

## GUIDA ai MATERIALI DIGITALI di MAPPERCHE' e In volo per comprendere Rizzoli Fabbri Editore, Erickson

Il sussidiario in dotazione offre l'opportunità di usufruire di materiale digitale per lo studio, l'approfondimento e il ripasso degli argomenti affrontati in classe.

Per accedere a tale materiale servono 3 passaggi:

1. la registrazione in HUB SCUOLA, portale della Rizzoli educational
2. la conferma mail dalla propria casella mail
3. l'attivazione dei libri dentro al portale HUB SCUOLA

### 1. REGISTRAZIONE

\_In un browser internet cercare il sito [www.rizzolieducational.it](http://www.rizzolieducational.it)

\_Cercare e cliccare sull'icona verde HUB SCUOLA

\_Cercare e cliccare nel riquadro "Non hai ancora un'account? Registrati"

\_Scegliere tra le opzioni "Studente"

\_Inserire i dati personali (RICORDARSI di inserire una mail a cui potrete accedere e indicare una password che il bambino ricordi; CONSIGLIO scrivete su di un foglio mail e password per conservarle)

### 2. CONFERMARE

\_Come indicato dal sito, controllare la casella di posta personale e, nella mail inviata da Rizzoli, cliccare sul link per l'attivazione

\_Entrare in HUB KIDS con mail e password precedentemente forniti

### 3. ATTIVAZIONE

\_Nel proprio portale, cercare il riquadro verde "Attiva prodotto", cliccare

\_Inserire prima il titolo MAPPERCHE' nel riquadro, poi compare lo spazio per il PIN (che trovate nella seconda pagine di copertina del libro)

\_Cliccare sulla copertina del sussidiario e controllare che si carichi

\_Ripetete operazione "titolo del libro e PIN" anche per IN VOLO

\_Cliccando sulla copertina dei libri, entrano nell'INDICE e nei CONTENUTI DIGITALI cliccare sull'icona della nuvola per scaricare i dati (NECESSARIO)

### UTILIZZO PRODOTTO

Per accedere al libro digitale ci sono due vie con pro e contro:

- il login nel sito HUB SCUOLA: PRO le eventuali modifiche sul testo sono sempre aggiornate rispetto ad una precedente modifica da un altro dispositivo;  
**CONTRO: comporta che il ragazzo possa accedere liberamente ad internet**
- l'APP HUB KIDS: PRO, non richiede la connessione internet; CONTRO, è un po' lento e nell'eventualità di modifiche in altri dispositivi, non c'è aggiornamento.

### PER SCARICARE APP HUB KIDS

\* Accedere al sito [www.rizzolieducational.it](http://www.rizzolieducational.it)

\* Affianco al titolo cercare la tendina "APP di Lettura" e scegliere "HUB KIDS E HUB YOUNG"

\* Scegliere quale dispositivo (pc, tablet) userete e sistema operativo (Microsoft, Android, iOS) e HUB KIDS (per la PRIMARIA)... non YOUNG (per scuola secondaria)

## UTILIZZO del Libro digitale

All'interno dell'applicazione o dal sito, grazie alla barra degli strumenti affianco o sotto al libro digitale è possibile:

- vedere le stesse pagine del cartaceo tramite **INDICE**
- accedere a tutti i **CONTENUTI DIGITALI**
- rendere più accessibile lo studio con **ACCESSIBILITÀ**

**INDICE** → permette la ricerca veloce delle pagine all'interno dei capitoli

**STRUMENTI** → nelle singole pagine è possibile operare con sottolineature ed evidenziazione, accedendo alla lettura della sintesi vocale e al dizionario.

**CONTENUTI DIGITALI** → contiene mappe, video, esercizi e flashcard usate a scuola e consigliate per il ripasso

**ACCESSIBILITÀ** → permette di visualizzare solo il testo del sussidio senza immagini e con formattazione (grandezza, ampiezza, font) a piacere; inoltre ha la sintesi vocale.

### CONSIGLI per l'utilizzo in casa

Il libro digitale è un'occasione per far sperimentare al ragazzo il proprio impegno all'uso responsabile dei dispositivi informatici. Questo non toglie la necessità del controllo da parte di un adulto.

Il ragazzo può imparare ad accendere e spegnere il computer, provvedere alla carica, a riportarlo nel posto concordato; può imparare a preparare il materiale di studio per logarsi nell'app o sul sito e raggiungerlo; può imparare a pianificare lo studio decidendo quale materiale visionare per il ripasso. L'uso di questo materiale aiuterà a stimolare l'interesse e l'attenzione per quanto si vuole studiare, solo se saranno usati secondo regole precise (responsabilità, tempi) e modalità concordate con i genitori (no accedere a giochi o visionare siti).

Per aiutare il ragazzo a diventare responsabile si possono concordare assieme delle regole e a prima dell'utilizzo aiutarlo nell'esplicitare come vuole utilizzare il materiale digitale:

- ascoltare la lettura di brano del libro
- riguardare un video,
- eseguire un esercizio
- usare le flashcard per ripassare e autovalutarsi.

Le insegnanti provvederanno a segnalare il materiale utile al ripasso e quello invece non efficace per lo studio.

Le insegnanti dell'istituto