

Qui trovate:

1.	Programmare un viaggio con il coraggio di perdersi	pag. 4
2.	Gli strumenti	pag. 5
2.1	Mappe	pag. 6
2.2	Cards	pag. 10
2.3	Schedari	pag. 14
2.4	Corda del tempo	pag. 15
2.5	Lapbooks	pag. 19
2.6	Personaggi tridimensionali	pag. 28
3.	Apprendere giocando, giocare apprendendo: alcuni esempi	pag. 31
4.	Il piacere del racconto	pag. 54
5.	Perché ogni famiglia pratica homeschooling senza saperlo	pag. 56
	Chi siamo	pag. 57
	Copyright e Grazie	pag. 58

*apprendere giocando,
giocare apprendendo*

