

## COSA RENDE JOY DAVVERO UNICO



esperienze connesse tra reale e digitale



diario di viaggio e attività  
Socio-Emotional Learning



inclusività



flessibilità didattica

## MODALITÀ DI ATTIVAZIONE

JOY si adatta alle esigenze di scuole e docenti, offrendo diverse formule di licenza.

### LICENZA SCUOLA

Consente di adottare JOY in tutti i plessi e le classi dell'istituto, garantendo un'esperienza digitale condivisa da tutta la comunità scolastica.

### LICENZA CLASSE

Pensata per singoli team di docenti o classi pilota, ideale per avviare un percorso graduale e mirato.

### LICENZA DOCENTE

Dedicata al singolo insegnante che desidera integrare JOY nella propria didattica quotidiana, sperimentando percorsi innovativi in autonomia.

Tutte le licenze possono essere attivate in forma annuale o pluriennale, per offrire la massima flessibilità in base ai progetti e agli obiettivi dell'istituto.

In tutte le modalità, la licenza include:

- **accesso completo** alle avventure didattiche immersive
- **aggiornamenti costanti** della piattaforma
- **formazione e materiali** di supporto ai docenti
- **assistenza tecnica** dedicata

I nostri consulenti sono a disposizione per aiutare scuole e insegnanti a scegliere la formula più adatta, anche in relazione a progetti finanziati e bandi attivi.

Per maggiori informazioni scansa il QR code o scrivi a [academy@gruppolascuola.it](mailto:academy@gruppolascuola.it)



# ESPLORAVVENTURE

# JOY



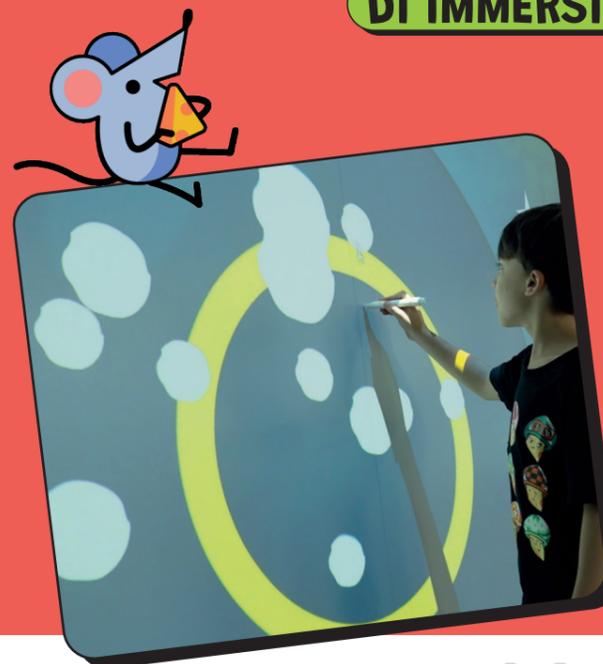
## IMPARARE CON L'IMMAGINAZIONE

Un ambiente di apprendimento che integra

**REALE E DIGITALE**

Esplora un innovativo

**CONCETTO DI IMMERSIVITÀ**



Costruito per far vivere

**AVVENTURE COINVOLGENTI**

alla classe



Dalla collaborazione tra il **Gruppo La Scuola**, editore da oltre 120 anni nel settore education, e **Sirius Game**, startup EdTech innovativa, nasce **JOY Esploravventure**, l'ambiente di apprendimento digitale che rende ogni lezione della Scuola Primaria un'esperienza immersiva e condivisa.

Basato su un approccio che stimola **immaginazione e coinvolgimento**, JOY propone percorsi didattici strutturati in **avventure**, coprendo **tutte le discipline** e offrendo un'area extra con **attività trasversali**.

JOY integra **mondo reale e mondo digitale**, stimolando pensiero, azione e riflessione anche oltre l'ambiente virtuale.



## LE AREE DISCIPLINARI

JOY copre tutte le discipline e offre anche un'area extra con attività trasversali.



**ITALIANO**



**MATEMATICA**



**INGLESE**



**STORIA**



**GEOGRAFIA**



**SCIENZE**



**RELIGIONE**



**LINGUAGGI  
ESPRESSIVI**



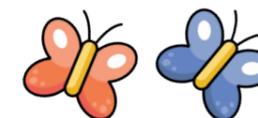
**AREA  
TRASVERSALE**

## LE AVVENTURE

Imparare diventa un **viaggio**: ogni argomento è un'esperienza **immersiva, narrativa e interdisciplinare**.

Le avventure seguono tutte lo stesso schema:

- 1 Storytelling di viaggio**  
Ogni avventura inizia con un racconto che apre le porte a nuovi mondi. Poi arriva l'imprevisto: una sfida inaspettata che bambine e bambini affrontano insieme.
- 2 Missioni digitali**  
Sfide interattive e coinvolgenti che aiutano a scoprire nuovi concetti, allenare le abilità e mettere in gioco competenze trasversali e disciplinari.
- 3 Attività analogica**  
Accanto al digitale, c'è sempre un'attività pratica: esperimenti, costruzioni o giochi manuali che rendono i concetti concreti e favoriscono un apprendimento attivo e divertente.
- 4 Attività di Socio-Emotional Learning**  
Le missioni includono momenti di riflessione sulle emozioni e sul lavoro di gruppo, per sviluppare collaborazione ed empatia.
- 4 Diario di viaggio**  
Alla fine del percorso, la classe raccoglie tutto in un diario condiviso: uno spazio per ricordare, riflettere e raccontare ciò che si è imparato insieme.



Ogni avventura è accompagnata da **guide per l'insegnante**, per facilitare l'uso in classe e valorizzare il quadro pedagogico sviluppato in collaborazione con università autorevoli.

