

4

Situazioni-problema, compiti di realtà, compiti autentici

Per il buon funzionamento del ciclo di apprendimento esperienziale descritto nel capitolo 3, la **scelta della situazione-problema** di partenza è cruciale.

Lavorare su un problema della “giusta” difficoltà, non troppo ampio, molto focalizzato, che richieda un tempo limitato (ad esempio 30 minuti) per poter essere risolto e che consenta ai ragazzi di mettere in campo le loro risorse/strutture per fare “quel piccolo passo in più” rispetto a ciò che sanno già fare, è il prerequisito indispensabile perché l’Attività (intesa come azione didattica strutturata secondo un singolo ciclo di apprendimento esperienziale) possa avere successo.

Se il problema è chiuso, la fase di Comunicazione non avrà senso, dato che tutti gli alunni ripeteranno la medesima soluzione, così come le fasi di Analisi (dato che la soluzione potrà solo essere giusta o sbagliata) e di Generalizzazione (dato che la soluzione non verrà costruita con la classe ma fornita “d’ufficio” dal docente, come risposta alle soluzioni errate proposte dagli alunni).

Se il problema richiede un tempo troppo lungo per la sua soluzione, gli allievi si perderanno in ragionamenti poco produttivi. Nel presente capitolo vedremo un’ampia gamma di situazioni-problema per individuare compiti autentici da svolgere secondo i criteri definiti nell’**Approfondimento 4.1**.

Approfondimento 4.1

Situazioni-problema, compiti di realtà, compiti autentici. Qual è la differenza?

Con il termine **situazioni-problema** si intendono delle consegne proposte allo studente che possono essere utilizzate per far partire attività didattiche o valutative. Tali consegne hanno le seguenti caratteristiche:

a. devono essere considerate come una **sfida**,

ossia un compito la cui soluzione non è conosciuta a priori ma va costruita dallo studente stesso con l’ausilio delle risorse (interne ed esterne) possedute in quel momento;

b. propongono una **sfida significativa** per l’allunno, che quindi ne sollecita l’interesse, attra-

verso la motivazione intrinseca (provare piacere nella sfida) ed estrinseca (avere gratificazioni da parte di altri);

- c. propongono una **sfida possibile**, che l'alunno percepisce come affrontabile con le risorse di cui dispone in quel momento;
- d. sono **aperte**, ossia possono essere interpretate ed affrontate secondo prospettive differenti, il che porta a soluzioni multiple oppure a una soluzione unica, ma alla quale si può arrivare da percorsi differenti;
- e. proprio perché le soluzioni possono essere molteplici, alcune migliori alcune peggiori, inducono gli alunni a **riflettere** sulle proprie soluzioni;
- f. sono **inedite** per l'alunno, ossia nuove, non identiche a quelle che ha visto precedentemente nella didattica e nella valutazione, e quindi stimolano processi di scoperta;
- g. sono intrinsecamente **transdisciplinari**, dato che per risolverle sono quasi sempre necessari gli apporti di risorse cognitive connesse a diverse discipline scolastiche;
- h. richiedono l'esercizio coordinato di **processi cognitivi di alto livello**: comprensione, applicazione, analisi, valutazione, creazione;
- i. sono **contestualizzate**, ossia fanno riferimento a situazioni ben precise e delimitate;
- l. offrono agli alunni la possibilità di **collaborare** per giungere alla soluzione, nei limiti definiti dall'insegnante, e tale collaborazione può essere messa in atto assumendo diversi ruoli;

m. uniscono l'aspetto didattico all'aspetto valutativo, dato che consentono di osservare e valutare come l'alunno mobilita le sue pre-conoscenze nell'affrontarle;

n. possono generare un prodotto finale che documenta e rende visibili le competenze dell'alunno.

Quando le situazioni-problema sono tratte dalla realtà quotidiana dei soggetti, personale o professionale, si parla di **compiti di realtà**. Quando i compiti di realtà richiedono che il soggetto metta in gioco nell'affrontarli le stesse competenze che mettono in gioco i soggetti che nella vita reale affrontano quotidianamente quei problemi, si parla di **compiti autentici**. Ad esempio, calcolare il costo di due chili di pesce di vario tipo è sicuramente un compito di realtà, ma non è autentico: autentico sarebbe calcolare il costo di una cena a base di pesce per 4 persone, avendo a disposizione il volantino delle offerte del supermercato. Analogamente, risolvere sulla carta un problema di precedenza in una batteria di quiz per la patente è sicuramente un compito di realtà, ma non è autentico: autentico sarebbe trovarsi in quella situazione e dover decidere se si ha la precedenza o meno.

Le situazioni-problema sono quindi un insieme più generale di compiti che possono far riferimento alla realtà quotidiana o meno; i compiti di realtà ne sono un sottoinsieme, i compiti autentici ne sono un sottoinsieme ancor più ristretto, come illustrato nel seguente schema:

SITUAZIONI-PROBLEMA

(ad esempio, "Quali problemi potresti avere nel cucinare una frittata, se fossi sulla Luna?")

COMPITI DI REALTÀ

(ad esempio, "Se avessi a disposizione i seguenti ingredienti, come potresti cucinare una frittata?")

COMPITI AUTENTICI

(ad esempio, "Cucina una frittata con questi ingredienti che ti sono stati forniti: ...")

4.1 La didattica esperienziale: spunti di lavoro

Per poter attuare la didattica esperienziale è necessario disporre di buone **situazioni-problema** collegandole ai traguardi a cui fanno riferimento. Bisogna sottolineare che se le situazioni-problema sono tratte dal **mondo reale** (in tal caso si parla anche di **compiti di realtà**), coinvolgono automaticamente una **pluralità di ambiti e traguardi disciplinari**. Per prima cosa, tutte le situazioni-problema coinvolgono le competenze legate alla comprensione e alla produzione del testo in italiano. Poi, laddove è necessario applicare algoritmi e procedure definite per risolvere problemi, sono necessarie competenze matematiche. Molte situazioni-problema invitano gli alunni a utilizzare Internet per trovare informazioni, quindi vengono coinvolte anche le loro competenze digitali. Altre situazioni richiedono di riflettere su ciò che viene prima e su ciò che viene dopo, adottando anche una prospettiva di evoluzione temporale, quindi vengono coinvolte competenze storico-sociali.

Vi possono poi essere anche situazioni-problema che non sono di per sé compiti di realtà in senso stretto (ad esempio, ragionare su mondi ipotetici presenti in un'altra galassia, che funzionano secondo regole proprie, alcune comuni al nostro mondo altre no, come nelle *Cosmicomiche* di Italo Calvino), ma che sono comunque utili per **ragionare su particolari aspetti della realtà stessa**.

Lavorare per situazioni-problema non è antitetico al lavorare per discipline, ma invita semplicemente a vedere le discipline per quello che sono: delle vie epistemologicamente differenti per accedere alla conoscenza del reale. Nella **scuola primaria**, lavorare collaborativamente su situazioni-problema è utile per sviluppare le dimensioni cognitive, emotive, affettive, sociali, corporee, etiche e religiose, e contemporaneamente acquisire quella base di saperi irrinunciabili su cui fondare gli apprendimenti successivi. È qui che si pongono le basi per lo sviluppo del pensiero riflessivo e critico, della consapevolezza e della responsabilità anche, e soprattutto, per bambini che vivono in situazioni di svantaggio. Nella **scuola secondaria di primo grado** lavorare per situazioni-problema fa capire allo studente che le discipline non sono “gabbie” autoreferenziali ma punti di vista sulla realtà e fonti di modalità di conoscenza, interpretazione e rappresentazione del mondo.

Lavorando per situazioni-problema con la didattica esperienziale si evitano sia la frammentazione dei saperi sia l'impostazione trasmissiva, perché si invita l'alunno a **utilizzare tutti i suoi saperi** a prescindere dalla denominazione della materia che stiamo affrontando in quel momento e ad assumere un **ruolo attivo nella costruzione di nuovo sapere**.

La **Tabella 4.1** a pagina seguente illustra una **guida alla costruzione di buone situazioni-problema** sulla base di un insieme di attività cognitive di esempio e di possibili elementi su cui esercitarle. Mettendo gli elementi presenti nella seconda colonna al posto dei puntini presenti nelle attività della prima è possibile ricavare un'ampia varietà di situazioni-problema dalle quali far partire cicli di apprendimento esperienziale oppure strutturare prove di competenza per la valutazione e certificazione come descritto nel capitolo 5.

Tabella 4.1 Guida alla costruzione di situazioni-problema

Attività	Esercitabili su:
Analizzare ... con la griglia di criteri fornita	Animazione computerizzata
Calcolare il costo di ...	Articolo di quotidiano
Cercare in Internet informazioni attendibili su ... motivando le vostre scelte	Canzone/filastrocca
Classificare nelle categorie date i seguenti ...	Cartone animato
Collegare ... alle vostre esperienze di vita quotidiana	Collage
Confrontare ... e ... sulla base dei criteri forniti	Collezione di immagini
Costruire un ... che rispetti i requisiti forniti	Composizione con materiali di recupero
Descrivere ... utilizzando lo schema proposto	Descrizione di un caso
Descrivere come si è sentito, secondo voi, il protagonista di ... spiegando anche il perché	Discorso a tema in pubblico
Descrivere con parole vostre ...	Discussione di gruppo
Descrivere che cosa avete imparato nel realizzare ...	Disegno/dipinto/murales/mosaico
Descrivere che cosa avete imparato nel vedere ...	Esposizione/museo
Descrivere che cosa fareste diversamente se doveste realizzare una seconda volta ...	Evento pubblico
Descrivere che cosa fareste se doveste realizzare ...	Fiera/festival
Descrivere i problemi che avete dovuto affrontare nel realizzare ...	Fotografia
Descrivere le esperienze simili che avete vissuto personalmente che vi sono venute in mente nel vedere ...	Fumetto
Descrivere le scelte che avete fatto nel realizzare ... e giustificarle	Gioco a quiz
Dire chi è il probabile autore di ... motivando la vostra ipotesi	Gioco computerizzato
Dire quali sono gli elementi comuni in ... e ...	Gioco da tavolo
Elencare gli elementi che già conoscevatene che avete trovato in ...	Gioco di movimento
Elencare i termini non chiari che avete trovato in ...	Gioco di ruolo
Formulare suggerimenti per realizzare ...	Inchiesta o sondaggio
Giustificare le scelte fatte dall'autore di ...	Intervista
Identificare che cosa serve per realizzare ...	Narrazione
Identificare gli elementi che caratterizzano ... mettendolo in relazione con un altro simile	Performance di teatro/mimo/danza
Identificare i concetti chiave in ...	Personaggio
Identificare le parti componenti in ...	Problema matematico
Identificare le parti più importanti in ...	Prodotto di arte/artigianato
Inventare delle risposte a tutte le possibili domande che si potrebbero fare su ...	Prodotto mediale
Inventare tutte le possibili domande che si potrebbero fare su ...	Progetto
Inventare una soluzione per ...	Programma radio/tv
Ipotizzare i problemi che potrebbero sorgere nell'organizzazione di ...	Puzzle
Mettere in atto un ... che rispetti i requisiti forniti	Saggio
Mettersi nei panni di un personaggio di ... e raccontare la vicenda dal punto di vista di quel personaggio	Schema o mappa concettuale
Progettare un ... che rispetti i requisiti forniti	Scultura
Rappresentare graficamente il seguente ... sulla base dei criteri dati	Sito web
Realizzare ... che rispetti i requisiti forniti	Sketch o scenetta
Riassumere sinteticamente ... in uno spazio (ad esempio, 30 righe) o in un tempo (ad esempio, 20 minuti) limitato	Software di simulazione
Riscrivere ... in una forma espressiva differente	Spettacolo di burattini
Spiegare come si può realizzare un ...	Termine/concetto
Spiegare come vi siete sentiti quando avete visto ...	Viaggio o escursione
Spiegare che cosa è successo in ... ricostruendo la sequenza temporale degli eventi	Video clip
Spiegare perché è successo quell'evento in ...	
Spiegare quale cosa è più facile/difficile tra ... e ...	

Attività	Esercitabili su:
Trasformare ... in ... Trovare le similarità/differenze tra ... e ... Trovare tutte le "buone ragioni" per mettere in atto ... Trovare tutti gli errori e le incongruenze in ... Trovare tutti gli esempi di ... che hanno le caratteristiche date Trovare tutti i collegamenti possibili tra la vita quotidiana e ... Trovare tutti i collegamenti possibili tra quanto avete appreso a scuola e ... Trovare tutti i possibili esempi di ... Trovare tutti i punti di debolezza di ... Trovare tutti i punti di forza di ... Valutare ... assegnando un giudizio sulla base dei criteri forniti	

Nel seguito verranno descritti **esempi di situazioni-problema** utilizzabili sia a fini formativi (avviare cicli di apprendimento esperienziale come descritto nel capitolo 3) sia a fini valutativi (costruire prove di competenza per la valutazione e certificazione come descritto nel capitolo 5). Tali esempi vanno **contestualizzati dai docenti** in relazione alla specifica situazione di ciascuna classe, anche mediante la scelta degli argomenti e dei materiali da utilizzare.

Quando utilizzare queste situazioni-problema? In quali ambiti disciplinari? Pur nell'assunto che ogni buona situazione-problema coinvolge più ambiti disciplinari, alcune di esse risultano maggiormente utili in determinati ambiti.

La **Tabella 4.2** fornisce la corrispondenza tra Competenze chiave europee (declinate nel Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione, a sua volta declinato nelle voci della scheda finale di valutazione), campi di esperienza e ambiti disciplinari ed è utile per guidare i docenti all'uso formativo, valutativo e certificativo delle situazioni-problema elencate nel seguito.

Tabella 4.2 Corrispondenza tra Competenze chiave europee e ambiti disciplinari delle Indicazioni nazionali

Paragrafo	Competenze chiave europee	Campi di esperienza Scuola dell'infanzia prevalentemente coinvolti	Ambiti disciplinari Scuola primaria e Scuola secondaria di primo grado prevalentemente coinvolti
4.2	Comunicazione nella madrelingua	Il sé e l'altro I discorsi e le parole	Italiano
4.3	Comunicazione nelle lingue straniere	I discorsi e le parole	Lingua inglese e seconda lingua comunitaria
4.4	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	La conoscenza del mondo	Matematica Scienze Tecnologia
4.5	Competenze digitali	La conoscenza del mondo	Tecnologia
4.6	Imparare a imparare	Tutti gli ambiti	Tutti gli ambiti
4.7	Consapevolezza ed espressione culturale. Orientamento nello spazio e nel tempo	Il sé e l'altro	Storia Geografia
4.8	Consapevolezza ed espressione culturale. Identità, tradizioni culturali e religiose	Tutti gli ambiti	Religione

Paragrafo	Competenze chiave europee	Campi di esperienza Scuola dell'infanzia prevalentemente coinvolti	Ambiti disciplinari Scuola primaria e Scuola secondaria di primo grado prevalentemente coinvolti
4.9	Consapevolezza ed espressione culturale. Ambiti motori, artistici e musicali	Il sé e l'altro Il corpo e il movimento Immagini, suoni, colori	Arte e immagine Musica Educazione fisica
4.10	Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Tutti gli ambiti	Tutti gli ambiti
4.11	Competenze sociali e civiche	Il sé e l'altro	Tutti gli ambiti

4.2 Comunicazione nella madrelingua

Questa competenza chiave fa riferimento alla comunicazione orale e scritta in una pluralità di situazioni comunicative e include la comprensione di messaggi, la produzione di messaggi e la gestione e l'adattamento della propria comunicazione a seconda di come lo richieda la situazione. Include poi il distinguere e l'utilizzare diversi tipi di testi, il cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, l'utilizzare sussidi e il formulare ed esprimere le argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto. Nel seguito vengono proposti esempi di situazioni-problema, associate ai traguardi delle *Indicazioni nazionali*.

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'infanzia

IL SÉ E L'ALTRO

Traguardo	Situazioni-problema
Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.	Si narra una storia ai bambini e, dopo averli suddivisi in coppie o gruppi di tre, si chiede loro di costruire un finale alternativo, producendo per ogni gruppo un disegno che illustri il finale inventato. Ciascun gruppo, supportato dal disegno, dovrà raccontare al resto della classe il finale inventato e spiegare perché è un buon finale (possibile e plausibile). Dopo che tutti i gruppi avranno raccontato il loro finale, verrà fornito a ciascun bambino un gettone chiedendo di scegliere il finale preferito in modo individuale, mettendo il gettone sul disegno che lo rappresenta e motivando oralmente la scelta.
Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.	Si introduce un argomento di discussione e si chiede ai bambini di esprimere la loro opinione liberamente. Si media la conversazione in modo tale che tutti provino a esprimersi: "Secondo me, stai pensando... Pensi come il/la tuo/a compagno/a? Dimmi che cosa pensi, io ti posso aiutare a esprimerlo...".
Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.	Si chiede ai bambini di portare tre fotografie di loro stessi: appena nati, a un anno e una recente. Si chiede ai bambini di ragionare sulla domanda: "Quali sono le differenze fra le tre fotografie?". Viene orientata la discussione sui concetti di crescita e sulle abilità che man mano si sviluppano. Si propone ai bambini di incollare le fotografie su una striscia di cartone in ordine cronologico per introdurre il concetto della linea del tempo. Si mette quindi a disposizione di ciascun bambino un foglio con delle immagini relative ad azioni svolte da soggetti di diversa età (un bambino che gattona, uno che corre...) e gli si chiede di scegliere le immagini adatte, ritagliarle e incollarle sulla striscia vicino a ciascuna fotografia. Si valutano insieme le scelte fatte.

Traguardo	Situazioni-problema
	<p>Si chiede ai bambini se abbiano dei ricordi legati alle età rappresentate dalle fotografie, si guida la conversazione sul fatto che molti ricordi sono legati ai racconti dei genitori e dei nonni, si spingono i bambini a chiedere informazioni ai genitori rispetto alla storia della propria famiglia (eventualmente si chiede ai genitori di presentarla in forma scritta). Si riflette quindi sulle somiglianze e sulle differenze tra le varie storie (ad esempio, con il mappamondo si cerca il Paese di origine e si percorre il “viaggio” delle famiglie immigrate) e si organizza una drammatizzazione con le marionette sulle diverse storie delle famiglie. Si costruisce infine un cartellone rappresentante la linea del tempo (una freccia orizzontale che va da sinistra a destra) e si chiede ai bambini che cosa pensano che sia raffigurato. Insieme, si definisce l’idea di pensare alla linea come il tempo che scorre e va avanti e pertanto bisogna completarla con tutti gli avvenimenti che sono accaduti. Si chiede ai bambini quali sono gli avvenimenti importanti da segnare sulla linea, ad esempio la loro nascita; si ragiona su dove debba essere collocata riflettendo sul fatto che la linea rappresenta tutto il tempo e non solo la loro vita. Per ogni avvenimento si stabilisce un disegno o un simbolo che lo rappresenti. Si completa quindi la linea del tempo con i fatti ritenuti importanti e fondamentali dai bambini nel loro percorso di crescita. Si chiede ai bambini che cosa è necessario inserire nella parte sinistra della linea (prima della loro nascita) e si guida la conversazione sulla storia delle loro famiglie, completando il lavoro con i disegni rappresentanti le tappe della vita dei loro genitori e dei loro nonni.</p>
<p>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p>	<p>Vengono ricordati i momenti chiave di una storia raccontata attraverso un brainstorming: “Come inizia la storia? Siete sicuri che non ci siano dimenticati nulla di importante?...”. Quindi si chiede ai bambini, suddivisi in coppie o gruppi di tre, di scegliere tra alcune immagini riferite alla narrazione quelle che ritraggono i momenti più importanti della storia (si darà indicazione di scegliere tante immagini quanti sono i bambini del gruppo), di colorarle e ordinarle cronologicamente. Ogni gruppo, organizzato in modo tale che ciascun bambino descriva un’immagine, racconterà al resto della classe i punti salienti della storia. Dopo che sono stati ascoltati tutti, si valuterà il lavoro dei diversi gruppi rispetto alla pertinenza della scelta delle immagini e al modo in cui sono state colorate. A seguito della valutazione, verrà creato un cartellone comune con le immagini migliori.</p>
<p>Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</p>	<p>A partire dalla storia di Cenerentola si guidano i bambini a una riflessione riguardante il tema dei diritti e le regole di convivenza: “Mi fate degli esempi di situazioni in cui le sorellastre si sono comportate scorrettamente con Cenerentola? Secondo voi, è giusto che Cenerentola non potesse andare al ballo?”...</p> <p>Una volta analizzati i vari momenti della storia, si guidano i bambini a portare esempi concreti, riferiti alla loro realtà quotidiana, sul tema dei diritti e delle regole di convivenza. Si stabiliscono delle regole e delle definizioni comuni.</p> <p>Si presentano poi ai bambini due cartelloni, uno rosso e uno verde, e delle immagini raffiguranti bambini/persona che compiono azioni antisociali e altre raffiguranti comportamenti positivi. Ai bambini, suddivisi in coppie o in gruppi di tre, è richiesto di descrivere le immagini e di decidere se posizionarle sul cartellone rosso (azioni antisociali) o verde (azioni positive).</p> <p>Di nuovo in plenaria, si dà a ciascun bambino una fotografia di se stesso da posizionare nel cartellone nel quale si identifica, chiedendo di motivare la scelta.</p>

Traguardo	Situazioni-problema
Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.	Si chiede ai bambini: "Che cos'è il tempo?" e si modera un dialogo dove ognuno esprime e spiega la propria idea. Con le idee di tutti si costruisce una definizione collettiva del concetto (utilizzando strumenti per misurare e scandire il tempo che passa, come l'orologio, la clessidra...), che viene rappresentato graficamente dai bambini creando un cartellone. Si conducono quindi i bambini verso la consapevolezza della necessità di creare un calendario di classe per poter registrare e cogliere gli elementi temporali (giorni, mesi, stagioni). Si chiede agli alunni di definire e creare (disegnare, colorare, ritagliare) gli elementi che costituiranno il calendario.
Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.	Si organizza un'uscita nella zona intorno alla scuola focalizzando l'attenzione, attraverso una caccia al tesoro, su cartelli stradali, su insegne oppure su numeri civici. Tornati a scuola, si chiede ai bambini di sceglierne uno tra quelli visti, di provare a disegnarlo e di spiegare alla classe il loro disegno. In gruppo si riflette sulla funzione dell'oggetto disegnato e sul suo significato.

I DISCORSI E LE PAROLE

Traguardo	Situazioni-problema
Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.	Esploriamo la parola "inverno". Ascolta questo racconto sull'inverno e poi: a. collega quanto ascoltato alle tue esperienze di vita quotidiana; b. confronta un paesaggio invernale con uno autunnale osservando bene le caratteristiche degli alberi; c. costruisci un pupazzo di neve con il cotone, dopo aver ascoltato il racconto, facendo sì che abbia le caratteristiche descritte nella storia; d. descrivi com'è un albero in inverno dopo averlo osservato in giardino; e. descrivi con parole tue che cosa ti fa venire in mente la parola "inverno"; f. descrivi che cosa ti è piaciuto di più nel realizzare l'albero invernale con il collage di cortecce; g. spiega perché in inverno ci vestiamo con abiti pesanti; h. trova le similarità e le differenze tra l'inverno e l'autunno; i. trova tutti i possibili esempi di frutta invernale; l. trova le feste che cadono in inverno.
Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.	"Perché sto bene a scuola? Quando sto bene? Perché non sto bene? Quando non sto bene?" Racconta prima al piccolo gruppo e poi alla classe la tua personale risposta a queste domande.
Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.	Ascolta questa filastrocca/canzone e continuala, scrivendo una nuova strofa in rima che abbia un senso con quelle precedenti.
Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.	Ascolta la fiaba <i>Cappuccetto Rosso</i> e ricostruisci le sequenze narrative guardando le immagini che ti propone l'insegnante. Spiega perché, secondo te, i personaggi (Cappuccetto, la nonna, il lupo, il cacciatore) si comportano proprio come descritto nella fiaba. Adesso inventa una storia alternativa con gli stessi personaggi.
Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	Ascolta questa filastrocca prima in italiano e poi in inglese. Quali parole sono simili? Quali sono differenti? Guarda questo cartoncino con raffigurato un oggetto e dimmi una parola che cominci con la stessa lettera con cui inizia l'oggetto raffigurato (ad esempio, se sul cartoncino è riprodotta una mela, l'insegnante chiederà di dire una parola che incominci per "M", come mela).

Traguardo	Situazioni-problema
	L'insegnante indossa il cappello da capitano e dice: "Arriva una nave carica di cose che incominciano con..." e poi pronuncia una sillaba (ad esempio, "pa"). I bambini devono dire una parola che incominci con la stessa sillaba data dal capitano (ad esempio, "pasta") e chi per primo trova la parola diventa a sua volta il capitano, indossa il cappello e il gioco continua.
Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.	<p>Alla fine di un lavoro a coppie o gruppi di tre si chiede ai bambini di scrivere i propri nomi sull'opera prodotta e di dare un nome al gruppo inventando un nuovo termine con le lettere dei loro nomi come se fossero i pezzi di un puzzle.</p> <p>Si chiede ai bambini, suddivisi a coppie o gruppi di tre, di scrivere al computer i propri nomi cercando insieme le lettere sulla tastiera, scegliendo il carattere e il colore (WordArt).</p>

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

ITALIANO

Traguardo	Situazioni-problema
L'alunno partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.	<p>Racconta una tua giornata tipica in 3 minuti. Quali sono le cose che fai? Con chi le fai? Ti piace farle? Come vorresti che fosse la tua giornata ideale?</p> <p>Che cos'è una fiaba/canzone/filastrocca? Quali sono le tue fiabe/canzoni/filastrocche preferite? Da chi le hai sentite?</p>
Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.	<p>Ascolta questa canzone ... e, senza aiutarti con il testo scritto:</p> <p>a. individua i messaggi che vuole dare l'autore; b. isola le frasi che ritieni essere più importanti per rendere il senso complessivo; c. cerca immagini in Internet e componi una presentazione (oppure crea un collage ritagliando le immagini da riviste, oppure disegna) che possa illustrare i messaggi che la canzone ci vuole dare.</p> <p>Leggi questo testo narrativo ... e ricostruisci, su una linea del tempo, la sequenza delle azioni compiute dal personaggio ... In un secondo momento, aggiungi sulla linea del tempo le azioni compiute dal personaggio ... (un altro personaggio, diverso rispetto al primo). Descrivi alla classe la vicenda utilizzando la linea del tempo che hai costruito.</p>
Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.	<p>Leggi questo testo ... e poi: a. descrivi qual è l'argomento che tratta; b. elenca le informazioni principali che ci dà; c. di queste informazioni spiega quali sono i fatti (ossia quello che è successo veramente) e quali sono le opinioni (ossia quello che pensa l'autore).</p> <p>Guarda questa sequenza di immagini (prive di testo) e ricostruisci il testo della fiaba/storia che raccontano.</p> <p>Leggi questo racconto ... e poi questo elenco di descrizioni di personaggi. A quali personaggi corrispondono le descrizioni fornite?</p> <p>Leggi questo testo ... e dai un titolo a ciascun paragrafo. Costruisci poi un semplice riassunto del testo mettendo insieme (e formando frasi di senso compiuto) i vari titoli.</p>

Traguardo	Situazioni-problema
Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.	<p>Leggi questi tre testi brevi e individua tutte le parole chiave che hanno a che fare con la vita degli uomini preistorici. Usando queste parole, e cercando con esse le immagini corrispondenti in Internet, componi una presentazione che descriva la vita e l'ambiente degli uomini preistorici, anche in relazione a quanto hai appreso leggendo i tre testi di partenza.</p> <p>A partire da queste due parole (ad esempio, Romani, Barbari), costruisci una tua immagine mentale e descrivila alla classe, anche disegnandola. Cerca di richiamare più volte alla mente l'immagine mentale che hai costruito nei giorni successivi.</p>
Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.	<p>Leggi questi due testi brevi, tratti da libri per l'infanzia. Quale dei due ti è piaciuto di più? (Sceglilo uno.) Perché ti è piaciuto più dell'altro?</p>
Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.	<p>Inventa un finale per questa storia (testo o fumetto) ... Spiega perché, secondo te, è un finale plausibile.</p> <p>Inventa un inizio per questa storia (testo o fumetto) ... Spiega perché, secondo te, è un inizio plausibile.</p> <p>Leggi questa storia (testo o fumetto) che narra una vicenda accaduta e raccontala con parole tue, come se fossi un altro spettatore della vicenda.</p> <p>Racconta con parole tue la gita fatta con la classe a ...</p> <p>Racconta con parole tue una lezione in classe che ti è particolarmente piaciuta.</p> <p>Leggi questa storia (testo o fumetto) ... e poi raccontala dal punto di vista di uno dei personaggi della vicenda (ad esempio, leggi la favola di Biancaneve e poi raccontala dal punto di vista della Strega Cattiva o dello Specchio o di Gongolo o di Brontolo).</p> <p>Costruisci un poster con testo e immagini ritagliate da quotidiani/riviste che comunichi ai tuoi coetanei il messaggio: "Mangiate più frutta!".</p> <p>Descrivi per iscritto che cosa è successo in classe nelle ultime due ore.</p> <p>Pesca a caso due carte nel mazzo di carte dei personaggi e due carte nel mazzo dei luoghi/oggetti e inventa una storia.</p>
Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.	<p>Leggi questo testo / Ascolta questa canzone / Guarda questo video ... e individua: a. le parole facili (quelle di cui conosci già il significato); b. le parole difficili (quelle di cui non conosci il significato). Sottolinea in verde le parole difficili, cerca il loro significato su un dizionario e spiegalo ai compagni.</p> <p>Leggi questo testo ... e cerchia le parole che si ripetono. Che cosa vogliono dire? Secondo te, perché si ripetono?</p> <p>Trova sul dizionario (cartaceo o informatizzato) tutte le parole che hanno lo stesso significato della parola ... Poi trova tutte le parole che hanno significato contrario. I compagni dovranno controllare che le parole che hai trovato siano davvero sinonimi o contrari, cercandole su dizionari o in Internet.</p>

Traguardo	Situazioni-problema
Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.	<p>Leggi questo testo ... e: a. di' quali sono le tre parole usate più di frequente (escludi gli articoli, i pronomi e le preposizioni); b. di' quali sono i tempi verbali utilizzati.</p> <p>Leggi questi tre testi ... Dicono sostanzialmente la stessa cosa, ma sono pensati per tre interlocutori diversi. Secondo te, chi sono questi tre interlocutori? Perché, secondo te, a questi interlocutori è giusto parlare così?</p>
È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).	<p>Leggi questo testo ... e trova tutte le parole che derivano dall'inglese (e/o dal francese). Con quali parole italiane le potresti sostituire? (Aiutati con dizionari mono e multilingua oppure con glossari forniti dall'insegnante, oppure cerca in Internet i significati.) Secondo te, perché nel testo sono in inglese?</p>
Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.	<p>Leggi questo testo ... (meglio se manoscritto) e trova tutti gli errori nell'uso dell'H. Spiega perché, secondo te, questi sono proprio degli errori. Riscrivi il testo usando l'H in modo corretto.</p> <p>Leggi questo testo ... Chi lo ha scritto ha dimenticato tutti i soggetti! Quali frasi si capiscono? Quali frasi non si capiscono? Riscrivi il testo inserendo i soggetti nel punto giusto. Spiega perché, secondo te, sono giusti i soggetti che hai messo.</p> <p>Leggi questo testo ... È la trascrizione del linguaggio parlato di un ragazzo che spiega a un suo coetaneo che era assente che cosa hanno fatto quel giorno a lezione. Riscrivilo secondo le regole della lingua scritta e in terza persona.</p> <p>Leggi questo testo ... Secondo te, la punteggiatura è utilizzata correttamente? Individua eventuali errori e di perché quel problema di punteggiatura impedisce la comprensione del testo della frase.</p>

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

ITALIANO

Traguardo	Situazioni-problema
L'alunno interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.	<p>Leggi questo testo ..., tratto da un quotidiano. Che cosa vuole comunicare? Quali sono i fatti che vengono riportati? Quali sono le opinioni che vengono riportate? Quali opinioni sono da attribuire all'autore del testo?</p> <p>Devi convincere i tuoi genitori a farti uscire per una festa. Prepara un discorso in cui scrivi quello che dirai. Elenca anche tutte le possibili obiezioni dei tuoi genitori e di' come risponderesti alle loro obiezioni.</p>
Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.	<p>Leggi questo testo ..., tratto da un quotidiano, e formula una tua opinione personale su quanto viene detto dall'autore. Poi mettili in coppia con un tuo compagno (scelto per te dall'insegnante), leggi la sua opinione e cerca di costruire con lui un'opinione comune, che tenga conto di entrambe le vostre opinioni personali. Sempre insieme, scrivetela e spiegate alla classe.</p> <p>Devi spiegare a un tuo amico che abita in un'altra città come si risolve questo problema ... (tratto dalla vita scolastica o quotidiana, ad esempio smontare il sellino della bicicletta, costruire una scatola di legno o di cartone, o ancora da un videogioco). Puoi parlargli solo al telefono. Simula la telefonata e aiutalo.</p>

Traguardo	Situazioni-problema
<p>Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente.</p>	<p>Guarda questa fotografia (tratta da una pubblicità, ma questo non viene detto all'alunno). Secondo te, chi è l'autore? Qual è il tema principale della fotografia? Che cosa vuole dire "comunicare"? Quali sono gli elementi principali della fotografia (quelli che veicolano i messaggi)? E quali quelli secondari (quelli meno rilevanti, di complemento)? Quali intenzioni aveva l'autore di questa fotografia?</p> <p>Applica le funzioni di Propp (spiegate precedentemente e fornite su un foglietto di sintesi) e analizza questa fiaba rispondendo alle seguenti domande: "Chi è l'Eroe? Chi è l'antagonista? Chi è il mandante? ... Qual è il momento di rottura dell'equilibrio? Quali peripezie compie l'Eroe? ... In quale momento l'Eroe infrange il Divieto? ... Come si è realizzato il Raggio?" ...</p> <p>Guarda queste fotografie di modelle/i tratte da messaggi pubblicitari. Quali caratteristiche hanno in comune? Le persone che incontri nella vita di tutti i giorni sono uguali a loro? Quali sono, secondo te, le differenze? Quali possono essere gli effetti di messaggi pubblicitari di questo tipo?</p>
<p>Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer...).</p>	<p>Scorri il libro di testo e scegli un argomento che ti interessa particolarmente. Prepara una mappa concettuale che ne riassume i concetti principali (vedi par. 4.6, pag. 157) ed esponi questo argomento alla classe.</p> <p>Prepara una presentazione al computer sul tema ... con un massimo di 6 videate e 2000 caratteri di testo complessivi. Ogni videata deve contenere minimo 300 caratteri di testo e massimo 800 e minimo 2 immagini e massimo 4 (questi vincoli obbligano lo studente alla sintesi, a distribuire correttamente il testo nelle varie videate, a utilizzare in modo efficace la comunicazione visiva).</p>
<p>Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici.</p>	<p>Dal sacchetto di bigliettini che ha portato l'insegnante (che contengono ciascuno cinque domande, le cui risposte sono sui libri di testo che l'alunno sta utilizzando in quel momento, e che sono tutti diversi tra di loro) estraine a sorte uno. Troverai delle domande a cui dovrai rispondere svolgendo una ricerca approfondita sui tuoi libri di testo (anche quelli di altre discipline che stai studiando in questo momento). Non potrai usare Internet per questa attività. Comporrai una presentazione informatizzata in cui preparerai una videata di risposta per ciascuna delle domande presenti sul foglietto. Dovrai cercare le risposte sui libri di testo, scegliendo tu quello che, secondo te, le potrebbe contenere.</p> <p>Leggi questo testo ... e descrivi i dati che riporta e le deduzioni logiche che hai ricavato.</p>
<p>Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti.</p>	<p>Che cos'è per te la poesia? Quali forme di poesia troviamo nella vita quotidiana? Individua un testo poetico che non abbiamo visto a scuola ed elenca le caratteristiche che, secondo te, fanno di questo testo un testo poetico. Riscrivilo poi in prosa e successivamente: a. identifica tutte le espressioni presenti nel testo poetico che si riferiscono al contesto storico dell'autore; b. elenca i messaggi che, secondo te, vuole dare l'autore del testo.</p> <p>Leggi il testo ..., proposto dall'insegnante, e costruisci tre possibili domande su di esso: a. una a cui è possibile rispondere con le informazioni dichiarate nel testo; b. una a cui è possibile rispondere ricavando dal testo, attraverso il ragionamento, informazioni che non sono dichiarate; c. una a cui è possibile rispondere solo se hai altre conoscenze degli argomenti di cui il testo parla.</p> <p>Leggi il seguente testo ... Secondo te, quali informazioni sono incoerenti o contraddittorie?</p> <p>Leggi questo racconto ... e poi riordina le figure che ti sono state date secondo un ordine temporale logico, sulla base di quanto hai letto nel racconto.</p>

Traguardo	Situazioni-problema
<p>Scrivere correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.</p>	<p>Guarda questa fotografia e scrivi due testi distinti: uno con una descrizione "oggettiva" e l'altro con una descrizione "soggettiva". Quali sono le differenze linguistiche tra i due testi che hai prodotto?</p> <p>Guarda il seguente filmato riguardante una vicenda in una zona di guerra. Immagina di essere un inviato speciale di un giornale e: a. racconta che cosa è successo nella vicenda che hai visto; b. elenca i personaggi principali della vicenda e scrivi una scaletta di domande per intervistarli e ottenere così le informazioni che interessano ai lettori del giornale; c. utilizzando le tue conoscenze storiche, contestualizza i fatti della vicenda nel panorama storico dell'epoca.</p> <p>Inventa un breve racconto a partire dalla traccia proposta dall'insegnante. Devi definire l'ambientazione, la trama e i personaggi principali seguendo i modelli forniti nel corso dell'anno dall'insegnante.</p> <p>A partire da questi tre oggetti inventa una storia.</p> <p>In un vecchio baule in soffitta hai trovato i seguenti documenti che erano appartenuti al nonno di tuo nonno: Inventa un racconto coerente con quanto descritto dai documenti trovati.</p> <p>Immagina di essere un cronista e scrivi la cronaca di un fatto di cui sei stato spettatore (scolastico o extrascolastico).</p> <p>Leggi questi tre articoli sulla stessa notizia, tratti da tre quotidiani. Quali sono le differenze? Quali sono gli elementi in comune? Quali sono i punti di vista espliciti? E quelli sottesi?</p> <p>Leggi questa poesia / Ascolta questa canzone. Quali elementi ti hanno colpito particolarmente nei suoi versi? Descrivila e inventa una nuova strofa da aggiungere alla poesia/canzone.</p> <p>Intervista un tuo compagno e descrivilo attraverso le seguenti informazioni: il luogo di nascita, l'età, i segni e le caratteristiche fisiche particolari, la composizione della famiglia, gli hobby e gli interessi (sport, giochi...), le materie preferite, i programmi tv, la musica, gli attori e i cantanti preferiti, le emozioni e i sentimenti provati all'ingresso nella scuola e quanto altro ti sembra importante. Racconta tutte queste informazioni attraverso una filastrocca, una poesia, un racconto breve.</p> <p>Descrivi scrivendo su un foglietto quattro delle seguenti informazioni: il luogo di nascita, l'età, i segni e le caratteristiche fisiche particolari, la composizione della famiglia, gli hobby e gli interessi (sport, giochi...), le materie preferite, i programmi tv, la musica, gli attori e i cantanti preferiti. Non scrivere il tuo nome sul foglietto e consegnalo all'insegnante. I foglietti verranno mescolati e, a turno, un alunno leggerà il foglietto pescato, mentre gli altri dovranno indovinare chi lo ha scritto.</p>
<p>Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.</p>	<p>Inventa una poesia che contenga frasi in rima associate alle seguenti parole: ... Scegli delle immagini da Internet (o ritagliale dalle riviste fornite dall'insegnante) e illustra la poesia che hai inventato.</p> <p>Prodi una presentazione informatizzata in cui si sostenga la seguente affermazione: "Lo sport è necessario, soprattutto per i giovani".</p>
<p>Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità).</p>	<p>Che cosa vogliono dire le seguenti parole: ...? Cerca il significato su un dizionario, cartaceo o informatizzato, e inventa un testo di almeno 30 righe che le contenga tutte.</p> <p>Cerca su un dizionario le parole che trovi evidenziate su questo testo ... Che cosa vogliono dire? (Attenzione perché il significato delle parole cambia a seconda del contesto in cui si trovano.) Quale funzione hanno, nel testo che hai letto, i concetti sottesi dalle parole che hai trovato (ad esempio, meritocrazia), ossia a che cosa servono?</p>

Traguardo	Situazioni-problema
Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso.	Leggi questo testo di botanica ... Quali sono, secondo te, le parole che sono specifiche della botanica? Che cosa vogliono dire? Elencale e scrivi a fianco il loro significato trovato in Internet. Poi elenca i tre messaggi principali che, secondo te, ci vuole dare il testo.
Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate.	Devi spiegare il fatto descritto in questo testo ... a ... (ad esempio, un tuo coetaneo di un'altra scuola, l'insegnante di un tuo coetaneo di un'altra scuola, il direttore della scuola frequentata da un tuo coetaneo...). Riscrivilo utilizzando il linguaggio e la forma appropriati.
Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche e lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo.	Come si dice "neve" in diversi Paesi del mondo? Cerca informazioni in Internet e metti a confronto i diversi modi di dire "neve" nelle diverse popolazioni.
Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti.	<p>Hai ricevuto dall'insegnante un sacchetto di parole ritagliate da un testo stampato. Ricostruisci il testo di partenza, ma fai attenzione: devi usare tutte le parole!</p> <p>Realizza un acrostico (una parola le cui singole lettere sono iniziali di altre parole) che descriva la tua classe.</p> <p>Scrivi una frase o un testo breve in cui tutte le parole (articoli e preposizioni esclusi) iniziano con la stessa lettera (è un esempio di tautogramma).</p> <p>Trova tutte le parole che fanno rima con ...</p> <p>Leggi le seguenti frasi ... e scegli quella che, secondo te, non c'entra nulla con le altre (differisce per morfologia o per organizzazione logico-sintattica). Spiega perché l'hai scelta.</p> <p>Collega a due a due le seguenti frasi e spiega le ragioni della tua scelta (ad esempio, presentano similitudini per morfologia o per organizzazione logico-sintattica).</p> <p>Descrivi la seguente fotografia senza mai usare parole con la lettera "e" (è un esempio di lipogramma: l'alunno è obbligato a cercare sinonimi delle parole necessarie).</p> <p>Leggi il seguente testo e trova tutti gli errori relativi a (contenuto, forma, lessico, registro linguistico...).</p> <p>Trova la parola che rispetta tutte queste caratteristiche: ... (ad esempio, inizia con la "a", è lunga tre lettere, indica un animale...).</p> <p>Leggi le seguenti frasi ... (elenco di espressioni idiomatiche, ad esempio "Quella donna è una tigre", oppure di proverbi, modi di dire, perifrasi) e scrivi accanto che cosa vogliono dire, secondo te.</p>

Di seguito presentiamo **alcune situazioni-problema** corredate di **rubrica di valutazione** della prestazione corrispondente (utile in particolare se le situazioni-problema vengono usate in funzione valutativa), declinata per Strutture di interpretazione, azione e autoregolazione e per i quattro livelli del modello nazionale di certificazione delle competenze.

Situazione-problema • *La pubblicità dell'automobile*

Guarda questa immagine tratta da una pubblicità. Secondo te, che cosa ci vuole dire? Da che cosa lo capisci? Perché l'automobile è di colore chiaro? Perché è orientata proprio in quel modo?



Profilo di competenza

	Livello A - Avanzato	Livello B - Intermedio	Livello C - Base	Livello D - Iniziale
Strutture di interpretazione	Coglie tutti gli elementi chiave della comunicazione: ponte stretto e a curve, auto di un colore chiaro orientata a tre quarti e appena uscita dal ponte.	Coglie la maggior parte degli elementi chiave della comunicazione: ponte stretto e a curve, auto gialla orientata a tre quarti e appena uscita dal ponte.	Ha difficoltà a cogliere gli elementi chiave della comunicazione; si limita a fornire una descrizione dell'immagine.	Ha difficoltà a cogliere gli elementi chiave della comunicazione; fornisce una descrizione dell'immagine, solo se guidato dall'insegnante.
Strutture di azione	Formula risposte analitiche e pertinenti, utilizzando correttamente il lessico e un approccio originale.	Formula risposte analitiche e pertinenti, utilizzando correttamente il lessico.	Formula risposte non analitiche ma descrittive, utilizzando correttamente il lessico.	Formula risposte descrittive, solo se aiutato dall'insegnante. Ha difficoltà nell'usare correttamente il lessico.
Strutture di autoregolazione	Giustifica le proprie risposte motivandole in modo opportuno. Autovaluta in modo corretto la sua prestazione sulla base di una griglia di criteri che gli viene fornita.	Ha difficoltà a fornire giustificazioni plausibili per le proprie risposte. Compie errori nell'autovalutare il proprio operato.	Ha difficoltà a fornire giustificazioni plausibili per le proprie risposte. Ha difficoltà rilevanti nell'autovalutare il proprio operato.	Anche se aiutato, ha difficoltà a fornire giustificazioni plausibili per le proprie risposte. Ha difficoltà rilevanti nell'autovalutare il proprio operato.

Situazione-problema • Controinformazione

Leggi questa opinione sulle bevande energizzanti, trovata in un blog in Internet. Secondo te, chi ha scritto questo testo? Quali sono i suoi scopi? Le informazioni che riporta sono vere? Prova a cercare fonti che le confermino con un motore di ricerca.

Ragazzi attenti a che cosa bevete!

LA VERITÀ SULLE BEVANDE ENERGIZZANTI

Vi è mai capitato che vi abbiano offerto delle bevande energizzanti per gli sportivi, quelle che trovate in tutti i supermercati e che promettono di aumentare la resistenza fisica, facilitare la capacità di concentrazione, aumentare la velocità di reazione, dare energia e via dicendo? Be', non lo sapete perché non ve lo dice nessuno, ma tutte queste bevande contengono vitamine mischiate a GLUCURONOLACTONE, un agente chimico altamente pericoloso, sviluppato dal Dipartimento di Difesa degli Stati Uniti durante gli anni '60 del Novecento, per stimolare il morale delle truppe mandate in VIETNAM, che era come una droga allucinogena. Questa sostanza fu creata per stimolare il cervello in persone sottoposte a un grande sforzo fisico e può essere mortale! In Francia e in Danimarca l'hanno appena proibita, solo nel nostro Paese nessuno dice niente!

Profilo di competenza

	Livello A - Avanzato	Livello B - Intermedio	Livello C - Base	Livello D - Iniziale
Strutture di interpretazione	Coglie gli elementi chiave del testo: pericolo mortale, stimolazione del cervello, slogan, diffusione mondiale, principali consumatori, divieto in Francia e in Danimarca, presenza di glucuronolactone, collegamento con la guerra del Vietnam.	Coglie gli elementi chiave del testo.	Ha difficoltà a cogliere gli elementi chiave del testo, ne coglie solo alcuni.	Ha difficoltà a cogliere gli elementi chiave del testo; ne coglie solo alcuni, se guidato dall'insegnante.
Strutture di azione	Trova in Internet materiali affidabili che dimostrano/smentiscono gli elementi chiave del testo. Formula giudizi in modo corretto. Identifica in modo corretto il possibile autore del testo e i suoi scopi.	Trova in Internet materiali affidabili che dimostrano/smentiscono gli elementi chiave del testo. Formula giudizi in modo corretto. Identifica in modo corretto il possibile autore del testo e i suoi scopi.	Trova in Internet materiali di dubbia affidabilità che dimostrano/smentiscono gli elementi chiave del testo. Formula giudizi minimali. Identifica in modo corretto il possibile autore del testo ma non i suoi scopi o viceversa.	Ha difficoltà a trovare materiali pertinenti in Internet. Formula giudizi, solo se guidato dall'insegnante. Identifica l'autore e i suoi scopi, solo se guidato dall'insegnante.
Strutture di autoregolazione	Giustifica le proprie risposte motivandole in modo opportuno. Autovaluta in modo corretto la sua prestazione sulla base di una griglia di criteri che gli viene fornita.	Ha difficoltà a fornire giustificazioni plausibili per le proprie risposte. Compie errori nell'autovalutare il proprio operato.	Ha difficoltà a fornire giustificazioni plausibili per le proprie risposte. Ha difficoltà rilevanti nell'autovalutare il proprio operato.	Anche se aiutato, ha difficoltà a fornire giustificazioni plausibili per le proprie risposte. Ha difficoltà rilevanti nell'autovalutare il proprio operato.

Situazione-problema •***Narrare dal punto di vista degli altri***

Leggi la seguente storia a fumetti e poi:

- raccontala dal punto di vista di Minni. Che cosa è successo, secondo te?
- raccontala dal punto di vista dell'uomo con il cappello. Che cosa è successo, secondo te?

**Profilo di competenza**

	Livello A - Avanzato	Livello B - Intermedio	Livello C - Base	Livello D - Iniziale
Strutture di interpretazione	Coglie gli elementi chiave della storia (la sequenza degli eventi: Minni è socievole, mentre l'uomo con il cappello è scorbutico; è anomalo portare il cappello in casa; Minni esprime dubbi sull'aspetto dell'uomo e sulle sue maniere...).	Coglie la maggior parte degli elementi chiave della storia.	Ha difficoltà a cogliere gli elementi chiave della storia, ne coglie solo alcuni.	Anche se aiutato, ha difficoltà a cogliere gli elementi chiave della storia, ne coglie solo alcuni.
Strutture di azione	Formula correttamente le due narrazioni tenendo conto dei fatti di cui dispone. Dimostra di sapersi mettere nei panni del personaggio. Esprime ipotesi personali plausibili non strettamente legate alla realtà fattuale (ad esempio, il vero obiettivo di Minni non è ottenere lo zucchero ma conoscere i vicini; l'uomo con il cappello è un malfattore...).	Formula correttamente le due narrazioni tenendo conto dei fatti di cui dispone. Dimostra di sapersi mettere nei panni del personaggio.	Formula narrazioni essenziali in modo autonomo. Ha difficoltà nel dimostrare di sapersi mettere nei panni del personaggio.	Formula narrazioni essenziali, solo se aiutato dall'insegnante. Ha difficoltà nel dimostrare di sapersi mettere nei panni del personaggio, anche se aiutato dall'insegnante.
Strutture di autoregolazione	Argomenta adeguatamente le scelte alla base delle due narrazioni e le ipotesi personali espresse.	Ha difficoltà nell'argomentare in modo adeguato le scelte alla base delle due narrazioni.	Ha difficoltà rilevanti nell'argomentare in modo adeguato le scelte alla base delle due narrazioni.	Ha difficoltà rilevanti nell'argomentare in modo adeguato le scelte alla base delle due narrazioni, anche se aiutato dall'insegnante.

Situazione-problema • Che cos'è successo prima?

Leggi la seguente tavola tratta da una storia a fumetti intitolata: *Mister X, il giustiziere*. Secondo te, che cosa è appena successo al personaggio con il cappello che dice:

"Potrebbe andar peggio, grazie"?



Profilo di competenza

	Livello A - Avanzato	Livello B - Intermedio	Livello C - Base	Livello D - Iniziale
Strutture di interpretazione	Coglie tutti gli elementi chiave della storia: sullo sfondo sono presenti delle persone che stanno scappando; Mister X è intervenuto in soccorso dell'uomo con il cappello prima di Paperinik; Mister X non sembra avere le caratteristiche di un vero supereroe.	Coglie la maggior parte degli elementi chiave della storia.	Ha difficoltà a cogliere gli elementi chiave della storia, ne coglie solo alcuni in modo autonomo.	Ha difficoltà a cogliere gli elementi chiave della storia, ne coglie solo alcuni se aiutato dall'insegnante.
Strutture di azione	Formula correttamente una narrazione che descrive lo svolgersi dei fatti: l'uomo con il cappello stava subendo un tentativo di rapina, è intervenuto Mister X che ha messo in fuga i rapinatori, ma non li ha catturati, Paperinik ha visto la scena e critica il suo concorrente.	Formula correttamente una narrazione tenendo conto dei fatti di cui dispone.	Formula una narrazione essenziale.	Formula una narrazione essenziale, solo se aiutato dall'insegnante.
Strutture di autoregolazione	Argomenta adeguatamente le scelte alla base della narrazione e le ipotesi personali espresse.	Ha difficoltà nell'argomentare in modo adeguato le scelte alla base della narrazione.	Ha difficoltà rilevanti nell'argomentare in modo adeguato le scelte alla base della narrazione.	Ha difficoltà rilevanti nell'argomentare in modo adeguato le scelte alla base della narrazione, anche se aiutato dall'insegnante.

4.3 Comunicazione nelle lingue straniere

Questa competenza chiave fa riferimento al comprendere messaggi in una lingua diversa dalla propria lingua madre, all'iniziare, sostenere e concludere conversazioni in tale lingua e al leggere, comprendere e produrre testi appropriati alle esigenze individuali. Include poi anche l'utilizzare adeguatamente sussidi e l'imparare elementi della lingua anche in modo informale. Nel seguito vengono proposti esempi di situazioni-problema, associate ai traguardi delle *Indicazioni nazionali*. Per la costruzione di nuove situazioni è possibile anche prendere spunto, riadattandole, dalle situazioni-problema proposte nel par. 4.2.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria per la lingua inglese

(riconducibili al Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa)

Traguardo	Situazioni-problema
L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.	Ascolta questa canzone in inglese ... (ad esempio, <i>Old McDonald had a farm</i>) e contemporaneamente guarda le flashcard che illustrano gli animali citati nella canzone. Quali animali sono stati citati? Qual è il loro nome in inglese? Individualo dalle flashcard e dai versi che fanno, presenti nella canzone. Ascolta questa canzone e trascrivi il testo.
Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.	La classe inglese con cui siamo gemellati ci ha inviato una e-mail in cui sono descritte le discipline sportive da loro praticate nella "Giornata degli Sport" che si svolge ogni anno nella loro scuola. Scrivi una mail di risposta descrivendo le attività sportive praticate nella nostra scuola.
Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.	Un tuo amico inglese è arrivato con la famiglia alla stazione ferroviaria, ma nessuno di loro sa come arrivare in albergo. Guarda la seguente mappa e spiegagli in inglese, a voce al telefono, che cosa deve fare.
Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.	Trova tutti gli errori presenti nei tre testi in inglese forniti dall'insegnante e riscrivili in modo corretto. L'insegnante ti fornirà, in inglese, tre suggerimenti, uno per ciascun testo, che ti faciliteranno il compito.
Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.	Cerca in Internet informazioni attendibili sulla città inglese di ... e realizza una breve guida turistica (mezza pagina di testo, scritta a mano) in cui riporti in inglese: localizzazione geografica, numero di abitanti, come ci si può arrivare, monumenti principali, temperature minime e massime e clima previsto. Guarda il videoclip di questa canzone in inglese sottotitolata ... e poi: a. di' qual è, secondo te, il tema della canzone; b. spiega perché, secondo te, la protagonista del videoclip si comporta in quel modo; c. secondo te, quali elementi del videoclip sono tipici del mondo anglosassone (ossia non vedi qui in Italia)? Con la fotocopia della mappa del Regno Unito di Gran Bretagna e Irlanda del Nord che ti ha dato l'insegnante, costruisci una mappa geografica tematica mettendo in evidenza, con testi brevi in inglese, le caratteristiche culturali (ad esempio, nazioni differenti), religiose, economiche dei vari territori. Scrivi in inglese sulla mappa, in corrispondenza dei vari territori, i buoni motivi per cui un turista dovrebbe visitare quei territori.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado per la lingua inglese

(riconducibili al Livello A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa)

Traguardo	Situazioni-problema
L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero.	Cerca in Internet videoclip in inglese che trattano il tema ... (dato dall'insegnante). Ascolta il testo e riassume i concetti principali attraverso una mappa concettuale scritta in inglese.
Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio.	Racconta, in inglese, una tua giornata tipica. Leggi questo testo in inglese ... (ad esempio, sulla <i>Chlorophyll Photosynthesis</i>) e poi racconta, in inglese, come si svolge il fenomeno. Scegli una tua fotografia che ti raffiguri mentre fai qualcosa che ti piace e descrivila oralmente in inglese. Puoi prepararti una scaletta che ti aiuti utilizzando un dizionario italiano-inglese.
Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti.	Al termine del terzo anno, avrai l'opportunità di fare una vacanza studio a Londra, ospite presso una famiglia inglese. Leggi la seguente mail che illustra l'offerta ... e formula un testo di risposta che contenga i punti indicati.
Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo.	Leggi il seguente racconto in inglese (1 pagina) ... e individua: a. il protagonista; b. l'antagonista; c. i punti salienti della vicenda; d. gli errori (incongruenze logiche) presenti nel racconto.
Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline.	Leggi questi tre volantini in inglese che pubblicizzano ciascuno un'offerta di viaggio. Qual è l'offerta più conveniente? Spiega perché, in inglese. Leggi questi tre testi in inglese sulla circolazione sanguigna nel nostro corpo e descrivi, in inglese, come funziona il fenomeno, usando le informazioni presenti nei tre testi.
Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari.	Guarda questo videoclip in inglese ..., poi scrivi un testo di minimo 300 caratteri e massimo 500 che descriva gli avvenimenti. Scrivi un testo in cui racconti a un tuo coetaneo inglese una tua giornata tipica. Presenta te stesso, in inglese, a un tuo coetaneo straniero appena conosciuto in vacanza, prima per iscritto e poi oralmente.
Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto.	Leggi questi due articoli tratti da due quotidiani ... Uno (in italiano) descrive alcune caratteristiche tipicamente associate agli italiani. L'altro (in inglese) descrive alcune caratteristiche tipicamente associate agli inglesi. Individua i termini linguistici presenti nei due testi che, secondo te, descrivono meglio le caratteristiche tipiche degli italiani e degli inglesi, giustificando la tua scelta. Che cosa vogliono dire le seguenti parole in inglese: <i>actually, eventually, accommodate, accident, incident, library, magazine, palette, stamp, sympathy, terrific, ultimate, scholar, fall</i> ? Scrivi accanto alla parola il significato che, secondo te, è corretto, poi controlla ciò che hai scritto con un dizionario inglese-italiano.
Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti.	Nella tua casella di posta è arrivata questa mail: ... chi è che ti scrive? Che cosa ti chiede? Le informazioni che riporta sono vere? Cerca in Internet informazioni in inglese riguardanti il problema dell'immigrazione nel Regno Unito di Gran Bretagna e Irlanda del Nord (o negli Stati Uniti). Descrivi il problema ed esprimi le tue considerazioni personali, anche sulla base di ciò che conosci sul problema dell'immigrazione in Italia. All'estero si parla della tua regione? Cerca informazioni in Internet, in inglese, che parlino della regione in cui vivi. Componi un poster pubblicitario con fotografie e testi brevi in inglese che convincano un turista straniero a visitarla.
Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.	Utilizzando questa scheda di criteri che ti ha fornito l'insegnante, autovaluta la tua composizione scritta in inglese.

4.4 Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

La competenza matematica fa riferimento all'applicare principi e processi matematici di base nel contesto quotidiano, nella sfera domestica e sul lavoro, nonché al seguire e vagliare concatenazioni di eventi e argomenti empirici a supporto di una tesi. Include il ragionamento matematico, il cogliere le prove matematiche che supportano argomentazioni e il comunicare in linguaggio matematico, anche utilizzando i sussidi appropriati.

La competenza di base in scienza e tecnologia fa riferimento all'utilizzare con padronanza strumenti e apparati tecnologici nonché dati scientifici per raggiungere un obiettivo o per formulare decisioni o conclusioni sulla base di dati probanti. Include il riconoscere gli aspetti essenziali dell'indagine scientifica e il comunicare le conclusioni e i ragionamenti da essa prodotti.

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'infanzia

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Traguardo	Situazioni-problema
Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.	<p>Questo oggetto ... galleggia o non galleggia? Perché, secondo te?</p> <p>Osserva il disegno dato (una fattoria) e guarda bene le immagini che ti consegno. Poi incolla le immagini che fanno parte della fattoria e metti le altre dentro la busta. Dopo, dai un nome a ogni immagine, pronunciandola correttamente.</p> <p>Costruiamo insieme dei fiori di carta con 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 petali. In seguito, realizza delle successioni regolari con i fiori di carta precedentemente costruiti.</p> <p>Abbiamo fatto trovare ai bambini il bosco, dove vive il personaggio Elsa (una loro amica costruita con plastica riciclata), tutto sporco. Ragioniamo su che cosa è successo e che cosa possiamo fare per migliorare le condizioni di vita di Elsa.</p>
Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.	L'acqua è, forse, l'elemento naturale preferito da molti bambini e rientra in tanti aspetti della nostra vita. Descrivi il tuo uso di acqua nella giornata.
Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire che cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.	Durante un'escursione in giardino abbiamo osservato insieme degli alberi e li abbiamo toccati, annusati, ascoltati nello stormire delle loro foglie. Descrivi esperienze simili che hai vissuto e disegna. Poi spiega con parole tue come nascono gli alberi e perché sono importanti nella tua vita.
Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	<p>Una cara amica della tua mamma è andata dal dottore che le ha detto di mettersi a dieta ... secondo te, come mai? Come puoi aiutarla quando la mamma la invita a cena a casa vostra?</p> <p>Riporta al gruppo che cosa mangi abitualmente, dicendo anche quante volte lo mangi a settimana. Riprendendo poi il lavoro fatto precedentemente con l'insegnante, individua i cibi che dovrebbero essere ridotti o eliminati e spiega perché.</p> <p>Come nasce una farfalla? Dove vive? Come si muove? Che cos'era prima? Fai un disegno e poi spiegalo con parole tue.</p> <p>Colora il disegno fornito con i colori dell'autunno (dovrai individuarli da solo, senza l'aiuto dell'insegnante). Inventi poi una storia che si svolge in autunno e raccontala.</p> <p>Quali tra questi frutti sono autunnali? Descrivili con parole tue (odori, sapori, forme, colori).</p>

Traguardo	Situazioni-problema
Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	Durante un'uscita per esplorare l'ambiente circostante la scuola, scatta delle fotografie con la macchina digitale che ti ha prestato l'insegnante (che ti ha anche spiegato precedentemente i concetti di scatto, inquadratura...). Tornati a scuola, l'insegnante scaricherà le fotografie sul computer e definirà con tutti i bambini un insieme di indicatori di qualità, sulla base dei quali tutta la classe selezionerà quelle più rappresentative, che verranno stampate. Suddivisi in gruppi, tu e i tuoi compagni create una mappa o un cartellone facendo un collage delle fotografie stampate.
Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità.	Dopo aver giocato a "Regina Reginella", si chiede ai bambini di ipotizzare risposte alle domande: "Come sono i passi dell'elefante? Proviamo tutti a camminare come l'elefante... Se un cane fa 5 passi e una formica fa 5 passi, chi arriva primo? Proviamo... Se una formica fa 10 passi e un leone ne fa 1, chi arriva primo? Come mai?".
Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra...; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	In coppia o a gruppi di tre, si costruiscono dei cartelloni rappresentanti ecosistemi differenti, per ognuno dei quali si scelgono animali di plastica e si avvia un gioco simbolico che conduca i bambini a denominare correttamente gli elementi del paesaggio e della fauna. In un secondo momento l'insegnante chiede ai bambini di stabilire relazioni spaziali (ad esempio, collocare un animale sopra o sotto una pianta, in mezzo o in riva al mare...). Infine si fornisce a ogni gruppo un ecosistema e un bambino dà le indicazioni spaziali (come prima faceva l'insegnante) al/ai compagno/i.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

MATEMATICA

Traguardo	Situazioni-problema
L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.	I folletti Folly e Letty vivono in un bosco incantato e raccolgono velocemente tante pigne, ma non sanno come fare per contarle in fretta. Chiedono aiuto alla folletta Decy, che fornisce loro sacchetti e cestini, dicendo di mettere 10 pigne per ogni sacchetto e 10 sacchetti in un cestino. I folletti utilizzano 3 cestini, 7 sacchetti e avanzano 2 pigne. Quante pigne hanno raccolto? Rappresenta graficamente la situazione. Che sorpresa! Oggi arrivano gli zii francesi! La mamma è stata trattenuta in ufficio e ti prega di darle una mano, almeno per la spesa e l'ideazione del menu. Impresa non da poco, considerando anche il fatto che gli zii sono vegetariani! Corri in cucina e... no, neanche un tozzo di pane e una bibita! Corri alla "cassa casalinga" e trovi 50 euro, come te la cavi? Hai a disposizione dei volantini di supermercati con le offerte e una calcolatrice.
Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.	Guarda questo quadro di arte moderna / questa fotografia di un paesaggio. Trova tutti i triangoli/rettangoli/quadrati.
Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.	Una tartaruga parte da un punto e procede in questo modo: avanza di 2,5 metri, gira a sinistra di 90 gradi, avanza di 3 metri, gira a sinistra di 90 gradi, avanza di 2,5 metri, gira a sinistra di 90 gradi, avanza di 3 metri. Quale figura ha tracciato? Qual è il perimetro della figura? Qual è l'area? Riproduci su un foglio a quadretti il giardino della nostra scuola a partire dalla fotografia aerea presa da Google Earth, rispettando le proporzioni (1 metro = 2 quadretti sul foglio). Quanti metri di rete verde sarebbero necessari per recitarlo tutto? Quanti paletti metallici ci vorrebbero, sapendo che devono essere messi a 2,5 metri l'uno dall'altro, e a questi bisogna aggiungerne due per ciascuna porta? Quanti metri quadri di erba sintetica servirebbero per coprirlo tutto? Quanti chilogrammi di semi, se invece volessimo l'erba naturale, sapendo che per un metro quadro servono 200 grammi di semi?

Traguardo	Situazioni-problema
	<p>Guarda questo areoplanino di carta/origami. Prova a realizzarlo con un foglio di quaderno di dimensioni 21 cm x 14,8 cm cercando di capire dalla fotografia dell'oggetto finito come fare le piegature.</p> <p>Hai a disposizione la spiaggia di cui vedi qui un'immagine dall'alto. Progetta uno stabilimento balneare e costruiscilo con la carta mettendo il bar, le cabine, il parco-giochi, la riva, gli ombrelloni, le palme, le sedie e le sedie sdraio. Per costruire i modellini di carta utilizza gli schemi illustrati sulle schede che ti ha fornito l'insegnante. Una volta terminato, racconta il tuo progetto e di' di fronte a quali scelte ti sei trovato, quale strada hai intrapreso e perché.</p>
Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).	Data la descrizione testuale di una stanza e dei suoi arredi, disegna la piantina rispettando le proporzioni e le unità di misura.
Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.	<p>L'insegnante porta in classe delle foglie e chiede di classificarle in foglie gialle, verdi e marroni, rappresentando graficamente la situazione (mediante grafico a barre e grafico a torta). Pone poi le seguenti domande: "Quante foglie avete in totale? Quale operazione avete fatto per trovare questo numero?":</p> <p>Dobbiamo preparare i panini per una gita. In classe ci sono 22 alunni, ognuno di loro avrà due panini diversi, ciascuno con un cibo di origine animale e un cibo di origine vegetale. Si è deciso di utilizzare i seguenti ingredienti: prosciutto cotto, salame, mozzarella, insalata, zucchine grigliate, pomodori. Quanti panini dobbiamo comprare in panetteria? Quanti grammi di pane acquisteremo, se un panino pesa circa 35 grammi? Quanti grammi di ciascuno degli ingredienti, sapendo che mediamente il contenuto di un panino pesa 40 grammi? Rappresenta le quantità di prodotti da acquistare con un grafico a barre.</p> <p>Leggi il testo proposto (o ascolta un servizio radiofonico) che descrive dei dati sugli ascolti televisivi della sera precedente. Produci un grafico che li rappresenti.</p> <p>Guarda i seguenti tre grafici degli iscritti alla nostra scuola negli ultimi cinque anni, divisi per genere (maschio/ femmina) e nazionalità dei genitori. Cosa puoi dire con i dati che hai a disposizione? Scrivi un testo breve (mezza pagina circa) che descriva la situazione a un tuo coetaneo.</p>
Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.	<p>Guarda questo distributore automatico di giocattoli (figura con tutte le tipologie di giocattoli presenti nel distributore, con frequenza differente). Inserendo una moneta da 1 euro, puoi ottenerne uno. Quale è più facile che esca? Qual è la probabilità di ottenere uno di questi: ...?</p> <p>Guarda questo grafico con la distribuzione dei cibi consumati a colazione dagli alunni di una classe. Se vai in quella classe un giorno in cui gli alunni sono tutti presenti, qual è la probabilità di incontrarne uno che mangi yogurt a colazione? E qual è la probabilità di incontrarne uno che mangi yogurt e frutta di stagione?</p>
Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.	<p>Luca è un bambino della classe II di una cittadina vicina alla tua, che ha i tuoi stessi impegni scolastici. Lui e i suoi familiari sono molto occupati, ma ahimè anche un po' disorganizzati. Sapendo che tu conosci bene le parti del giorno e gli orari della giornata, prendi il foglio agenda appeso nella cucina del tuo amico e aiuta lui e la sua mamma a organizzarsi per domani. Hai a disposizione fogli agenda facsimile con gli impegni stabiliti dall'insegnante (non con gli impegni di routine, ad esempio, colazione, pranzo, scuola, che dovranno essere ricordati in modo autonomo dallo studente).</p> <p>Affidandoti al web, calcola il costo di un viaggio a Parigi e uno in Marocco comprensivo di vitto, alloggio ed escursioni.</p>

Traguardo	Situazioni-problema
Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.	<p>Per il prossimo anno scolastico il Comune ha previsto un lavoro di ristrutturazione della scuola. Realizza una piantina in scala di un'aula della scuola e calcola il numero di piastrelle necessario per pavimentare l'aula in rapporto ai due modelli di piastrelle proposti: a. piastrelle rettangolari di 10 x 30 cm; b. piastrelle quadrate di 20 x 20 cm. Nel conteggio considera anche le piastrelle che non saranno utilizzate interamente, ai bordi dell'aula.</p> <p>Per Natale vuoi mettere su ciascuna finestra della classe 3 palline colorate, di 3 colori diversi. Nelle scatole ne hai di 5 colori diversi: oro, argento, rosso, verde e blu. Ciascuna scatola contiene 2 palline. Quanti sono i modi diversi con cui puoi mettere le palline per ciascuna finestra? Spiega tutti i passaggi che hai fatto per inventare la soluzione al problema.</p>
Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.	<p>Luisa, Marco e i loro genitori sono a Roma nel periodo dei saldi. I genitori hanno stanziato una somma per ciascuno di loro, 180 euro, affinché si possano comprare quel che serve loro e se riescono a risparmiare sulla spesa possano comprarsi anche qualcosa che non sia proprio indispensabile o utile.</p> <p>Luisa e Marco decidono di fare una lista delle cose che sarebbe proprio necessario comprare. Mentre visitano la città, si fermano a guardare i prezzi nei negozi, e ogni sera riportano su un blocco quanto hanno visto, ecco i loro appunti: ... (elencano il capo di abbigliamento, il nome del negozio, il prezzo intero e la percentuale di sconto). Quale procedimento devono adottare Luisa e Marco per prendere una decisione? Qual è il prezzo minimo e massimo per ciascun capo? Qual è il negozio mediamente più conveniente? Quanto spenderà Luisa e quanto Marco? Quanto hanno risparmiato con i saldi? Quanti euro rimangono loro della cifra iniziale?</p>
Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...).	<p>In occasione del tuo compleanno, organizzi una festa a sorpresa con dieci invitati. Stufi delle solite bibite gassate, prepari una spremuta con almeno due tipi di frutta di stagione. Quale e quanta frutta devi comprare?</p> <p>Tuo fratellino di 5 anni, diffidente e un po' curioso, prima di assaggiare vuol capire come hai miscolato la frutta... come glielo puoi far comprendere? Hai a disposizione calcolatrice, colori, misurini disegnati su carta, righello e compasso.</p>
Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato a utilizzare siano utili per operare nella realtà.	<p>La maestra ha portato dei biscotti, ma non sono sufficienti per tutti. Quanti ne mancano? (Sottrazione) Che cosa bisogna fare per far sì che tutti ne possano avere la stessa quantità? (Divisione in parti, uso della bilancia e ragionamento sui pesi...)</p> <p>Descrivi una situazione della tua vita quotidiana in cui hai usato la matematica per risolvere un compito non scolastico.</p>

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

MATEMATICA

Traguardo	Situazioni-problema
L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.	Devi arredare la tua nuova stanza, che ha la pianta indicata in figura ... Puoi spendere al massimo ... euro e ti servono un letto, due armadi per i tuoi vestiti, uno scaffale per i tuoi libri, una scrivania, una sedia. Fai un progetto cercando in Internet i materiali più opportuni in modo da contenere la spesa nella cifra prevista.
Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi.	Dopo aver disegnato un triangolo, cerca di capire quante e quali informazioni relative ai suoi elementi (angoli e lati) devi mandare con un sms a un amico affinché egli possa disegnare lo stesso triangolo che hai disegnato tu.

Traguardo	Situazioni-problema
	<p>L'immagine sottostante rappresenta una riproduzione in scala 1:200 di alcuni ambienti della scuola: ... Le stanze appositamente evidenziate non vengono usate come aule e sono adibite a magazzini per i materiali scolastici. Tenendo conto che l'altezza degli ambienti in questione è di 3 m, determina in quante e quali stanze si potrebbero depositare i seguenti attrezzi, motivando le tue conclusioni: a. 5 pertiche (lunghe 6 m ciascuna e larghe 14 cm l'una); b. 1 quadro svedese (lungo 4 m, largo 3 m e spesso 20 cm); c. 4 sostegni per la rete di pallavolo (lunghi 3 m ciascuno e larghi 20 cm l'uno); d. 3 aste per il salto in alto (lunghe 3 m ciascuna e larghe 10 cm l'una); e. 2 reti da pallavolo (lunghe 6,5 m, larghe 1 m e spesse 0,4 cm).</p> <p>Nella tua mansarda c'è una parete con la seguente forma: ... Aiutandoti anche con la planimetria allegata, descrivi, secondo te, quale di queste tre proposte ... (tre brochure che presentano i costi al metro quadro di vernici colorate, piastrelle colorate e pannelli adesivi) è la più conveniente per colorarla di viola considerando anche gli scarti dovuti alle pezzature con cui è venduto il materiale.</p> <p>Alessio è il proprietario di uno stabilimento balneare e in vista dell'arrivo della stagione estiva deve prepararsi per piantare gli ombrelloni per i bagnanti. La spiaggia di Alessio ha dimensioni 90 x 120 m e tra il palo di un ombrellone e l'altro devono esserci 4 m di distanza in tutte le direzioni per garantire l'apertura degli ombrelloni e il passaggio tra un ombrellone e l'altro. Considerando che gli ombrelloni posti vicino alle linee di confine dovranno essere posizionati a una distanza non inferiore ai 2 m dalla linea stessa, calcola il numero degli ombrelloni delle tre seguenti disposizioni: quadrata, romboidale ed esagonale, e individua quale di queste permetterà ad Alessio di piantare il maggior numero di ombrelloni. Fai un disegno che spieghi agli operai dove dovranno mettere i sostegni da piantare a terra.</p> <p>Giuseppe è andato a visitare una mostra di arte moderna con l'intenzione di fare qualche fotografia, sua grande passione. Nella sezione delle sculture si trova davanti a un'opera in pietra di un famoso scultore che lo incuriosisce molto e decide di scattare una fotografia. Sai prevedere come apparirà la scultura nella fotografia scattata dalla posizione in cui si trova Giuseppe?</p>
Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni.	Dopo aver letto questo testo ... che descrive gli utilizzi del latte di capra, rispondi alle seguenti domande: a. qual è il cibo più grasso? (a parità di peso); b. assumo più grassi mangiando 135 g di yogurt o 100 g di latte?; c. quanto latte posso bere per avere lo stesso apporto di grassi di un vasetto di yogurt?; d. come puoi rappresentare graficamente questi dati?
Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.	La relazione seguente esprime la spesa annuale per l'automobile, composta da una parte fissa e da una parte proporzionale al numero di km percorsi: $S = F + C \times K$, dove F sono le spese fisse, C è il costo al km e K è il numero di km percorsi. Nella tabella seguente sono riportate le spese fisse e il costo al km per 4 tipi di automobile: a. se percorro 10000 km all'anno, quale auto è più conveniente?; b. il proprietario di un'auto di tipo A ha speso 3000 euro in un anno; quanti km ha percorso?; c. se confrontiamo un'auto di tipo B con una di tipo D, a quanti km diventa più conveniente avere un'auto di tipo B piuttosto che una di tipo D?
Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati.	Risolvi il seguente problema: ... (vanno bene tutti i problemi presenti in questa sezione) svolgendo in modo esplicito tutti i passaggi e spiegando perché, secondo te, è giusto operare proprio in quel modo.
Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.	Quali elementi in comune hanno i seguenti tre problemi: ..., ..., ... Quali sono le differenze? C'è una formula che consente di risolverli tutti? Ricavala sulla base dei dati che hai a disposizione.

Traguardo	Situazioni-problema
Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio, sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione).	Anche se a prima vista non sembra, queste due figure: ..., ... hanno la/o stessa/o area/perimetro/volume. Dimostralo con le conoscenze di matematica che hai acquisito.
Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.	Per imbiancare il tuo appartamento hai chiamato una ditta composta da tre artigiani. Alla fine del lavoro essi rendicontano il numero di ore lavorate: il primo ha lavorato per 18 ore, il secondo per 13 ore e il terzo per 5. Il preventivo per il lavoro è di 1500 euro, materiali esclusi. Uno degli artigiani sostiene che tutti e tre debbano guadagnare la stessa cifra. Sei d'accordo con lui? Rispondi alle seguenti domande: a. è giusto, secondo te, dividere il guadagno in tre parti uguali? Perché?; b. a quale lavoratore dovrà essere corrisposta la cifra più alta?; c. quanto, secondo te, è giusto che guadagni ogni artigiano?; d. quanto guadagna all'ora ogni artigiano rispetto a questo lavoro?; e. il guadagno aumenta o diminuisce con il numero di ore lavorate?; f. disegna su un piano cartesiano l'andamento del guadagno rispetto al numero di ore lavorate; che tipo di grafico risulta? È ciò che ti aspettavi? Perché?; g. in percentuale, quanto guadagna il primo sul totale? È giusto secondo te? Perché?
Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto con il linguaggio naturale.	Ecco alcuni grafici tratti da un quotidiano economico. Che cosa ci dicono questi dati? A quali di queste domande: ... è possibile rispondere con questi dati? Perché?
Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi...) si orienta con valutazioni di probabilità.	Leggi il seguente testo che descrive un gioco a premi. Qual è la probabilità di vincere a questo gioco? Qual è la probabilità di vincere una cifra maggiore della somma di tutte le giocate precedenti?
Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.	Il corniciaio Giovanni deve costruire una grande cornice quadrata con 4 asticelle di legno che prova a mettere a due a due parallele. Sa che uno spago trasversale a ciascuna coppia di asticelle che presuppone parallele forma, in entrambi i casi, angoli alterni interni congruenti. Giovanni ha disposto bene le 4 asticelle? Può procedere, inchiodandole, alla realizzazione della cornice? Spiega il perché della tua risposta. Descrivi una situazione della tua vita quotidiana in cui hai usato la matematica per risolvere un compito non scolastico.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

SCIENZE

Traguardo	Situazioni-problema
L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.	In autunno foglie e alberi subiscono un cambiamento naturale. Come avviene? Perché? Spiega le modalità e le ragioni del cambiamento cercando informazioni in Internet. Ricostruisci il ciclo di vita di ... (un qualsiasi oggetto o essere vivente, ad esempio, televisore, computer, grano, albero da frutto) e schematizzalo su una linea del tempo, corredandolo anche con immagini descrittive. Puoi aiutarti cercando informazioni in Internet. Disegna una spirale su un foglio di carta. Ritaglia il bordo esterno e poi taglialo lungo la linea della spirale. Attacca un filo lungo 20 cm al centro e tieni la spirale sospesa su un calorifero acceso. Che cosa succede? Perché succede? Che cosa succederebbe se il filo fosse lungo 10 cm?

Traguardo	Situazioni-problema
<p>Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.</p>	<p>Leggi il seguente testo che descrive un'eruzione vulcanica realmente avvenuta. Stando alle informazioni fornite, quali sono le cause? Quali sono le conseguenze? Formula un piano che, se messo in atto per tempo, avrebbe potuto evitarle o contenerle.</p> <p>Cerca in Internet materiale relativo a calamità naturali realmente accadute (cicloni, terremoti, incendi boschivi, valanghe, episodi alluvionali, violenti temporali...) e descrivi il fenomeno, le possibili cause e le conseguenze che ha avuto sul territorio.</p> <p>Come fa un albero a trasformarsi in carta? Formula ipotesi personali sul processo di lavorazione, scrivilo sul quaderno e poi controllale guardando questo documentario video proposto dall'insegnante: ... Per ciascuna delle ipotesi scritte, descrivi quali sono i fatti visti nel documentario che le confutano o le avvalorano.</p> <p>Leggi questi tre testi che descrivono tre territori. Scegli cinque criteri guida per confrontarli e costruisci una tabella di comparazione con tante righe quanti sono i criteri (uno per riga) e tante colonne quanti sono i testi.</p>
<p>Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio-temporali.</p>	<p>Che cosa sono le spezie? Guarda nella cucina di casa tua, cercane il maggior numero possibile e schedale utilizzando il seguente modello di scheda: ... (contiene fotografia, nome comune, nome scientifico da cercare in Internet, luoghi in cui viene prodotta...).</p> <p>Hai già sentito parlare dei termini "byte, kilobyte, megabyte, gigabyte..."? In quale contesto? Sai indicare che cosa significano? Perché in un CD ci stanno 20 canzoni e non centinaia, come in un lettore Mp3?</p> <p>Quali sono le differenze tra grano e granturco? Quali sono gli elementi in comune? Osserva le piante e individua il massimo possibile.</p> <p>Leggi questo testo che descrive un fenomeno naturale: ... Individua in esso: a. gli eventi descritti; b. la catena con cui si manifestano (quali sono consecutivi, quali sono contemporanei); c. i legami di causa-effetto tra di essi; d. i legami spaziali (eventi che accadono nello stesso posto o in posti vicini).</p>
<p>Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.</p>	<p>Guarda questi due video sul riciclaggio dei rifiuti (uno sulla produzione della carta nelle cartiere che utilizzano pasta di cellulosa, l'altro sulla produzione di carta riciclata) e poi: a. annota i dati sulle quantità delle materie utilizzate in entrambe le produzioni; b. riassumi in forma scritta quanto hai visto; c. produci un grafico che permetta di confrontare i dati relativi alle quantità di materie ed energia occorrenti per i due tipi di produzione; d. esprimi le tue considerazioni personali su quanto hai appreso in questa attività.</p>
<p>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</p>	<p>Descrivi le principali caratteristiche fisiche di un animale proposto confrontandole con quelle di altri animali che conosci.</p> <p>Descrivi le trasformazioni di una pianta, indicandone le sue parti e le sue funzioni.</p> <p>Devi organizzare una gita all'Orto Botanico per un tuo amico che non c'è mai stato. Definisci un percorso che venga incontro ai seguenti requisiti: ... e scrivi per lui una guida che gli consenta di capire cosa vedrà. Utilizza le informazioni presenti sul tuo libro di testo e integrale con informazioni e immagini reperite in Internet.</p>

Traguardo	Situazioni-problema
Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi, e ha cura della sua salute.	Che cosa hai mangiato a colazione, pranzo, merenda, cena, negli ultimi sette giorni? Ricostruisci le tue abitudini alimentari e mettile a confronto con quelle dei compagni. Poi leggi queste tabelle (con i consigli di nutrizionisti per un'alimentazione sana). Le tue abitudini sono compatibili con quelle indicate nelle tabelle? In che cosa differiscono? Costruisci un manifesto pubblicitario per invitare bambini e adulti ad avere una alimentazione più sana. Misura il battito del tuo cuore. Quanti battiti compie al minuto? Questo dato è costante o cambia? Quando? Formula delle ipotesi sulla funzione dei battiti del cuore e sui motivi per cui cambiano e controlla le tue ipotesi cercando informazioni in Internet che le avvalorino.
Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.	Immagina di vivere in una città di 10 milioni di abitanti. Come affronteresti il problema dei rifiuti? Formula proposte per risolvere il problema e di' come potresti contribuire con i tuoi comportamenti di ogni giorno a migliorare la situazione.
Esponde in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.	Prova a seminare in un vaso dei semi di ... e poi coltivali seguendo i consigli dati (sinteticamente) in questo cartellino: ... Tieni un diario di bordo che documenti le tue azioni e la crescita della pianta giorno per giorno. Dopo tre settimane scrivi una relazione esaustiva che consenta a un tuo amico di capire tutto ciò che hai fatto e quali sono stati gli esiti che hai ottenuto.
Trova da varie fonti (libri, Internet, discorsi degli adulti...) informazioni e spiegazioni dei problemi che lo interessano.	Che cos'è il "riscaldamento globale"? Procurati due pagine web tra di loro indipendenti che ne parlino; oppure due titoli di libri che ne parlino; oppure due interviste ad adulti che dicano che cosa ne pensano, quali sono, secondo loro, le cause e quali soluzioni si potrebbero mettere in atto per rimediare. Dopodiché scrivi una breve relazione che esprima le opinioni che hai raccolto e le buone ragioni a favore o contro ciascuna opinione.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

SCIENZE

Traguardo	Situazioni-problema
L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite.	Calcola il volume di un sasso immergendolo nell'acqua. Spiega perché questo è un buon modo per calcolare il volume del sasso. Misura la lunghezza del tuo banco con un righello da 20 cm e precisione al millimetro. Calcola la distribuzione di frequenza delle misure ottenute e costruisci un grafico. Calcola poi moda, mediana, media aritmetica dei risultati ottenuti e costruisci un grafico a barre. I risultati sono tutti uguali? Di quanto differiscono? Perché differiscono, secondo te? Aspira con una siringa 1 ml di acqua e poi premi sullo stantuffo e fai uscire l'acqua goccia a goccia. A questo punto rispondi alle seguenti domande: qual è il volume di una goccia? Come si calcola? Hai a disposizione dell'acqua, dell'olio, dell'alcol, dello zucchero, del sale da cucina. Prova a prevedere la densità di ciascuno di questi materiali: costruisci una classifica ordinandoli da quello che, secondo te, è il più denso a quello che lo è meno. Poi, con l'aiuto di una bilancia e di un cilindro graduato per misurare il volume, calcola la densità di ognuno e ricostruisci la classifica sulla base di queste misurazioni. La prima classifica che hai ipotizzato era corretta? Se hai commesso errori, perché è successo, secondo te? Che differenza c'è tra il concetto di "densità" che si usa nel linguaggio comune e il concetto di "densità" che si usa nel linguaggio scientifico?

Traguardo	Situazioni-problema
Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni.	Hai due schede telefoniche. Quella dell'operatore Megafone ti offre telefonate verso tutti gli altri operatori a 15 centesimi di scatto alla risposta e 9 centesimi al minuto per la conversazione. Quella dell'operatore Gim ti offre telefonate verso tutti gli altri operatori a 5 centesimi di scatto alla risposta e 12 centesimi al minuto per la conversazione. Con quale scheda ti conviene fare telefonate della seguente durata: 1 minuto, 2 minuti, 3 minuti, 4 minuti, 5 minuti? Costruisci un modello matematico con un foglio elettronico e ricava una formula in grado di sintetizzarlo.
Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti.	<p>Descrivi come ti sei sentito quando hai sofferto di carie, di mal di pancia, di mal di testa, di nausea... Ricostruisci le cause del tuo malessere.</p> <p>Cerca in Internet informazioni attendibili su anoressia e bulimia e componi due schede per descriverle ai tuoi compagni.</p> <p>Ordina gli alimenti del seguente elenco dal più calorico al meno calorico, basandoti solo su ciò che sai in questo momento. Motiva la tua scelta. Poi vai in Internet e cerca informazioni sulle calorie degli alimenti elencati e componi una nuova classifica. Quali sono le differenze tra la prima e la seconda classifica? Sai spiegare a che cosa sono dovute?</p> <p>Leggi la tabella nutrizionale della merenda che hai nello zaino. Che cosa dice? Componi una prima descrizione sulla base di ciò che sai. Dopodiché cerca informazioni in Internet e componi una seconda descrizione sulla base delle informazioni che trovi. Quali sono le differenze tra la prima e la seconda descrizione?</p>
Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali.	Come si sono evoluti nel tempo gli esseri viventi? Colloca sulla seguente linea del tempo le specie predominanti. Aiutarti con il libro di testo e con Internet. Associa poi alle specie che hai indicato sulla linea del tempo i loro nutrimenti naturali.
È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili.	<p>Guarda questo ecosistema chiuso: (sono presenti uccelli, serpenti, topi, grano). Che cosa potrebbe succedere se a causa dell'intervento umano (ad esempio, inquinamento da diserbanti), dovessero scomparire i serpenti?</p> <p>Che cosa vuol dire "impronta ambientale"? Cerca il concetto in Internet insieme ai dati che la quantifichino per i seguenti Paesi: ... Ordina i Paesi sulla base della loro impronta ambientale e fai delle ipotesi realistiche su come i Paesi con impronta ambientale più alta potrebbero ridurla.</p>
Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo.	<p>Prova a descrivere (anche disegnandolo) un mondo senza ruote. È mai esistito un mondo così?</p> <p>Cercando informazioni in Internet, utilizza la linea del tempo fornita dall'insegnante per descrivere l'evoluzione dei mezzi di trasporto dalla preistoria ai giorni nostri. (In compiti successivi far lavorare sull'evoluzione dell'abbigliamento, della medicina, degli oggetti di ausilio alla scrittura, del cibo...)</p>
Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.	<p>Leggi il seguente articolo tratto dalle pagine di divulgazione scientifica di un quotidiano: ... Secondo te, perché è importante questa scoperta? Come potrebbe cambiare il mondo, se la tecnologia descritta diventasse di uso comune?</p> <p>Costruisci una mappa di tutti i prodotti della scienza che indossi o hai con te in questo momento (ad esempio, abiti, occhiali, protesi dentarie, cellulare...) e descrivi: a. come potrebbe essere la tua vita se non ci fossero; b. come potrebbe essere la tua vita se nuove scoperte scientifiche consentissero di migliorarli.</p>

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

TECNOLOGIA

Traguardo	Situazioni-problema
L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.	<p>Guarda la seguente fotografia di un paesaggio. Quali sono gli elementi attribuibili all'intervento umano (ad esempio, case, strade, canali, ponti, terrazzamenti, coltivazioni...)? Come si chiamano? A che cosa servono? Che cosa potrebbe succedere in quell'ecosistema se questi elementi non ci fossero?</p> <p>Identifica nell'ambiente in cui vivi (ad esempio, casa, quartiere, comune...) cinque elementi di tipo naturale e cinque elementi di tipo artificiale. Scatta delle fotografie (o trovale su riviste o in Internet) e spiega perché, secondo te, quegli elementi si possono considerare naturali oppure artificiali.</p>
È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	<p>Da dove viene l'energia elettrica (l'acqua, il gas...) che entra nelle nostre case? Documentati su Internet e scrivi una breve relazione che illustrerai alla classe.</p> <p>Che cosa vuol dire "impatto ambientale"? Documentati su Internet e cerca tre esempi di attività umane "ad alto impatto ambientale". Descrivi il tuo lavoro alla classe.</p> <p>Come si produce ... (ad esempio, l'aranciata, il gelato, la marmellata, la gomma da masticare...)? Documentati su Internet e scrivi una breve relazione che illustrerai alla classe.</p>
Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.	<p>Guarda gli oggetti presenti in questa fotografia: ... (ad esempio, trapano, cacciavite, martello...); sai dire a che cosa servono? Come sarebbe possibile svolgere la stessa funzione se non li avessimo a disposizione?</p> <p>Guarda gli oggetti presenti in questa fotografia: ... (ad esempio, apriscatole, frullatore, aspirapolvere, lavatrice, computer, telefono, televisore, stereo, bicicletta, automobile, supermercato...); sai dire a che cosa servono? Come sarebbe la nostra vita se non ci fossero?</p> <p>Leggi questa scheda che descrive il funzionamento di ... (ad esempio, frullatore, aspirapolvere, lavatrice, computer, telefono, televisore, stereo, bicicletta, automobile...) e disegna uno schema commentato che illustri le varie parti e spieghi a che cosa servono.</p>
Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	<p>Guarda i volantini pubblicitari di questi quattro ... (ad esempio computer, telefoni, televisori, biciclette...). Secondo te, qual è il migliore? Perché?</p> <p>Leggi queste etichette di succhi di frutta. Ordina i prodotti corrispondenti da quello che contiene più frutta a quello che ne contiene meno. Quali ingredienti sono presenti in tutti i prodotti? A che cosa servono, secondo te?</p> <p>Leggi l'estratto dal manuale utente di questo oggetto (ad esempio, frullatore, aspirapolvere, lavatrice, computer, telefono, televisore, stereo, bicicletta, automobile). Indovina di quale oggetto si tratta. Motiva la tua risposta.</p> <p>Guarda i volantini di queste tre pizzerie che offrono servizi a domicilio. Secondo te, quale servizio sarebbe il migliore se dovessimo organizzare un pranzo con pizza a scuola? Perché?</p>
Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	<p>Quale tra i seguenti mezzi di comunicazione ... è, secondo te, il più idoneo per ... Motiva la tua risposta.</p> <p>Sei a una festa in un locale e devi comunicare a casa che farai tardi, ma il tuo telefono cellulare (e quello di tutti i presenti alla festa) non funziona, perché non c'è campo. In aggiunta, non puoi uscire fuori dal locale. Che cosa fai?</p> <p>Elenca i mezzi di comunicazione che conosci (ad esempio, telefono, radio, tv, Internet) e per ciascuno spiega quali sono le caratteristiche principali che lo differenziano dagli altri.</p> <p>Elenca i software di comunicazione che conosci e per ciascuno spiega quali sono le caratteristiche principali che lo differenziano dagli altri.</p>

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

TECNOLOGIA

Traguardo	Situazioni-problema
L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.	Guarda la seguente fotografia di un paesaggio. Quali sono gli elementi tecnologici che vedi (case, recinzioni, pannelli solari, pale eoliche, serre, terrazzamenti, ponti, strade, ferrovie...)? Come si chiamano? A che cosa servono? Quali relazioni stabiliscono con gli altri elementi del territorio?
Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.	Come si produce un ... (ad esempio, frullatore, aspirapolvere, lavatrice, computer, telefono, televisore, stereo, bicicletta, automobile)? Documentati in Internet e scrivi una breve relazione che illustrerai alla classe. Ci vuole più energia per produrre una bistecca o un piatto di spaghetti? Documentandoti su Internet, ricostruisci la filiera produttiva dei due prodotti e dai un giudizio argomentandolo opportunamente.
È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.	Che cos'è l'amianto? Perché è stato utilizzato in passato? Perché adesso non lo è più? Dove potrebbe essere ancora presente nella tua casa o nel tuo quartiere? Quali altre sostanze analoghe all'amianto potrebbero essere presenti nei nostri ambienti di vita quotidiana? Rispondete alle domande cercando informazioni attendibili in Internet. Guarda le fotografie e lo schema orografico di questa vallata: ... Si vuole costruire una diga che la chiuderà in questo punto: ..., in cui l'acqua sarà mantenuta al livello massimo di 30 metri. Che cosa potrebbe succedere ai vari elementi del paesaggio che vedi nelle fotografie (ad esempio, case, terreni, campanili)?
Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.	Quali oggetti producono le aziende manifatturiere che operano sul tuo territorio? Sai descriverli e dire a che cosa servono e come funzionano? Guarda attentamente gli oggetti rappresentati in queste fotografie (ad esempio strumenti da lavoro, mezzi di trasporto, attrezzature sportive...) e di' a che cosa servono, secondo te. Da quali dei loro elementi l'hai capito?
Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.	Costruisci un plastico della tua via realizzando le case e gli altri elementi presenti con carta e colla e rispettando le proporzioni reali. Puoi aiutarti con una fotografia aerea presa da Google Earth, sui cui avrai tracciato una griglia quadrettata di coordinate. Costruisci un/una cartellone pubblicitario/storia a fumetti/poesia/filastrocca che dia il seguente messaggio: ... Costruisci una/un presentazione informatizzata/ipertesto web su ...
Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.	Quali tra questi servizi di trasporti ti converrebbe utilizzare se i tuoi genitori non potessero per un giorno accompagnarti a scuola? Organizza un viaggio di una giornata a ... Quali mezzi di trasporto potresti prendere, calcolando andata e ritorno? Cerca mezzi e tariffe in Internet o consulta le tabelle fornite dall'insegnante. Con quale combinazione di mezzi spenderesti meno? Con quale combinazione di mezzi arriveresti prima all'andata? Guarda i volantini pubblicitari di questi quattro ... (ad esempio, computer, frullatori, aspirapolvere, lavatrici, telefoni, televisori, stereo, biciclette, automobili...). Secondo te, qual è il migliore? Secondo te, qual è quello che ha il miglior rapporto qualità/prezzo? Perché? Leggi queste quattro etichette di sughi pronti. Secondo te, qual è il più economico in proporzione al peso? Quali sono i più adatti a un vegetariano? Quali sono i più adatti a una persona sovrappeso? Quali sono i più adatti a un diabetico? Quali sono i più adatti a un celiaco?

Traguardo	Situazioni-problema
	<p>Leggi questo estratto dal manuale utente di un oggetto (frullatore, aspirapolvere, lavatrice, computer, telefono, televisore, stereo, bicicletta, automobile...). Indovina di quale oggetto si tratta. Motiva la tua risposta.</p> <p>Leggi i volantini di queste quattro pizzerie. Secondo te, quale sceglierebbe un vegetariano? Perché? (I menu differiscono per prezzi e varietà di scelte.)</p> <p>Leggi le seguenti descrizioni di oggetti di uso quotidiano e di' in quale dei seguenti contenitori di rifiuti differenziati li metteresti (anche scomponendoli), se dovessi buttarli via.</p>
Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.	<p>Leggi i seguenti tre articoli giornalistici (una pagina ciascuno) sulle opportunità e sui rischi di Internet. Scrivi un tuo articolo giornalistico di una pagina che metta in evidenza gli aspetti positivi e gli aspetti negativi dell'uso di Internet per un ragazzo della tua età.</p> <p>Vuoi iscriverti a un nuovo social network e devi scrivere 15 righe di testo per presentare te stesso. Scrivi il testo ed estrai cinque parole chiave con cui vorresti essere trovato con un motore di ricerca.</p> <p>Descrivi una tua giornata tipo, esponendo tutte le interazioni che hai con i mezzi di comunicazione (ad esempio, quotidiani, radio, tv, telefono, Internet).</p> <p>Quali sono le differenze tra tv e Internet? Descrivi tutte quelle che trovi.</p>
Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.	<p>Lavorando a coppie, monta questi oggetti in kit (ad esempio, utilizzando pezzi di costruzioni), seguendo le istruzioni date.</p> <p>Seguendo le istruzioni descritte in questo testo: ..., realizza l'oggetto origami descritto.</p> <p>Lavorando a coppie o in gruppi di tre, hai a disposizione quattro fogli di quaderno (e null'altro) e devi realizzare una torre che sia la più alta possibile e che, ovviamente, stia in piedi da sola.</p>
Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.	<p>Come appaiono questi oggetti tridimensionali vedendoli dal punto di vista indicato dalla freccia ...? Disegna le viste.</p> <p>Utilizzando il linguaggio Logo, scrivi un codice informatico che disegni le seguenti figure: ...</p> <p>Utilizzando Google SketchUp riproduci le seguenti forme: Tieni nota del processo che hai seguito e spiegalo poi ai tuoi compagni.</p>

Situazione-problema • *Dividere i biscotti*

Insieme a due tuoi amici decidi di fare merenda con dei biscotti. Nella scatola sono rimasti quelli, che vedi nell'immagine. Come puoi dividere i biscotti in modo che ne abbiate tutti la stessa quantità, e qualità?



Profilo di competenza

	Livello A - Avanzato	Livello B - Intermedio	Livello C - Base	Livello D - Iniziale
Strutture di interpretazione	Coglie la necessità di suddividere i biscotti in categorie. Coglie la necessità di utilizzare i numeri decimali.	Coglie sostanzialmente la necessità di suddividere i biscotti in categorie. Coglie sostanzialmente la necessità di utilizzare i numeri decimali.	Ha difficoltà nel cogliere in modo autonomo la necessità di suddividere i biscotti in categorie. Ha difficoltà nel cogliere in modo autonomo la necessità di utilizzare i numeri decimali.	Anche se aiutato, manifesta difficoltà nel cogliere la necessità di suddividere i biscotti in categorie. Anche se aiutato, manifesta difficoltà nel cogliere la necessità di utilizzare i numeri decimali.
Strutture di azione	Suddivide correttamente in categorie i biscotti. Esegue in modo corretto divisioni decimali e approssimazioni.	Suddivide correttamente in categorie i biscotti. Esegue in modo sostanzialmente corretto divisioni decimali e approssimazioni.	Non suddivide in categorie i biscotti. Esegue in modo autonomo e corretto le divisioni (con o senza decimali).	Esegue in modo corretto le divisioni (con o senza decimali), solo se guidato dall'insegnante.
Strutture di autoregolazione	Giustifica le proprie scelte motivandole in modo opportuno. Autovaluta in modo corretto la sua prestazione sulla base di una griglia di criteri che gli viene fornita.	Ha difficoltà nel fornire giustificazioni plausibili per le strategie adottate. Compie errori nell'autovalutare il proprio operato.	Ha difficoltà nel fornire giustificazioni plausibili per le strategie adottate. Ha difficoltà rilevanti nell'autovalutare il proprio operato.	Anche se aiutato, ha difficoltà nel fornire giustificazioni plausibili per le strategie adottate. Ha difficoltà rilevanti nell'autovalutare il proprio operato.

4.5 Competenze digitali

Questa competenza chiave fa riferimento al cercare, raccogliere e trattare informazioni e all'usarle in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale, pur riconoscendone le relazioni. Include l'utilizzare strumenti per produrre, presentare e comprendere informazioni complesse e l'essere in grado di accedere ai servizi basati su Internet, farvi ricerche e usarli in modo appropriato e consapevole. Inoltre, fa riferimento all'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione. Come è possibile vedere negli altri paragrafi del presente capitolo, nel mondo odierno queste competenze sono richiamate in molte situazioni-problema che fanno riferimento a traguardi di più ambiti disciplinari. Gli esempi presentati non faranno perciò riferimento a traguardi in particolare, ma solo agli ambiti disciplinari su cui le situazioni-problema stesse sono focalizzate.

ITALIANO

- Cerca materiale in Internet che tratti un determinato tema. Quale materiale ti sembra più pertinente? Quale ti sembra meno pertinente? Definisci un insieme di criteri per valutare i materiali trovati e formula un giudizio valutativo per ciascuno di essi sulla base di tali criteri.
- Compila una classifica dei tuoi siti web preferiti e spiega per ogni sito perché lo hai messo proprio in quella posizione.
- Leggi una pagina web proposta dall'insegnante e decostruiscila, individuando testi, segni, codici, "regole" che la caratterizzano, genere di riferimento applicabile al testo, tipologia in cui è possibile classificarlo, tecniche e strumenti utilizzati per produrlo, elementi narratologici che vi si possono riscontrare.
- Leggi una pagina web da te proposta (e approvata dall'insegnante), poi individua in essa:
 - a. le seguenti strutture linguistiche: ad esempio, frasi affermative, interrogative, negative, tempi e modi verbali, coordinate e subordinate...;
 - b. la funzione comunicativa del testo;
 - c. gli scopi dell'autore.
- Leggi due pagine web da te proposte (e approvate dall'insegnante) e comparale sulla base dei seguenti criteri:
 - a. uso delle seguenti strutture linguistiche: ad esempio, frasi affermative, interrogative, negative, tempi e modi verbali, coordinate e subordinate...;
 - b. funzione comunicativa;
 - c. scopi dell'autore.
- Consultando quotidiani on line o siti web di informazione, raccogli articoli giornalistici su un dato tema (proposto dall'insegnante o scelto da te e dai tuoi compagni) e scrivi una sintesi di massimo 20 righe sulla base delle informazioni trovate. La sintesi deve tenere conto delle informazioni presenti in tutti gli articoli trovati.
- Utilizzando quotidiani on line e siti web di informazione, raccogli articoli su un dato fatto di cronaca e formula una tua opinione. Esponi poi ai compagni la tua opinione, argomentandola e difendendola da eventuali critiche. Ricordati che nell'argomentazione dovrai utilizzare gli elementi fattuali trovati negli articoli letti e che la tua opinione verrà valutata anche in base al numero di elementi fattuali che riuscirai a prendere in considerazione.
- Sulla base delle singole opinioni formulate nell'esercizio precedente, cerca di costruire l'"opinione della classe", che sintetizzi le opinioni di tutti gli alunni.
- Leggi articoli sulla stessa notizia riportati da più quotidiani on line o siti web di informazione. Quali sono le differenze? Quali sono gli elementi in comune? Quali sono i punti di vista espliciti? Quali sono i punti di vista sottesi? Riportali per iscritto e discutine con i compagni.
- Utilizzando i motori di ricerca per immagini, raccogli immagini fotografiche su un dato tema e scrivi per ciascuna di esse una breve didascalia.
- Illustra un tema dato scegliendo tre fotografie, utilizzando i motori di ricerca per immagini, che, secondo te, lo rappresentano in modo particolarmente efficace. Spiega, oralmente o per iscritto, perché hai scelto quelle tre fotografie.
- Data una fotografia, uno spot, un messaggio pubblicitario a immagine fissa, un video, un brano musicale o radiofonico, rintracciato in Internet a partire dalle parole chiave fornite dall'insegnante, descrivi il significato che, secondo te, esprime.

- A partire da un numero dato di fotografie, di cui l'insegnante ha fornito l'indirizzo web, inventa una storia.
- A partire da un tema fornito dall'insegnante, cerca un numero dato di immagini in Internet e costruisci un testo narrativo (o descrittivo o argomentativo) sul tema, utilizzando quelle immagini.
- Progetta una breve trasmissione radiofonica (della durata di 10-15 minuti), elaborando un canovaccio di dialoghi, musica e rumori. Registrala e condividila con i compagni utilizzando gli strumenti di Podcast in Internet.
- Utilizza i motori di ricerca per rintracciare informazioni in Internet sui principali esponenti e opere di un determinato genere letterario in una data scansione temporale (assegnati dall'insegnante). Costruisci, con un programma di scrittura, una sitografia in cui, per ciascun autore individuato, siano specificati:
 - a. le opere principali, con relativo anno di pubblicazione e breve descrizione dell'opera (in 300 battute);
 - b. i siti Internet consultati.
 Correda il tuo lavoro di una linea del tempo che illustri l'ordine cronologico delle opere dei vari autori presi in considerazione e di un resoconto critico che illustri quali sono, secondo te, gli autori più significativi e per quale motivo.
- Utilizza i motori di ricerca per rintracciare informazioni in Internet sulla produzione letteraria di un autore, assegnato dal docente. Costruisci, con un programma di scrittura, una sitografia in cui, per ciascuna opera individuata, siano specificati:
 - a. anno di pubblicazione;
 - b. descrizione dell'opera letteraria (in 2000-3000 battute);
 - c. siti Internet consultati.
 Correda il tuo lavoro di una linea del tempo che illustri l'ordine cronologico di opere e principali fatti storici dell'epoca considerata che potrebbero aver ispirato l'autore nella sua produzione.
- Dopo la lettura di un'opera letteraria (assegnata dall'insegnante), utilizza i motori di ricerca per rintracciarne informazioni in Internet, che possono riguardare:
 - a. elementi dell'opera, quali personaggi, vicende, ambientazioni...;
 - b. elementi utili per collegarla al contesto storico-culturale in cui è stata prodotta;
 - c. commenti dell'autore sull'opera;
 - d. recensioni critiche;
 - e. altre informazioni e curiosità
 Componi un testo che le riporti tutte e le colleghi agli elementi presenti nell'opera, specificando per ciascuna informazione la relativa fonte in Internet.
- Dato un termine, ad esempio "deserto", individua la varietà lessicale a esso connessa, ad esempio "deserto" come luogo geografico, come connotazione della condizione umana ("deserto dell'anima"), come aggettivo ("negozio deserto"), ..., attraverso dizionari e motori di ricerca in Internet, e i contesti di riferimento per i vari termini elencati, ad esempio, prosa/poesia, modi di dire, situazioni comunicative...
- Leggi un testo e identifica le parole di cui non conosci il significato. Cercale su un dizionario o su un motore di ricerca in Internet e individua i significati appropriati di quei termini in relazione al testo di partenza.
- Data una pagina di testo, fornita dall'insegnante, identificane i concetti principali in un tempo definito, ad esempio 10 minuti, e scrivilo sul quaderno. Cerca materiali in Internet a partire dai concetti identificati e riassumili in una relazione di due pagine di testo. È importante che le pagine da te scritte riportino un discorso unitario e coerente. Esponi il tuo lavoro ai compagni.
- Progetta un messaggio pubblicitario con un'immagine trovata in Internet e circa 1000 caratteri di testo (tipo pagina di pubblicità su quotidiani e riviste). Esponi il tuo lavoro ai compagni.
- Dato un genere narrativo (ad esempio, il genere "giallo"), componi con l'insegnante uno schema di una semplice opera e conduci una stesura collaborativa servendoti dei siti che offrono spazi blog o di scrittura collaborativa in Internet.

ARTE E IMMAGINE

- Progetta una mostra fotografica, con immagini e didascalie, che illustri un tema dato a chi ancora non lo conosce.
- Scegli un tema che ti interessa particolarmente e costruisci il tuo blog su quel tema, utilizzando i siti che mettono a disposizione spazi blog gratuiti. Il blog deve contenere: disegni e fotografie, suoni e musica, filmati video, testo.
- Utilizzando il linguaggio Html, costruisci un sito web su un tema a tua scelta. Il sito deve rispettare i seguenti requisiti:
 - a. presenza di almeno 10000 caratteri di testo, spazi inclusi, suddivisi in almeno 5 schermate;

- b. presenza di almeno 5 immagini contornate da testo;
- c. presenza di almeno 3 file sonori e/o filmati integrati nelle pagine;
- d. presenza di almeno 10 link verso l'esterno.
- Utilizzando la macchina fotografica, illustra un tema dato producendo una breve presentazione animata con gli strumenti di presentazione gratuiti disponibili in Internet, corredata di musica di sottofondo.
- Costruisci un fumetto su un tema dato, utilizzando programmi disponibili gratuitamente in Internet che consentono di creare fumetti; definisci una sceneggiatura con i dialoghi, disegna le tavole e componi il tuo fumetto. Una volta finito, illustralo ai compagni.
- Progetta un messaggio pubblicitario a immagine fissa (ad esempio, un cartellone o una pagina di pubblicità su quotidiani e riviste), illustralo ed esponilo ai compagni.
- Utilizza i motori di ricerca per rintracciare informazioni in Internet sulla produzione di un artista, assegnato dall'insegnante. Costruisci, con un programma di scrittura, una sitografia in cui, per ciascuna opera individuata, siano specificati:
 - a. anno di inizio e di ultimazione;
 - b. descrizione dell'opera (in 2000-3000 battute);
 - c. siti web consultati.
 Correda il tuo lavoro di una linea del tempo che illustri l'ordine cronologico delle opere e i principali fatti storici dell'epoca che, sulla base delle informazioni trovate in Internet, potrebbero aver ispirato l'artista nella sua produzione.
- A partire da un'opera d'arte, assegnata dall'insegnante, utilizza i motori di ricerca per rintracciare informazioni in Internet su di essa. Le informazioni possono riguardare:
 - a. elementi dell'opera, quali personaggi, vicende, ambientazioni...;
 - b. elementi utili per collegarla al contesto storico-culturale in cui è stata prodotta;
 - c. commenti dell'autore sull'opera;
 - d. recensioni critiche;
 - e. altre informazioni e curiosità.
 Componi un testo che le riporti e le colleghi agli elementi dell'opera, specificando per le informazioni la relativa fonte.

STORIA

- Dato un periodo assegnato dall'insegnante (ad esempio, la caduta dell'Impero romano, il Risorgimento italiano), rintraccia in Internet una serie di fatti che ritieni significativi per descrivere il periodo stesso e colloca su una linea del tempo utilizzando le informazioni trovate. Spiega, oralmente o per iscritto, perché li hai collocati proprio in quel punto.
- Dato un periodo assegnato dall'insegnante (ad esempio, il Medioevo), rintraccia attraverso i motori di ricerca in Internet una serie di personaggi richiesti di cartoni animati, film o trasmissioni televisive inerenti al periodo considerato e colloca su una linea del tempo utilizzando le informazioni trovate. Spiega, oralmente o per iscritto, perché li hai collocati proprio in quel punto.
- A partire da un film che tratta eventi storici:
 - a. colloca gli eventi proposti dal film su una linea del tempo e collegali ai principali avvenimenti storici del periodo;
 - b. controlla se gli avvenimenti descritti dal film sono reali, o almeno plausibili, cercando informazioni su di essi in Internet attraverso i motori di ricerca.
- A partire da un film che tratta futuri possibili o introduce elementi di finzione in eventi storici realmente accaduti, di quali elementi della vicenda sono realisticamente possibili e probabili e quali invece no, giustificando le tue affermazioni sulla base delle conoscenze reperite in Internet attraverso i motori di ricerca.
- Qual è il ruolo della donna in questi Paesi ...? Come è cambiato tale ruolo nel Paese ... nel corso del tempo? Cerca materiali in Internet con i motori di ricerca, componi un quadro geografico (aiutandoti con un planisfero e carte geografiche) e/o storico (aiutandoti con una linea del tempo) e illustralo ai compagni.
- Collega il lavoro eseguito in risposta al problema precedente con fatti di attualità tratti da quotidiani on line.

CITTADINANZA E COSTITUZIONE

- Cerca in Internet siti delle istituzioni del mondo reale (ad esempio, Parlamento, Magistratura...) e traccia una tua descrizione di tali istituzioni sulla base delle informazioni trovate. Esponi la tua descrizione ai compagni.
- Quale impatto hanno sulla nostra vita i principi e le regole della Costituzione italiana? Utilizzando i motori di ricerca in Internet descrivi l'impatto che, secondo te, ha avuto l'articolo ... (assegnato dall'insegnante) della Costituzione sulla tua vita quotidiana. Ricordati di citare nella tua relazione tutte le fonti consultate in Internet.

- Quale ente (Unione europea, Stato, Regione, Provincia, Comune, di natura privata) controlla le seguenti funzioni:
 - a. erogazione della corrente elettrica;
 - b. erogazione dell'acqua;
 - c. erogazione del gas;
 - d. rilascio della patente di guida;
 - e. rilascio della licenza di pesca;
 - f. rilascio della licenza commerciale per aprire un negozio;
 - g. asili nido?

Perché il controllo è affidato proprio a questi enti?
Argomenta la tua esposizione utilizzando materiali reperiti in Internet attraverso i motori di ricerca.
- Con riferimento al problema precedente, come si sono evolute le funzioni dei vari enti citati nel tempo (con particolare riferimento agli ultimi sessanta anni)? Traccia una linea del tempo per descriverlo, reperendo informazioni in Internet, e argomenta le tue affermazioni.
- Quali opportunità lavorative offre il tuo territorio? Utilizza siti web rintracciati con i motori di ricerca e inserzioni su quotidiani e riviste specializzate e compila tabelle e grafici riassuntivi per descrivere l'offerta lavorativa che emerge dai dati che hai raccolto, suddividendola per settore produttivo, tipologia...
- Compara le offerte lavorative di due territori differenti (assegnati dall'insegnante), rintracciando informazioni in Internet, e metti in evidenza elementi comuni e differenze.

LINGUE COMUNITARIE

- Dato un semplice tema assegnato dall'insegnante (ad esempio, la descrizione della cittadina in cui si trova la scuola), sviluppa tale tema in lingua straniera, immaginando di avere come lettore un alunno straniero della tua stessa età, utilizzando fonti web come immagini e descrizioni e aiutandoti per la traduzione dei termini che ancora non conosci con gli strumenti per le lingue messi a disposizione da Google o Yahoo.
- Cerca in Internet il testo di una canzone (in inglese o in un'altra lingua straniera) del tuo cantante preferito e traducilo, servendoti degli strumenti per le lingue messi a disposizione da Google o Yahoo.
- Cerca in Internet il testo di una canzone (in inglese o in un'altra lingua straniera) del tuo cantante preferito e recitalo, cercando di adottare la pronuncia corretta. Puoi aiutarti ascoltando la canzone o servendoti degli strumenti per le lingue messi a disposizione da Google o Yahoo.

MUSICA

- Utilizzando uno dei programmi di Tastiera virtuale disponibili in Internet, esegui i seguenti accordi ... (a scelta dell'insegnante sulla base delle preconoscenze dei propri alunni).
- Utilizzando uno dei programmi di Chitarra virtuale disponibili in Internet, trova ed esegui le seguenti note ...
- Utilizzando i motori di ricerca in Internet, trova gli accordi per chitarra della seguente canzone ... (a scelta dell'insegnante, tenendo conto delle preconoscenze dei propri alunni).

MATEMATICA

- Hai uno *smartphone* e fai in media 200 minuti di telefonate e 650 megabyte di traffico Internet al mese. Cerca tra gli operatori in Internet almeno tre offerte di pacchetti che potrebbero essere convenienti per te, scegliendo poi quello che reputi il migliore e giustificando la tua scelta.
- Devi rivestire una parete della tua stanza (l'insegnante deve stabilire la forma e le dimensioni) con delle piastrelle colorate (forma ..., dimensioni ...). Sulla parete è presente una finestra (forma ..., dimensioni ..., profondità ...) e a terra vi è uno zoccolo alto ... cm. Puoi spendere al massimo ... euro. Trova in Internet le piastrelle colorate per eseguire il lavoro, dimostrando come con quelle piastrelle puoi rimanere nel costo massimo previsto.
- Utilizzando un servizio web che calcola itinerari, progetta un itinerario da ... a ... passando per ... e ... Due gruppi di amici, ciascuno con un'automobile, percorreranno l'itinerario, prendendo l'uno l'autostrada, l'altro la statale. Sapendo che nessuno dei due supererà i limiti di velocità che sono ... e considerando che non trovino traffico o blocchi stradali, prova a dire quale dei due gruppi impiegherà meno per giungere a destinazione e perché.
- Sapendo che i consumi delle due automobili dell'esercizio precedente sono ... e che il pedaggio è pari a ..., di quale delle due automobili avrà costi inferiori per il viaggio e perché.

- Stai organizzando la tua festa di compleanno e vuoi invitare ... amici. Cercando i prezzi dei seguenti cibi e delle seguenti bevande in Internet e sapendo che per ognuno è necessaria la seguente quantità di cibo e di bevande, formula un preventivo di spesa. Devi cercare di spendere il minimo possibile a parità di qualità dei beni acquistati.
- Ordina i seguenti esseri viventi ... sulla base della loro lunghezza, dal più piccolo al più grande. Avrai bisogno delle potenze del 10. Per sapere la lunghezza degli esseri viventi elencati dovrai cercare informazioni su di loro attraverso i motori di ricerca in Internet. Dopo averli ordinati, spiega perché hai avuto bisogno delle potenze del 10 per risolvere questo problema.
- Queste due figure: ... hanno la stessa area. Spiega perché, anche aiutandoti con la ricerca di informazioni in Internet.
- Questo oggetto si chiama "sestante" (presentarne l'immagine) e veniva usato dai marinai sulle navi per "fare il punto" sulla mappa, ossia per capire dove si trovava la nave, prima dell'invenzione del GPS. Cerca informazioni in Internet sul funzionamento del sestante e poi rispondi alla seguente domanda: "Se le indicazioni del sestante sono queste ..., dove si trova la nave su questa mappa ...?".
- Cerca in Internet i dati sulla lettura di libri in Italia negli ultimi quindici anni. Presenta i dati trovati attraverso più fogli di lavoro Excel mettendo in evidenza per ciascun foglio:
 - a. il numero di libri letti;
 - b. i generi letti e le tipologie dei lettori;
 - c. la crescita (o decrescita) della lettura negli ultimi quindici anni.
- Scegli due squadre di calcio e cerca in Internet i loro piazzamenti nelle competizioni in cui hanno partecipato negli ultimi dieci anni. Compila un grafico con l'andamento delle due squadre in questo periodo di tempo e commentalo.

SCIENZE

- Perché si forma il ghiaccio sulle pareti del frigorifero? Di quale sostanza si tratta? Perché si è verificato questo fenomeno? Cerca materiali in Internet che ti aiutino a spiegarlo.
- Considera l'ecosistema presente nella figura seguente: ... (l'insegnante presenta l'immagine di un ecosistema). Come può evolversi da qui a cinquecento anni? Costruisci una linea del tempo che descriva l'evoluzione dell'ecosistema e degli organismi che lo popolano. Puoi aiutarti reperendo informazioni in Internet attraverso i motori di ricerca.
- Come si potrebbe intervenire con la tecnologia per modificare l'evoluzione dell'ecosistema del problema precedente in modo da raggiungere il seguente obiettivo ...? Proponi delle soluzioni, anche aiutandoti con la ricerca di informazioni in Internet, e spiega perché, secondo te, sono efficaci.
- Franca vive in una casa costruita negli anni Trenta del '900. Gli impianti elettrici sono costruiti nel seguente modo ... L'impianto di riscaldamento La cucina funziona con una bombola di gas posta sotto la cucina stessa. Quali sono i possibili rischi a cui va incontro la famiglia di Franca? (l'insegnante può presentare alcune sintetiche informazioni su tali argomenti o eventualmente può prevedere una fase precedente di ricerca on line da parte dei ragazzi). Individuali, anche servendoti della ricerca di materiali in Internet, ed elencali, spiegando perché, secondo te, costituiscono dei rischi.
- Perché le mongolfiere possono volare? Progetta una mongolfiera, anche aiutandoti con le informazioni che puoi trovare con i motori di ricerca in Internet. Descrivi e giustifica le tue scelte.
- Quali sono le fonti energetiche che operano nel seguente sistema: ...? Quali potrebbero essere sostituite con altre maggiormente efficienti? Come si potrebbe risparmiare energia? Puoi aiutarti nel formulare le risposte cercando informazioni con i motori di ricerca in Internet.
- Quale temperatura può raggiungere un forno solare? È possibile cuocere i seguenti cibi: ...? Dimostralo cercando materiali inerenti in Internet.
- Compila un diario di una tua giornata elencando tutti gli apparati tecnologici con cui vieni in contatto e descrivendoli. Puoi aiutarti cercando informazioni in Internet con i motori di ricerca.
- Progetta un semplice impianto elettrico per l'illuminazione della tua stanza. Puoi scegliere i componenti cercandoli in Internet con un motore di ricerca e devi rimanere entro la spesa massima di ... euro. Descrivi e giustifica le scelte che hai fatto.

CORPO, MOVIMENTO, SPORT

- Aiutandoti con i motori di ricerca on line, compila un documento in cui spieghi le regole della pallavolo a un tuo coetaneo. Puoi aiutarti con fotografie e immagini reperite in Internet. Spiega che cosa potrebbe accadere al singolo e/o alla squadra se alcune di tali regole non fossero presenti.
- Delinea, in una tabella settimanale, i tuoi "pasti tipo" (divisi per colazione, pranzo, cena e spuntini) e confronta le tue abitudini con le indicazioni presenti, ad esempio, sulla seguente piramide alimentare ... (fornita dall'insegnante). Quali aspetti delle tue abitudini puoi considerare virtuosi? Quali aspetti dovresti migliorare? Per quale motivo?

GEOGRAFIA

- Utilizzando i motori di ricerca in Internet per trovare informazioni, costruisci un lavoro a tema su ... (il docente può proporre uno Stato o una zona geografico-climatica).
- Utilizzando Google Earth, compara le caratteristiche dei seguenti territori: ...
- Utilizzando un servizio web che mette a disposizione mappe on line, progetta un itinerario da ... a ... (l'insegnante può inserire nella consegna luoghi su cui i ragazzi abbiano un certo numero di preconoscenze, utili a interpretare il contesto). Descrivi dettagliatamente gli elementi (città, territori, paesaggi, sistemi antropofisici...) che troveresti se dovessi percorrere realmente l'itinerario.
- Su una mappa senza riferimenti testuali localizza, in Internet, e segna i seguenti luoghi: ... Utilizza poi un servizio web che mette a disposizione mappe on line per quantificare la distanza tra il punto da te indicato sulla mappa senza riferimenti e il punto reale.

4.6 Imparare a imparare

Questa competenza fa riferimento all'utilizzo della lettura, della scrittura, del calcolo e delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione necessarie per costruire ulteriori apprendimenti. Include l'acquisizione, il reperimento, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze, abilità e competenze a partire da quelle esistenti e dalle fonti informative a propria disposizione. Richiede la gestione efficace delle attività connesse al proprio apprendimento e alla propria crescita e dei modi e atteggiamenti con cui ci si accosta ai compiti, che si manifesta nel perseverare nell'apprendimento, nel rimanere concentrati per periodi prolungati, nel riflettere in modo critico sugli obiettivi e sulle finalità dell'apprendimento. Oltre all'autonomia organizzativa e all'autodisciplina, fa riferimento anche al collaborare in modo proficuo con altri quale parte integrante del processo di apprendimento, cogliendo i vantaggi che possono derivare dall'interazione con un gruppo eterogeneo e dalla condivisione di ciò che è stato appreso. Fa riferimento in ultimo al valutare il proprio lavoro e al saper cercare consigli, informazioni e sostegno dove e quando necessario.

Per costruire questa competenza è necessario promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere, formando gli studenti al riconoscimento delle difficoltà incontrate e delle strategie adottate per superarle. Questo significa prendere atto degli errori commessi senza scaricare la responsabilità su altri, ma anche comprendere a fondo le ragioni di un insuccesso, conoscere i propri punti di forza e le risorse che è possibile mettere in campo per costruire attivamente il proprio sapere e avere un ventaglio di strategie di studio in grado di farlo crescere.

Forniamo, nelle schede che seguono, una serie di strumenti di carattere, scopo e portata diversi.

Il test “a bivio”

Allo scopo di condurre attività in classe volte a **far riflettere l'alunno sul proprio modo di apprendere** (e fornire consigli migliorativi mirati) è possibile utilizzare il **test “a bivio”** (*Rifletti sul tuo modo di studiare*). La disposizione delle caselle risponde a un percorso logico e cronologico di organizzazione delle tappe di studio e delle strategie messe in atto per l'apprendimento e per la memorizzazione. Ovviamente non è detto che lo studente utilizzi una sola strategia. Egli potrebbe ritrovarsi in profili differenti a seconda delle diverse discipline o dei diversi argomenti che studia, così come potrebbe compiere azioni differenti appartenenti a più strategie.

Come accennato, il test mira a far riflettere l'alunno sulla coerenza e sull'efficacia delle azioni che egli compie nello studio. A tal proposito, il test è corredato di una **tabella autovalutativa finale** (in basso) in cui si richiede di elencare gli elementi ritenuti punti di forza del proprio studio e quelli da migliorare.

La scheda *Sembra facile, ma non ci riesco*

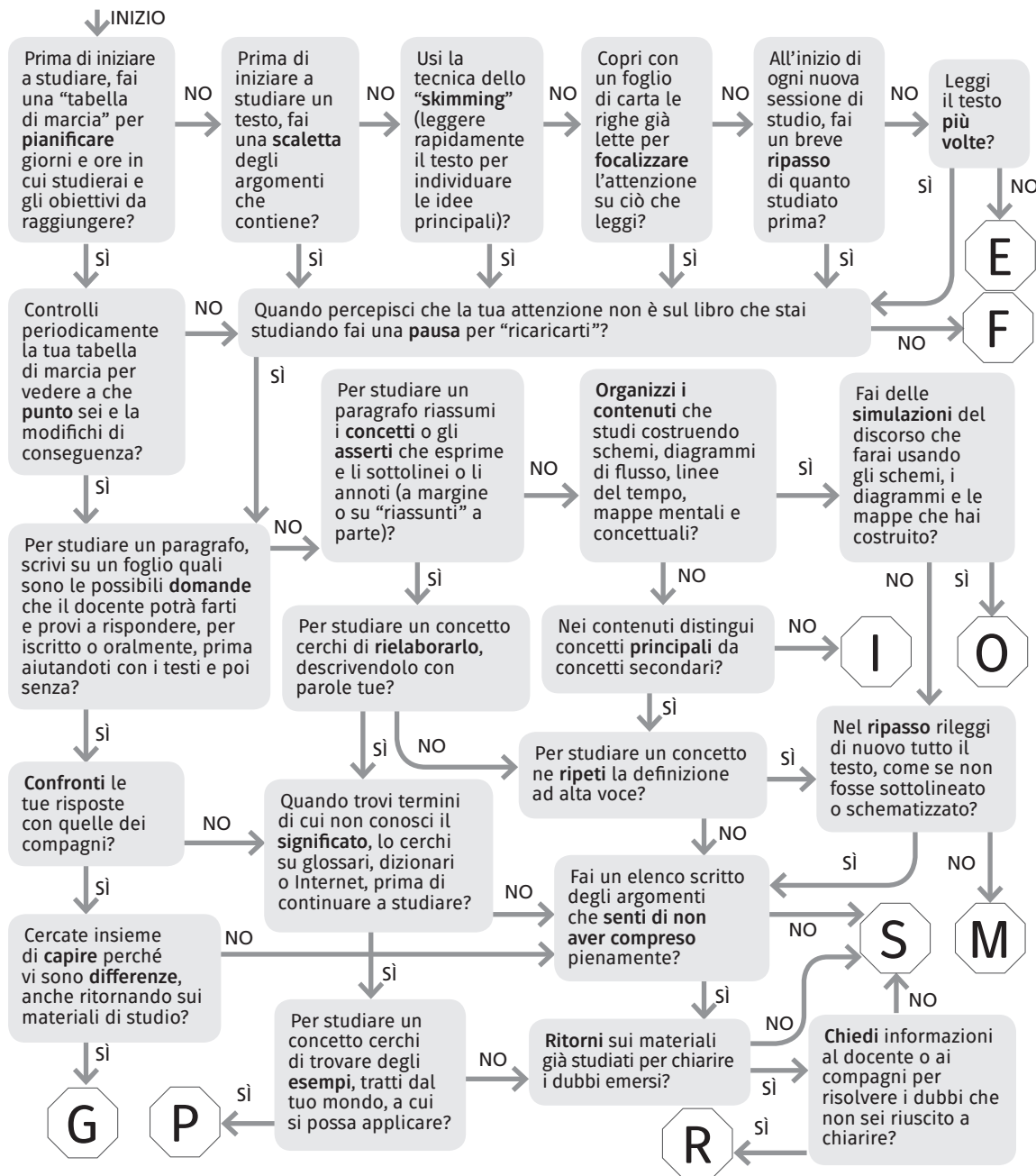
È uno strumento volto a **far emergere le “forze frenanti” che impediscono di mettere in atto uno studio efficace**. Gli elementi elencati sono quelli presenti nel test a bivio e si chiede all'alunno quali cose si sente in grado di fare bene (“Riesco”) e quali no (“Non riesco perché...”), formulando anche un piano per migliorarsi (“Per riuscirci potrei provare a...”).

Le altre schede

Le schede nelle pagine successive aiutano a **formulare buone domande** (nei confronti dei testi da studiare, del docente, dei compagni), per facilitare la comprensione approfondita di ciò che viene letto, a **costruire buone mappe concettuali**, per sintetizzare efficacemente i testi che vengono studiati, a **sintetizzare** le parti principali dei libri letti (Scheda 4 *Il Segnalibro Attivo*), ad **analizzare e confrontare i testi letti** con la tabella a doppia entrata, a riflettere sulla **qualità dell'informazione trovata in Internet**, a **ricostruire dei processi storici** (Scheda 7 *La Macchina del Tempo*), ad **autovalutare ciò che è stato appreso** dopo ogni singolo ciclo di apprendimento esperienziale (Scheda 8 *Autovaluta ciò che hai appreso nell'ultima Attività svolta*).

Test • Rifletti sul tuo modo di studiare

Parti dalla casella iniziale e rispondendo Sì/No prosegui nel percorso fino a giungere a una delle 9 lettere che corrispondono ciascuna a un Profilo di studio, descritto sul retro. Poi completa la tabella autovalutativa finale.



1. Quali pensi che siano i punti di forza del tuo modo di studiare?

.....

.....

.....

2. Quali pensi che siano le cose da migliorare nel tuo modo di studiare?

.....

.....

.....

Profilo • Rifletti sul tuo modo di studiare

Profilo	Efficacia	Punti di forza	Punti di debolezza
E = Evasivo	Molto bassa	Richiede il minimo investimento di tempo ed energie, ma superare gli esami diventa una questione di fortuna!	Studiare in questo modo è il modo migliore per andare incontro a numerosi fallimenti...
F = Forzato	Bassa	Si può concentrare lo studio in tempi più brevi.	Studiando secondo ritmi di apprendimento non naturali, difficilmente si assimila ciò che si studia...
G = Di gruppo	Alta	Consente di raggiungere un livello di comprensione non superficiale dei contenuti, confrontandosi costantemente con gli altri per controllare le proprie interpretazioni.	Richiede più tempo e un gruppo affiatato con cui studiare e svolgere esercizi.
I = Indifferenziato	Bassa	Studiare si avvicina al leggere un saggio interessante per puro piacere e questo può essere motivante.	Dando a tutto la stessa importanza si corre il rischio di focalizzarsi su particolari irrilevanti.
M = Mnemonico	Media	Non richiede impegno nella rielaborazione di quanto studiato.	Se durante l'interrogazione l'insegnante sonda la comprensione dei concetti, l'alunno "cade".
O = Organizzato	Alta	Consente di raggiungere un livello di comprensione non superficiale dei contenuti e sviluppare la capacità di collegare tra di loro i vari concetti studiati.	Richiede tempo per costruire e utilizzare gli organizzatori della conoscenza.
P = Pratico	Alta	Consente di raggiungere un livello di comprensione non superficiale dei contenuti e sviluppare la capacità di applicare quanto studiato al mondo reale.	Richiede tempo e la capacità di osservare attentamente e non superficialmente il proprio mondo.
R = Riflessivo	Molto alta	Consente di raggiungere un livello di comprensione non superficiale dei contenuti e sviluppare la capacità di trarre conoscenza da uno o più testi.	Studiare secondo questa strategia richiede tempo e una pianificazione adeguata.
S = Superficiale	Media	Focalizzandosi solo sugli elementi di immediata comprensione e tralasciando quelli che richiedono approfondimenti, consente di imbastire un discorso "generico" sugli argomenti studiati.	Non andare a fondo nel chiarire i dubbi non consente una comprensione profonda di quanto studiato. Si rischia di avere una preparazione "a macchia di leopardo" (alcune cose capite e altre no).

Scheda 1 - Sembra facile, ma non ci riesco

Dovrei...	Riesco	Non ci riesco perché:	Per riuscirci potrei provare a:
Pianificare giorni e ore di studio.	<input type="checkbox"/>
Controllare e rispettare la tabella di marcia che ho costruito.	<input type="checkbox"/>
Inventare le possibili domande che il docente mi potrebbe fare all'esame.	<input type="checkbox"/>
Confrontare le mie risposte alle domande con quelle dei compagni.	<input type="checkbox"/>
Capire dove sbaglio nel rispondere alle domande.	<input type="checkbox"/>
Usare la tecnica dello <i>skimming</i> per leggere rapidamente un testo e trarne le idee principali.	<input type="checkbox"/>
Riassumere il contenuto di un paragrafo nei suoi concetti e asserti chiave.	<input type="checkbox"/>
Distinguere i concetti e gli asserti principali da quelli secondari.	<input type="checkbox"/>
Costruire mappe concettuali.	<input type="checkbox"/>
Simulare un discorso a partire da quello che so.	<input type="checkbox"/>
Rielaborare i concetti descrivendoli con parole mie.	<input type="checkbox"/>
Capire se un concetto mi è chiaro o no.	<input type="checkbox"/>
Fare un elenco dei miei dubbi sui materiali studiati.	<input type="checkbox"/>
Trovare degli esempi a cui si possano applicare i concetti studiati.	<input type="checkbox"/>
Ritornare sui paragrafi già studiati per chiarire i dubbi emersi.	<input type="checkbox"/>
Chiedere aiuto ai compagni per chiarire i dubbi emersi.	<input type="checkbox"/>
Chiedere aiuto all'insegnante per chiarire i dubbi emersi.	<input type="checkbox"/>
Ripassare rileggendo di nuovo tutto il testo a distanza di tempo.	<input type="checkbox"/>
Prendere appunti rapidamente.	<input type="checkbox"/>
Prendere appunti in modo chiaro ed esaustivo.	<input type="checkbox"/>

Scheda 2 - *Formulare buone domande e darsi buone risposte*

Come puoi essere sempre preparato a rispondere alle domande che ti vengono poste? Imparando a inventare tutte le possibili domande e a costruire buone risposte. Per saper inventare tante domande ci vuole una buona guida, come quella proposta nella seguente tabella:

Tipologia di domanda	Esempi di domande ricavabili da un testo scolastico
Chi...?	Chi era al potere prima della Rivoluzione francese? Chi ha promosso la Rivoluzione francese? Chi vi ha partecipato?
Che cosa...? / Che cos'è...?	Che cos'è il "Terrore"?
Dove...?	Dove sono accaduti gli eventi più importanti?
Come...?	Come è stata abbattuta la monarchia francese?
Quando...?	Quando è iniziata la Rivoluzione francese?
Perché...?	Perché è scoppiata la Rivoluzione francese?
Quanto...?	Quanto è durato il periodo chiamato "Terrore"?
Quale...?	Quali elementi caratterizzano la Rivoluzione francese? Quali la differenziano dalla Rivoluzione americana?

Leggi un paragrafo di un tuo libro di testo (inizia con una sola pagina) e prova a formulare tutte le domande che l'insegnante potrebbe porti su quel paragrafo, durante un'interrogazione. Scrivile nella colonna di sinistra della tabella sottostante e chiedi all'insegnante di controllarle per dire se vanno bene. Solo dopo potrai tornare sul paragrafo che hai letto e completare la colonna di destra con le risposte sintetiche. In alternativa, puoi scrivere le domande, scambiarle con un tuo compagno e chiedergli di rispondere e poi dare un giudizio alle risposte che ha dato (lui ovviamente farà lo stesso con le tue).

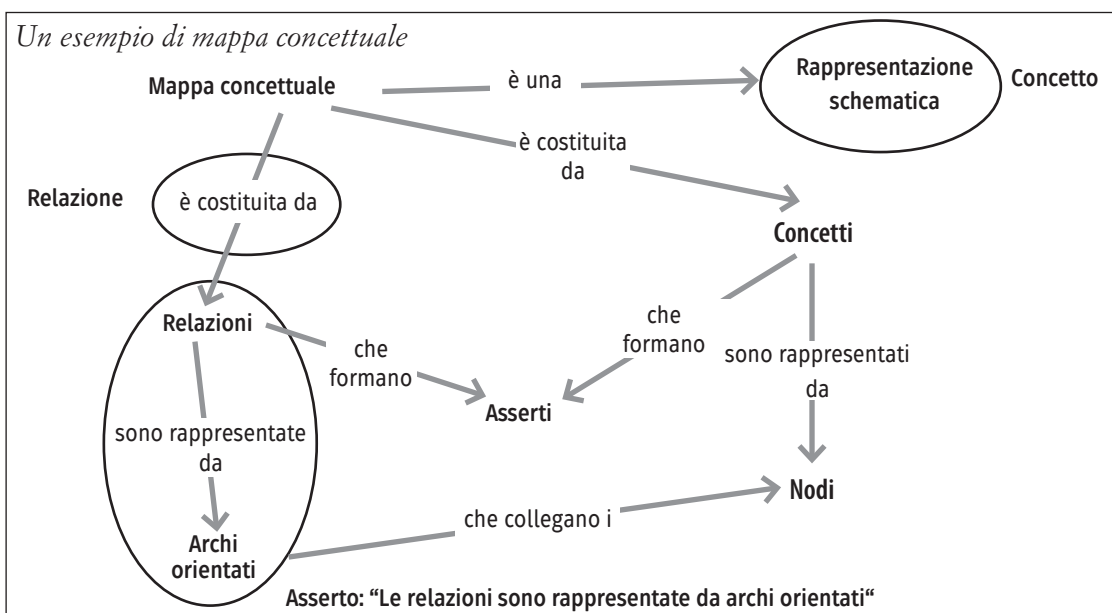
Domande che ho formulato	Risposte che ho dato
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.

Scheda 3 - Comporre buone mappe concettuali

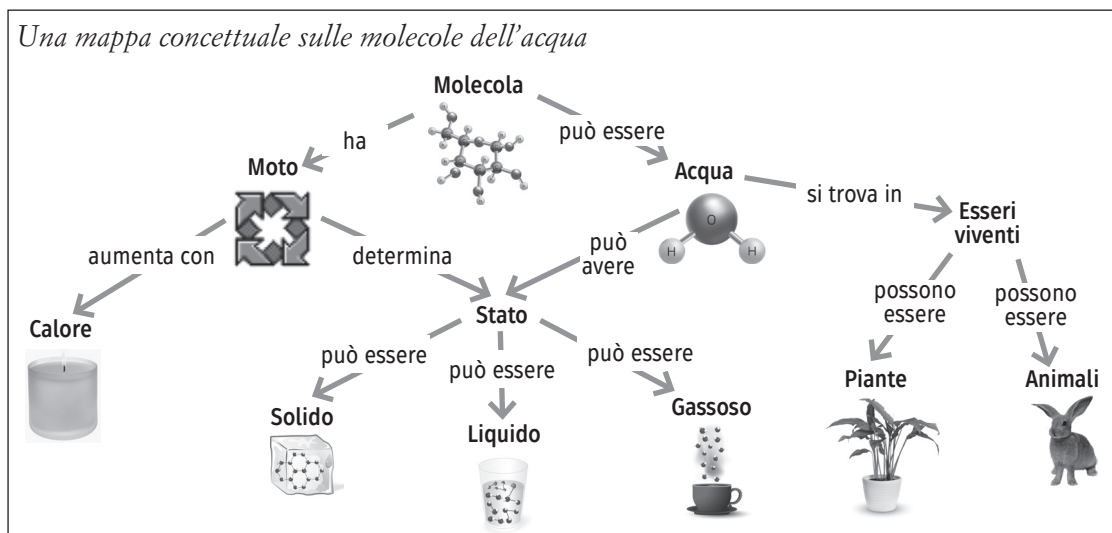
Una **mappa concettuale** è una **rappresentazione schematica di una conoscenza** che segue regole precise. La mappa rappresenta i **concetti**, che sono dei nomi che indicano cose, astratte o concrete, oppure persone, e **relazioni**, che sono dei verbi che legano i concetti.

Due concetti legati da una relazione formano una **proposizione**, detta anche **affermazione** o **asserto**. Ad esempio, i concetti “il mio gatto” e “grigio” possono essere legati tra di loro dalla relazione “è” per formare la proposizione “il mio gatto è grigio”.

La proposizione è la più piccola unità di conoscenza, perché può essere vera (se il mio gatto è veramente grigio) o falsa (se il mio gatto è nero). I concetti sono scritti nei **nodi** della mappa, le relazioni sono scritte sugli **archi orientati** (le frecce) che collegano i nodi. Passando da un nodo all'altro attraverso una freccia si ottiene un **asserto**. La seguente figura mostra una mappa concettuale che spiega che cosa sono le mappe concettuali:



I nodi possono essere corredati di immagini che li rappresentano, come nella seguente mappa:



Come si costruisce una mappa concettuale? Ecco una possibile procedura, a partire dal seguente testo di esempio.

SARS, *Severe Acute Respiratory Syndrome*, è una sigla che sta per Sindrome Respiratoria Acuta Grave, una forma atipica di polmonite apparsa per la prima volta nel novembre 2002 nella provincia del Guangdong (Canton) in Cina. È apparsa a Hong Kong e in Vietnam nel tardo febbraio 2003, poi anche in altri Paesi a causa dei viaggi internazionali di individui infetti. La malattia, identificata per la prima volta dal medico italiano Carlo Urbani, è mortale in circa il 15% dei casi in cui ha completato il suo corso, con un tasso di mortalità attuale di circa il 7% degli individui che hanno contratto l'infezione. La mortalità varia a seconda del Paese e dell'organizzazione che riporta l'informazione. Si va dal 7%, registrato dall'Organizzazione Mondiale della Sanità, fino al 15% di altre fonti.

I canadesi diedero per primi l'allarme riguardo alla Sars mossi dalla notizia di vendite di farmaci antivirali e di casi di febbre in Cina. La notizia è stata rilevata dal web da GPHIN (Global Public Health Intelligence Network), un software simile ai motori di ricerca programmato per percorrere la rete alla ricerca di possibili malattie infettive e casistiche patogene. Il software (...) analizza migliaia di siti in sette lingue alla ricerca di possibili malattie infettive e casistiche patogene. I risultati filtrati vengono trasmessi a esperti dell'OMS, delle agenzie alimentari e dei centri di monitoraggio sanitario, per le analisi definitive.

Dopo il precedente della SARS, Larry Brilliant, esperto di tecnologia e salute pubblica, e da poco presidente della Fondazione Google, intende espandere le fonti monitorate e le capacità linguistiche (fino alla "comprensione" di 150 lingue) e creare una rete mondiale di salute pubblica.

Fonte: <http://it.wikipedia.org/wiki/SARS>

Procedi così per costruire una mappa concettuale.

1. Leggi una prima volta il testo e identificane il **concetto principale** (il più importante), che fornirà titolo e punto di partenza per la mappa. Nell'esempio fornito il concetto principale è: "La SARS - Severe Acute Respiratory Syndrome".
2. Identifica con precisione i tuoi **obiettivi conoscitivi**. Che cosa vuoi sapere dal testo? Che cosa ti serve? A quale scopo ti serve? Come si collega con quanto stai studiando in questo momento? Nell'esempio fornito gli obiettivi conoscitivi sono "Capire che cos'è la Sars" e "Identificare nuove parole chiave per cercare materiale web sulla Sars".
3. Leggi una seconda volta il testo e individua i **concetti chiave** (i più importanti, che si collegano direttamente al concetto principale con una relazione) e quelli via via **subordinati** (i meno importanti, che si collegano ai concetti chiave con una relazione, ma non al concetto principale). Sottolinea nel testo il concetto principale, i concetti chiave, i concetti subordinati, come nel seguente testo (potete anche utilizzare colori differenti):

SARS, *Severe Acute Respiratory Syndrome*, è una sigla che sta per Sindrome Respiratoria Acuta Grave, una forma atipica di polmonite apparsa per la prima volta nel novembre 2002 nella provincia del Guangdong (Canton) in Cina. È apparsa a Hong Kong e in Vietnam nel tardo febbraio 2003, poi anche in altri Paesi a causa dei viaggi internazionali di individui infetti. La malattia, identificata per la prima volta dal medico italiano Carlo Urbani, è mortale in circa il 15% dei casi in cui ha completato il suo corso, con un tasso di mortalità attuale di circa il 7% degli individui che hanno contratto l'infezione.

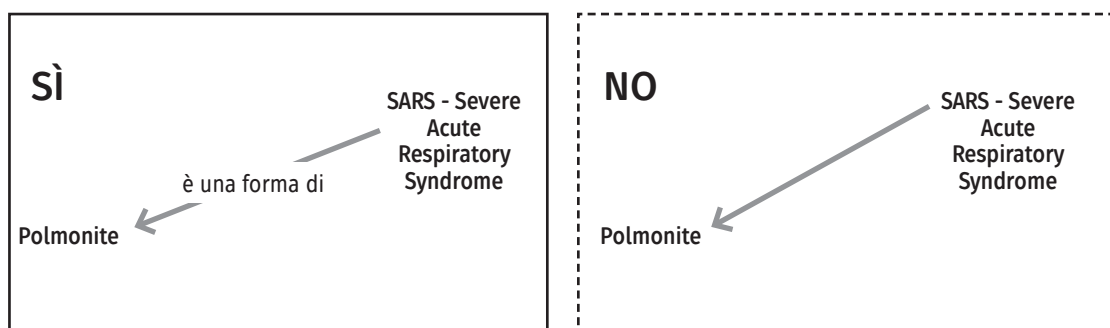
La mortalità varia a seconda del Paese e dell'organizzazione che riporta l'informazione. Si va dal 7%, registrato dall'Organizzazione Mondiale della Sanità, fino al 15% di altre fonti.

I canadesi diedero per primi l'allarme riguardo alla Sars mossi dalla notizia di vendite di farmaci antivirali e di casi di febbre in Cina. La notizia è stata rilevata dal web da GPHIN (Global Public Health Intelligence Network), un software simile ai motori di ricerca programmato per percorrere la rete. Il software (...) analizza migliaia di siti in sette lingue. I risultati filtrati vengono trasmessi a esperti dell'OMS, delle agenzie alimentari e dei centri di monitoraggio sanitario, per le analisi definitive. Dopo il precedente della SARS, Larry Brilliant, esperto di tecnologia e salute pubblica, e da poco presidente della Fondazione Google, intende espandere le fonti monitorate e le capacità linguistiche (fino alla "comprensione" di 150 lingue) e creare una rete mondiale di salute pubblica.

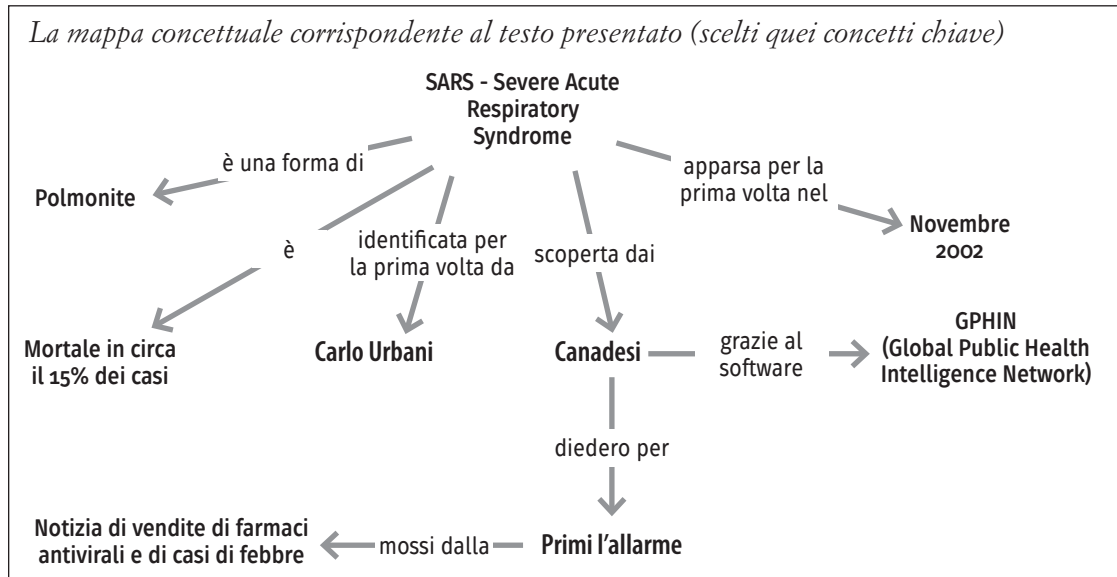
4. Per trovare i concetti chiave e i concetti subordinati puoi anche porre delle domande al testo. Le domande hanno come punto di partenza il **concetto principale** del testo (nel nostro esempio la Sars), come mostrato nella seguente tabella:

Tipologia di domanda	Esempi di domande da "porre al testo"
Chi...?	Chi ha identificato il virus della Sars?
Che cos'è...?	Che cos'è la "Sars"?
Dove...?	Dove sono stati rilevati i primi focolai di Sars?
Come...?	Come è stata scoperta la Sars?
Quando...?	Quando è apparso per la prima volta il virus della Sars?
Perché...?	Perché la SARS si è diffusa fuori dalla Cina?
Quanto...?	Quanto è alto il tasso di pericolosità della Sars?
Quale...?	Quali elementi caratterizzano il software GPHIN?

5. Prendi un foglio bianco e inizia a comporre la mappa, partendo dal concetto principale e collegando a questo i concetti chiave uno per volta, esplicitando **sempre** la **relazione** che li lega, come nel seguente schema:



6. Componete tutta la mappa collegando i concetti chiave ai concetti subordinati e dando sempre il nome alle relazioni. La mappa finita dovrebbe assomigliare a quella illustrata nel seguente schema:



Se una mappa concettuale è ben costruita, rappresenta un'efficace sintesi delle informazioni che ci interessano, quindi è possibile fare a meno del testo, dato che basterà percorrere la mappa per avere le stesse informazioni che darebbe il testo.

Questo è vero se sono state **esplicitate tutte le relazioni tra concetti**. Se hai tracciato delle frecce senza scrivere il nome della relazione, quando dopo un po' di tempo leggerai la mappa non ricorderai più perché hai collegato tra loro i concetti, quindi quella mappa sarà poco utile e addirittura dannosa, perché rischierai di inventare le relazioni che non sono scritte sul testo pur di colmare i vuoti lasciati sulle frecce!

Scheda 4 - Il Segnalibro Attivo

Piega il Segnalibro Attivo (stampato su un foglio A4) a fisarmonica lungo le linee tratteggiate e usalo per leggere un libro (un racconto, un saggio...). Man mano che procedi con la lettura completa il segnalibro con parole, frasi, pensieri, disegni, colori, immagini ritagliate da riviste, con petali di fiori essiccati e tutto ciò che ti sembra utile per descrivere le emozioni provate nel leggere il libro. Conclusa la lettura, conservalo per creare la tua collezione. Il segnalibro ti aiuterà a ricordare il libro letto e a raccontarlo ai tuoi amici!

Titolo: Autore: Iniziato il: / / Finito il: / /

Pagina:	Pagina:	Pagina:	Pagina:
Pagina:	Pagina:	Pagina:	Pagina:
Pagina:	Pagina:	Pagina:	Pagina:
Pagina:	Pagina:	Pagina:	Pagina:
Pagina:	Pagina:	Pagina:	Pagina:

Segnalibro di Classe

Scheda 5 - Analizzare i testi con la tabella a doppia entrata

La seguente tabella a doppia entrata è utile per sintetizzare e comparare contenuti di studio. Nelle caselle A, B, C e D devi scrivere i nomi relativi alle categorie di contenuti che vuoi descrivere e confrontare. Nelle quattro caselle agli incroci devi scrivere le parole o le frasi che hai tratto dai materiali di studio che hanno a che fare con le categorie di quell'incrocio. Ecco alcuni esempi riferiti a Geografia, a Storia e a Italiano:

GEOGRAFIA	A. Italia	B. Francia
C. Mari
D. Monti

STORIA	A. Paleolitico	B. Neolitico
C. Economia
D. Cultura

ITALIANO	A. Il Signore degli Anelli	B. Le cronache di Narnia
C. Protagonisti
D. Antagonisti

	A.	B.
C.
D.

Scheda 6 - Valutare la qualità delle informazioni trovate in Internet

La seguente scheda ti aiuterà a capire la qualità delle informazioni presenti sulle pagine trovate in Internet. Compilala per ciascuna delle pagine consultate.

Riflettiamo sulla qualità dell'informazione presente sulla pagina web

Titolo del testo:
 Sito su cui è pubblicato:
 Parole chiave usate per la ricerca: Data / /
 Alunno/a Classe

Leggi il testo presente nella pagina web che hai trovato e poi rispondi alle seguenti domande. Per ogni risposta otterrai un punteggio (nei cerchi a fianco). Somma i punteggi che hai ottenuto e troverai un numero. Più è alto il numero, più è alta la qualità dell'informazione.

N.	Domanda	Giudizio
1.	L'autore del testo è specificato?	Sì ① No ②
2.	Nel testo è possibile distinguere i fatti da ciò che l'autore pensa sui fatti?	Sì ② No ③
3.	Sono specificate le fonti da cui l'autore ha tratto le informazioni che presenta?	Sì ② No ③
4.	Il testo è pubblicato su un sito considerato degno di fiducia?	Sì ④ No ⑤
5.	Sulla pagina è presente della pubblicità?	Sì ③ No ④
6.	Il testo è comprensibile per uno studente della tua età?	Sì ① No ②
7.	Il testo è diviso in paragrafi?	Sì ① No ②
8.	Le parole più importanti del testo sono evidenziate?	Sì ① No ②
9.	Il testo contiene informazioni che si contraddicono?	Sì ③ No ④
10.	Le informazioni presenti nel testo sono coerenti con il titolo?	Sì ② No ③
11.	Secondo te, mancano informazioni importanti rispetto all'argomento trattato?	Sì ③ No ④
12.	Il testo presenta più punti di vista?	Sì ① No ②
13.	Nel testo sono presenti errori di ortografia e/o di linguaggio?	Sì ③ No ④
14.	Nel testo l'informazione è presentata in modo ordinato?	Sì ① No ②
15.	Hai trovato altre pagine web che confermano le informazioni presenti sulla pagina?	Sì ⑤ No ⑥
16.	Leggere il testo ti ha insegnato qualcosa che non sapevi?	Sì ① No ②
Punteggio di qualità		— — su 30

Esprimi liberamente le tue osservazioni sulle informazioni presenti nella pagina web che hai letto.

.....

.....

.....

.....

Scheda 7 - *La macchina del tempo*

La seguente scheda ti aiuterà a ricostruire dei processi storici. Scrivi nelle caselle gli eventi accaduti e corredali di immagini ritagliate da riviste o prese da Internet. Scrivi gli anni corrispondenti sulla linea nera o nelle caselle sotto.

LA MACCHINA DEL TEMPO

Scheda 8 - Autovaluta ciò che hai appreso nell'ultima Attività svolta

La seguente scheda ti aiuterà ad autovalutare ciò che hai imparato nell'Attività che hai appena svolto e a capire quali sono i margini di miglioramento. Scrivi nella colonna di destra ciò che ti viene richiesto nella colonna di sinistra.

Nome Attività:
Alunno/a Classe

La cosa più importante che ho imparato in questa Attività è stata...
Altre cose che ho imparato in questa Attività sono state...
La difficoltà più grande che ho avuto in questa Attività è stata...
Altre difficoltà che ho avuto in questa Attività sono state...
La cosa più importante su cui devo migliorare è...
Altre cose su cui devo migliorare sono...
La cosa che mi è piaciuta di più di questa Attività è...
Altre cose che mi sono piaciute di questa Attività sono...
La cosa che mi è piaciuta di meno di questa Attività è...
Altre cose che non mi sono piaciute di questa Attività sono...

4.7 Consapevolezza ed espressione culturale. Orientamento nello spazio e nel tempo

La competenza chiave di consapevolezza ed espressione culturale fa riferimento alla valutazione e all'apprezzamento delle opere d'arte e delle esibizioni artistiche ma anche all'autoespressione delle proprie capacità artistiche mediante un'ampia gamma di mezzi di comunicazione. Essa include il mettere in relazione i propri punti di vista creativi ed espressivi con i pareri degli altri e l'identificare e realizzare opportunità sociali ed economiche nel contesto dell'attività culturale.

La consapevolezza delle radici della propria cultura richiede il padroneggiare competenze di ambito storico e geografico, da qui l'ambito dell'orientamento nel tempo e nello spazio.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

STORIA

Traguardo	Situazioni-problema
L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.	Quali oggetti/elementi della tua vita quotidiana esistevano già 10 (20/50/100/200/500/1000) anni fa? Come erano fatti? Quali non esistevano? Che cosa comportava il fatto di non averli? Quali di questi elementi: democrazia, voto alle donne, scuola dell'obbligo fino a 16 anni... esistevano già 50 (100/200/500/1000) anni fa? Come erano organizzati? Quali non esistevano? Che cosa comportava il fatto di non averli? Intervista i tuoi genitori, i nonni, gli zii o alcune persone anziane della tua cittadina (quartiere o zona di residenza), chiedi delle fotografie e ricostruisci com'era 50 anni fa la tua cittadina (quartiere o zona di residenza) e come è diventata ora. Se non trovi fotografie, aiutati con Internet. Organizza una presentazione informatizzata per spiegarne l'evoluzione.
Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.	Guarda la mappa della tua città o del tuo quartiere. Sai individuare i nomi delle vie dedicate a personaggi storici? Identifica tre personaggi del periodo ... e scrivi una breve relazione che spieghi perché sono importanti. Utilizza come fonti Internet e/o i libri di testo.
Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.	Colloca i seguenti oggetti (reali e/o frutto dell'immaginario dei media) sulla linea del tempo. Realizza un gioco dell'oca collocando i fatti storici importanti che vanno dal ... al ... e poi scrivi le regole di gioco: a. per gli avanzamenti umanistici, scientifici, tecnologici, fai andare avanti di 1, 2, 3, 4, 5 o 6 caselle, a seconda di quanto giudichi importante il fatto storico; b. per le guerre, fai tornare indietro di 1, 2, 3, 4, 5 o 6 caselle a seconda di quanto giudichi importante il fatto storico; c. per le epidemie e le carestie fai rimanere fermo un giro. Puoi aggiungere altre regole a tuo piacimento, senza però eliminare quelle descritte. Una volta realizzato, organizza momenti di gioco con i tuoi compagni: ti serviranno per ripassare la storia!
Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.	Estrapola le principali analogie e le principali differenze tra le civiltà sumera ed egizia.
Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.	Guarda questo filmato con un'intervista a un reduce della Seconda guerra mondiale e ricostruisci le condizioni di vita dei soldati in guerra. Tra le fotografie e le immagini proposte dall'insegnante, scegline dieci e organizza un percorso su un cartellone che spieghi l'evolversi di un processo storico (ad esempio, l'Alto Medioevo). Racconta il processo alla classe commentando le fotografie che hai scelto.

Traguardo	Situazioni-problema
Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.	<p>Leggi questi tre testi storici ... (1-2 pagine ciascuno), poi: a. individua gli eventi che descrivono e colloca su un'unica linea del tempo; b. costruisci una tabella a due colonne: in quella di sinistra elenca i fatti descritti, in quella di destra le opinioni che gli autori dei testi hanno dato sugli eventi descritti.</p> <p>Leggi questi tre testi storici ... (1-2 pagine ciascuno) che trattano dello stesso tema, poi: a. individua tutte le informazioni comuni e coerenti presenti nei tre testi; b. individua tutte le informazioni differenti presenti nei tre testi.</p> <p>Leggi questo testo storico ... (1-2 pagine) e ricostruisci la catena di cause ed effetti che descrive: ad esempio, A ha portato a B, B ha portato a C, C e D insieme hanno portato a E...</p>
Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.	<p>Disegna in una sequenza di cartine l'evoluzione di Roma, dai primi Re alla fine dell'Impero.</p> <p>Com'era l'Italia nel 700 a.C.? Com'era nel 100 a.C.? Cerca in Internet delle cartine e spiega alla classe come si è evoluta l'organizzazione statale della nostra penisola in quel periodo.</p> <p>Disegna su una cartina il percorso di Annibale. Se non hai sufficienti informazioni, cerca in Internet. Quali sono i luoghi in cui è "sicuramente" passato? Quali sono i luoghi in cui è "probabilmente" passato?</p>
Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.	<p>Leggi il seguente testo storico ... e componi una scaletta con gli avvenimenti descritti (puoi aiutarti costruendo una linea del tempo). Utilizzando la scaletta che hai composto, racconta la sequenza di avvenimenti alla classe.</p> <p>Utilizzando i disegni forniti dall'insegnante, componi un fumetto (dovrai scrivere tu le didascalie e i dialoghi) che descriva l'ascesa al potere di Giulio Cesare. Racconta il tuo lavoro alla classe.</p> <p>Immagina di essere uno storico e componi una scaletta (puoi aiutarti costruendo una linea del tempo) con i principali avvenimenti dall'anno 2000 a oggi. Puoi corredare il tuo scritto con fotografie prese da Internet o ritagliate dai settimanali che ti ha fornito l'insegnante. Descrivi il tuo lavoro alla classe.</p> <p>Lascia un messaggio informatizzato (con testi, fotografie, suoni) che descriva gli anni che stai vivendo a un ragazzo che siederà nel tuo stesso banco della tua stessa classe tra 100 anni. Collega la tua descrizione con i fatti storici che sono successi precedentemente e che hai studiato.</p>
Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e delle civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal Paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.	<p>Mettiti nei panni di un uomo vissuto nel ... Scegli un episodio accaduto che ti sembra particolarmente importante e racconta la vicenda dal tuo punto di vista.</p> <p>Descrivi che cosa hai imparato nel vedere il Museo Egizio di Torino e i videoclip tratti da http://unascuola.it/gli-antichi-egizi/. Componi una scaletta e poi esponi alla classe.</p> <p>Componi un disegno sinottico (ossia un disegno che dia uno sguardo d'insieme e che contenga tutti gli aspetti fondamentali di un dato argomento) per descrivere la vita degli uomini del Neolitico. Se non sai disegnare bene, puoi fare un collage utilizzando figure su carta fornite dall'insegnante.</p> <p>Dato questo disegno sinottico ... (un disegno che dà uno sguardo d'insieme e che contiene tutti gli aspetti fondamentali di un dato argomento) descrivi quale potrebbe essere stata la vita degli uomini del Neolitico, anche se non hai ancora studiato a fondo l'argomento.</p>

Traguardo	Situazioni-problema
Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal Paleolitico alla fine dell'Impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.	<p>Leggi questo testo sintetico sui passaggi importanti della storia d'Italia, individua i cinque passaggi che, secondo te, sono fondamentali e spiegali alla classe, motivando la tua scelta.</p> <p>Secondo te, perché a scuola si studia la storia romana? Elenca le invenzioni che risalgono ai tempi dell'Impero romano che sono ancora oggi sotto i nostri occhi.</p>

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

STORIA

Traguardo	Situazioni-problema
L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali.	<p>Sei un giornalista italiano e, in vista di una relazione che dovrai presentare alla conferenza per il centenario della Grande Guerra organizzata nella tua città, il tuo giornale ti chiede un approfondimento sul dibattito politico e sociale che allo scoppio del conflitto si scatenò in Italia in merito all'intervento dividendo l'opinione pubblica. Puoi scegliere la modalità operativa che ti è più congeniale (un editoriale in prima pagina, un reportage iconografico a tuo piacere, una tabella sinottica che presenti le diverse posizioni, una ricerca e una selezione degli articoli sull'argomento tratti da giornali d'epoca, una presentazione informatizzata, una scaletta del tuo intervento alla conferenza...).</p> <p>Terminato il lavoro, spiega in meno di dieci righe i motivi che ti hanno indotto a scegliere quella modalità operativa, esplicita le criticità incontrate e presenta le strategie risolutive adottate.</p>
Produce informazioni storiche con fonti di vario genere, anche digitali, e le sa organizzare in testi.	<p>Quali sono, secondo te, le differenze tra la società fiorentina di Boccaccio e quella di Dante? Ipotizza a partire dalla lettura e dall'analisi di alcune novelle di Boccaccio.</p> <p>Qual è stato il ruolo delle donne durante la Resistenza? Descrivilo a partire da fotografie, documenti, racconti e testimonianze trovati in casa o forniti dall'insegnante.</p> <p>Disegna in una sequenza di cartine l'evoluzione dell'Unità d'Italia (oppure l'evoluzione dell'Unione europea).</p> <p>Com'era l'Italia nel Cinquecento? Com'era nel Settecento? Cerca in Internet delle cartine politiche e spiega alla classe come si è evoluta l'organizzazione statale della nostra penisola in quel periodo.</p> <p>Disegna su una cartina il percorso della Spedizione dei Mille. Se non hai sufficienti informazioni, cercale in Internet. Quali sono i luoghi in cui Garibaldi e i Mille sono "sicuramente" passati? Quali sono i luoghi in cui sono "probabilmente" passati?</p>

Traguardo	Situazioni-problema
Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio.	<p>Componi una mappa concettuale che contenga i seguenti concetti: Piemonte, Austria, Cavour, Garibaldi, Mazzini, Re Vittorio Emanuele II, Giovine Italia, Repubblica romana, Cinque Giornate di Milano, 1848, 1849, 1860, Spedizione dei Mille, Teano. Ricorda di scrivere sempre il nome della relazione (che deve contenere un verbo) sulla freccia che collega i concetti. Puoi aiutarti consultando il libro di Storia. Usa la mappa per esporre alla classe un discorso che descriva il Risorgimento italiano.</p> <p>Leggi questi tre testi storici ... (2-3 pagine ciascuno), poi: a. individua gli eventi che descrivono e colloca su un'unica linea del tempo; b. costruisci una tabella a due colonne: in quella di sinistra elenca i fatti descritti, in quella di destra le opinioni che gli autori dei testi hanno dato su quei fatti.</p> <p>Leggi questi tre testi storici ... (2-3 pagine ciascuno) che trattano dello stesso tema, poi: a. individua tutte le informazioni comuni e coerenti presenti nei tre testi; b. individua tutte le informazioni differenti presenti nei tre testi.</p> <p>Leggi questo testo storico ... (2-3 pagine) e ricostruisci la catena di cause ed effetti che descrive (ad esempio, A ha portato a B, B ha portato a C, C e D insieme hanno portato a E...).</p>
Espone oralmente e con scritture, anche digitali, le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.	<p>Leggi questi due testi storici ... e componi una scaletta con gli avvenimenti descritti (puoi aiutarti costruendo una linea del tempo). Utilizzando la scaletta che hai composto, racconta la sequenza di avvenimenti alla classe. Secondo te, perché è necessario leggere entrambi i testi per capire che cosa è successo?</p> <p>Dati questi cinque concetti: Rivoluzione industriale, Rivoluzione francese, Napoleone, Repubblica Cisalpina, Carboneria, prepara un discorso che li colleghi logicamente ed esponilo alla classe.</p>
Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.	<p>Dopo la lettura di alcuni brevi testi storici, descrivi con parole tue quali sono le similarità e le differenze tra gli elementi che caratterizzano la guerra nel Medioevo e gli elementi che caratterizzano le guerre dei nostri giorni.</p> <p>Dopo aver letto questi testi sulle invasioni barbariche, analizza il fenomeno dell'afflusso continuo di migranti che attraversano il Mediterraneo per sfuggire a guerre o carestie: a. secondo te, perché lasciano il loro Paese?; b. quali sono le analogie e le differenze tra le invasioni barbariche in epoca romana e le migrazioni attuali?</p>
Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medioevali alla formazione dello Stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.	<p>Mettiti nei panni di un uomo vissuto nel ... Scegli un episodio accaduto che ti sembra particolarmente importante e racconta la vicenda dal tuo punto di vista.</p> <p>Componi un disegno sinottico (ossia un disegno che dia uno sguardo d'insieme e che contenga tutti gli aspetti fondamentali di un dato argomento) per descrivere la vita degli uomini del Trecento. Se non sai disegnare bene, puoi fare un collage utilizzando figure su carta fornite dall'insegnante.</p>

Traguardo	Situazioni-problema
Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico.	Leggi il seguente testo: "Hanno portato via i vicini perché erano Ebrei, non fanno lavorare mio padre perché non ha la tessera del partito e ci hanno distrutto pure il negozio, non so se i miei amici siano ancora vivi e dove siano, da quando son partiti per la guerra – dicono che sia giusta e necessaria per costruire un Impero al nostro Stato – lo chiamano Patria vociando e battendo i tacchi –, in piazza gli altoparlanti e le trombe lanciano messaggi esaltati di grandi azioni e grande bontà del nostro Capo (Duce o Führer, poco importa), non abbiamo più niente da mangiare e ho dovuto nascondermi perché portano via tutti i diversi, e io, dicono, lo sono. Mi hanno bruciato i libri, non vogliono che legga e sappia. Vorrei tornare a vivere libero, come prima, ma la parola libertà è stata abolita, bisogna solo obbedire, credere e combattere. Perché siamo così pochi a vedere oggi il male della dittatura? Perché tutti dicono che sia un bene? Perché dobbiamo nasconderci o esporci alla morte per dire il contrario? Perché non possiamo più respirare senza che ci controllino, ci imprigionino, ci uccidano? Che cosa è questa finta luce da teatro che chiamano totalitarismo e ci lascia il buio e il silenzio?". Poi rispondi alle domande: a. chi potrebbe averlo scritto?; b. a quale periodo storico e a quale nazione si riferisce?; c. che cosa vuol dire "totalitarismo"?; d. perché sono stati bruciati i libri?; e. perché si parla di "Impero," nel testo?
Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civiltà neolitica alla Rivoluzione industriale, alla Globalizzazione.	Osserva le due miniature medievali proiettate sulla LIM: rappresentano scene medievali di lavoro nei campi. Quale immagine ti sembra più recente? Quali differenze cogli nel modo di arare la terra? Quali animali tirano l'aratro? Quale dei due sistemi ti sembra più efficiente? Perché? Che cosa vogliono dire questi concetti: Globalizzazione, Migrazioni, Unione europea, Diritti umani, Sviluppo sostenibile? Dai una definizione sintetica e collegali tra di loro componendo una mappa concettuale.
Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente.	Intervista i tuoi genitori chiedendo loro di raccontarti una giornata tipo del loro lavoro e il loro rapporto con il datore di lavoro. Chiedi come si è evoluto il loro lavoro da quando hanno iniziato a oggi.
Conosce aspetti del patrimonio culturale italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.	Colloca i seguenti monumenti ... sulla linea del tempo e di' perché, secondo te, sono importanti ancora oggi. Se non li conosci, puoi aiutarti con Internet.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

GEOGRAFIA

Traguardo	Situazioni-problema
L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.	Data una cartina muta del tuo quartiere, individua il percorso per venire a scuola e metti sulla cartina tutto ciò che ti ricordi (ad esempio, nome di vie, case, negozi, semafori, abitazioni dei tuoi amici...). Dopo averlo fatto una prima volta, rifai il percorso, senza annotarti nulla, e prova a completare la cartina che hai costruito. La tua classe è partita da un'ora alla volta di ... (un'eventuale meta di viaggio). Fermi all'autogrill, per una prima sosta, all'improvviso vedete la maestra Laura impallidire: ha dimenticato a casa la mappa dell'itinerario di visita. Tu e i tuoi due amici del cuore, però, non vi perdetevi d'animo, hai nello zaino la carta della città-meta e un elenco di nomi di cose da visitare (monumenti, musei, parchi), sei un super alunno e togli dai guai la maestra! Organizza un itinerario su carta per un'uscita didattica nel territorio della tua Regione, partendo dal tuo paese: a. organizza un itinerario turistico per gruppo scegliendo tra una città d'arte, un parco nazionale, una località turistica di montagna e una realtà industriale e/o manifatturiera, o artigianale territoriale; b. costruisci un percorso su cartina muta; c. confronta il percorso disegnato su carta muta con una carta fisica e stradale per perfezionare (con riferimenti morfologici e stradali) la carta muta sulla quale hai lavorato; d. esponi il tuo lavoro alla classe.

Traguardo	Situazioni-problema
Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.	Data una carta geografica in cui siano presenti simboli metereologici e una legenda: a. descrivi le caratteristiche del territorio, desunte dalla carta geografica; b. di' che tempo sta facendo in quel momento sul quel territorio; c. di' come potrebbe evolvere il tempo nelle prossime ore in base alle informazioni attualmente in tuo possesso.
Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).	Progetta una mappa di viaggio per questa Regione: ... Se sei un vero viaggiatore devi muoverti osservando e cogliendo le cose più importanti e riportandole sulla tua cartina (muta) in modo da poterla utilizzare ogni qualvolta ripasserai da quei luoghi.
Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani...).	Con una carta geografica sottomano pianifica un viaggio in automobile da ... a ... Descrivi quali zone attraverserai, quali paesaggi vedrai, quali fiumi e torrenti dovrai superare e di' quanti chilometri dovrai percorrere complessivamente. Pianifica per il tuo viaggio anche due tappe intermedie in luoghi che, secondo te, vale la pena di visitare.
Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici...) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.	Guarda queste tre fotografie che descrivono un paesaggio vulcanico (di montagna/di collina/di pianura). Quali elementi hanno in comune? Quali paesaggi italiani ed europei ti ricordano? (Puoi aiutarti con Internet.)
Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.	Guarda questa ricostruzione (un disegno o filmato cinematografico) che rappresenta la città di ... nel ... Guarda la rappresentazione dello stesso posto duecento anni dopo. Che cosa è cambiato, secondo te? Perché è cambiato? Come puoi mettere in relazione questi cambiamenti con i fatti storici accaduti? Fai una passeggiata intorno (o vicino) all'edificio scolastico e fai attenzione ai rifiuti presenti lungo il tragitto. Elenca i rifiuti che hai trovato e produci un grafico a barre per dire quanti ne hai trovati di ciascuna tipologia (ad esempio, lattine 16, bottiglie di plastica 9...). Proponi una possibile soluzione per convincere la gente a non lasciare i rifiuti per la strada e spiega come possono essere riciclati e riutilizzati i vari tipi di materiali che hai trovato. Puoi aiutarti con Internet.
Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.	Realizza un volantino che guidi un tuo coetaneo di un'altra città alla scoperta della cittadina/quartiere in cui vivi, attraverso un itinerario guidato nelle vie più significative, che sceglierai tu. Quali sono le caratteristiche del territorio in cui vivi? Scrivi una piccola guida che consenta a tutti coloro che non vi abitano di conoscerlo e di apprezzarlo, anche come meta turistica. In particolare: a. descrivi la posizione geografica, gli aspetti morfologici, artistici, paesaggistici, culturali...; b. spiega perché hai scelto proprio gli aspetti descritti precedentemente per caratterizzarlo; c. prepara una galleria fotografica di immagini che invitino a visitare il tuo territorio (scatta tu le fotografie oppure trovale in Internet); d. fai un breve elenco delle strutture ricettive che potrebbero ospitare turisti.

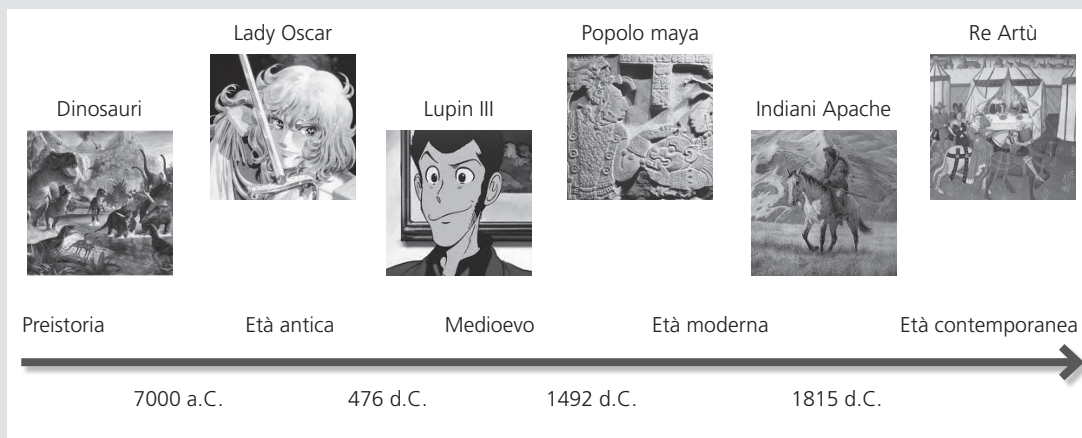
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

GEOGRAFIA

Traguardo	Situazioni-problema
Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi.	<p>Un tuo amico si è perso in montagna e non ha la cartina del territorio, che invece tu hai. Riesce a comunicarti via sms la sua posizione. Usa la carta geografica che hai a disposizione e scrivi una sequenza di sms spiegandogli come può raggiungere il paese più vicino, ma attenzione! Un sms può contenere solo 160 caratteri di testo.</p> <p>Servendoti di un elenco telefonico (o di un elenco di indirizzi), localizza sulla mappa della città corrispondente i seguenti luoghi: farmacia, piscina, scuola, supermercato, cartoleria, panettiere, studio medico e organizza il miglior itinerario possibile tra tutti questi luoghi.</p>
Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.	<p>Scrivi un volantino di formato A4 che spieghi ai genitori la gita di classe che farai a ... e illustri l'itinerario, le attrazioni turistiche che vedrai, le statistiche sui visitatori di tali attrazioni, con testi e fotografie. Per trovare le informazioni necessarie usa Internet.</p> <p>Scegli un territorio e realizza un servizio fotografico in grado di documentarlo al meglio. Con queste fotografie organizza una presentazione informatizzata contenente testo e immagini.</p>
Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare con quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare.	<p>Organizza un viaggio con la classe a ... (città europea): a. cerca in Internet informazioni relative alla tale città (posizione geografica, aspetti socio-culturali e artistici, presenza di aeroporti, stazioni ferroviarie) e descrivila con un testo, spiegando anche perché hai scelto tali informazioni per caratterizzarla; b. seleziona le strutture alberghiere che più ti sembrano idonee, in base al rapporto qualità/prezzo e alla posizione strategica; c. trova immagini accattivanti in Internet che possano descriverla; d. trova immagini in Internet che ne illustrino aspetti inusuali o problematiche da affrontare (ad esempio, problemi ambientali, emergenze architettoniche...).</p>
Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo, e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.	<p>Tommaso vive in Liguria, vicino a Genova, ma ha deciso di iscriversi a un corso di calcio della durata di una settimana, che si terrà in Valle d'Aosta, a Courmayeur. Poiché non è mai stato lì, vuole trovare qualche notizia sui cibi tipici, i posti più belli da visitare, il clima che troverà... Come possiamo aiutarlo?</p> <p>Leggi questa descrizione di un territorio e cerca in Internet dei territori (anche stranieri) che potrebbero essere compatibili con questa descrizione. Trovane tre. Quali elementi dei territori che hai trovato sono imputabili a caratteristiche naturali? Quali all'intervento umano? Traccia la storia dell'evoluzione dei tre territori che hai trovato e identifica nelle tre storie le somiglianze e le differenze.</p>

Situazione-problema • La linea del tempo

Colloca i seguenti personaggi e animali sulla linea del tempo e spiega le ragioni della tua scelta. Se non li conosci, aiutati cercandoli in Internet.

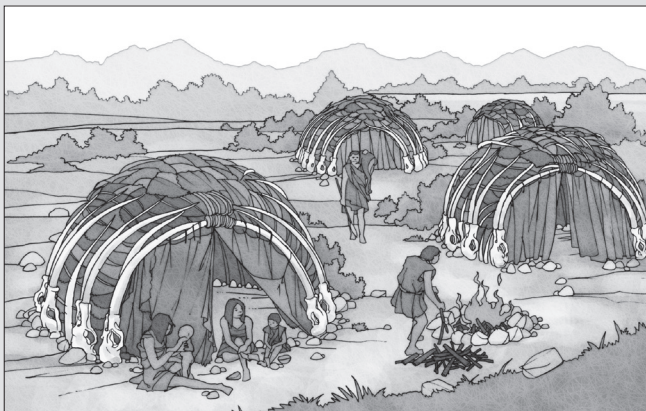


Profilo di competenza

	Livello A - Avanzato	Livello B - Intermedio	Livello C - Base	Livello D - Iniziale
Strutture di interpretazione	Coglie il fatto che alcuni oggetti da collocare sono frutto della realtà storica, altri sono frutto di fantasia narrativa. Coglie gli elementi chiave di ciascun personaggio che consentono di collocarlo in una data epoca storica (ad esempio, l'abbigliamento, l'acconciatura...).	Coglie il fatto che alcuni oggetti da collocare sono frutto della realtà storica, altri sono frutto di fantasia narrativa. Coglie gli elementi chiave di ciascun personaggio che consentono di collocarlo in una data epoca storica.	Ha difficoltà nel cogliere la distinzione tra realtà storica e fantasia narrativa. Coglie solo alcuni elementi chiave dei personaggi.	Ha difficoltà nel cogliere la distinzione tra realtà storica e fantasia narrativa. Ha difficoltà nel cogliere gli elementi chiave dei personaggi.
Strutture di azione	Colloca in modo corretto gli oggetti sulla linea del tempo. Utilizza in modo opportuno gli strumenti informatici a propria disposizione per stabilire l'epoca relativa a ciascun personaggio.	Colloca in modo corretto gli oggetti sulla linea del tempo. Utilizza in modo sostanzialmente opportuno gli strumenti informatici a propria disposizione per stabilire l'epoca relativa a ciascun personaggio.	Colloca in modo corretto sulla linea del tempo solo alcuni oggetti. Ha difficoltà a utilizzare in modo opportuno gli strumenti informatici a propria disposizione per stabilire l'epoca relativa a ciascun personaggio.	Colloca in modo corretto sulla linea del tempo gli oggetti solo con l'aiuto dell'insegnante. Ha difficoltà a utilizzare in modo opportuno gli strumenti informatici a propria disposizione per stabilire l'epoca relativa a ciascun personaggio.
Strutture di autoregolazione	Motiva adeguatamente le proprie scelte di collocazione. Autovaluta in modo corretto la sua prestazione sulla base di una griglia di criteri che gli viene fornita.	Ha difficoltà nel fornire motivazioni plausibili per le proprie collocazioni. Compie errori nell'autovalutare il proprio operato.	Ha difficoltà nel fornire motivazioni plausibili per le proprie collocazioni. Ha difficoltà nell'autovalutare il proprio operato.	Anche se aiutato, ha difficoltà nel fornire motivazioni plausibili per le proprie collocazioni. Ha difficoltà rilevanti nell'autovalutare il proprio operato.

Situazione-problema • Interpretare i disegni sinottici

Guarda il seguente disegno sinottico (un disegno che dà uno sguardo d'insieme e che contiene tutti gli aspetti fondamentali di un dato argomento). Quale epoca storica descrive? Estrapola dal disegno le caratteristiche principali della vita umana in quell'epoca storica.



Profilo di competenza

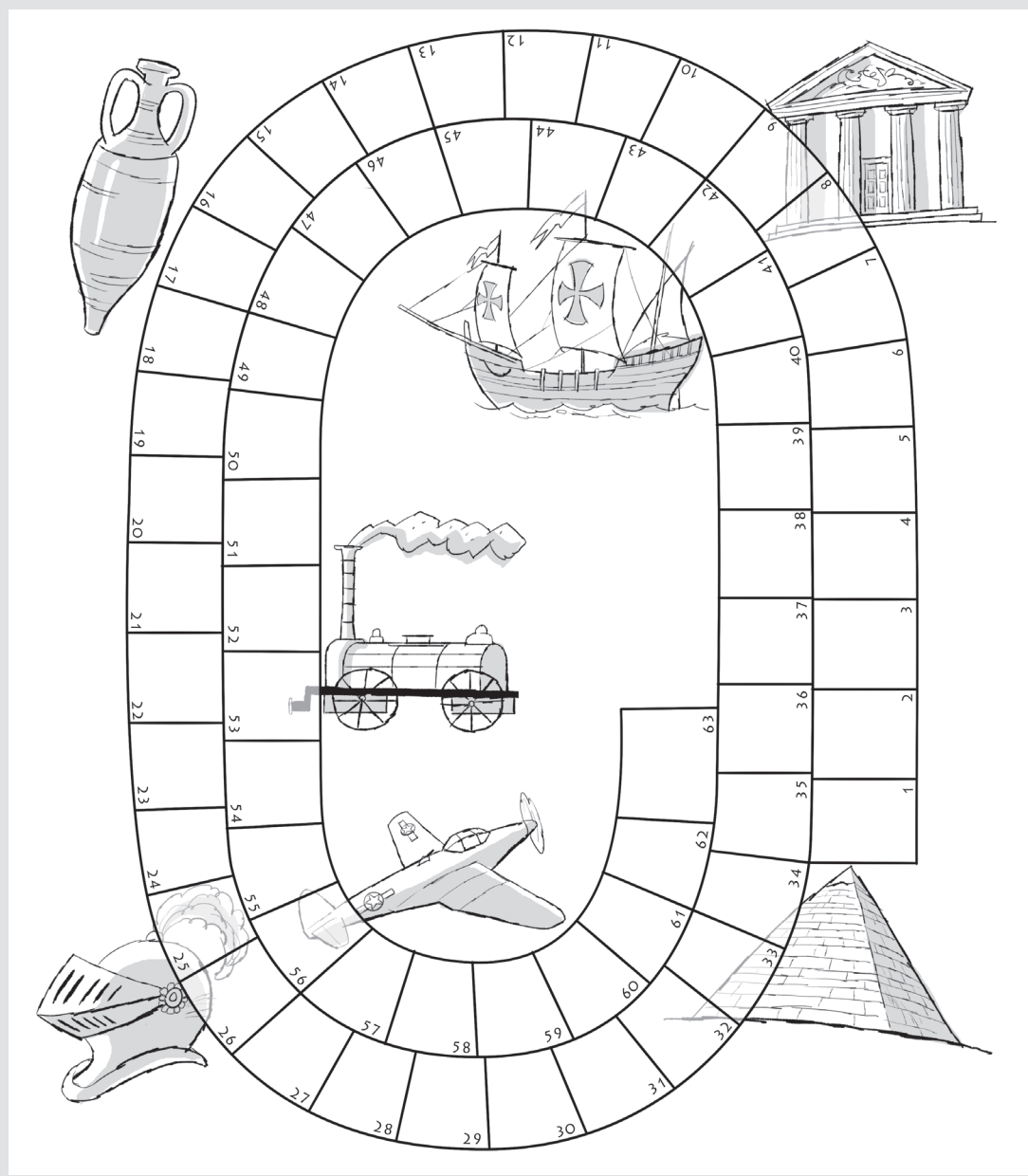
	Livello A - Avanzato	Livello B - Intermedio	Livello C - Base	Livello D - Iniziale
Strutture di interpretazione	Coglie gli elementi informativi presenti nell'immagine: gli uomini si dedicano alla caccia, le donne si occupano dei figli, gli abiti e le abitazioni sono fatti di pelli, non vi è traccia di agricoltura e dalla natura estemporanea dell'accampamento si desume che la popolazione sembra essere nomade.	Coglie la maggior parte degli elementi informativi presenti nell'immagine.	Coglie solo alcuni elementi informativi presenti nell'immagine.	Coglie alcuni elementi informativi presenti nell'immagine, solo se guidato.
Strutture di azione	Descrive correttamente le caratteristiche della popolazione rappresentata. Usa correttamente tali caratteristiche per determinare che la figura rappresenta una popolazione del Paleolitico.	Descrive in modo sostanzialmente corretto le caratteristiche della popolazione rappresentata. Usa abbastanza correttamente tali caratteristiche per determinare che la figura rappresenta una popolazione del Paleolitico.	Descrive solo alcune caratteristiche della popolazione rappresentata. Ha difficoltà a determinare che si tratta di una popolazione del Paleolitico.	Descrive alcune caratteristiche della popolazione rappresentata, solo se guidato.
Strutture di autoregolazione	Motiva adeguatamente le proprie scelte relative agli elementi informativi nell'immagine e all'uso di questi per definire l'epoca storica rappresentata.	Manifesta difficoltà nel fornire motivazioni plausibili per le proprie scelte e definizioni.	Manifesta difficoltà rilevanti nel fornire motivazioni plausibili per le proprie scelte e definizioni.	Anche se aiutato, manifesta difficoltà rilevanti nel fornire motivazioni plausibili per le proprie scelte e definizioni.

Situazione-problema • La storia dell'oca

Realizza un gioco dell'oca collocando i fatti storici importanti che vanno dal ... al ... (puoi fotocopiare, ingrandendolo in formato A3, il tabellone vuoto che trovi qui sotto, scrivere l'anno e il nome dei fatti nelle caselle e incollarvi accanto delle immagini ritagliate da riviste o trovate in Internet).

Poi scrivi le regole di gioco: **a.** per gli avanzamenti umanistici, scientifici, tecnologici, fai andare avanti di 1, 2, 3, 4, 5 o 6 caselle a seconda di quanto giudichi importante il fatto storico; **b.** per le guerre, fai tornare indietro di 1, 2, 3, 4, 5 o 6 caselle a seconda di quanto giudichi importante il fatto storico; **c.** per le epidemie e le carestie fai rimanere fermo un giro.

Puoi aggiungere altre regole a tuo piacimento, senza però eliminare quelle date. Una volta realizzato il tabellone, organizza momenti di gioco con i tuoi compagni: ti serviranno per ripassare la storia!



4.8 Consapevolezza ed espressione culturale. Identità, tradizioni culturali e religiose

L'ambito riguardante le tradizioni culturali e religiose fa riferimento alla riflessione sul senso della propria esperienza per elaborare ed esprimere un progetto di vita, che si integri nel mondo in modo dinamico, armonico ed evolutivo. A partire dal confronto interculturale e interreligioso, l'alunno si interroga sulla propria identità e sugli orizzonti di senso verso cui può aprirsi, affrontando anche le domande religiose essenziali e misurandosi con i codici simbolici in cui esse hanno trovato e trovano espressione. In tale contesto si collocano gli strumenti per cogliere, interpretare e apprezzare le espressioni culturali e artistiche offerte dalle diverse tradizioni religiose. Il confronto esplicito con tale dimensione permette l'acquisizione e l'uso appropriato di strumenti culturali per comprendere gli eventi e la natura del proprio mondo. Tale competenza va costruita mediante l'apporto di più discipline: storia e geografia, religione cattolica/attività alternative...

Traguardi per la scuola primaria

IDENTITÀ, TRADIZIONI CULTURALI E RELIGIOSE

Traguardo	Situazioni-problema
L'alunno utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	<p>Quali insegnamenti di ... (figura religiosa o alta autorità morale) puoi applicare alla tua vita quotidiana? Ti è capitato di farlo? In quali occasioni?</p> <p>Quali sono le festività religiose presenti nell'anno? Scorri un calendario, elencale e spiegate origine e significato. Puoi aiutarti cercando informazioni in Internet.</p> <p>Raccogli filastrocche, canzoni, poesie che hanno come tema la festività religiosa denominata ... Quali sono gli elementi ricorrenti che trovi nei loro testi?</p> <p>Raccogli filastrocche, canzoni, poesie su uno dei seguenti temi: amicizia, coraggio, disponibilità all'aiuto, disponibilità all'ascolto, fiducia nell'altro, generosità, lealtà, multiculturalità, non violenza, onestà, perdono dell'altro, rispetto per l'altro, rispetto per le idee altrui, senso di responsabilità, sincerità, socialità, solidarietà, spirito di sacrificio, stima dell'altro, tolleranza. Cosa possono insegnarci queste filastrocche, canzoni, poesie che ci rimarrà per la vita?</p> <p>Leggi questi quattro testi: ... Uno è tratto dal testo sacro denominato ..., gli altri no. Qual è il testo tratto dal testo sacro? Quali sono gli elementi che te lo hanno fatto capire?</p> <p>Leggi questo testo tratto dal testo sacro denominato ... Secondo te, che cosa vuole comunicare?</p> <p>Andando a scuola in automobile con tuo cugino senti alla radio la canzone <i>Esseri umani</i> di Marco Mengoni. La ascolti e hai l'impressione che il testo parli proprio a te e proprio oggi che è prevista la prova di religione sull'argomento "Siamo motivati a far del bene?". Chiudi gli occhi, sogni un po' e pensi che se fossi tu l'insegnante utilizzeresti proprio questa canzone come base per la costruzione di una verifica. Ecco come... (hai a disposizione audio e testo della canzone <i>Esseri umani</i>).</p>

Traguardi per la scuola secondaria di primo grado

IDENTITÀ, TRADIZIONI CULTURALI E RELIGIOSE

Traguardo	Situazioni-problema
L'alunno utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere e apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.	<p>Quali prodotti artistici sono stati ispirati dalla religione nel periodo ...? Fai una ricerca in Internet, trova delle immagini e componi una presentazione informatizzata.</p> <p>I Santi vengono sempre rappresentati con degli attributi caratteristici che li identificano. Fai una ricerca in Internet delle immagini di San ... e: a. di quali sono, secondo te, gli attributi caratteristici delle sue rappresentazioni; b. come sono collegati questi attributi alla storia del Santo?</p> <p>Quali sono gli avvenimenti principali nella storia dei seguaci della religione ...? Collocali su una linea del tempo e collegali agli avvenimenti storici del periodo.</p> <p>Quali sono gli insegnamenti di ... (figura religiosa o alta autorità morale) che senti più vicini al tuo modo di essere? Descrivi e collegali a quanto il personaggio ha detto e ha fatto nella sua epoca.</p> <p>Data questa coppia di parole: ... e ... (due parole che hanno a che fare con la sfera religiosa/morale) costruisci una tua immagine mentale, anche complessa e articolata, e descrivila alla classe.</p> <p>Leggi il seguente episodio di vita quotidiana tratto da un giornale: ... Secondo te, quali di questi valori hanno ispirato il protagonista dell'episodio? Amicizia, avere cura dell'aspetto fisico, avere tanti soldi, coraggio, disponibilità all'aiuto, disponibilità all'ascolto, essere famoso, fare carriera, avere successo, fiducia nell'altro, generosità, giustizia, lealtà, multiculturalità, non violenza, onestà, perdono dell'altro, perseveranza, realizzazione di sé, rispetto per l'altro, rispetto per l'autorità, rispetto per le idee altrui, senso di responsabilità, sincerità, socialità, solidarietà, spirito di rischio, spirito di sacrificio, stima dell'altro, tolleranza? Secondo te, quali di questi valori si possono ricondurre alla tradizione religiosa ...? Perché?</p>

4.9 Consapevolezza ed espressione culturale. Ambiti motori, artistici e musicali

Gli ambiti motori, artistici e musicali declinano nello specifico l'autoespressione delle proprie capacità artistiche mediante un'ampia gamma di mezzi di comunicazione. L'espressione artistica e culturale è un elemento essenziale nello sviluppo di molteplici abilità creative, che possono essere trasferite a molti altri contesti professionali.

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'infanzia

IMMAGINI, SUONI, COLORI

Traguardo	Situazioni-problema
Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	Si fanno ascoltare ai bambini differenti musiche (ad esempio, una musica scozzese, una africana, una italiana tradizionale) e si chiede di esprimere tutto ciò che la musica suggerisce loro. Si ascoltano nuovamente le musiche (anche facendo vedere dei video in cui vengono ballate da ballerini) e si chiede di muoversi e ballare liberamente. Si chiede di raccontare l'esperienza vissuta e le emozioni provate.

Traguardo	Situazioni-problema
Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.	Si mettono a disposizione dei bambini burattini, animali di plastica e oggetti vari chiedendo a ciascuno di loro di scegliere uno o due oggetti. Si suddividono gli alunni in gruppi e si chiede a ciascun gruppo di inventare una storia utilizzando alcuni o tutti gli elementi che ciascun bambino ha scelto precedentemente. Ogni gruppo può utilizzare stoffe, materiale di recupero, colori e fogli per creare la coreografia. Si chiede infine di drammatizzare la storia.
Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.	Si racconta ai bambini la storia del pittore Jackson Pollock, che si faceva ispirare dalla musica per dipingere utilizzando tecniche particolari. Si forniscono a ciascun bambino alcuni fogli di carta e pennarelli, pennelli, colori, e si dice loro di dipingere tutto quello che viene in mente (seduti, in piedi, ballando...) ispirandosi alla musica (scegliendo musiche molto diverse tra loro, dalla classica al rock). Si chiede poi ai bambini di raccontare l'esperienza vissuta e le emozioni provate. Tutti insieme si riflette sulle opere create anche in rapporto alla tipologia di musica ascoltata e si commentano le opere di Jackson Pollock.
Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.	Si fanno ascoltare e ballare dei brani di Samba (anche mostrando video di ballerini). Si costruiscono delle maracas ("Come sono fatte? Come possiamo realizzarle? Con quali materiali? Che cosa ci serve?") che saranno utilizzate per suonare tutti insieme un ritmo latino.
Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.	Si legge ad alta voce una storia e si chiede ai bambini di accompagnare la narrazione con una musica. Si decide quali strumenti utilizzare (triangoli, tamburi, maracas, sonagli) e quale ritmo creare (in quali momenti sarà lento, veloce, molto forte...). Si fanno diverse prove e si decide come suddividere gli strumenti tra i bambini. Infine si rilegge la storia e ogni bambino (o gruppo di bambini) dovrà ricordarsi qual è il momento esatto in cui deve intervenire con il suo strumento e il ritmo che è opportuno produrre.
Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.	Si inventa una storia utilizzando un pentagramma molto grande disegnato su un cartellone, dicendo che è una casa di 5 piani in cui vivono un DOTtore, un RE, un Mlcio, una FARfalla, un SOLitario, un LATtaio, una SLrena, ognuno con un suo suono tipico ("Il DOTtore fa ..."), e si chiede ai bambini di posizionare i personaggi nel piano giusto.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

ARTE E IMMAGINE

Traguardo	Situazioni-problema
L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).	Realizza un prodotto espressivo originale sotto forma di oggetto fisico (ad esempio, disegno, dipinto, collage, mosaico, scultura, composizione con materiali di recupero...) che abbia a che fare con queste tre parole: ..., ..., ... Descrivilo alla classe e: a. spiega come le tre parole ti hanno ispirato; b. spiega quali sono i legami tra le parole e il tuo prodotto espressivo. Realizza un videoclip che abbia a che fare con queste tre parole: ..., ..., ... Descrivilo alla classe e: a. spiega come le tre parole ti hanno ispirato; b. spiega quali sono i legami tra le parole e il tuo videoclip.

Traguardo	Situazioni-problema
È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti...) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip...).	<p>Guarda queste tre opere d'arte (o prodotti espressivi in generale): ..., ..., ... Quali elementi hanno in comune? Trovane il maggior numero possibile e descrivile sulla base di questi elementi.</p> <p>Guarda queste tre opere d'arte (o prodotti espressivi in generale): ..., ..., ... Quali elementi le differenziano? Trovane il maggior numero possibile e descrivile sulla base di questi elementi.</p> <p>Cercando informazioni in Internet, ricostruisci la storia di quest'opera d'arte: ... e descrivila in un elaborato.</p> <p>Scegli una forma di arte visiva e progetta una mostra che sia realisticamente organizzabile nella nostra scuola.</p>
Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.	<p>Guarda queste tre opere d'arte (o prodotti espressivi in generale): ..., ..., ... e cerca in esse i seguenti elementi: Descrivile sulla base degli elementi che hai trovato.</p> <p>Guarda queste tre opere d'arte (o prodotti espressivi in generale): ..., ..., Secondo te, da dove provengono? Spiega i motivi della tua ipotesi.</p>
Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	Esplora il tuo territorio e vai a caccia di edifici storici, monumenti, cappelle, nicchie ed edicole votive (o altri elementi di interesse artistico-culturale indicati dall'insegnante). Fotografali, descrivili con mezza pagina di testo e colloca su una cartina. Cerca poi informazioni in Internet (o chiedi ai tuoi genitori, zii e nonni) e ricostruisci la loro storia.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

ARTE E IMMAGINE

Traguardo	Situazioni-problema
L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e una progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.	<p>Realizza un prodotto espressivo originale sotto forma di oggetto fisico (ad esempio, disegno, dipinto, collage, mosaico, scultura, composizione con materiali di recupero...) che rappresenti la sintesi di questi tre concetti: ..., ..., ... Descrivilo alla classe e: a. spiega come i tre concetti proposti ti hanno ispirato; b. spiega quali sono i legami tra i tre concetti di partenza e il tuo prodotto espressivo.</p> <p>Realizza un videoclip che rappresenti la sintesi di questi tre concetti: ..., ..., ... Descrivilo alla classe e: a. spiega come i tre concetti proposti ti hanno ispirato; b. spiega quali sono i legami tra i tre concetti di partenza e il tuo videoclip.</p> <p>La scuola quest'anno ha deciso di aderire a un'iniziativa che prevede la pulizia di alcune aree del tuo paese. Realizza un volantino che informi la comunità e che preveda: a. un titolo accattivante, realizzato con giochi di parole; b. l'utilizzo di materiale di diversa natura, come carta (da pacco, velina, crespa, cartoncino, giornale...), stoffa, materiale di recupero vario (bottoni, minuteria, plastica, metallo), per far capire come tanti materiali possano essere utilizzati; c. le informazioni logistiche per l'attività di pulizia, quali data, ora di ritrovo, luogo, abbigliamento adeguato, attrezzature necessarie.</p>

Traguardo	Situazioni-problema
Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.	<p>Guarda questa immagine tratta da una pubblicità: ... Secondo te, quali messaggi ci vuole comunicare? Esprimi le tue opinioni in merito e argomentale con riferimento agli elementi presenti nell'immagine.</p> <p>Guarda questo videoclip: ... Secondo te, quali messaggi ci vuole comunicare? Esprimi le tue opinioni in merito e argomentale con riferimento agli elementi presenti nel videoclip.</p> <p>Guarda questo videoclip / Leggi questo spezzone di storia a fumetti: ... Secondo te, che cosa è successo prima? Che legame c'è tra quanto è successo prima e la vicenda che hai visto? Fai delle ipotesi e argomentale. L'insegnante ti mostrerà poi il videoclip / la sequenza a fumetti che viene prima di quello che hai visto.</p> <p>Guarda questo videoclip / Leggi questo spezzone di storia a fumetti: ... Secondo te, che cosa succederà dopo? Che legame c'è tra la vicenda che hai visto e quanto succederà dopo? Fai delle ipotesi e argomentale. L'insegnante ti mostrerà poi il videoclip / la sequenza a fumetti che viene dopo quello che hai visto.</p>
Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in Paesi diversi dal proprio.	<p>Metti queste opere ... sulla linea del tempo: e spiega perché le hai collocate lì.</p> <p>Metti queste opere ... sulla carta geografica e spiega perché le hai collocate lì.</p> <p>Collega queste opere ... a degli specifici eventi sociali (ad esempio, guerre, rivoluzioni, carestie, sviluppo economico, migrazioni, conquiste della scienza e della tecnica...) e spiega perché le hai collegate a quello specifico evento.</p> <p>Per la festa di fine anno realizza un cappello di cartoncino a forma di cono, con le seguenti caratteristiche: ... e decoralo come farebbe un artista che appartiene alla corrente artistica del ... (Impressionismo, Futurismo, Cubismo).</p>
Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.	Cerca in Internet informazioni relative al seguente bene architettonico: ... e con queste descrivine: a. la collocazione nello spazio e nel tempo; b. gli aspetti socio-culturali; c. gli aspetti artistici.
Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.	<p>Partendo dall'osservazione, in video e nelle fotografie di E. Muybridge, del movimento di un cavallo in corsa, descrivi come i futuristi affrontano l'argomento della corsa e lo sviluppano.</p> <p>Perché la <i>Gioconda</i> è un quadro così famoso? Cerca in Internet informazioni, costruisci una tua ipotesi e argomentala, esponendola alla classe.</p>

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

MUSICA

Traguardo	Situazioni-problema
L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.	<p>Bendati, in palestra, gli alunni devono, uno per uno, seguire l'insegnante che suona uno strumento lungo un percorso che conosce solo l'insegnante e non tracciato a terra (un percorso diverso per ciascun studente, predisposto in modo che gli alunni non possano farsi male). Dopo la prova, ciascun alunno deve disegnare su un foglio il percorso che ha fatto e indicare sul disegno i punti in cui ha avuto difficoltà a capire dove doveva andare. L'insegnante dirà se il percorso è corretto o meno.</p> <p>Cinque bambini si dispongono bendati al centro della palestra. Altri cinque hanno a disposizione ciascuno uno strumento musicale differente e devono spostarsi dove vogliono lungo il perimetro interno della palestra, producendo cinque suoni in cinque punti differenti della palestra, a loro scelta. Ciascuno dei bambini bendati ha un suo strumento da seguire e, alla fine della sessione, deve indicare su uno schema cartaceo la posizione da cui provenivano i cinque suoni che ha sentito con un numero da 1 (il primo suono) a 5 (l'ultimo suono).</p> <p>Ascolta questi due suoni: ... In che cosa differiscono (altezza, intensità, durata e timbro)? Qual è il più acuto? Qual è il più intenso? Quale ha maggior durata? Il timbro è uguale o differente?</p> <p>Trova il maggior numero possibile di esempi di strumenti musicali che producono suoni gravi e suoni acuti. Puoi aiutarti con Internet.</p> <p>Ascolta i seguenti rumori ... (ad esempio, motore di un camion, aereo, cinguettio di un uccello) e classificali nelle categorie "acuti" e "gravi".</p> <p>Appoggia sul piano del banco un righello di plastica, in modo che sporga per una decina di centimetri dal bordo. Tieni ferma l'estremità sul banco con una mano e con l'altra piega il righello e lascialo andare. Produrrà così un suono. Se accorci la sporgenza del righello, cambia l'altezza, l'intensità, la durata o il timbro del suono? Perché?</p>
Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.	<p>Ascolta le voci dei tuoi compagni (una per una) mentre cantano ciascuno la stessa strofa di una canzone. Di' qual è, secondo te, il compagno che ha cantato per primo, per secondo, per terzo e così via. Se hai dubbi, puoi riascoltare la sequenza. Di' poi quale dei tuoi compagni ha l'altezza della voce più grave e quale ha quella più acuta.</p> <p>Esegui queste semplici note di una famosissima canzone (ad esempio, <i>Jingle Bells</i>) servendoti della Tastiera virtuale in posizione "Piano". Di quale canzone si tratta? Prova a eseguire di nuovo le note con gli altri strumenti che ti mette a disposizione la Tastiera virtuale. Qual è, secondo te, lo strumento più adeguato a quella melodia? Perché?</p>
Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.	<p>Utilizzando uno strumento ritmico (ad esempio, legnetti, maracas, nacchere, piatti, tamburello, triangolo...) segna il tempo di una canzone che stai ascoltando per la durata di 30 secondi. Conta il numero di battute che hai dato e, quando lo avranno fatto anche tutti i tuoi compagni, confrontatevi con l'insegnante per vedere se siete andati bene o se avete perso o aggiunto delle battute. Analizzate poi lo spartito del pezzo che avete ascoltato e associate le parti del brano alle indicazioni presenti sullo spartito.</p> <p>Esegui queste semplici note con la Tastiera e canta sulla base; se hai difficoltà puoi farlo anche in modo rallentato. Un tuo compagno che ti ascolta dovrà dire se hai fatto errori o no, dove e come. Poi invertite i ruoli ed eseguite il secondo brano fornito.</p>

Traguardo	Situazioni-problema
Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.	Ascolta questo brano musicale e muoviti a tempo con la musica, percorrendo un itinerario in palestra con il passo che ti sembra più adeguato alla musica ascoltata. Al termine del percorso spiega alla classe perché, secondo te, il tuo movimento era adeguato alla musica. I compagni dovranno dare un giudizio sia sul tuo percorso, sia sulla tua argomentazione. Scegli un sottofondo musicale per questo racconto: ..., cercando in Internet file midi gratuiti. Spiega perché hai scelto proprio quel sottofondo musicale.
Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.	Ascolta questo semplice brano (un solo strumento), guarda la sequenza di note indicata e, utilizzando un sintetizzatore gratuito on line, scegli lo strumento che hai sentito e riproduci il brano. Costruisci uno strumento ritmico o melodico a tua scelta. Puoi aiutarti cercando istruzioni in Internet.
Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.	Quali strumenti senti suonare in questo brano? Elencali tutti. Qual è il ritmo di questo brano? Riproducilo e descrivilo. Classifica questo brano per: a. ritmo (lento, veloce, scandito...); b. intensità/dinamica (piano, forte, crescendo, diminuendo...); c. timbro (squillante, dolce, pesante, leggero...); d. altezza (prevalenza di suoni acuti, medi, gravi).
Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.	Quali sono i tuoi brani preferiti? Descrivilo alla classe e spiega perché ti piacciono. Cerca gli accordi o lo spartito del tuo brano preferito in Internet e suonalo con la Chitarra virtuale o la Tastiera virtuale

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

MUSICA

Traguardo	Situazioni-problema
L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti.	Dato questo spartito ..., esegui il brano corrispondente (con uno strumento reale o virtuale). Al termine descrivi le difficoltà che hai incontrato.
Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali.	Traduci le note del seguente pentagramma nella notazione letterale (C = do, D = re).
È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici.	Componi con il sintetizzatore on line tre motivetti di sola musica (senza testo) che possano accompagnare un personaggio di un videogioco nelle sue avventure: uno per i momenti tranquilli, uno per i momenti di tensione/paura, uno per i momenti di gioia. Se non sai comporli, trova dei jingle in Internet che siano adatti allo scopo.
Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali.	Ascolta il III tempo Rondò del <i>Concerto per clarinetto e orchestra</i> di W.A. Mozart interpretato da Carl Stamitz e Sabine Meyer e individua gli aspetti caratteristici del "classicismo" musicale, facendo osservazioni di carattere generale e poi scomponendo il linguaggio musicale nei suoi elementi fondamentali: sonorità, melodia, armonia, melodia, ritmo, forma.

Traguardo	Situazioni-problema
Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.	Componi una presentazione di un insieme di tue fotografie a tema (ad esempio, le fotografie delle vacanze) attraverso un programma per creare album fotografici animati e inserisci una o più musiche appropriate di sottofondo che sottolineino gli stati d'animo collegati alle fotografie che scorrono in quel momento.

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'infanzia

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Traguardo	Situazioni-problema
Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.	Si definisce con i bambini una situazione tratta dalla loro quotidianità (ad esempio, un giro in giostra) e si rievocano tutte le azioni in ordine cronologico che è necessario effettuare per compierla. Una volta definita tutta la sequenza di azioni (ad esempio, per fare un giro su una giostra a gettoni devo prendere il gettone in mano, guardare dove inserirlo, salire sulla giostra, avvicinare e orientare nel modo giusto il gettone...), si procede a mimare l'intera sequenza definendo i movimenti ed eventuali suoni onomatopeici per ogni azione. Si discutono le difficoltà che si potrebbero incontrare e le regole da seguire per compiere bene l'azione. Si procede a mimare insieme altre situazioni nello stesso modo. Infine si chiede ai bambini suddivisi a coppie o a gruppi di tre di definire una sequenza di azioni a partire da una semplice situazione data (in alternativa, si dà a ciascun gruppo una situazione specifica). Ogni gruppo mima la situazione agli altri che devono indovinare la situazione e valutare la sequenza mimata sulla base delle regole precedentemente definite.
Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.	Si apre una discussione con i bambini su che cosa mangiano abitualmente, sui cibi preferiti e quelli che non gradiscono. Si forniscono alcuni fogli a ciascuno di loro e si chiede di disegnare il menu per una colazione, un pranzo e una cena con i cibi che preferiscono. Si valutano poi insieme le scelte compiute (spesso i cibi che amiamo di più non fanno bene e bisogna imparare a mangiarli con moderazione). Si definisce quindi tutti insieme un menu pieno di alimenti sani, ma che siano anche buoni! Si crea infine un cartellone che rappresenti questo menu.
Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.	Si fornisce a ciascun bambino una corda con cui si chiede di formare un cerchio intorno a sé. Ciascun bambino proverà a posizionare le differenti parti del corpo seguendo le indicazioni date dall'insegnante (ad esempio, mettete il gomito sulla corda...), tornando nella posizione iniziale (togliete il gomito dalla corda...) e scambiando il proprio cerchio con quello del compagno vicino quando l'insegnante dice: "Toc, Toc". Al termine del gioco, si riflette insieme sulle difficoltà incontrate e sulle situazioni in cui è importante ascoltare le direttive date per sapere che cosa fare (quando si attraversa la strada, quando c'è un'emergenza...).
Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.	A partire dal gioco "LentoVeloce", in cui i bambini devono adeguare il loro ritmo allo stimolo esterno (ad esempio, modificare il ritmo della camminata a seconda che l'insegnante mostri un'immagine di animale che rappresenti una velocità rapida o lenta o faccia sentire una melodia veloce o lenta), si chiede ai bambini di trovare altri modi di giocare a "LentoVeloce" che non siano con la musica o con le immagini e poi giocare applicando le nuove varianti (ad esempio, battere le mani ritmicamente, utilizzare un tamburo...). Si avvia poi un dibattito sulle attività scolastiche e quotidiane in cui è importante controllarsi (quando è opportuno camminare e non correre) e sulle conseguenze delle azioni non controllate (che cosa potrebbe succedere se non...).

Traguardo	Situazioni-problema
Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.	Si dispongono i bambini a coppie, uno di fronte all'altro, e l'insegnante nomina in italiano (e/o in inglese) una parte del corpo, ogni bambino deve toccare prima la propria parte del corpo nominata e poi quella del compagno. A turno i bambini possono prendere il posto dell'insegnante. Infine, sempre a coppie e a turno, un bambino rappresenta lo specchio dell'altro e deve quindi imitare le espressioni e i movimenti fatti dal compagno. Si riflette insieme sulle eventuali difficoltà incontrate e si definiscono delle regole su come osservare, mantenere l'attenzione e coordinare i movimenti per riprodurre quelli altrui.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

EDUCAZIONE FISICA

Traguardo	Situazioni-problema
L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.	<p>Eseguite individualmente un percorso predisposto dall'insegnante in palestra. La seconda volta dovete percorrerlo a coppie: uno è bendato ed esegue il percorso, che ha già svolto prima, guidato dalle istruzioni verbali dell'altro. Descrivete poi le difficoltà che avete avuto nel compiere il percorso bendati.</p> <p>Divisi in due squadre, dovete compiere un percorso con ostacoli di vario tipo a staffetta (non lineare) in cui il primo giocatore della squadra parte, giunge all'arrivo, torna indietro lungo il percorso, si posiziona dietro il secondo e forma un trenino, di cui il nuovo ragazzo è la locomotiva. Il trenino fa il percorso avanti e indietro e poi aggancia una nuova locomotiva (se il numero è dispari, l'ultimo percorso del trenino viene fatto due volte). Vince la squadra che finisce prima la staffetta. Descrivete poi le difficoltà che avete avuto nel compiere il percorso.</p> <p>In palestra (dopo che a ciascun bambino è stato legato un palloncino dietro la schiena con dello spago), muovetevi liberamente nello spazio e cercate di far scoppiare, premendo con le mani, i palloncini degli altri. Non è possibile toccare i compagni, afferrare parti del loro corpo, bloccarli, colpirli, o compiere qualsiasi atto violento, pena l'immediata squalifica dal gioco. Quando il proprio palloncino è "sotto attacco", l'unica possibilità di difesa è quella di fuggire o cercare di far scoppiare il palloncino dell'attaccante prima che questo faccia scoppiare il vostro, ovviamente senza toccare o afferrare l'avversario. Se il proprio palloncino viene fatto scoppiare, si viene immediatamente eliminati dal gioco e si esce. Vince l'ultimo che rimane con il palloncino intero, oppure vincono i bambini che rimangono con il palloncino intero dopo un tempo limite di gioco (che può essere, ad esempio, di 5 minuti). Si può anche giocare a coppie o a squadre (se anche uno solo dei membri della squadra viene squalificato o eliminato, tutta la squadra è eliminata), oppure legare il palloncino alla caviglia con uno spago e chiedere di farlo scoppiare con i piedi. Descrivete poi qual è, secondo voi, una buona strategia per vincere il gioco.</p> <p>Che cosa vuol dire la parola "aiuto"? Attraverso un gioco di movimento (ad esempio, il far scoppiare i palloncini a coppie, come nel gioco precedente), sperimentate l'aiuto di coppia. Descrivete poi qual è, secondo voi, il significato della parola "aiuto" che emerge da questo gioco.</p>

Traguardo	Situazioni-problema
<p>Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.</p>	<p>Ascolta questi brani musicali e muoviti liberamente in palestra seguendo la musica. Di' poi quali associ, per tua opinione personale, ai seguenti stati d'animo: felicità, sorpresa, disgusto, rabbia, paura, tristezza. Spiega perché hai fatto queste associazioni e perché ti è sembrato corretto associare quei movimenti a quella musica.</p> <p>Per la festa di fine anno le insegnanti danno il compito agli alunni della classe, già suddivisi in gruppi di quattro-cinque persone, di organizzare un piccolo spettacolo giocoso con il tema principale del "circo", da presentare ai compagni della scuola in palestra. Ogni gruppo ha un sottotema: clown, domatori, acrobati e/o mimi, giocolieri, funamboli ed equilibristi. Descrivete le scelte che avete fatto nell'organizzare il numero che avete presentato.</p> <p>Muoviti a seconda dei suoni che sentirai in questa registrazione: al suono del triangolo esegui una piroetta, al suono del gong fai un salto in alto, al suono del sassofono fai un salto in avanti, al suono della tromba saltella tre volte su un piede solo... Descrivi poi le difficoltà che hai avuto nello svolgere la consegna.</p> <p>Guarda questo video che descrive un temporale e i suoi effetti sul territorio. Descrivi le emozioni che hai provato e racconta situazioni della tua vita vissuta che il temporale ti ha fatto ricordare. Poi, in palestra con i compagni, scegli un travestimento e delle musiche che ti sembrano opportune e organizza una drammatizzazione che descriva le emozioni che hai provato nel riflettere sul temporale.</p>
<p>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</p>	<p>Divisi in due squadre, con due palloni, dovete compiere un percorso a staffetta (non lineare) palleggiando (se siete dispari, uno fa il percorso due volte), avanti e poi indietro. Se un membro della squadra perde il palleggio, deve ricominciare dall'inizio del suo percorso. Vince la squadra che finisce prima la staffetta. Descrivete poi le difficoltà che avete avuto nel compiere il percorso.</p> <p>Con la griglia di criteri che ti è stata fornita, osserva i tuoi compagni mentre svolgono la seguente attività: ... (partita di minivolley o minibasket, prestazione di atletica...) e compila le voci proposte (che riguardano elementi osservabili in grado di definire la bontà di una prestazione). Esponi poi alla classe quanto hai osservato e di', secondo te, quali sono i punti di forza delle prestazioni che hai visto e le cose da migliorare. Quando sarà il tuo turno, i compagni faranno la stessa cosa in riferimento alla tua prestazione.</p>
<p>Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</p>	<p>Guarda questo esempio di esercizio: ... (ad esempio, palleggio, tiro a canestro, schiacciata, arrampicata alla pertica, percorso su scala orizzontale, salto...) e poi esegui in palestra. Quali sono le differenze tra l'esercizio che hai visto eseguire e ciò che hai fatto tu? A che cosa sono dovute?</p>
<p>Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi, e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.</p>	<p>Quali sono le precauzioni da usare quando usi questo attrezzo in palestra? Che cosa potrebbe succedere se non le utilizzassi?</p>
<p>Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.</p>	<p>Pensa a una situazione in cui sei stato fisicamente male e descrivila. A che cosa poteva essere dovuto il tuo malessere/dolore/problema? Le cause erano controllabili (ossia dipendenti dalla tua volontà) oppure no? Che cosa hai fatto per farlo passare?</p>

Traguardo	Situazioni-problema
Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	Leggi queste regole ... (ad esempio, regola del fuorigioco, regola per la rimessa laterale...) applicabili al seguente sport: ... (ad esempio, il calcio). Secondo te, perché esistono? Che cosa potrebbe succedere se non ci fossero?

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

EDUCAZIONE FISICA

Traguardo	Situazioni-problema
L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza sia nei limiti.	<p>Elenca gli sport in cui ti senti bravo e spiega quali sono gli argomenti a tuo favore che te lo fanno dire. Elenca gli sport in cui dovresti migliorare e spiega come potresti farlo.</p> <p>Guarda questa tua prestazione videoregistrata nel ... (ad esempio, salto, pertica, sollevamento pesi...). Quali sono le cose che pensi di aver fatto bene? Quali sono le cose che, secondo te, sono da migliorare?</p>
Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.	A coppie (due contro due) giocate una mini-partita di calcio di 5 minuti (con la palestra suddivisa in più campi). Ciascuna coppia difende una mini-porta di un metro per un metro. Solo la metà dei ragazzi gioca, l'altra metà, sempre suddivisa a coppie, deve osservare il gioco di un'altra coppia (a ciascuna coppia ne viene assegnata una), utilizzando una griglia di criteri fornita dall'insegnante. Al termine della partita ci si riunisce in cerchio in palestra e chi ha giocato racconta al gruppo le strategie che, secondo lui, sono migliori per vincere, le difficoltà che ha avuto, come è possibile migliorare; chi non ha giocato dà un giudizio al gioco della coppia osservata sulla base della griglia che ha compilato e racconta che cosa ha imparato nell'osservare il gioco della coppia. L'attività viene ripetuta con altre mini-partite due contro due di pallamano / pallavolo / pallacanestro / dodgeball / peteca / paddle / touch rugby / smolball / netball / kin ball / ultimate fresbee / torball / floorball / hitball / calcio svedese (calcio seduto) / tchoukball / ...
Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (<i>fair play</i>) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.	<p>A coppie, mediante una griglia di osservazione fornita dall'insegnante, osservate sistematicamente i vostri compagni in palestra mentre giocano una partita di calcio a 5 / pallamano / pallavolo / pallacanestro / dodgeball / peteca / paddle / touch rugby / smolball / netball / kin ball / ultimate fresbee / torball / floorball / hitball / calcio svedese (calcio seduto) / tchoukball / ... Segnalate tutti i casi di mancato rispetto delle regole, sia di gioco sia di <i>fair play</i>, e dite perché, secondo voi, questo è successo. A fine partita, invertirete i ruoli con i compagni che stanno giocando.</p> <p>Secondo te, quali di questi valori e atteggiamenti veicola lo sport individuale / di squadra: amicizia, avere cura dell'aspetto fisico, avere tanti soldi, coraggio, disponibilità all'aiuto, disponibilità all'ascolto, essere famoso, fare carriera / avere successo, fiducia nell'altro, generosità, giustizia, lealtà, multiculturalità, non violenza, onestà, perdono dell'altro, perseveranza, realizzazione di sé, rispetto per l'altro, rispetto per l'autorità, rispetto per le idee altrui, senso di responsabilità, sincerità, socialità, solidarietà, spirito di rischio, spirito di sacrificio, stima dell'altro, tolleranza? Secondo te, perché questo avviene?</p>
Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.	Scegli una tua giornata tipica e descrivi: a. tutti i movimenti che fai; b. tutte le posture che assumi; c. tutti i cibi che mangi che pensi che ti facciano bene; d. tutti i cibi che mangi che pensi che "non" ti facciano bene; e. tutti i cibi che mangi che pensi che non ti facciano né bene né male.

Traguardo	Situazioni-problema
Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.	A coppie, mediante una griglia di osservazione fornita dall'insegnante, osservate sistematicamente i vostri compagni in palestra mentre giocano una partita di calcio a 5, pallamano / pallavolo / pallacanestro / dodgeball / peteca / paddle / touch rugby / smolball / netball / kin ball / ultimate fresbee / torball / floorball / hitball / calcio svedese (calcio seduto) / tchoukball / ... Segnalate tutti i casi in cui, secondo voi, si è verificato un pericolo per la sicurezza di un giocatore, e dite perché, secondo voi, questo è successo. A fine partita, invertirete i ruoli con i compagni che stanno giocando.
È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.	<p>A coppie, mediante una griglia di osservazione fornita dall'insegnante, osservate sistematicamente i vostri compagni in palestra mentre giocano una partita di calcio a 5 / pallamano / pallavolo / pallacanestro / dodgeball / peteca / paddle / touch rugby / smolball / netball / kin ball / ultimate fresbee / torball / floorball / hitball / calcio svedese (calcio seduto) / tchoukball / ... Segnalate tutti i casi in cui, secondo voi, un giocatore ha dimostrato di essere poco integrato nel gruppo e tutti i casi in cui un giocatore si è assunto responsabilità e si è impegnato per il bene comune, motivando anche le buone ragioni a supporto delle vostre opinioni. A fine partita, invertirete i ruoli con i compagni che stanno giocando.</p> <p>Allestite una squadra di calcio a 5 / pallamano / pallavolo / pallacanestro / dodgeball / peteca / paddle / touch rugby / smolball / netball / kin ball / ultimate fresbee / torball / floorball / hitball / calcio svedese (calcio seduto) / tchoukball / ... di classe per partecipare a un torneo scolastico con altre classi. Per la vostra squadra, create un simbolo, una divisa, degli striscioni, dei manifesti pubblicitari, un inno musicale e un codice etico che tutti i giocatori e i tifosi dovranno rispettare. Costruite un opuscolo con la storia dello sport che avete scelto, i luoghi in cui è più praticato e la descrizione della vostra squadra. Cercate materiale in lingua straniera (ad esempio, inglese o francese) che parli dello sport in questione e traducete il vostro opuscolo in quella lingua, in previsione di future amichevoli internazionali.</p>

4.10 Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Questa competenza chiave fa riferimento alla gestione progettuale proattiva (che include la pianificazione, l'organizzazione, la gestione, la leadership e la delega, l'analisi, la comunicazione, la rendicontazione, la valutazione), alla rappresentanza, alla negoziazione, al perseguire obiettivi sia individualmente sia cooperando all'interno di gruppi. Include il discernimento, l'identificazione dei propri punti di forza e di debolezza e la valutazione e assunzione di rischi calcolati quando necessario.

Gli aspetti indicati emergono in buona parte dall'osservazione attenta del ruolo che lo studente assume nello svolgere a coppie o a gruppi di tre i compiti di realtà proposti nei precedenti paragrafi del presente capitolo. Una possibile griglia di osservazione, per questa competenza e per quella sociale e civica, è schematizzata nella **Scheda 1**.

Un esempio di attività volta a monitorare e sviluppare le capacità di pianificazione di un percorso di vita può riguardare il chiedere allo studente: "Come ti vedi a 20 anni (o a 30 o a 40)? Come sarai, che cosa farai nella vita? Quali saranno i tuoi desideri e i tuoi progetti? Scrivi un testo che lo spieghi". Una variante è proposta nella **Scheda 2** (*Oggi e Domani*), utile per focalizzare un progetto di vita e per imparare a porsi degli obiettivi e definire un percorso per raggiungerli. Un'altra attività, utile anche a fini orientativi, si riferisce all'approfondire un mestiere, ponendo le seguenti domande: "Che cosa fa un ... (nome di chi pratica quel mestiere)? Come è la sua

giornata tipica? Cerca in Internet informazioni e scrivi una relazione”, e il percorso necessario per intraprenderlo, ponendo le seguenti domande: “Come si diventa ... (nome di chi pratica quel mestiere)? Cercando informazioni in Internet, descrivi il percorso che bisogna fare per intraprendere il mestiere indicato”.

Tutte le attività presentate sono particolarmente efficaci se utilizzate come situazioni-problema di partenza in un ciclo di apprendimento esperienziale.

Scheda 1 - Griglia di osservazione per le interazioni di coppia e di gruppo

Alunno/a Data / /
 Scuola Classe

Resoconto di osservazione

1 L'alunno manifesta difficoltà evidenti e reiterate nell'esprimere la capacità in oggetto	2 L'alunno riesce a esprimere la capacità in oggetto solo se indirizzato e guidato dagli insegnanti o dai compagni	3 L'alunno riesce a esprimere la capacità in oggetto in modo autonomo	4 L'alunno riesce a esprimere la capacità in oggetto in modo autonomo e manifesta una particolare padronanza di essa (dà risposte articolate, aiuta i compagni...)	- Non è stato possibile osservare la capacità in oggetto
---	---	--	---	---

N.	Abilità/Capacità	Giudizio
1.	Assumere ruoli in un'interazione di gruppo finalizzata alla costruzione di un prodotto	① ② ③ ④ -
2.	Coordinarsi con altri membri del gruppo nello svolgere un compito	① ② ③ ④ -
3.	Negoziare le proprie posizioni con altri membri del gruppo	① ② ③ ④ -
4.	Coinvolgere i pari nelle attività assegnate	① ② ③ ④ -
5.	Manifestare impegno nei compiti assegnati	① ② ③ ④ -
6.	Manifestare fiducia nelle proprie capacità	① ② ③ ④ -
7.	Dimostrare consapevolezza delle proprie potenzialità e limiti	① ② ③ ④ -
8.	Assumere iniziative nello svolgere un compito	① ② ③ ④ -
9.	Riflettere sul proprio agire e modificarlo se necessario	① ② ③ ④ -
10.	Riconoscere e gestire le proprie emozioni	① ② ③ ④ -
11.	Prestare attenzione nei confronti degli altri	① ② ③ ④ -
12.	Esprimere le proprie opinioni personali	① ② ③ ④ -
13.	Accettare critiche e opinioni diverse dalle proprie	① ② ③ ④ -
14.	Rispettare le regole	① ② ③ ④ -
15.	Avere cura e rispetto di sé e delle proprie cose	① ② ③ ④ -
16.	Avere cura e rispetto degli altri e delle cose altrui	① ② ③ ④ -
17.	Avere un comportamento adeguato alle situazioni pubbliche a cui partecipa	① ② ③ ④ -

Osservazioni libere:

Scheda 2 - Oggi e Domani

Come sarà la mia vita tra dieci anni? La immagino così:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Adesso immagina un percorso che potresti fare per diventare quello che sarai tra dieci anni. Identifica degli obiettivi e spiega quello che dovrai fare per raggiungerli (a partire da oggi!).

Obiettivi	Che cosa devo fare per raggiungerli
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

4.11 Competenze sociali e civiche

Le competenze sociali fanno riferimento al comunicare in modo costruttivo in ambienti diversi, all'essere tolleranti verso gli altri, all'esprimere i propri punti di vista e al comprendere quelli altrui, al negoziare creando fiducia negli interlocutori e all'essere in consonanza con gli altri. Includono anche il venire a capo di stress e frustrazioni che inevitabilmente possono nascere nei rapporti interpersonali, l'esprimerli in modo costruttivo, il distinguere la sfera personale da quella professionale.

Nella scheda di valutazione finale le competenze sociali vengono declinate in due voci. La prima riguarda il **rispetto delle regole condivise** e la **collaborazione con gli altri per la costruzione del bene comune** esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. La seconda riguarda la **cura e il rispetto di sé**, come presupposto di un sano e corretto stile di vita, l'assimilazione del senso e della necessità del rispetto della convivenza civile, l'attenzione per le funzioni pubbliche alle quali l'alunno partecipa (momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato...). Nel documento nazionale di certificazione delle competenze (vedi capitolo 5, pag. 208) queste competenze vengono declinate nella voce 6. Anche in questo caso gli aspetti indicati emergono in buona parte dall'osservazione attenta del ruolo che lo studente assume nello svolgere a coppie o a gruppi di tre i compiti di realtà proposti negli altri paragrafi del presente capitolo. Può essere utile la griglia di osservazione schematizzata nella **Scheda 1** a pag. 194.

Le competenze civiche fanno riferimento all'impegno nella sfera pubblica, alla solidarietà e all'interesse verso i problemi della collettività locale e della comunità allargata. Includono la riflessione critica e creativa e la partecipazione costruttiva alle attività della collettività, la presa di decisioni a tutti i livelli, da quello locale a quello nazionale ed europeo, in particolare mediante il voto.

Le situazioni-problema possono partire, ad esempio, dalla lettura di specifici articoli della Costituzione ("Leggi l'articolo ... della Costituzione. Pensi che abbia raggiunto i suoi obiettivi? Costruisci un'argomentazione a favore del sì o del no ed esponila alla classe."), oppure di articoli di cronaca tratti da quotidiani ("Leggi il seguente articolo tratto da un quotidiano: *Grave incidente causato dall'abuso di alcol coinvolge un gruppo di ragazzi dai 16 ai 20 anni*. Che cosa è successo? Quali sono le cause? Come si sarebbero potute evitare? Sai raccontare altri fatti analoghi di cui sei a conoscenza?"), oppure possono scaturire da situazioni reali, emotivamente vicine ai ragazzi, di cui si chiede loro di provare a individuare e discutere le problematiche e le implicazioni, anche di carattere sociale. Altre attività possono essere costruite servendosi di materiali mediali, come nelle situazioni-problema che seguono. Esempi di canzoni che possono essere utilizzate per generare situazioni-problema atte a far partire cicli di apprendimento esperienziale sono *Anime candide* (Daniele Sepe), *Avremmo mai potuto?* (La Crus), *Carretera Austral* (Modena City Ramblers), *Genova Chiama* (Casa del Vento), *Il mio nemico* (Daniele Silvestri), *Mary* (Gemelli Diversi), *Mentre fuori piove* (Africa Unite), *Sole silenzioso* (Subsonica), *Uguali e diversi* (Gianluca Grignani).

Situazione-problema • La Favola di Gino Strada

Leggi il seguente testo e poi rispondi alle domande.

La Favola

C'era una volta un pianeta chiamato Terra. Si chiamava Terra anche se, a dire il vero, c'era molta più acqua che terra su quel pianeta. Gli abitanti della Terra, infatti, usavano le parole in modo un po' bislacco. Prendete le automobili, per esempio. Quel coso rotondo che si usa per guidare, loro lo chiamavano "volante", anche se le macchine non volano affatto! Non sarebbe più logico chiamarlo "guidante", oppure "girante", visto che serve per girare? Anche sulle cose importanti si faceva molta confusione. Si parlava spesso di "diritti": il diritto all'istruzione, per esempio, significava che tutti i bambini avrebbero potuto (e dovuto!) andare a scuola. Il diritto alla salute, poi, avrebbe dovuto significare che chiunque, ferito, oppure malato, doveva avere la possibilità di andare in ospedale. Ma per chi viveva in un Paese senza scuole, oppure a causa della guerra non poteva uscire di casa, oppure chi non aveva i soldi per pagare l'ospedale (e questo, nei Paesi poveri, è più la regola che l'eccezione), questi diritti erano in realtà dei rovesci: non valevano un fico secco. Siccome non valevano per tutti ma solo per chi se li poteva permettere, queste cose non erano diritti: erano diventati privilegi, e cioè vantaggi particolari riservati a pochi... E poi, sulla Terra, non c'era più accordo fra gli uomini sui significati: per alcuni ricchezza significava avere diecimila miliardi, per altri voleva dire avere almeno una patata da mangiare. Quanta confusione! Tanta confusione che un giorno il mago Linguaggio non ne poté più. Linguaggio era un mago potentissimo, che tanto tempo prima aveva inventato le parole e le aveva regalate agli uomini. All'inizio c'era stato un po' di trambusto, perché gli uomini non sapevano come usarle, e se uno diceva carciofo l'altro pensava al canguro, e se uno chiedeva spaghetti l'altro intendeva gorilla, e al ristorante non ci si capiva mai. Allora il mago Linguaggio appiccicò a ogni parola un significato preciso, cosicché le parole volessero dire sempre la stessa cosa, e per tutti. Da allora il carciofo è sempre stato un ortaggio, e il gorilla un animale peloso, e non c'era più il rischio di trovarsi per sbaglio nel piatto un grosso animale peloso, con il suo testone coperto di sugo di pomodoro.

Questo lavoro, di dare alle parole un significato preciso, era costato un bel po' di fatica al mago Linguaggio. Adesso, vedendo che gli uomini se ne infischiarono del suo lavoro, e continuavano a usarle a capocchia, decise di dare loro una lezione.

"Le parole sono importanti" amava dire "se si cambiano le parole si cambia anche il mondo, e poi non si capisce più niente."

Una notte, dunque, si mise a scombinare un po' le cose, spostando una sillaba qui, una là, mescolando vocali e consonanti, anagrammando i nomi. Alla mattina, infatti, non ci si capiva più niente. A tutti gli alberghi di una grande città aveva rubato la lettera gi e la lettera acca, ed erano diventati... alberi! Decine e decine di enormi alberi, con sopra letti e comodini e frigobar, e i clienti stupitissimi che per scendere dovevano usare le liane come Tarzan. Alle macchine aveva rubato una enne, facendole diventare macchie, e chi cercava la propria automobile trovava soltanto una grossa chiazza colorata parcheggiata in strada. Alle torte invece aveva aggiunto una esse, erano diventate tutte storte, e cadevano per terra prima che i bambini se le potessero mangiare. Erano talmente storte che non erano più buone nemmeno per essere tirate in faccia. Nelle scuole si era anche divertito ad anagrammare, al momento dell'appello, la parola presente, e se prima gli alunni erano tutti presenti, adesso erano tutti serpenti, e le maestre scappavano via terrorizzate. Poi si era tolto uno sfizio personale: aveva eliminato del tutto la parola guerra, che aveva inventato per sbaglio, e non gli era mai piaciuta. Così un grande capo della Terra, che in quel momento stava per dichiarare guerra, dovette interrompersi a metà della frase, e non se ne fece nulla. Inoltre aveva trasformato i cannoni in cannoli, siciliani naturalmente, e chi stava combattendo si ritrovò tutto

coperto di ricotta e canditi. Andò avanti così per parecchi giorni, con le scarpe che diventavano carpe e nuotavano via, i mattoni che diventavano gattoni e le case si mettevano a miagolare, il pane che si trasformava in un cane e morsicava chi lo voleva mangiare. Quanta confusione! Troppa confusione, e gli uomini non ne potevano più. Mandarono quindi una delegazione dal mago Linguaggio, a chiedere che rimettesse a posto le parole, e con loro il mondo.

“E va bene” disse Linguaggio “ma solo a una condizione: che cominciate a usare le parole con il loro giusto significato. I diritti degli uomini devono essere di tutti gli uomini, proprio di tutti, sennò chiamateli privilegi. Uguaglianza deve significare davvero che tutti sono uguali e non che alcuni sono più uguali di altri. E per quanto riguarda la guerra...”

“Per quanto riguarda la guerra” lo interrupperò gli uomini “ci abbiamo pensato... tienitela pure: è una parola di cui vogliamo fare a meno.”

Che cosa racconta la favola? Qual è il significato che viene dato ai termini “diritto” e “rovescio”? Che cosa differenzia un diritto da un privilegio? Elenca i diritti che pensi di avere in questo momento della tua vita. Confronta la lista con quella dei tuoi compagni di classe.

Situazione-problema • Il Terzo Mondo

Ascolta la canzone *Mio fratello che guardi il mondo* di Ivano Fossati e poi rispondi alle domande.

Mio fratello che guardi il mondo (Ivano Fossati)

Mio fratello che guardi il mondo
e il mondo non somiglia a te
mio fratello che guardi il cielo
e il cielo non ti guarda.

Se c'è una strada sotto il mare
prima o poi ci troverà
se non c'è strada dentro il cuore degli altri
prima o poi si tratterà.

Sono nato e ho lavorato in ogni paese
e ho difeso con fatica la mia dignità
Sono nato e sono morto in ogni paese
e ho camminato in ogni strada del mondo che vedi.

Mio fratello che guardi il mondo
e il mondo non somiglia a te
mio fratello che guardi il cielo
e il cielo non ti guarda.

Se c'è una strada sotto il mare
prima o poi ci troverà
se non c'è strada dentro il cuore degli altri
prima o poi si tratterà.

Di che cosa parla il testo della canzone? Che cosa significa, secondo te, "Mio fratello che guardi il mondo e il mondo non somiglia a te"? Di quale mondo si parla?

Individuate su una carta geografica i Paesi che appartengono al mondo di cui si parla nel testo della canzone e sceglietene tre. Attraverso una ricerca in Internet individuate quali punti di forza (ad esempio, risorse naturali, cultura...) e quali punti di debolezza (ad esempio, guerre, epidemie...) caratterizzano i loro territori.

Situazione-problema • *La striscia di Gaza*

Hai mai sentito parlare della striscia di Gaza? Ascolta la canzone *Shalom* di Roberto Vecchioni e poi rispondi alle domande.

Shalom (Roberto Vecchioni)

C'è un tempo per combattere e un tempo per sognare,
un tempo per raccogliere, uno per seminare;
e un tempo per andarsene:

ora quel tempo è mio, arrivederci padre, illuminato da Dio.

Un dio che sollevava il mare come una punizione,
per distinguere gli altri uomini dalla sua vera nazione:
ma padre, qui, c'era un popolo, piantato nella terra,
e la terra non può darla Dio, ma la fame, l'amore di averla.

Come mi pesa questo canto, padre, tu non sai quanto!

Ma non lo senti che è più forte la vita della morte?

Shalom, padre, shalom, io vado via.

Ma dov'è casa mia?

A furia di tenerci insieme per salvare quel che siamo,

ci mancan, padre, gli altri, gli altri,

quello che noi non siamo;

ci manca, anche se avessimo soltanto noi ragione,

l'umiltà di non vincere che fa uguali le persone.

E invece li strappiamo via in nome del signore,

come sterpaglia e funghi d'acqua,

nati qui per errore,

dovesse mai succederci,

ad esser troppo buoni di fare,

chissà poi per chi, la figura dei coglioni.

Arrivederci padre o forse addio: mio nonno, era mio nonno il padre mio!

Dio come brucia questo canto brucia più del mio pianto,

padre perdonami, ma è più forte la vita della morte;

shalom, padre, shalom, io vado via.

Ma dov'è casa mia?

Arrivederci padre o forse addio:

era mio nonno il vero padre mio,

cancellato come un numero dalla lista delle spese,

ma così tanto più grande delle offese.

Dio, se mi brucia questo canto brucia più del mio pianto,

ma tu non senti che è più forte la vita della morte;

shalom, padre, shalom, io vado via.

Ma dov'è casa mia?

Secondo te, di che cosa parla il testo della canzone? Chi è il personaggio principale? Descrivi il suo punto di vista.

Chi sono gli Israeliani? Chi sono i Palestinesi? Perché sono in conflitto?

Situazione-problema • Riconoscere e condividere i propri problemi

Pensa a una situazione problematica nella tua vita ed esponila al gruppo dei tuoi compagni (massimo 6). A turno, ciascun membro del gruppo prova a formulare delle possibili soluzioni per la tua situazione problematica.

Dopo il primo giro di proposte, discutete in gruppo e assegnate a ciascuna soluzione trovata un punteggio da 1 (= poco fattibile) a 3 (= molto fattibile), argomentando le ragioni del vostro giudizio. Potete utilizzare il diagramma illustrato sotto, scrivendo il problema nel centro, le soluzioni all'esterno, in corrispondenza delle punte, e il giudizio di fattibilità nei cerchi.

