

# Fantastiche DISCIPLINE

Sussidiari delle discipline

4 5

Data .....

Al Collegio dei Docenti

Proposta di adozione per le classi quarta e quinta

Sezione .....

Plesso .....

I sottoscritti .....  
proporgono, per l'anno scolastico ....., l'adozione del corso:

Laura Allevi, Marilena Cappelletti, Angelo De Gianni  
FANTASTICHE DISCIPLINE 4-5  
La Spiga Edizioni

**Tomo unico Storia-Geografia-Scienze-Matematica 4** 348 pagg. prezzo ministeriale ISBN 978-88-468-3654-0  
**Storia-Geografia 4** 180 pagg. prezzo ministeriale ISBN 978-88-468-3652-6  
**Scienze-Matematica 4** 168 pagg. prezzo ministeriale ISBN 978-88-468-3653-3  
**Quaderno operativo Storia-Geografia 4** 168 pagg.  
**Quaderno operativo Scienze-Matematica 4** 168 pagg.  
**Quaderno operativo Storia-Geografia 5** 168 pagg.  
**Quaderno operativo Scienze-Matematica 5** 168 pagg.  
**Atlante Scienze-Storia-Geografia 4-5** 144 pagg.  
**Libri digitali**

**Tomo unico Storia-Geografia-Scienze-Matematica 5** 384 pagg. prezzo ministeriale ISBN 978-88-468-3657-1  
**Storia-Geografia 5** 192 pagg. prezzo ministeriale ISBN 978-88-468-3655-7  
**Scienze-Matematica 5** 192 pagg. prezzo ministeriale ISBN 978-88-468-3656-4  
**Libri digitali**

L'adozione viene proposta per i seguenti motivi.

Il progetto **Fantastiche Discipline** ha come filo conduttore la **curiosità** innata del bambino e si fonda dunque su linee didattiche che promuovono la **scoperta** e l'apprendimento: la **costruzione dei saperi a partire da bisogni formativi concreti**; l'**acquisizione degli strumenti del pensiero** che permettano di: selezionare le informazioni, elaborare metodi di lavoro e di studio, costruire categorie in grado di orientare l'apprendimento personale, formare il pensiero critico; la **competenza del linguaggio specifico**.

Ogni disciplina è organizzata in unità di apprendimento, introdotte da una doppia pagina che contiene grandi immagini rappresentative e sintetiche del tema trattato, box informativi e attività per stimolare nell'alunno l'**osservazione** e la **formulazione di ipotesi**, portandolo a operare sia sul testo sia sulla realtà.

Grande importanza è dedicata al **metodo di studio**, con passaggi che guidano l'alunno a operare sui testi attraverso un lavoro di analisi, comprensione, elaborazione, riflessione con lo scopo di arrivare ad acquisire strategie efficaci per affrontare con successo lo studio degli argomenti trattati.

La **matematica** parte sempre da **situazioni problematiche reali** ed è caratterizzata da una forte presenza di attività e di strumenti utili prima di affrontare le verifiche finali: esercizi guidati e numerosissime attività in pagina.

Presenti diverse pagine di **Cittadinanza attiva**, oltre che speciali **pagine a fumetti** su alcune grandi scoperte storiche, geografiche e scientifiche, che, utilizzando il linguaggio accattivante e immediato del fumetto, mostrano come sia stata proprio la curiosità (per prima cosa) a muovere le menti dei grandi "esploratori".

Le **rubriche-laboratorio** **Come uno storico**, **Come un geografo**, **Come uno scienziato**, **Come un matematico** invitano costantemente l'alunno a operare con le metodologie e gli strumenti specifici di ciascuna disciplina.

La **verifica delle competenze** è fatta essenzialmente

attraverso i **compiti di realtà**, costruiti in forma di sfide, con possibilità risolutive aperte, vicine all'esperienza quotidiana, personale, scolastica, da risolvere mettendo in gioco tutto il bagaglio culturale, di conoscenze, con il fine di valutare la capacità con la quale i ragazzi danno senso a problemi di vita quotidiana e risolvono problematiche reali utilizzando le conoscenze che posseggono.

A corredo del progetto vi sono:

- i **Quaderni operativi**, contenenti numerosissime proposte di attività, **mappe** (anche di sintesi), **verifiche di primo e secondo livello e compiti di realtà**;
- l'**Atlante** con approfondimenti di scienze, storia, geografia e pagine **CLIL**.

Il progetto **Fantastiche Discipline** comprende anche l'estensione digitale, interattiva e multimediale: il **Flip Book**, ricco di risorse e strumenti da utilizzare in classe – attraverso la LIM o i *devices* a disposizione – oppure a casa, in modo semplice e autonomo. Pensato per potenziare la didattica, facilitare lo studio e rendere più coinvolgente il lavoro in classe e a casa, il Flip Book contribuisce anche a sviluppare le competenze digitali degli alunni. Nel parco giochi tematico, denominato **Villa Saperi**, le competenze disciplinari possono essere sperimentate sotto forma di giochi.

Nel libro digitale è presente anche la funzione **libro liquido**.

All'**insegnante** e alla **classe** vengono forniti i seguenti materiali: **Guida di storia 4-5**, **Guida di geografia 4-5**, **Guida di scienze 4-5**, **Guida di matematica 4-5**; **Poster murali di matematica, scienze, storia, geografia**; **Libri digitali scaricabili e in DVD**.

**Fantastiche Discipline** si configura quale progetto attento alla **didattica inclusiva**, proponendo quattro volumi (Storia 4-5; Geografia 4-5, Matematica 4-5, Scienze 4-5) di **percorsi facilitati per DSA-BES**, strettamente legati ai testi, e i volumi **"Itinerari di didattica inclusiva"** (Storia e geografia 4, Matematica e scienze 4, Storia e geografia 5, Matematica e scienze 5) a cura di **Fabbrica dei Segni/Il Melograno**.