



**G. Fiorini, E. Chiesa, G. E. Spilimbergo,  
N. Monteforte Bianchi**

## **Let's move - Stare bene insieme edizione aggiornata**

**marietti scuola**

### **Destinazione**

| <b>Ordine e indirizzo di scuola</b> | <b>Materia</b>  |
|-------------------------------------|-----------------|
| Scuola secondaria di primo grado    | Scienze motorie |

### **La proposta culturale e didattica**

#### **Il progetto culturale**

Nel settembre 2023 è stata approvata la modifica dell'articolo 33 della Costituzione italiana con l'aggiunta del seguente comma "La Repubblica riconosce il valore educativo, sociale e di promozione del benessere psicofisico dell'attività sportiva in tutte le sue forme". L'edizione aggiornata di Let's move si propone questo obiettivo. Promuove l'attività fisica a casa, in palestra e all'aria aperta. Descrive gli sport praticabili a scuola, con un occhio di riguardo ai giochi inclusivi. Suggerisce sane abitudini per rimanere in forma e stare bene da adolescenti e nell'età adulta. Informa sugli effetti dannosi di sostanze che creano dipendenza.

Il Quaderno delle competenze le sviluppa attraverso percorsi che si concludono con un compito di realtà che può dar vita al proprio capolavoro annuale.

#### **Gli obiettivi didattici e gli strumenti per raggiungerli**

Le caratteristiche del corso sono:

- \* Percorsi trasversali per lo sviluppo delle life skills
- \* Spunti e suggerimenti per l'educazione civica
- \* Attenzione al benessere psico-fisico raggiungibile con stili di vita adeguati e soprattutto con il movimento.
- \* Attenzione ai problemi dei giovani di oggi: ipocinesia, scarsa cultura alimentare e dipendenze da strumenti digitali
- \* Elementi di primo soccorso con tecniche di rianimazione
- \* Numerosi giochi anche inclusivi e che sviluppano le competenze di cittadinanza
- \* Un Quaderno operativo ricco di esercizi per la messa all'opera delle competenze e con un compito di realtà alla fine di ogni unità
- \* Molteplici facilitatori allo studio: pagine visuali, le mappe
- \* Moltissime esercitazioni sia per la verifica dell'apprendimento sia per misurare il miglioramento delle proprie prestazioni.

#### **CORREDO PER L'INSEGNANTE**

La Guida per l'insegnante contiene utili strumenti di supporto alla programmazione e alla verifica didattica: progettazione didattica per competenze; verifiche anche compensate. Tutte le Verifiche sono editabili in Word. È stata dedicata una sezione alle linee guida per l'orientamento e alla piattaforma digitale unica.

La guida è affiancata da molti materiali digitali: una guida per le Attività fisiche adattate, una guida CLIL, fascicoli interdisciplinari (Cinesport, SportLibrary, Sport&Arte, Storia dello sport), Flash card.

## CORREDO DIGITALE

Le risorse digitali, disponibili sull'eBook e sul Sito libro, arricchiscono l'offerta formativa con:

- \* Video con finalità didattica
- \* Animazioni dei gesti sportivi
- \* Campi da gioco interattivi
- \* Regolamenti sportivi in PDF da scaricare
- \* Approfondimenti
- \* Lezioni essenziali con audio ed esercizi di autovalutazione
- \* Esercizi interattivi con autocorrezione
- \* Fascicoli interdisciplinari di cinema, arte e letteratura
- \* Sport Dictionary con definizioni in lingua inglese/italiano e audio
- \* Percorsi di Educazione stradale
- \* App Biodigital Human
- \* App Fit for School
- \* Podcast Perché siamo squadra realizzato con Capdi&LSM

L'eBook è dotato di testo liquido con audio sintetico per una maggiore accessibilità.

Gli insegnanti che adottando il corso hanno inoltre accesso a:

- \* Area Scienze motorie per supportare il lavoro quotidiano in classe e in palestra con strumenti e materiali didattici sempre aggiornati.
- \* HUB Test, un database per creare verifiche personalizzate interattive e stampabili, con vasto archivio di esercizi a disposizione.
- \* L'Area web Giovani cittadini/e con percorsi interdisciplinari di Educazione civica, per aiutare gli studenti a diventare persone informate, responsabili e consapevoli.
- \* L'Area web MiOriento con spunti, suggerimenti e indicazioni per lavorare in classe per sviluppare competenze orientative nelle nostre studentesse e studenti.

## Gli Autori

**Elisabetta Chiesa**, ex insegnante di Educazione fisica, esperta di motricità, è stata per diversi anni consulente di educazione motoria nella scuola primaria. Ha praticato ginnastica artistica, pattinaggio, tennis, sci, e attualmente yoga e ginnastiche dolci.

**Gianluigi Fiorini**, ex insegnante di Scienze Motorie, diploma ISEF e Maîtrise STAPS presso l'Università di Digione. Formatore per la Federazione Badminton e nei corsi di aggiornamento organizzati dal Miur. Ha praticato a livello agonistico badminton, calcio, pallavolo e sci.

**Gianluigi Enea Spilimbergo**, insegnante di Educazione fisica presso l'Istituto comprensivo Giovanni XXIII a Veduggio al Lambro (Mb). Pratica ciclismo su strada e mountain-bike, trail-running e sci. Ha esperienze agonistiche nello sci alpino e in atletica (fondo).

**Nicoletta Monteforte Bianchi**, redattrice con esperienza trentennale nell'editoria scolastica. Ha condotto studi nel counseling a indirizzo psicosintetico, nella mindfulness e nelle tecniche di meditazione e per il raggiungimento delle life skills.

## L'opera

### La derivazione dalla precedente edizione

Si tratta della Edizione aggiornata del corso Let's move (2020)

### Dove il materiale è cambiato

Il Manuale recepisce i cambiamenti dettati dalle nuove linee guida per l'orientamento e per l'uso della piattaforma Unica in base alle indicazioni contenute nel Decreto Ministeriale n. 328 del 22/12/22. Propone attività utili per la realizzazione del capolavoro.

Ampliamento degli sport di squadra con l'inserimento del baseball.

Il Quaderno - con una foliazione aumentata - propone una parte dedicata al tracciamento delle competenze con l'indicazione delle attività svolte e delle certificazioni ottenute. Sono proposti

esercizi per la messa all'opera delle competenze. Ogni percorso è chiuso da un compito di realtà, La prova finale. L'edizione aggiornata si arricchisce di un ampio percorso di educazione stradale con espansione digitale.

Il libro digitale contiene nuovi giochi interattivi per la verifica, il ripasso e l'inclusione. Sono state incluse lezioni essenziali per il raggiungimento dei requisiti minimi. Nuovi video di Pallavolo.

Le nuove flash card sugli argomenti principali permettono di fare verifiche informali sulle conoscenze acquisite.

### I nuovi contenuti. Conformità al Codice di Autoregolamentazione AIE - Settore educativo

Questa opera risponde all'articolo 25 del Codice di Autoregolamentazione del settore editoriale educativo, vincolante per i soci AIE (Associazione Italiana Editori), che prevede che "La nuova edizione di un libro deve caratterizzarsi per sostanziali aggiornamenti scientifici o didattici e comunque deve differire dalla precedente per almeno il 20% dei contenuti".

## Composizione dell'offerta

### Per lo studente

|                | Articolazione di ogni volume in tomi       | Contenuti digitali integrativi | Pagine    | Prezzo | Prezzo        |
|----------------|--------------------------------------------|--------------------------------|-----------|--------|---------------|
|                | cartaceo + digitale                        |                                |           |        | solo digitale |
| Volume + eBook | Volume + Quaderno delle competenze + eBook | eBook                          | 240 + 216 | 17,90  | 13,96         |
| Volume + eBook | Volume + eBook                             | eBook                          | 240       | 15,50  | 12,09         |
| Volume + eBook | Quaderno delle competenze + eBook          | eBook                          | 216       | 10,70  | 8,35          |

- I dati sono aggiornati a ottobre 2024.

### Per l'insegnante e la classe

| Guida per l'insegnante         | Audio/DVD                     | Materiali per la didattica inclusiva | Altro |
|--------------------------------|-------------------------------|--------------------------------------|-------|
| Guida per l'insegnante + eBook | Easy eBook (su chiavetta USB) | Attività fisiche adattate            |       |

## Il digitale integrativo

| Tipologia di digitale                                       | Tipo di piattaforma utilizzata                                                   | Per quali device                                                         | Con quali modalità di accesso per gli utenti                                                                                                                                                                                  | Contenuti integrativi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>eBook HUB Young ONLINE/OFFLINE (docente e studente)</b>  | App HUB Young (online e offline) e visore web da piattaforma HUB Scuola (online) | Desktop (Win, Mac e Linux); Tablet (Android e iOS); LIM; Videoproiettore | Docente: registrazione a <a href="http://www.hubscuola.it">www.hubscuola.it</a> e richiesta attivazione saggio digitale<br>Studente: registrazione a <a href="http://www.hubscuola.it">www.hubscuola.it</a> e attivazione PIN | <ul style="list-style-type: none"> <li>* Video con finalità didattica</li> <li>* Animazioni dei gesti sportivi</li> <li>* Campi da gioco interattivi</li> <li>* Regolamenti sportivi in PDF da scaricare</li> <li>* Approfondimenti</li> <li>* Lezioni essenziali con audio ed esercizi di autovalutazione</li> <li>* Esercizi interattivi con autocorrezione</li> <li>* Fascicoli interdisciplinari di cinema, arte e letteratura</li> <li>* Sport Dictionary con definizioni in lingua inglese/italiano e audio</li> <li>* Percorsi di Educazione stradale</li> <li>* App Biodigital Human</li> <li>* App Fit for School</li> <li>* Podcast Perché siamo squadra realizzato con Capdi&amp;LSM</li> </ul> |
| <b>HUB Kit ONLINE/OFFLINE (docente e studente)</b>          | Piattaforma HUB Scuola                                                           | Desktop (Win, Mac e Linux); Tablet (Android e iOS); LIM; Videoproiettore | Docente: registrazione a <a href="http://www.hubscuola.it">www.hubscuola.it</a> e richiesta attivazione saggio digitale<br>Studente: registrazione a <a href="http://www.hubscuola.it">www.hubscuola.it</a> e attivazione PIN |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>HUB Scuola ONLINE</b>                                    | Piattaforma HUB Scuola                                                           | Desktop (Win, Mac e Linux); Tablet (Android e iOS); LIM; Videoproiettore | Registrazione a <a href="http://www.hubscuola.it">www.hubscuola.it</a>                                                                                                                                                        | Gestione classi, Notifiche, Lesson Plan, Test.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>AREE DOCENTI - SCIENZE MOTORIE ONLINE per il docente</b> | Piattaforma HUB Scuola                                                           | Desktop (Win, Mac e Linux); Tablet (Android e iOS); LIM; Videoproiettore | Registrazione a <a href="http://www.hubscuola.it">www.hubscuola.it</a>                                                                                                                                                        | Area Scienze Motorie è lo spazio dedicato a docenti di Educazione fisica e Scienze motorie, con centinaia di risorse e contenuti tra cui video, attività, approfondimenti che il docente può utilizzare in classe o in palestra e condividere con studentesse e studenti.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Chiavetta USB con Easy eBook OFFLINE per il docente</b>  | Piattaforma HUB Scuola                                                           | Desktop (Pc, Mac)                                                        | Chiavetta USB allegata al corso                                                                                                                                                                                               | Libro digitale del corso interattivo e altre risorse riservate al docente, fruibile offline senza attivazione e senza connessione Internet.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

|                           |               |                                                                       |                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------------|---------------|-----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>DEALINK<br/>ONLINE</b> | App Deascuola | Smartphone<br>e tablet                                                | Accesso libero<br>con volume<br>cartaceo                                                                                                                                       | App per l'accesso immediato,<br>direttamente dal volume cartaceo,<br>a video e audio con smartphone e<br>tablet.                                                                                                                                                     |
| <b>FIT4SCHOOL</b>         | App Deascuola | Web app<br>(Pc, Mac),<br>app tablet e<br>smartphone<br>(Android, iOS) | Docente:<br>registrazione a<br>www.hubscuola.<br>it e richiesta<br>attivazione<br>saggio digitale<br>Studente:<br>registrazione a<br>www.hubscuola.<br>it e attivazione<br>PIN | App che permette allo studente di<br>vedere le attività assegnate dal proprio<br>insegnante, avere a portata di mano<br>le proprie schede di allenamento e<br>i test eseguiti con i relativi giudizi,<br>visionare gli approfondimenti condivisi<br>dall'insegnante. |

#### [LEGENDA]

##### **HUB Scuola**

La piattaforma di apprendimento che raccoglie i libri digitali, i contenuti multimediali, gli strumenti per la creazione di risorse e i canali per la formazione. Al suo interno: contenuti d'autore, servizi innovativi e una nuova generazione di funzioni per favorire la didattica inclusiva e costruire percorsi disciplinari personalizzati.

##### **HUB Young**

L'App per consultare il libro di testo digitale e stimolare l'apprendimento.

##### **HUB Kit**

Per consultare tutti i contenuti digitali del libro di testo.

##### **DEALINK**

App per l'accesso immediato, direttamente dal volume cartaceo, a video, animazioni e audio con smartphone e tablet.

##### **CHIAVETTA USB con Easy eBook**

Il libro digitale del corso e tante altre risorse interattive su chiavetta USB fruibile offline senza attivazione. Permette ai docenti di fare lezione in classe anche sulla LIM.

##### **HUB Test**

La piattaforma per creare verifiche e mettersi alla prova.

##### **HUB INVALSI**

Ambiente dedicato alla preparazione della prova INVALSI con palestre di allenamento e simulazioni.

##### **CreaTest PLUS**

Generatore di test a disposizione dell'insegnante, con migliaia di attività interattive o stampabili (in PDF o in Word) organizzate in base ai livelli A1, A2 e B1 del CEFR e suddivise in 5 ambiti: lessico, grammatica, pronuncia, lettura, ascolto.

##### **HUB INVALSI**

La piattaforma per prepararsi alle prove INVALSI.

##### **HUB Library**

La biblioteca digitale con testi e materiali aggiuntivi.

##### **HUB Maps**

Un unico atlante, con centinaia di carte, per la Geografia e la Storia.

##### **HUB ART**

Un vero museo online, con migliaia di immagini.

##### **HUB Music (solo per la novità 2025)**

Il software per imparare, studiare, suonare e cantare insieme.

##### **VERBI LATINI**

App per esercitarsi sui verbi latini e autovalutarsi.

##### **FIT4SCHOOL**

App per smartphone, tablet e Pc, con test motori, tutorial e schede fitness.

##### **BIODIGITAL HUMAN**

App con cui esplorare il corpo umano attraverso una visuale tridimensionale.

##### **DEAFLIX**

La risorsa Deascuola dedicata a studentesse, studenti e docenti: un nuovo modo di apprendere gli argomenti fondamentali della materia grazie a numerosi percorsi digitali interattivi.

##### **ROSS E LA SGRAMMANEBBIA**

Un videogioco didattico per coinvolgere ragazze e ragazzi nell'apprendimento della grammatica.

##### **AREE DOCENTI**

Risorse, approfondimenti e strumenti per lezioni coinvolgenti e inclusive.

## Caratteristiche tecniche dell'edizione a stampa

| Formato | Colori  | Tipo carta     | Grammatura minima carta | Copertina       | Legatura  |
|---------|---------|----------------|-------------------------|-----------------|-----------|
| 21x29   | Quattro | Patinata opaca | 75 grammi               | Brossura cucita | Filo refe |

\* Il PEFC è la certificazione che garantisce che la materia prima legnosa per carta e prodotti in legno deriva da **foreste gestite in maniera sostenibile**. Le foreste certificate sono **regolarmente controllate** da ispettori indipendenti.

## Rapporto con il cliente

### Condizioni contrattuali

**I libri di testo in versione a stampa** sono pienamente fruibili dall'acquirente, nei limiti della normativa sulla protezione del diritto d'autore.

**Le fotocopie per uso personale del lettore** possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633. Le fotocopie effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da AIDRO, corso di Porta Romana n. 108, 20122 Milano, e-mail [segreteria@aidro.org](mailto:segreteria@aidro.org) e sito web [www.aidro.org](http://www.aidro.org)

**I libri di testo in versione digitale interattiva e per i contenuti digitali integrativi online** sono usufruibili, oltre che con limiti indicati dalla normativa sul diritto d'autore, anche con quelli evidenziati nella loro rispettiva licenza d'uso, le cui condizioni sono chiaramente fornite dall'editore all'atto dell'acquisto o della registrazione da parte dell'utente.

### Customer care

Il customer care è organizzato per fornire supporto a tutti coloro che hanno rapporti con la casa editrice. Vi sono referenti a disposizione di: docenti, scuole, studenti, genitori, librerie, grossisti, agenti e fornitori.

Ad ognuna di queste categorie, la casa editrice fornisce informazioni e supporto secondo le specifiche esigenze. Numero del customer care: 02 38086215. Per le problematiche legate ai prodotti digitali e ai servizi online, è a disposizione un supporto via mail: [info@deascuola.it](mailto:info@deascuola.it).

La navigazione sul sito [deascuola.it](http://deascuola.it) è costantemente supportata da un Help desk.

### Verifica della qualità

UNI EN ISO 9001:2008 Sistemi di gestione per la qualità – Requisiti

Questo standard è applicato ai processi dell'organizzazione che hanno un impatto sulla qualità e pone l'accento sul miglioramento continuo e sulla soddisfazione del cliente.

Il nome completo della norma recepita in Italia è UNI EN ISO 9001:2008 in quanto la norma ISO (Organizzazione internazionale per la normazione) è armonizzata, pubblicata e diffusa dall'Ente Nazionale Italiano di Unificazione e dal Comitato Europeo di Normazione in Europa.

Stabilisce i requisiti per la realizzazione di un sistema di gestione della qualità al fine di condurre i processi aziendali, migliorare l'efficacia e l'efficienza nella realizzazione del prodotto e nell'erogazione del servizio, ottenere ed incrementare la soddisfazione del cliente. Il nostro ente certificatore per la qualità è RINA.

## Osservanza di norme e di comportamenti

### Proprietà intellettuale

La proprietà intellettuale, nei diversi ambiti di applicazione, viene tutelata con le seguenti modalità:

- \* Contratto a diritto d'autore
- \* Diritti assolti sulla riproduzione dei testi
- \* Diritti assolti sulla riproduzione delle immagini
- \* Diritti assolti sulla riproduzione di brani musicali, filmati, diritti connessi
- \* Parte dei materiali di proprietà della casa editrice

### Le indicazioni del curriculum

"L'opera risponde alle Indicazioni nazionali del Ministero dell'istruzione per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (D.M. 254 del 16 novembre 2012)" ovvero "L'opera risponde alle Indicazioni nazionali del Ministero dell'istruzione per il curriculum della scuola secondaria di primo grado".

### Norme riguardanti il libro di testo

L'opera risponde alle prescrizioni del Ministero dell'istruzione secondo quanto indicato nel D.M. n. 781 del 27 settembre 2013 riguardante le diverse tipologie di libri di testo, le risorse digitali integrative e i criteri pedagogici generali.

### Disponibilità del libro per Diversamente abili

Biblioteca di Monza per ipovedenti; AID Associazione Italiana Dislessia

### Codice di autoregolamentazione del settore editoriale educativo

Il Codice, approvato nel 2011 dall'Associazione italiana editori, impegna tutti gli operatori del settore all'osservanza di norme e di comportamenti ispirati ai criteri di trasparenza, corretta concorrenza e tutela del consumatore, particolarmente rilevanti per un bene sociale come il libro di testo. Il Codice è consultabile sul sito dell'AIE: [www.aie.it](http://www.aie.it)

### Codice Polite Pari Opportunità Libri di Testo

Il Codice, approvato nel 1999 dall'Associazione italiana editori, impegna i produttori di strumenti didattici a evitare messaggi anche implicitamente portatori di discriminazioni di genere ed anzi a favorire una cultura delle pari opportunità nella scuola. Il Codice è consultabile sul sito dell'AIE: [www.aie.it](http://www.aie.it)

### Certificazione di bilancio – Sistemi di controllo contabile

È la revisione effettuata da società specializzate che attesta la veridicità del bilancio d'impresa secondo la corretta applicazione dei principi e delle scritture contabili, il rispetto delle norme di legge previste in materia, la fedele rappresentazione della realtà aziendale. Il nostro bilancio è certificato da RECONTA ERNST & YOUNG S.P.A.