

SCHEDA DI CONFRONTO TRA	Pettarin, Botta, Colombo – Matematica in chiaro!
E LE EDIZIONI PRECEDENTI	<i>Fragni, Botta, Colombo – Matematica e professioni</i>

	ELEMENTI DI NOVITÀ	DOVE SI TROVANO	PERCHÉ
1. INDICE	Aggiunta di un ripasso sulle equivalenze e le unità di misura	Unità 4 del volume 1	Per rispondere alle esigenze didattiche riscontrate.
	Configurazione aggiuntiva con due unità di geometria	Configurazione aggiuntiva	Per rispondere alle esigenze didattiche riscontrate.
	Spunti per la realizzazione delle Unità didattiche di apprendimento	Inizio volume	Per rispondere alle esigenze didattiche riscontrate.
	Giochi per l'accoglienza e per il rinforzo di alcuni argomenti	Inizio volume	Per accompagnare studentesse e studenti con bisogni educativi speciali.
	Test di riepilogo	Fine volume	Per rispondere alle esigenze didattiche riscontrate.
	Formulario	Fine volume	Per accompagnare studentesse e studenti con bisogni educativi speciali.
2. TEORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Nuova grafica: è stato cambiato il font passando da un graziato a un bastone • Maggiore visualizzazione e semplificazione della teoria ove possibile. • Aggiunta di grafici e figure, schemi e tabelle • Aggiunta di mappe 	Esempi Volume 1, Unità 7, pagine da 258 a 268	<ul style="list-style-type: none"> • Per migliorare la fruibilità e la leggibilità • Per una maggior inclusività e per acquisire un metodo di studio

3. ESERCIZI	<ul style="list-style-type: none"> • Nuovi esercizi Per cominciare • Inserimento di nuovi esercizi svolti ed esercizi guidati. • Inserimento di nuovi esercizi visuali e tipo gioco • Inserimento di nuovi esercizi e problemi legati alla realtà • Inserimento di nuovi esercizi legati all'educazione civica e finanziaria e alla sostenibilità • Inserimento di piccoli compiti di realtà da approfondire con l'uso di chatbot AI 	Esempi: Volume 1, Unità 7, pagine da 268 a 293	<ul style="list-style-type: none"> • Per allenare in modo progressivo studenti e studentesse attraverso numerose tipologie di esercizi e problemi. • Per fornire esempi di collegamenti interdisciplinari e con tematiche di attualità e sostenibilità • Per allenare la capacità di interpretare il testo, modellizzare il problema e scegliere la corretta strategia risolutiva. • Per provare a integrare l'AI nella didattica in modo critico e costruttivo
4. COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Nuova rubrica Mettiti alla prova • Nuova pagina dedicata alla preparazione della prova Invalsi • Nuova pagina di autoverifica 	Esempi: Volume 1, Unità 7, pagine da 294 a 296	<ul style="list-style-type: none"> • Per ripassare e favorire lo studio autonomo in preparazione alla verifica • Per prepararsi alla prova invalsi gradualmente • Per imparare a autovalutarsi
5. INTERDISCIPLINARITÀ e UDA	<ul style="list-style-type: none"> • Nuove proposte per la costruzione delle UdA • Proposte di problemi di realtà nelle unità 	Esempi Volume 1, da pagina XIII a XIX Volume 1, Unità 7, pagina 293	Per individuare i collegamenti tra la matematica e le altre discipline, in particolare quelle d'indirizzo.

6. TEST DI QUALIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Test interattivi raggiungibili anche tramite QR code • Test di riepilogo finale 	Esempi Volume 1, unità 7, pagina 294 Volume 2, pagina 430	Per preparare studenti e studentesse ai test di qualifica regionali
7. EDUCAZIONE CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione di numerosi esercizi, esempi e compiti di realtà riguardanti argomenti di educazione civica, educazione finanziaria e sostenibilità 	Esempi: Volume 1, Unità 7, pagine da 268 a 293	Per offrire esempi di collegamenti con l'educazione civica e sensibilizzare studenti e studentesse a determinati temi.
8. INTELLIGENZA ARTIFICIALE	<ul style="list-style-type: none"> • Ogni compito di realtà si conclude con una rubrica che propone un'attività di approfondimento da svolgere con l'uso di un assistente virtuale (<i>chatbot</i>). 	Esempio: Volume 1, Unità 7, pagina 293	Per imparare a usare in modo critico e consapevole l'Intelligenza artificiale per approfondire.
9. INCLUSIONE e STUDENTI NAI	<ul style="list-style-type: none"> • Font molto leggibile e chiaro • Mappe di collegamento dei concetti • Mappe e schemi operativi per ogni paragrafo • Giochi di accoglienza e giochi in classe • Esercizi videorisolti Come si fa • Autoverifiche per il recupero • Deaflix 	Esempi: Volume 1, Unità 7, pagine 267 e 268 Volume 1, Unità 7, pagina 273 Volume 1, pagina XX Volume 1, Unità 7, pagina 268, 281, 296	<ul style="list-style-type: none"> • Per aiutare studenti e studentesse a collegare i concetti • Per aiutare studenti e studentesse a acquisire un metodo di studio e recuperare in modo autonomo • Per favorire il confronto a voce tra pari e l'acquisizione di un lessico specifico
10. APPARATO DIGITALE	<ul style="list-style-type: none"> • Attività ed esplorazioni con GeoGebra • Esercizi videorisolti • Esercizi interattivi • Simulazioni Invalsi interattive • Autoverifiche per il recupero • Deaflix, strumento digitale articolato in 32 playlist con video, esercizi autocorrettivi e test di verifica. 	Esempi: Volume 1, Unità 7, pagine 268, 281, 288, 291, 294, 295, 296	<ul style="list-style-type: none"> • Per esplorare e manipolare i concetti più astratti • Per capire i metodi e favorire lo studio autonomo e il recupero • Per allenarsi per i test di qualifica e le prove Invalsi con la stessa modalità computer based • Per recuperare in modo autonomo e consapevole



