

10 in leggibilità

Questo libro segue 10 buone regole grafiche per:

- l'**impaginazione**
- la **composizione del testo**
- l'**uso del colore**
- l'**uso dei caratteri tipografici**

il libro nella nuvola

Le risorse digitali sono su Internet, nella nuvola, e si scaricano su tablet, computer e netbook.

- Contengono tutto il testo e anche animazioni o esercizi interattivi.
- Con le note e i link che può aggiungere il professore, diventano una **piattaforma di collaborazione** tra studenti e insegnanti.
- Nel **quaderno** lo studente può scrivere appunti e fare esercizi.

Le risorse digitali, leggere e fatte di bit, ampliano il libro di carta, contenitore stabile e ordinato del sapere.

L'accesso alle risorse digitali protette è personale, non condivisibile e non cedibile.

La configurazione completa del corso è in terza di copertina.



Le risorse digitali

Tutte le pagine del libro da sfogliare con:

- **12 animazioni** (2 ore), per esempio *La Grotta Chauvet* e *La Cappella Sistina*
- **audiolibro** (9 ore e 30 minuti) letto da un attore, per studiare e ripassare
- **130 esercizi interattivi** online su ZTE

► online.zanichelli.it/illibrodiarteeimmagine



Questo libro è stampato su carta che rispetta le foreste.
www.zanichelli.it/la-casa-editrice/carta-e-ambiente/



UNA SCUOLA
PER TUTTI

Per chi ha Bisogni Educativi Speciali (BES):

- l'**audiolibro** nelle risorse digitali per chi ha difficoltà di lettura,
- il **dizionario Zingarelli** per trovare con un clic il significato di ogni parola del libro.

Altre proposte nel sito del libro online.zanichelli.it/illibrodiarteeimmagine

BERSI*RICCI*LIBRO ARTE IMMAG LDM

ISBN 978-88-08-33668-2



9 788808 336682

6 7 8 9 0 1 2 3 4 (01U)

Indicate
l'intero
codice ISBN
in caso
di adozione

Paola Bersi Carlo Ricci Il libro di arte e immagine

MULTIMEDIALE

Il libro di arte e immagine è la nuova versione in volume unico di un grande classico per chi ama la storia dell'arte.

Impari a guardare

- La lettura guidata di immagini di grandi dimensioni svela i segreti degli artisti (per esempio in *Dentro l'opera*).

Studi le opere d'arte per disegnare, dipingere, modellare

- Esplori le opere d'arte con il metodo *Cosa, Come, Perché* per imparare a realizzare lavori personali con le tecniche dei grandi artisti.

Il menu delle competenze

- Riporta in modo puntuale le competenze disciplinari e di cittadinanza, collegandole ai contenuti specifici del volume.