

Relazione per l'adozione del testo

Autori: C. BERTI
Titolo: IN GIOCO TRA LE RIGHE 4-5
Codice: Classe 4 ISBN 9788826136141 Classe 5 ISBN 9788826136158
Editore: Gruppo Editoriale il capitello

Si propone l'adozione del corso di letture **IN GIOCO TRA LE RIGHE** perché...

- S'inserisce nel quadro dei **nuovi scenari della scuola** (Nota MIUR, 1 Marzo 2018) che evidenziano la necessità di fornire un'educazione di qualità, equa e inclusiva, e opportunità di **apprendimento per tutti**.
 - Fa propria la **definizione** riportata nelle **Indicazioni Nazionali** ("Acquisire competenze significa giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare, imparare a riflettere attraverso il confronto...") e propone un percorso completo per il raggiungimento delle **COMPETENZE LINGUISTICHE, DI CITTADINANZA, COMPETENZE CHIAVE (IMPARARE A IMPARARE)**
 - Accompagna l'alunno a diventare lettore e scrittore competente e lo fa attraverso **proposte didattiche efficaci, facilitate**, strumenti per l'**autoapprendimento**, **giochi linguistici**, occasioni per **discutere ed esprimere** le proprie **idee** al fine di apprendere **conoscenze e abilità** che lo porteranno alla **padronanza delle competenze**.
 - Offre preziosi **strumenti** per imparare, quali: le ruote della comprensione, i cartonati delle strategie per comprendere e per scrivere, il **MAP BOOK** con le mappe visive delle tipologie testuali, il **gioco dell'oca grammaticale**, il gioco della ragnatela narrativa, il gioco del treno per analizzare il verbo
 - L'insegnante può creare un **ambiente motivante**, partecipativo e collaborativo e progettare le proprie lezioni in modo accessibile a tutti, garantendo una **didattica inclusiva** che valorizzi i punti di forza di ciascun alunno. Allo scopo, trova preziosi **strumenti** nei volumi: una **progettazione didattica per competenze** efficace; proposte e attività didattiche rispondenti ai **traguardi** di competenza; numerose **strategie didattiche**, come l'**insegnamento reciproco (reciprocal teaching)** (per monitorare il proprio apprendimento con feed back immediati), attività di **lavoro cooperativo**, di flipped classroom, rubriche **Ciil**, l'apprendimento integrato di contenuti disciplinari, veicolati in lingua straniera, per favorire sia l'**acquisizione di contenuti disciplinari**, sia l'**apprendimento della lingua straniera** (MIUR); il **LAPBOOK**, che mette l'alunno nella condizione di imparare facendo; le verifiche per livello intermedie; i **compiti di realtà** (valutazione formativa – livelli di padronanza delle competenze.)
 - Le proposte didattiche del **Volume di LETTURA** mirano allo sviluppo della capacità di: **leggere** padroneggiando strategie di lettura; **analizzare**, per cogliere le caratteristiche di testi diversi; **comprendere**, per riflettere sui testi e coglierne le caratteristiche anche lessicali.
 - Il **volume di GRAMMATICA** offre attività progettate in base ad una **didattica della logica** che va oltre la grammatica descrittiva e che vuole sviluppare nell'alunno la **competenza metacognitiva sulla lingua**.
 - Nel **Volume di SCRITTURA-ARTE-MUSICA**, la **sezione SCRITTURA** offre un percorso per maturare le competenze di scrittura, attraverso una **metodologia graduale** e **strumenti** efficaci (cartonati, mappe).
- La **sezione di ARTE-MUSICA** offre: **proposte di fruizione dell'opera d'arte semplici e complete; lettura oggettiva e soggettiva dell'opera d'arte; la strategia CLIL**, per giocare con le stagioni; proposte di scrittura creativa; **gli ascolti attivi** di brani musicali veicolando l'avvio alla conoscenza **del linguaggio delle note musicali**.
- Nella scelta del corso, ulteriore importanza è data anche alla possibilità di utilizzare la **versione facilitata** del corso, fornito **gratuitamente** a tutti gli alunni che ne hanno la necessità di utilizzo per consentirmi una maggior **didattica inclusiva**.

IN GIOCO TRA LE RIGHE 4 – 5

Volumi destinati al bambino (da ritirare gratuitamente con la cedola ministeriale):

- **Volumi di lettura IN GIOCO TRA LE RIGHE 4 e 5** con:

- **percorsi gradualmente di acquisizione delle competenze, verifiche su modello INVALSI, flipped classroom, compiti di realtà, apprendimento cooperativo, cittadinanza e costituzione;**
 - il fascicolo **MAP BOOK** con le mappe visive delle tipologie testuali;
 - l'**inserto finale NOI IN GIOCO VERSO LA PRIMA MEDIA!** (classe quinta).
- **Volumi di GRAMMATICA 4 e 5** con: il **lapbook** delle «**non difficoltà**» **ortografiche** (cl. 4), delle **parti della frase** (cl. 5) e il **TRENO DEL VERBO**, lo strumento «liquido» con le tavole dei verbi e lo schema per l'analisi grammaticale.
- **Volumi di SCRITTURA-ARTE-MUSICA 4 e 5**
- Il volumetto **IL MIO QUADERNO DI CODING 4/5**, per sviluppare il **pensiero computazionale**, ossia la **capacità di risolvere problemi in modo creativo** e la **capacità di programmare il proprio apprendimento**.

- Il **LIBRO DIGITALE**, scaricabile gratuitamente on line.

Per l'insegnante e per la classe:

- la guida del testo 4-5;
- il poster murale relativo al gioco dell'oca grammaticale;
- 7 poster murali: le tipologie testuali cl. 4-5 (4 poster) / i verbi cl. 4 /il soggetto e il predicato cl. 5 / i complementi cl. 5;
- il Calendario multiculturale;
- DVD LIM: comprende tutti i libri in versione DIGITALE e le RISORSE INTEGRATIVE multimediali

GUIDE SMART

Una NUOVA collana di guide per il docente, per ogni anno scolastico, suddivise in 3 volumi: **GUIDA** per il docente, **SCHEDARIO** fotocopiabile e **QUADERNO** operativo. Uno strumento flessibile che vuole accompagnare l'insegnante, ma anche l'allievo, attraverso itinerari di apprendimento per la **progettazione didattica**.

Volumi di 4^a + *E-book scaricabile online*

ISBN: 9788826136141 **Pagine:** 580 **Codice:** 3614

Volumi di 5^a + *E-book scaricabile online*

ISBN: 9788826136158 **Pagine:** 512 **Codice:** 3615

Versioni DIGITALI MULTIMEDIALI

Libro DIGITALE cl. 4^a

ISBN: 9788826136295

Libro DIGITALE cl. 5^a

ISBN: 9788826136301