale, attività *Per fare classe* e educazione civica. Gli eserciziari sono integrati. All'insegnante e alla classe 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 materia, con all'interno i Percorsi Semplificati.
- #altuofianco: sezione dedicata alla Didattica Digitale Integrata, con tantissime risorse per la programmazione, ecc.
- Alfabetiere murale, comprensivo anche di numeri fino a 20; poster murali; CD Audio.
- Libri digitali scaricabili, con attività e risorse extra condivisibili attraverso Google Classroom, audiolibri, tracce audio, canzoni, video delle storie e per la corretta grafia delle lettere nei tre caratteri (classe 1), video tutorial di matematica e discipline, percorsi semplificati stampabili, ambiente di apprendimento interattivo.