



**G. Fiorini, E. Chiesa, G. E. Spilimbergo,
N. Monteforte Bianchi, D. Melchiorre**
Agile
marietti scuola

Destinazione

Ordine e indirizzo di scuola	Materia
Scuola secondaria di primo grado	Scienze motorie

La proposta culturale e didattica

Il progetto culturale

Un corso che con chiarezza ed essenzialità espone, in un numero ridotto di pagine, tutti gli argomenti di Educazione fisica indispensabili. L'approccio è visuale e ludico: molti concetti sono illustrati da infografiche e da immagini parlanti; l'apprendimento attraverso il gioco è favorito anche dai numerosi giochi interattivi (flash card, giochi-verifica individuali nei percorsi essenziali, gare di classe) disponibili nel libro digitale.

Gli obiettivi didattici e gli strumenti per raggiungerli

Il manuale si caratterizza per:

- * Un percorso essenziale di Educazione fisica con un linguaggio visuale.
- * Grande attenzione rivolta ai temi che puntano al benessere fisico e mentale delle giovani generazioni: educazione alimentare, effetti benefici del movimento, controllo posturale e benessere della schiena, suggerimenti per un sonno rigenerante.
- * Le schede per Orientamento e lo sviluppo di sé delineano un percorso lungo i tre anni della scuola secondaria di primo grado per far sì che ogni studente e studentessa riesca a scoprire e a lavorare sulle proprie aspirazioni e interessi, sulle proprie capacità, sui propri punti di forza e di debolezza, per arrivare a fare scelte consapevoli per il futuro e per la realizzazione del proprio capolavoro.
- * Molti sono gli ambiti in cui vengono trattati i temi di Educazione civica come il rispetto dei compagni e degli avversari, il rispetto delle regole e il saper fare squadra per il bene comune.
- * Nelle pagine finali sono, inoltre, approfonditi argomenti come il fair play, l'antirazzismo, l'inclusione, attraverso figure esemplari che hanno fatto la storia dello sport. Nell'ebook sono disponibili video che raccontano gli eventi che li hanno visti protagonisti.
- * Scienze motorie è la disciplina del gioco per antonomasia. Quest'opera ha l'obiettivo di favorire l'apprendimento di tutti grazie ai percorsi semplificati e ai moltissimi giochi presenti nel libro digitale per mettere alla prova le conoscenze acquisite. L'insegnante ha a disposizione un ricchissimo kit di giochi: flash card e giochi interattivi da proporre in classe per incuriosire gli allievi e verificare le loro conoscenze sui principali argomenti. Lo scopo è favorire l'apprendimento attraverso il gioco grazie a una forte sinergia tra manuale cartaceo e risorse digitali, tra guida per il docente e strumenti utili all'insegnamento.
- * Per ogni argomento sono state previste delle lezioni essenziali digitali con audio, mappa e gioco finale per l'acquisizione dei requisiti minimi.

CORREDO PER L'INSEGNANTE

Più di una semplice Guida per l'insegnante, una miniera a colori di suggerimenti, giochi e strumenti per fare lezione ogni giorno a scuola. Al suo interno si trovano più di 300 giochi da realizzare in palestra, più di 35 test motori e 5 percorsi completi. Molte delle attività sono state pensate nell'ottica dell'inclusione. Per ogni unità del manuale sono state dedicate pagine per organizzare la progettazione e impostare le lezioni quotidiane, oltre a schede di riflessione e schede di verifica da proporre agli allievi.

Le verifiche in guida presentano le soluzioni per agevolare il lavoro di correzione.

Molti sono gli strumenti digitali messi a disposizione per fare lezione (flash card, poster, video, giochi interattivi) e per la verifica (esercizi in formato Word modificabili e in PDF stampabili.)

Un'ampia parte della guida è dedicata agli elementi della progettazione e della valutazione delle competenze, oltre a suggerimenti per l'insegnamento dell'educazione civica.

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
- * Percorsi di Educazione stradale
- * App Biodigital Human
- * App Fit for School
- * Podcast Perché siamo squadra realizzato con Capdi&LSM
- * Sport Dictionary con definizioni in lingua inglese/italiano e audio

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

Gli insegnanti che adottando il corso hanno inoltre accesso a:

- * La guida docente in versione eBook con schede di valutazione, verifiche, programmazione scaricabili e tanti altri materiali.
- * 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.

Donatella Melchiorre, coordinatrice di redazione. Cura la realizzazione dei manuali di scienze motorie a partire da Corpo libero del 2003. In collaborazione con gli altri autori ha scritto diversi articoli per l'Area dedicata alla materia.

L'opera

La derivazione dalla precedente edizione

Si tratta di una novità assoluta

Dove il materiale è cambiato

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 + eBook	eBook	216	12,00	9,36

- 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
eBook HUB Young ONLINE/OFFLINE (docente e studente)	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 www.hubscuola.it e richiesta attivazione saggio digitale Studente: registrazione a www.hubscuola.it e attivazione PIN	* 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 * Percorsi di Educazione stradale * App Biodigital Human * App Fit for School * Podcast Perché siamo squadra realizzato con Capdi&LSM * Sport Dictionary con definizioni in lingua inglese/italiano e audio
HUB Kit ONLINE/OFFLINE (docente e studente)	Piattaforma HUB Scuola	Desktop (Win, Mac e Linux); Tablet (Android e iOS); LIM; Videoproiettore	Docente: registrazione a www.hubscuola.it e richiesta attivazione saggio digitale Studente: registrazione a www.hubscuola.it e attivazione PIN	
HUB Scuola ONLINE	Piattaforma HUB Scuola	Desktop (Win, Mac e Linux); Tablet (Android e iOS); LIM; Videoproiettore	Registrazione a www.hubscuola.it	Gestione classi, Notifiche, Lesson Plan, Test.
AREE DOCENTI - SCIENZE MOTORIE ONLINE per il docente	Piattaforma HUB Scuola	Desktop (Win, Mac e Linux); Tablet (Android e iOS); LIM; Videoproiettore	Registrazione a www.hubscuola.it	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.
Chiavetta USB con Easy eBook OFFLINE per il docente	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.

DEALINK ONLINE	App Deascuola	Smartphone e tablet	Accesso libero con volume cartaceo	App per l'accesso immediato, direttamente dal volume cartaceo, a video e audio con smartphone e tablet.
FIT4SCHOOL	App Deascuola	Web app (Pc, Mac), app tablet e smartphone (Android, iOS)	Docente: registrazione a www.hubscuola. it e richiesta attivazione saggio digitale Studente: registrazione a www.hubscuola. it e attivazione PIN	App che permette allo studente di vedere le attività assegnate dal proprio insegnante, avere a portata di mano le proprie schede di allenamento e i test eseguiti con i relativi giudizi, visionare gli approfondimenti condivisi 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
21x28,5	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 e sito web 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.

La navigazione sul sito 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

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

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.