

Giuseppina Gentili

PROVE DI COMPETENZA, COMPITI DI REALTÀ E RUBRICHE DI VALUTAZIONE

*Strumenti e materiali per valutare
e certificare le competenze degli alunni*



i MATERIALI

Erickson

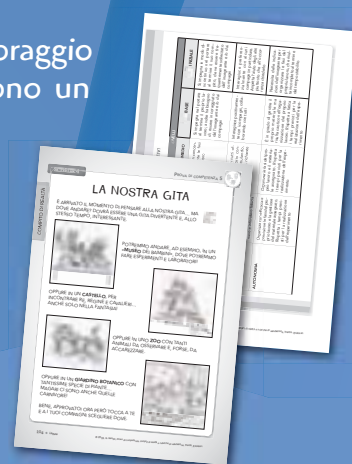
Nella prospettiva di una didattica per **competenze**, la sfida per gli insegnanti è quella di individuare modalità di valutazione che realmente riescano a far emergere i livelli di padronanza e generalizzazione delle conoscenze in ogni alunno: una valutazione autentica, formativa, riflessiva e ricorsiva.

In questa direzione, il volume si propone come strumento operativo e completo, presentando materiali, percorsi e modelli valutativi sperimentati e risultati efficaci, in linea con le **Indicazioni nazionali e i nuovi modelli** di certificazione al termine della scuola primaria.

In particolare, vengono proposte **prove di competenza** che permettono agli alunni di essere coinvolti in apprendimenti significativi e di impegnarsi in prestazioni contestualizzate nella vita di tutti i giorni, realizzando un **compito di realtà**.

Ogni prova di competenza è corredata da una scheda di automonitoraggio per il bambino e da **rubriche di valutazione**, che consentono un esame articolato e dettagliato dei livelli raggiunti, esplicitando chiaramente gli indicatori da osservare:

- Rubrica **Competenza nella madrelingua**
- Rubrica **Compito di realtà**
- Rubrica **Osservazione dei processi cognitivi**.



PROVE DI COMPETENZA

- 1 Intervista a due voci
- 2 Miki, Dodo e il calore delle parole
- 3 Perché ci vuole orecchio!

ORALITÀ: ASCOLTO E PARLATO

- 4 Le magie dell'acqua
- 5 La nostra gita
- 6 Una biblioteca in classe

LETTURA

- 7 Uno zoo in classe
- 8 «Scuola News» Edizione straordinaria
- 9 In corrispondenza!
- 10 Correttori di bozze

SCRITTURA E RIFLESSIONE LINGUISTICA

- 11 Parole in banca
- 12 Alla ricerca del verbo perduto

ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE
DEL LESSICO RICETTIVO E
PRODUTTIVO

ISBN 978-88-590-1167-5



€ 20,00

**+ 43 RUBRICHE
DI VALUTAZIONE
E 12 SCHEDE DI
AUTOVALUTAZIONE**

Indice

7	Introduzione
17	NUCLEO TEMATICO 1 – Oralità: Ascolto e parlato
19	PROVA DI COMPETENZA 1 Intervista a due voci
35	PROVA DI COMPETENZA 2 Miki, Dodo e il calore delle parole
57	PROVA DI COMPETENZA 3 Perché ci vuole orecchio!
83	NUCLEO TEMATICO 2 – Lettura
85	PROVA DI COMPETENZA 4 Le magie dell'acqua
101	PROVA DI COMPETENZA 5 La nostra gita
115	PROVA DI COMPETENZA 6 Una biblioteca in classe
133	NUCLEO TEMATICO 3 – Scrittura e riflessione linguistica
135	PROVA DI COMPETENZA 7 Uno zoo in classe
149	PROVA DI COMPETENZA 8 «Scuola News» Edizione straordinaria
165	PROVA DI COMPETENZA 9 In corrispondenza!
185	PROVA DI COMPETENZA 10 Correttori di bozze
207	NUCLEO TEMATICO 4 – Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo
209	PROVA DI COMPETENZA 11 Parole in banca
227	PROVA DI COMPETENZA 12 Alla ricerca del verbo perduto
243	APPENDICE 1 Rubrica complessiva di valutazione dei processi cognitivi, comportamenti e atteggiamenti attivati
249	APPENDICE 2 Rubriche di valutazione compiti di realtà
257	APPENDICE 3 Schede di approfondimento

Introduzione

*Ognuno è un genio. Ma se si giudica
un pesce dalla sua abilità
di arrampicarsi sugli alberi lui passerà
tutta la sua vita a credersi stupido!*

Albert Einstein

Il tema della valutazione è da sempre un tema caldo, denso di significati e di interpretazioni, di equivoci e contrapposizioni, di auspicata oggettività e indispensabile personalizzazione; un tema che, oggi più che mai, richiede attenzione e riflessione critica da parte di chi, educatori e insegnanti, operano con soggetti in apprendimento. Con le Raccomandazioni della Commissione Europea del 2006,¹ tutti i Paesi membri sono stati invitati a porre come finalità prioritaria dei propri sistemi scolastici il perseguimento delle otto competenze chiave per una cittadinanza attiva e per l'educazione permanente. Questo ha richiesto, a livello nazionale, un'ampia riflessione e rivisitazione dei propri orientamenti didattici, concretizzata con l'emanazione delle Indicazioni nazionali del 2012, nelle quali viene ben definito «Il profilo dello studente», documento nel quale sono esplicitate le competenze che l'alunno deve aver maturato al termine del primo ciclo di istruzione.² Ciò che si richiede, quindi, a ogni istituzione scolastica è promuovere percorsi apprenditivi tali da rendere possibile l'individuazione, lo sviluppo e la valorizzazione delle competenze di ciascuno studente, attraverso modalità didattiche laboratoriali che riconoscano e valorizzino il ruolo attivo dell'allievo impegnato in processi di problem solving e attivazione di un proprio pensiero critico e riflessivo. L'iter progettuale di una siffatta azione educativo-didattica non può prescindere però dal momento della valutazione che precede, accompagna e segue ogni percorso curricolare, attiva le azioni da intraprendere, regola quelle avviate

¹ UE – Unione Europea (2006), *Raccomandazione 2006/962/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 18 dicembre 2006, relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente*, eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=URISERV:c11090.

Commissione europea, DG Istruzione e Cultura (2007), *Competenze chiave per l'apprendimento permanente: Un quadro di riferimento europeo*, Lussemburgo, Ufficio delle pubblicazioni ufficiali delle Comunità europee.

² La descrizione delle otto competenze chiave individuate dall'Unione europea e il Profilo dello studente vengono riportati in Appendice 3.

e promuove il bilancio critico su quelle condotte a termine. È una valutazione «riflessiva e ricorsiva per conoscere, per riflettere, per decidere, per intervenire, per regolare e per controllare».³

Ma quali modalità, strumenti e procedure gli insegnanti hanno a disposizione e possono utilizzare? Provare a rispondere a queste domande è l'obiettivo del testo, che, presentando percorsi, modelli e strumenti valutativi sperimentati e risultati efficaci, si pone come una occasione di lavoro concreta e innovativa per valutare le competenze linguistiche di ciascun alunno.

Quale valutazione?

Nella prospettiva di una didattica per competenze, anche il momento della valutazione deve porsi coerentemente in linea con i percorsi progettati e realizzati a scuola. Si tratta di una valutazione che non rimane relegata solo a un atto finale di controllo e misurazione quantitativa di conoscenze, ma che si attualizza all'interno di ogni processo apprenditivo offrendo continui feedback agli studenti per migliorare i loro apprendimenti e agli insegnanti per rendere sempre più efficaci e maggiormente contestualizzate le loro proposte didattiche. È un processo complesso, nel quale insegnanti e alunni diventano contemporaneamente protagonisti e fruitori, che tiene conto delle «diversità» di ciascuno e pone attenzione ai processi che si attivano mentre gli allievi apprendono. È una *valutazione autentica e formativa*, che favorisce il dialogo e il confronto, stimola le riflessioni e le autovalutazioni da parte degli studenti sui propri processi di apprendimento, favorendo il controllo delle procedure, la riflessione metacognitiva e l'intenzionalità responsabile. Si basa sull'osservazione e sulla riflessione delle informazioni raccolte, permette agli allievi di coinvolgersi in apprendimenti significativi e di impegnarsi in compiti e prestazioni riconoscibili e coerenti con la vita reale, dando loro la possibilità di dimostrare il livello di padronanza delle competenze maturate. Realizzare un *compito di realtà*⁴ permette allo studente non solo di dimostrare ciò che sa, ma anche, e soprattutto, di generalizzare, trasferire e utilizzare ciò che sa (conoscenze) e ciò che sa fare (abilità) per risolvere un problema concreto in contesti nuovi, in modo da poter evidenziare e migliorare le competenze acquisite in modi molteplici e diversificati.⁵ Emerge, di conseguenza, e si aggiunge alle precedenti una nuova dimensione dell'azione valutativa, come ben specificato nelle *Linee guida per la certificazione delle competenze*:⁶ la funzione proattiva.

³ G. Cerini, *Quale cultura della valutazione?*, intervento al 1° Convegno Nazionale Erickson «Didattica e valutazione per competenze», Trento, 15-16 aprile 2016.

⁴ «Compito di realtà», «compito autentico» o «compito significativo» sono termini diversi che identificano una stessa realtà, fanno riferimento a situazioni concrete e significative, che presuppongono la rielaborazione personale e l'apertura a percorsi che prevedono più soluzioni. Coinvolgono diverse dimensioni dell'apprendimento: conoscenze, processi, abilità e disposizioni ad agire. Sono problemi complessi e aperti posti agli alunni come mezzo per dimostrare la padronanza di competenze (Glatthorn A.A., *Performance standards and authentic learning*, Larchmont, NY, Eye on Education, 1999).

⁵ Gentili G. (2011), *Intelligenze multiple in classe*, Trento, Erickson.

⁶ MIUR – Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (febbraio 2015), *Linee guida per la certificazione delle competenze nel primo ciclo di istruzione*, www.istruzione.it/comunicati/focus170215.html.

Affinché questa azione di miglioramento possa essere intrapresa dall'alunno, diventa indispensabile la funzione proattiva della valutazione, mettendo in moto gli aspetti motivazionali che sottendono le azioni umane. La valutazione proattiva riconosce ed evidenzia i progressi anche piccoli, compiuti dall'alunno nel suo cammino, gratifica i passi effettuati, cerca di far crescere in lui le «emozioni di riuscita» che rappresentano il presupposto per le azioni successive.

L'atto valutativo si riveste di molteplici funzioni e si pone come momento indispensabile lungo tutto il percorso di crescita e maturazione olistica delle competenze di ogni singolo studente. Tuttavia, valutare le competenze non è una impresa semplice e non è possibile farlo con gli strumenti che si utilizzano per la valutazione degli apprendimenti, come ben evidenziato nelle Linee guida ministeriali: «è ormai condiviso a livello teorico che la competenza si possa accertare facendo ricorso a compiti di realtà, osservazioni sistematiche e autobiografie cognitive». Accanto e a completamento, quindi, delle consuete prove di verifica e accertamento degli apprendimenti, ancora valide pur nella loro settorialità, occorre prevedere i compiti di realtà,

che si concretizzano nella richiesta di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica.

Scopo e struttura dell'opera

L'obiettivo del testo è quello di fornire ai docenti strumenti operativi, strategie di lavoro, percorsi valutativi sperimentati, per individuare e valutare il livello di padronanza raggiunto dagli alunni nelle competenze linguistiche lungo tutti i cinque anni di scolarizzazione primaria. Grazie alla sua struttura, all'impostazione precisa e rigorosa e al significativo numero di proposte inserite, il volume si pone come sussidio completo e sistematico per la programmazione. Inoltre, costituisce il naturale completamento del progetto di didattica laboratoriale proposto nei volumi *Il laboratorio di... italiano 1* e *Il laboratorio di... italiano 2*,⁷ nei quali si offrono proposte operative e percorsi didattici per competenze, incentrati su un nuovo modo di fare scuola e pensati per sviluppare le competenze chiave fondamentali in maniera coerente e innovativa, adottando la metodologia laboratoriale come prassi consueta all'interno di un curriculum disciplinare. Il presente volume, infatti, oltre a proporre prove di competenze nuove, riprende quelle contenute nei due volumi, completandole e arricchendole con l'illustrazione precisa e dettagliata delle modalità di valutazione, degli indicatori e dei criteri coinvolti nel processo ed esplicitando il contesto teorico e normativo in cui si inseriscono.

Strategie e strumenti: prove di competenza, compiti di realtà e rubriche di valutazione

In linea con i volumi di didattica della serie *Il laboratorio di... italiano*, anche questo libro si articola e si struttura intorno ai nuclei tematici proposti dalle Indi-

⁷ Gentili G. (2014), *Il laboratorio di... italiano 1*, Trento, Erickson; Gentili G. (2014), *Il laboratorio di... italiano 2*, Trento, Erickson.

cazioni nazionali del 2012 per l'insegnamento della lingua italiana nella scuola primaria: Oralità: ascolto e parlato; Lettura; Scrittura e riflessione linguistica; Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo.⁸ La cornice di riferimento è costituita dalle otto competenze chiave europee per la cittadinanza attiva e l'educazione permanente,⁹ concretizzate in percorsi apprenditivi e valutativi riferiti alle competenze culturali specifiche della disciplina coinvolta, nel nostro caso la lingua italiana. All'interno del volume, per ogni nucleo tematico si propongono più prove di competenza, in ordine di difficoltà crescente per offrire all'insegnante la possibilità di utilizzarle adeguandole alle diverse esigenze apprenditive dei propri studenti, con l'intento di coprire tutto l'arco della scolarizzazione primaria (cinque classi). In ogni prova di competenza, costituita da diverse e molteplici esperienze-attività di verifica, si richiede agli alunni, sia in gruppo che individualmente, di realizzare sempre un compito di realtà, nel quale mettere in gioco le competenze acquisite, dimostrando l'efficacia e l'utilità degli apprendimenti conseguiti. Ogni prova di competenza è corredata da diversi strumenti, grazie ai quali poter avere una valutazione dei livelli raggiunti sempre più rispondente alla realtà di ciascun alunno:

- una rubrica per la valutazione delle competenze specifiche con riferimento alla competenza chiave europea (*Rubrica 1 – Competenza nella madrelingua*);
- una rubrica per il compito richiesto nella prova (*Rubrica 2 – Compito di realtà*);
- una rubrica di osservazione dei processi messi in atto dagli alunni durante le attività (*Rubrica 3 – Osservazione dei processi cognitivi*);
- una griglia di autovalutazione, per favorire in ogni alunno una riflessione meta-cognitiva del prodotto realizzato e del processo adottato, con l'indicazione delle ipotesi di miglioramento del proprio operato (*Scheda di autovalutazione*).

Compito di realtà

Elemento caratterizzante e imprescindibile per una prova di competenza efficace è l'inserimento di un compito di realtà, che può prevedere, ad esempio, di assolvere a un incarico, realizzare un progetto, costruire qualcosa di concreto o cimentarsi in una performance. Il compito non è mai solo un «impegno» individuale, ma può essere svolto, interamente o in alcune sue parti, individualmente, in coppia, nel piccolo gruppo e contemplare momenti di condivisione con l'intera classe, nel grande gruppo, per l'argomentazione finale (*circle time*). Proprio per questa molteplicità rappresenta uno spazio di autonomia e responsabilizzazione dell'allievo. Per essere efficace, il compito deve avere una connessione evidente e diretta con il mondo reale e una esplicita significatività per gli alunni che vengono sollecitati e motivati dalle sfide che in esso si propongono. L'impegno di lavoro richiesto deve collocarsi nella *zona di sviluppo prossimale*¹⁰ di ciascuno, in cui non si «conosce ancora bene» la situazione ma si possiedono tutti gli strumenti

⁸ MIUR – Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della ricerca (2012), *Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione*, www.indicazioniinazionali.it/documenti_Indicazioni_nazionali/indicazioni_nazionali_infanzia_primo_ciclo.pdf.

⁹ Si veda l'Appendice 3, Scheda di approfondimento 1 «Competenze chiave per l'apprendimento permanente».

¹⁰ Vygotskij L.S. (1987), *Il processo cognitivo*, Torino, Boringhieri.

cognitivi per affrontarla e risolverla. In questo modo si richiede agli studenti di ripensare, utilizzare le conoscenze, sperimentare le abilità in modo integrato e ragionare su cosa, come e perché lo si sta facendo, promuovendo un'attività continua di riflessione, ricostruzione, autovalutazione in tutte le fasi del lavoro. Pensare il compito di realtà in questi termini significa prevedere per la sua realizzazione differenti modalità di azione e percorsi di soluzione, stimolando contemporaneamente l'impiego di processi cognitivi complessi: il ragionamento, il transfert, il pensiero critico e divergente. Elena Vaj¹¹ propone un utile strumento di consultazione per gli insegnanti per progettare un compito di realtà (o, secondo la terminologia dell'autrice, «compito unitario in situazione») e verificarne la correttezza, rispondendo ad alcune domande guida (Tabella 1).

TABELLA 1
Schema di analisi di un compito di realtà

È progettuale?	Nasce da una progettualità intenzionale
È realistico?	Risponde a un bisogno concreto, a uno stimolo della realtà, a una esigenza del contesto sociale
È operativo?	Richiede azioni precise degli allievi, attività laboratoriali, concrete con risvolti pratici e operativi
Offre agli allievi spazi di responsabilità e autonomia?	Gli allievi sono coinvolti nel produrre un risultato, nel contribuire a portare a termine un compito complesso per il quale occorre il contributo di tutti
È spendibile?	È attinente al quotidiano, al vissuto, all'esperienza, non unicamente riferibile a un sapere teorico, astratto, avulso dal contesto
È complesso?	È capace di mettere in gioco competenze molteplici, di attivare i vari aspetti della persona
Necessita di conoscenze e abilità per essere realizzato?	Non è estraneo al percorso didattico, anzi, necessita delle discipline quali strumenti per realizzarlo
È trasversale?	È pluridisciplinare e portatore di apprendimenti anche metodologici, strategici, metacognitivi
È auto-consapevolizzante?	Genera stimoli, motivazioni, spunti di autovalutazione, assunzioni di responsabilità
È elaborato socialmente?	Si realizza attraverso la contestualizzazione e la condivisione sociale delle informazioni

Il compito di realtà, proprio perché intende contribuire alla valutazione del livello di competenza maturato dall'allievo, deve anche contenere, già nella fase di progettazione, una chiara esplicitazione di che cosa all'interno del compito deve essere realizzato e come verrà valutato. Tra gli strumenti utili per valutare le prestazioni realizzate nelle varie prove e coinvolgere attivamente lo studente nel processo valutativo delle sue competenze, risultano particolarmente efficaci le rubriche di valutazione, le schede di riflessione e autovalutazione personale, le

¹¹ Vaj E., «Il compito unitario: uno spazio reale per rilevare, osservare e valutare competenze», lineadidattica.altervista.org/files/3.-IL-COMPITO-UNITARIO-IN-SITUAZIONE-REALE.pdf.

auto-narrazioni, il diario di bordo e il portfolio. Tra queste modalità, nel volume, abbiamo deciso di proporre in modo sistematico, per ogni prova di competenza, tre diverse rubriche per analizzare e valutare le dimensioni della competenza generale focus della prova, la prestazione e i processi messi in atto dall'allievo durante la prova; a ciò si aggiunge sempre una scheda di riflessione critica personale auto-valutativa. Non abbiamo inserito indicazioni specifiche sui diari di bordo e sul portfolio, in quanto si tratta di strumenti di valutazione adattabili a ogni compito, tenendo presente alcune considerazioni generali.

Il *diario di bordo* è una sorta di registro personale che raccoglie la storia scolastica di ogni studente, con commenti sulle attività sperimentate e sui progetti completati o in via di realizzazione. Nel diario lo studente riflette sui suoi punti di forza da potenziare e di debolezza da migliorare, annota riflessioni sui lavori in cui è impegnato, rilevando le difficoltà incontrate, ipotizzando eventuali soluzioni e le possibilità di miglioramento nei vari settori. Al suo interno possono anche essere inserite proposte e bozze di ulteriori progetti da suggerire alla classe e agli insegnanti e qualsiasi altra cosa sia ritenuta utile a tenere memoria della personale attività di apprendimento. Tutto questo materiale corredato dai prodotti via via realizzati (cartacei, ma anche fotografici e multimediali, a documentazione di performance eseguite) e scelti dagli alunni e dagli insegnanti concorrono a costruire il *portfolio personale* di ogni studente. Il portfolio, termine che negli ambienti scolastici evoca ancora ricordi poco piacevoli di un recente passato, costituisce invece lo strumento qualificante più importante di una valutazione autentica capace di andare oltre una logica solo certificativa e burocratica. Si tratterà di un portfolio orientato al processo, che racconta la storia di sviluppo delle competenze dello studente e non solo orientato ai prodotti realizzati. L'aspetto qualificante di un portfolio così inteso non si esaurisce solo nella sua matrice qualitativa orientata ai processi, ma si esplica nel consentire a ogni allievo di imparare a comprendere le caratteristiche del proprio apprendimento, delle conoscenze che sta acquisendo e delle competenze che sta maturando.¹²

Rubriche di valutazione

La *rubrica di valutazione* è lo strumento che consente di valutare il grado di competenza maturato dall'allievo, documentando con descrizioni il livello di autonomia e responsabilità con il quale ognuno utilizza gli apprendimenti (conoscenze e abilità) nei diversi contesti e condizioni. È di fondamentale importanza, all'inizio del percorso didattico per competenze, condividere con gli studenti la creazione della rubrica, perché questo consente loro di acquisire maggiore consapevolezza nell'autovalutarsi e co-valutarsi, di riflettere sul percorso svolto e sul prodotto realizzato e di affrontare in modo critico e positivo gli insuccessi, in quanto essi stessi hanno concordato e fissato i parametri della valutazione (criteri e livelli di prestazione).¹³ Allo stesso modo, coinvolgere gli allievi nel processo valutativo, costituisce elemento di valore anche per gli insegnanti, che hanno in questo modo la possibilità di identificare i risultati attesi e rendere più trasparente il giudizio assegnato riducendone drasticamente la soggettività. Per questo motivo, oltre a presentare una specifica scheda di autovalutazione, nelle rubriche che prevedono

¹² Gentili G. (2011), *Intelligenze multiple in classe*, Trento, Erickson, p. 117.

¹³ Gentili G. (2011), *Intelligenze multiple in classe*, Trento, Erickson, pp. 109-122.

una condivisione del processo valutativo con l'alunno (*Rubrica 2 – Compito di realtà* e *Rubrica 3 – Osservazione dei processi cognitivi*), il livello di padronanza raggiunto è identificato anche in forma iconica, e non solo verbalmente, in modo da permettere la partecipazione dell'allievo stesso.

Esistono specifiche modalità di costruzione e varie tipologie di rubriche,¹⁴ quelle proposte nel volume sono definite *analitiche*, in quanto intendono valutare il livello di acquisizione di una competenza attraverso l'analisi degli elementi costitutivi del compito e del processo. Per ognuno di essi la rubrica stabilisce una serie di dimensioni e criteri, poi valutati con livelli definiti attraverso un giudizio separato per ogni componente. La strutturazione grafica utilizzata nel volume è una tabella a doppia entrata, nella quale sono indicati, nella colonna a sinistra, i *criteri* ritenuti essenziali per definire ciò che deve essere valutato e condivisi con gli studenti. Per ogni criterio sono indicati i *livelli*: ogni colonna mostra un livello diverso di prestazione, su quattro gradi in ordine di complessità, da quello che esprime massima competenza (avanzato) fino al livello che richiede ancora consistenti miglioramenti (iniziale). All'interno della tabella sono descritti gli *indicatori* (evidenze osservabili riferite al prodotto o alla performance dell'allievo) relativi a ogni livello. Questi costituiscono gli elementi costitutivi fondamentali per costruire una rubrica funzionale ed efficace.

- I *criteri*: sono i contenuti che ogni competenza o prestazione deve soddisfare per essere positiva, definiscono ciò che ci si aspetta che gli studenti dimostrino di sapere e saper fare.
- I *livelli*: precisano il grado di raggiungimento e di padronanza che i ragazzi hanno maturato. Sono disposti in una scala ordinata, generalmente dal più elevato al meno elevato e si stabiliscono per sottrazione continua fino ad arrivare all'ultimo che definisce il livello minimo accettabile. Nel volume sono proposte rubriche a quattro livelli (avanzato, intermedio, base, iniziale), in linea con il Modello di certificazione delle competenze.¹⁵
- Gli *indicatori*: ogni livello si declina con indicatori precisi che descrivono le evidenze osservabili, attraverso una descrizione analitica di ciò che ci si aspetta che l'alunno mostri a livello comportamentale per quel determinato livello. Per un uso efficace è necessario che il linguaggio di ogni indicatore del livello sia descrittivo e semplice, rappresentativo di ciò che il prodotto completo rappresenta e di ciò che lo studente fa e dimostra di saper fare, evitando affermazioni negative o troppo generiche, al fine di definire accuratamente ciò che ci si aspetta per ogni livello.

Come usare il volume

L'obiettivo primario che ha guidato l'ideazione e la realizzazione di questo volume è quello di rispondere all'esigenza di avere a disposizione strumenti e

¹⁴ Per ulteriori approfondimenti sulle rubriche valutative, si rimanda a: Ellerani P., Gentile M. e Sacrestani Mottinelli M. (2007), *Valutare a scuola, formare competenze*, Torino, SEL.

¹⁵ Si veda l'Appendice 3, Scheda di approfondimento 3 «Modello nazionale di certificazione delle competenze nel primo ciclo», elaborato dal MIUR nel febbraio 2015 e che diventerà obbligatorio per tutte le scuole dal 2017.

materiali operativi concreti per valutare le competenze linguistiche degli studenti della scuola primaria in vista della certificazione richiesta, dalla normativa nazionale vigente, alla fine della quinta classe. L'idea di fondo, veicolata dalle proposte inserite, è che ogni intervento valutativo ideato deve necessariamente seguire un percorso laboratoriale per competenze nel quale gli studenti sono stati già costantemente impegnati in unità di apprendimento strutturate in compiti significativi di realtà.¹⁶ La *competenza* è una dimensione evolutiva che si sviluppa in tempi relativamente lunghi; quindi, presentare alla classe un compito di realtà «occasionale» o sporadiche unità di apprendimento non consente di avere una valutazione efficace e di trarre conclusioni sull'effettivo livello di competenza raggiunto. Per ogni nucleo tematico sono proposte diverse prove di competenza che possono essere utilizzate con la massima flessibilità da parte dell'insegnante, contestualizzandole alle diverse realtà e adeguandole ai reali bisogni apprenditivi di ciascun allievo. Per quanto vengano date indicazioni di massima rispetto al loro utilizzo nei due cicli di scuola primaria, abbiamo fatto la scelta di non riferire esplicitamente le prove a una classe piuttosto che all'altra: tutte le proposte sono presentate secondo una logica di gradualità, complessità e difficoltà crescenti. L'intero percorso valutativo è costituito da 12 prove di competenza, che, oltre ad accertare le conoscenze e le abilità conseguite (apprendimenti disciplinari), chiede agli alunni di utilizzarle in modo integrato e interdisciplinare per affrontare situazioni nuove nei compiti di realtà, aprendo la possibilità a molteplici opzioni di soluzione. Ogni prova si struttura in attività di verifica diverse che ruotano tutte attorno a un compito di realtà, per il quale ogni ragazzo non solo deve realizzare un prodotto o risolvere un problema individuato ma deve essere anche in grado di spiegare il perché delle soluzioni ipotizzate e delle scelte fatte. Tutte le prove di competenza sono state progettate secondo un unico format che aiuta gli insegnanti a definire e strutturare l'intera proposta valutativa in modo chiaro senza tralasciare gli elementi costitutivi fondamentali, in modo da porsi come strumento guida nella realizzazione e invito a una continua riflessione e riformulazione quando occorre.

Ogni prova di competenza, come già detto, è corredata da diversi strumenti, grazie ai quali poter avere una valutazione dei livelli raggiunti:

- una rubrica per la valutazione delle competenze specifiche con riferimento alla competenza chiave europea (*Rubrica 1 – Competenza nella madrelingua*);
- una rubrica per il compito richiesto nella prova (*Rubrica 2 – Compito di realtà*);
- una rubrica di osservazione dei processi messi in atto dagli alunni durante le attività (*Rubrica 3 – Osservazione dei processi cognitivi*);
- una griglia di autovalutazione, per favorire in ogni alunno una riflessione metacognitiva del prodotto realizzato e del processo adottato, con l'indicazione delle ipotesi di miglioramento del proprio operato (*Scheda di autovalutazione*).

Inoltre, per ogni nucleo tematico, è presente un prospetto di sintesi dove riportare le valutazioni registrate nelle singole rubriche (*Prospetto sintetico delle*

¹⁶ I volumi *Il laboratorio di... italiano 1* e *Il laboratorio di... italiano 2* propongono un curriculum disciplinare per la lingua italiana per tutte le cinque classi di scuola primaria, declinato in unità di apprendimento per competenze e compiti di realtà. Come già accennato, pur essendo naturalmente possibile un utilizzo delle prove di competenza presentate senza aver realizzato il percorso dei due volumi, questo libro ne costituisce il completamento e la prosecuzione.

valutazioni – Rubriche e scheda di autovalutazione), in modo da poter avere un quadro completo per ogni alunno.

Nuclei tematici e prove di competenza

Primo nucleo tematico: Oralità

Si propongono tre prove di competenza, con relativi compiti di realtà, nelle quali l'ascoltare e il parlare diventano processi attivi che implicano il coinvolgimento integrale delle dimensioni cognitive e affettiva di ciascuno:

- Prova di competenza 1: Intervista a due voci
- Prova di competenza 2: Miki, Dodo e il calore delle parole
- Prova di competenza 3: Perché ci vuole orecchio!

Secondo nucleo tematico: Lettura

Le tre prove di competenza proposte, con i relativi compiti di realtà, sono strutturate in modo da creare le condizioni e offrire strumenti con cui valutare i livelli di competenza raggiunti dagli allievi, in ordine alle molteplici dimensioni della lettura:

- Prova di competenza 4: Le magie dell'acqua
- Prova di competenza 5: La nostra gita
- Prova di competenza 6: Una biblioteca in classe.

Terzo nucleo tematico: Scrittura e riflessione linguistica

Le prove di competenza inserite, con i loro compiti di realtà, si rifanno a una concezione della scrittura come pratica che si origina dal desiderio di comunicare ad altri i propri pensieri e le proprie esperienze, di descrivere ciò che si osserva e di raccontare ciò che accade. Si tratta di una scrittura funzionale alle diverse situazioni della vita quotidiana, ma anche in grado di farci viaggiare con la fantasia e la creatività:

- Prova di competenza 7: Uno zoo in classe
- Prova di competenza 8: «Scuola News» Edizione straordinaria
- Prova di competenza 9: In corrispondenza!
- Prova di competenza 10: Correttori di bozze.

Quarto nucleo tematico: Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

Le due prove di competenza con i relativi compiti di realtà offrono l'occasione e gli strumenti per valutare i livelli di competenza raggiunti dagli allievi nell'utilizzare un lessico sempre più ricco e articolato e nella gestione autonoma degli strumenti di consultazione lessicale:

- Prova di competenza 11: Parole in banca
- Prova di competenza 12: Alla ricerca del verbo perduto.

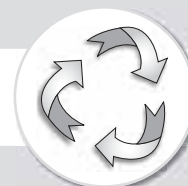
Appendici

Le prime due appendici contengono rubriche aggiuntive rispetto a quelle presenti già nel volume, riferite a nuovi e diversi compiti di realtà e ai più frequenti

processi cognitivi e atteggiamenti messi in atto dagli studenti in questa tipologia di compiti. Avere questi ulteriori strumenti aiuta e incoraggia gli insegnanti a usarli in seguito alla progettazione e realizzazione di nuovi compiti di realtà diversi da quelli contenuti nel volume. La terza appendice, invece, contiene i riferimenti normativi, nazionali ed europei, che ogni insegnante deve conoscere e seguire per garantire una didattica per competenze non solo formalmente legittimata ma pedagogicamente efficace. L'ultimo documento è il modello di certificazione delle competenze nazionale per il primo ciclo; è importante che gli insegnanti comincino ad analizzarlo sperimentandosi nel suo utilizzo per non trovarsi poi in difficoltà nel momento in cui dovranno obbligatoriamente redigerlo nel settembre 2017.

In sintesi, le appendici che completano il volume e forniscono ulteriori strumenti di consultazione e approfondimento sono:

- Appendice 1: *Rubrica complessiva di valutazione dei processi cognitivi, comportamenti e atteggiamenti attivati*;
- Appendice 2: *Rubriche di valutazione compiti di realtà*. Si tratta di modelli di rubriche complete per la valutazione dei processi cognitivi, atteggiamenti, comportamenti messi in atto solitamente dagli alunni in diversi compiti di realtà;
- Appendice 3, che contiene schede di approfondimento, documenti e riferimenti normativi:
 - Scheda di approfondimento 1: «Competenze chiave per l'apprendimento permanente»;
 - Scheda di approfondimento 2: «Profilo dello studente»;
 - Scheda di approfondimento 3: «Modello nazionale di certificazione delle competenze per il primo ciclo».



ORALITÀ: ASCOLTO E PARLATO

Intervista a due voci

Descrizione

Si propone una prova di competenza strutturata in tre momenti successivi e sequenziali, durante i quali si chiede a ogni alunno di:

- intervistare un proprio compagno;
- ascoltare con attenzione quanto riferito, ponendo se necessario anche domande di chiarimento;
- riesporre quanto detto al resto della classe, sintetizzando le informazioni.

Lo scopo è quello di esercitare l'attenzione selettiva e ritenere in memoria le risposte date per realizzare un collage informativo-descrittivo dei gusti e delle preferenze del compagno intervistato in merito ad ambiti reali di vita quotidiana (animali domestici, sport, letture, tempo libero). Tutti i collage poi saranno oggetto di condivisione e revisione finale collettiva.

Competenze disciplinari da verificare

- › Ascoltare e comprendere messaggi e/o testi cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo
- › Partecipare a scambi comunicativi formulando messaggi chiari e pertinenti in un registro adeguato

Competenze chiave europee coinvolte maggiormente

- › Competenza nella madrelingua
- › Competenze sociali e civiche
- › Imparare a imparare

Livello

- › La prova si rivolge indicativamente alle classi prima e seconda di scuola primaria

RUBRICHE E GRIGLIE

Strumenti di valutazione

- › Rubrica 1 – Competenza nella madrelingua
- › Rubrica 2 – Compito di realtà
- › Rubrica 3 – Osservazione dei processi cognitivi
- › Scheda di autovalutazione
- › Prospetto sintetico delle valutazioni (rubriche e scheda di valutazione)

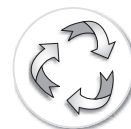
METODOLOGIA DI LAVORO

Compito di realtà

- › Realizzazione di un collage personalizzato con i gusti e le preferenze di ogni singolo studente

Organizzazione della classe

- › Lavoro individuale
- › Lavoro in coppia
- › Grande gruppo



Organizzazione degli spazi ➤ Aula

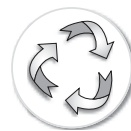
Tempi di applicazione ➤ Orientativamente 2 ore in totale

SEQUENZA APPLICATIVA DELLE ATTIVITÀ

Attività di verifica	Materiali	Osservazioni
1. Autoritratto personale (attività grafico-visiva)	Allegato 1 Colori	
2. Doppia intervista (attività linguistica e visuo-spaziale)	Scheda 1 Scheda 2 Allegato 1 (con autoritratto e nome del compagno da intervistare) Allegato 2 Allegato 3 Allegato 4 Allegato 5 Forbici Colla Colori	
3. Un collage da condividere! (attività linguistica)	Collage completato	

DESCRIZIONE ANALITICA DELLE ATTIVITÀ

Autoritratto personale	La prima attività, propedeutica a tutta la prova, consiste nel disegnare sul modello di collage il proprio autoritratto e scrivere sotto il proprio nome (Allegato 1). L'Allegato verrà completato in seguito alla intervista nella seconda attività.
Doppia intervista	Si distribuisce a ogni alunno la Scheda 1 con la consegna del compito richiesto: realizzare in coppia una breve intervista reciproca sulle preferenze e i gusti riguardo a quattro aspetti della realtà quotidiana (animale domestico, sport, tempo libero, letture). Per ogni categoria si propongono sei opzioni: – animale domestico (gatto, cane, pesce, tartaruga, criceto, pappagallini); – sport (calcio, nuoto, arti marziali, basket, pattinaggio, pallavolo);



- libri (avventura, fantascienza, giallo-horror, fiabe e favole, storici, di argomento scientifico);
- tempo libero (stare con gli amici, giocare al PC-tablet, stare all'aria aperta, leggere, ascoltare musica o vedere la TV in casa, costruire qualcosa).

Si richiama l'attenzione dei bambini sulla necessità di ascoltare attivamente e ritenere in memoria le informazioni ricevute dal compagno, perché con esse si chiederà di completare il lavoro successivo. Inizia un bambino ponendo, ad esempio, la prima domanda: «Quale animale domestico ti piacerebbe avere in casa e perché?», proponendo le varie opzioni tra cui scegliere. Il compagno risponde, poi i ruoli si invertono (chi ha dato la risposta ora pone la domanda e ascolta) e si prosegue in questo modo per tutte e quattro le domande. Al termine si chiede a ognuno di ripensare in silenzio, per circa cinque minuti, alle risposte ricevute dal compagno. Passato il tempo ogni bambino riceve il modello del collage del compagno intervistato (Allegato 1), la consegna del nuovo compito (Scheda 2) e le immagini con varie possibilità di preferenze relative ai quattro ambiti di vita considerati (Allegati 2, 3, 4, 5). A questo punto, individualmente, ogni alunno ripensa alle risposte ricevute dal compagno intervistato, ritaglia le immagini corrispondenti a tali scelte, e le incolla negli appositi spazi predisposti nel modello, completando in questo modo il collage. Per motivare ulteriormente la classe, si può prevedere di attribuire un punto per ogni preferenza individuata correttamente dal bambino tra le immagini a disposizione.

**Un collage
da condividere!**

Al termine, riuniti nel grande gruppo, ognuno mostra il collage realizzato, argomenta le immagini inserite, presentando in questo modo agli altri il compagno intervistato, e ne verifica la correttezza attraverso il confronto collettivo.



QUESTO SONO IO!

ANIMALE DOMESTICO

SPORT



LETTURE

TEMPO LIBERO



INTERVISTIAMOCI

SEI PRONTO PER L'INTERVISTA A DUE VOCI?

QUI TROVI LE DOMANDE DA RIVOLGERE AL TUO COMPAGNO...

POI TOCCHERÀ A LUI FARLE A TE.

TI DO UN CONSIGLIO... ASCOLTA CON ATTENZIONE LE SUE RISPOSTE PERCHÉ POI TI SERVIRANNO PER COMPLETARE IL SUO COLLAGE!

BUON ASCOLTO!



PUOI INDICARE SOLO UNA PREFERENZA:

1. QUALE **ANIMALE** DOMESTICO TI PIACEREBBE AVERE IN CASA E PERCHÉ? (GATTO, CANE, PESCE, TARTARUGA, CRICETO, PAPPAGALLINI)
2. QUALE **SPORT** PRATICHI O TI PIACEREBBE PRATICARE? SPIEGA PERCHÉ. (CALCIO, NUOTO, ARTI MARZIALI, BASKET, PATTINAGGIO, PALLAVOLO)
3. CHE GENERE DI **LIBRI** PREFERISCI LEGGERE? (AVVENTURA, FANTASCIENZA, GIALLO-HORROR, FIABE E FAVOLE, STORICI, SCIENTIFICI)
4. COSA TI PIACE FARE DI PIÙ NEL **TEMPO LIBERO**? (STARE CON GLI AMICI, GIOCARE AL PC-TABLET, STARE ALL'ARIA APERTA, LEGGERE, ASCOLTARE MUSICA O VEDERE LA TV IN CASA, COSTRUIRE QUALCOSA)





COSA TI PIACE?

ORA VIENE IL BELLO...

RIPENSA ALLE RISPOSTE DEL TUO COMPAGNO E SCEGLI TRA LE IMMAGINI CHE HAI A DISPOSIZIONE GLI ANIMALI, GLI SPORT, I LIBRI E GLI HOBBY CHE PREFERISCE.

FAI ATTENZIONE! HAI SEI POSSIBILITÀ PER OGNI RISPOSTA: RITAGLIA SOLO QUELLE GIUSTE.

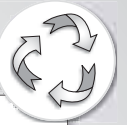
QUANDO IL COLLAGE SARÀ PRONTO MOSTRALO AL RESTO DELLA CLASSE, PRESENTA IL TUO COMPAGNO E SPIEGA IL LAVORO CHE HAI FATTO.

RICORDA, PER OGNI PREFERENZA INSERITA CORRETTAMENTE GUADAGNI UN PUNTO!

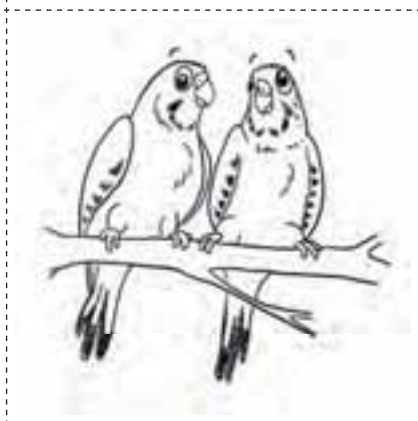
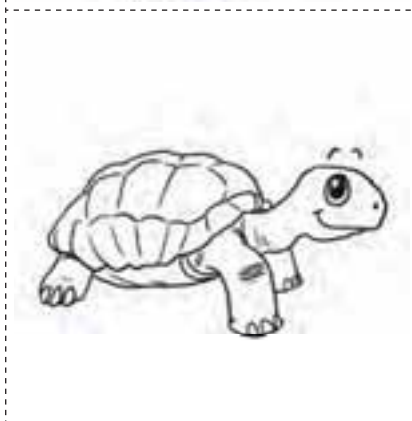
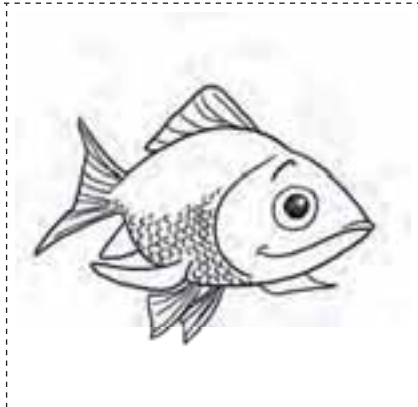
ALLORA, COSA ASPETTI?

BUON DIVERTIMENTO!





ANIMALI DOMESTICI





LETTURA

Una biblioteca in classe*

Descrizione

La terza prova di competenza del nucleo è strutturata in quattro attività che sollecitano e attivano sia le competenze relative alla funzione espressiva della lettura, sia quelle più pragmatiche di decodifica di istruzioni per assolvere incarichi e costruire oggetti. La prova richiede, attraverso attività individuali e di gruppo, di costruire una biblioteca di classe, organizzando e classificando in base a criteri stabiliti i libri presenti.

Competenze disciplinari da verificare

- › Leggere e comprendere testi di vario genere, continui e non continui e individuare il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi
- › Utilizzare abilità funzionali allo studio: individuare nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato, metterle in relazione e sintetizzarle in funzione dell'esposizione orale; acquisire un primo nucleo di terminologia specifica
- › Leggere testi di vario genere, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma, e formulare su di essi giudizi personali

Competenze chiave europee coinvolte maggiormente

- › Competenza nella madrelingua
- › Competenze sociali e civiche
- › Senso di iniziativa e di imprenditorialità
- › Imparare a imparare

Livello

- › La prova si rivolge indicativamente alle classi quarta e quinta di scuola primaria

RUBRICHE E GRIGLIE

Strumenti di valutazione

- › Rubrica 1 – Competenza nella madrelingua
- › Rubrica 2 – Compito di realtà
- › Rubrica 3 – Osservazione dei processi cognitivi
- › Scheda di autovalutazione
- › Prospetto sintetico delle valutazioni (rubriche e scheda di valutazione)

METODOLOGIA DI LAVORO

Compito di realtà

- › Realizzare una biblioteca di classe

* Questa prova è una rielaborazione da: Gentili G. (2014), *Il laboratorio di... italiano 1*, Trento, Erickson, pp. 119-127.



Organizzazione della classe	› Lavoro individuale › Piccolo gruppo › Grande gruppo
Organizzazione degli spazi	› Aula con spazio libero da arredi › Aula, banchi due a due
Tempi di applicazione	› 5 ore così distribuite: 2 ore per le prime due attività, 2 e 30 minuti per la terza e 30 minuti per la quarta

SEQUENZA APPLICATIVA DELLE ATTIVITÀ		
Attività di verifica	Materiali	Osservazioni
1. Un «pieno» di libri (attività linguistica)	Scheda 8 Libri (almeno 2 per ogni alunno)	
2. Tutti in ordine! (attività linguistica e di costruzione)	Scheda 9 Scheda 10 Allegato 5 Allegato 6 Cartoncino leggero Forbici Colori Colla	
3. Etichette preziose (attività linguistico-grafica)	Scheda 11 Forbici Colla Carta Penna	
4. Segnalibro animato (attività di costruzione)	Scheda 12 Allegato 7 Cartoncino leggero Forbici Colori Colla Matita Righello	



DESCRIZIONE ANALITICA DELLE ATTIVITÀ

Un «pieno» di libri

Con la prima attività, descritta nella Scheda 8, si invitano gli alunni a leggere almeno due libri tra quelli presenti a scuola. L'obiettivo principale è quello di realizzare per ognuno di essi la relativa scheda libro, con le informazioni essenziali per la successiva catalogazione e classificazione. La prova è individuale; il tempo di lettura necessario può variare da un minimo di 15 giorni a un massimo di 1 mese (nel caso di libri più lunghi e/o impegnativi). Ogni alunno leggerà libri diversi, scegliendoli autonomamente o su suggerimento dell'insegnante, che terrà conto degli interessi e delle esigenze apprenditive di ciascuno, ripetendo tale attività più volte nel corso dell'anno, in modo da poter schedare il maggior numero di libri e aggiornare continuamente la biblioteca.

Tutti in ordine!

Dopo aver letto i libri nella prima attività e aver completato le relative schede libro, si dividono gli alunni in quattro gruppi e si consegna loro la Scheda 9 con le nuove indicazioni di lavoro e un buon numero di schede libro completate. Questa volta, l'incarico affidato al gruppo consiste nel classificare le schede relativamente al contenuto del libro (racconti di vario genere, fiabe e favole, divulgazione storica-scientifica e geografica, poesie). Le schede così classificate verranno riunite in base al criterio di appartenenza, costituendo così materiale per la successiva attività. Si assegna a ognuno dei quattro gruppi una categoria e con la Scheda 10 si chiede loro di riordinare le schede assegnate in base all'ordine alfabetico del titolo del libro e di costruire uno schedario dove archiviare le schede riordinate (Allegati 5 e 6).

Etichette preziose

Con la terza attività si prosegue nella schedatura dei libri per iniziare a costruire la biblioteca di classe. Si mantengono i gruppi dell'attività «Tutti in ordine», si consegna a ogni gruppo, che continuerà a occuparsi della tipologia di libri assegnati in precedenza, la Scheda 11 con le indicazioni per apporre su ogni libro le etichette da ritagliare e completare con le informazioni delle schede inserite nello schedario. Una volta terminata l'etichettatura dei libri, si può procedere a riordinarli nella biblioteca di classe, riservando uno spazio per ogni tipologia.

Segnalibro animato

L'ultima prova si riferisce in modo specifico alla funzione pratica della lettura. Agli alunni si chiede di leggere e comprendere le istruzioni per la costruzione di un divertente segnalibro animato, strumento indispensabile per buoni lettori (Scheda 12 e Allegato 7). Il lavoro richiesto è individuale e consente agli insegnanti di individuare il livello di competenza raggiunto dagli allievi, verificando la corretta realizzazione del manufatto (segnalibro).



Un pieno di libri

Quanti libri abbiamo a scuola!

Che ne dici di mettere un po' di ordine e organizzare una **biblioteca di classe**?

Scegli un libro che ti interessa, portalo a casa e leggilo.

Quando lo avrai terminato completa la scheda libro con tutte le informazioni richieste, ma... non colorarla. Scoprirai poi il perché!



TITOLO:

AUTORE:

NUMERO DI PAGINE:

CASA EDITRICE:

ANNO DI PUBBLICAZIONE:

CI SONO IMMAGINI? ☐ SÌ ☐ NO

TRAMA



Tutti in ordine



Che bravi! Avete letto già molti libri e abbiamo molte schede.

È il momento di fare un po' di ordine.

Raccoglietele tutte, formate quattro gruppi e distribuitevi equamente le schede.

Il vostro compito è quello di leggere le informazioni contenute in esse e capire di che tipo di libro si tratta, colorando l'immagine corrispondente.

In questo modo raggrupperete le schede in quattro gruppi secondo le seguenti tipologie:

RACCONTI DI VARIO GENERE = colore azzurro



FAVOLE E FIABE = colore rosso



POESIE E FILASTROCCHE = colore giallo



LIBRI DI DIVULGAZIONE = colore verde





Un nuovo schedario

Ora sì che cominciamo a ragionare!

Manca ancora qualcosa...

dove conserviamo ora le schede?



Niente paura, è già quasi tutto pronto, occorre solo il vostro prezioso aiuto.

Insieme ai compagni del tuo gruppo, scegli una categoria e sistema le schede in base all'ordine alfabetico del titolo dei libri.

Ora segui le istruzioni e ricostruisci lo **schedario**.

ISTRUZIONI PER LA COSTRUZIONE DELLA SCATOLA PER LO SCHEDARIO

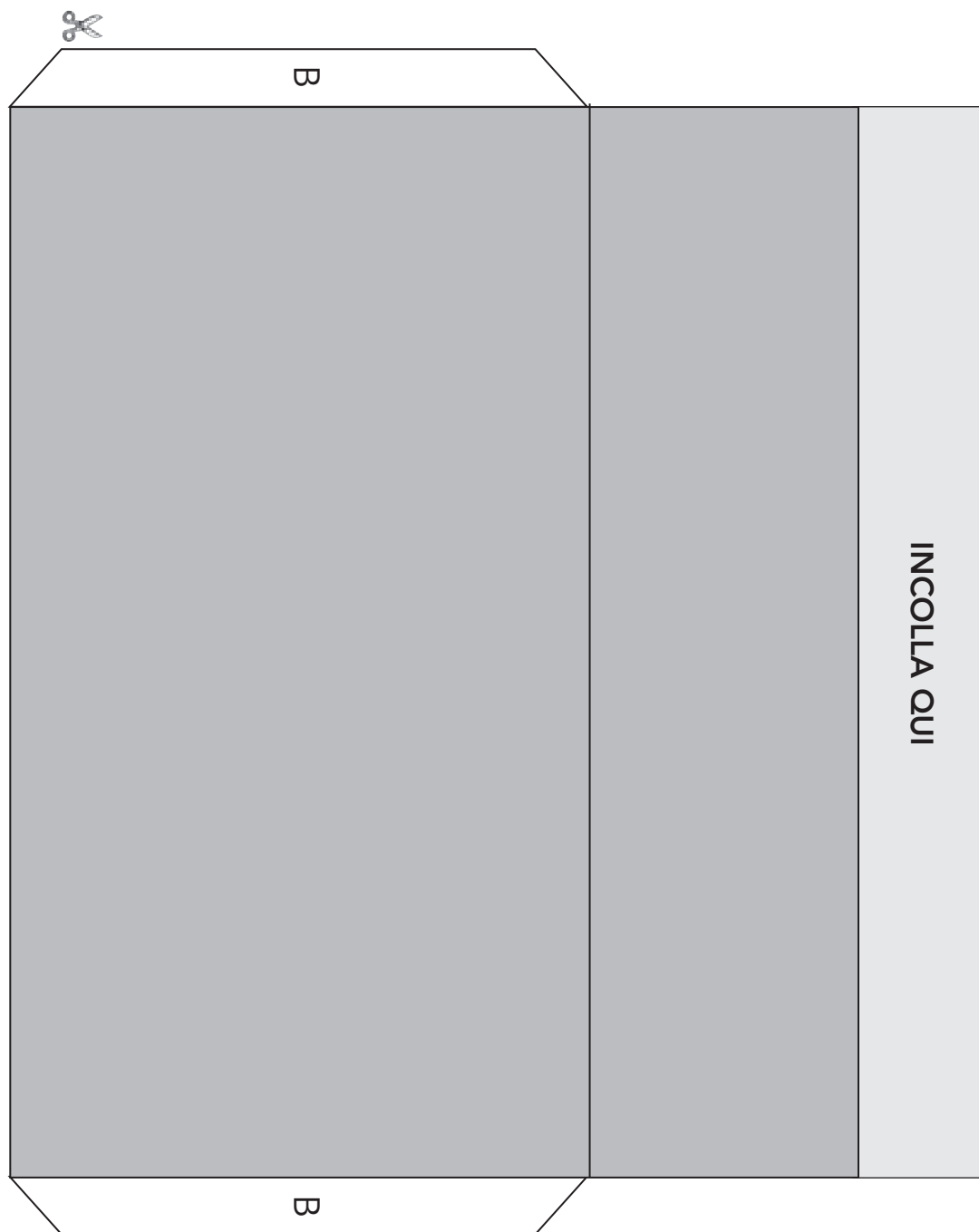
1. Incolla il modello della scatola su un cartoncino, in modo che la scatola risulti abbastanza resistente.
2. Piega le alette A, infilale e incollale all'interno della scatola.
3. Piega le alette B e incollale sui lati lunghi della scatola.
4. Ritaglia e colora il simbolo con il libro corrispondente alla categoria scelta dal tuo gruppo.
5. Incolla il simbolo sul davanti dello schedario.

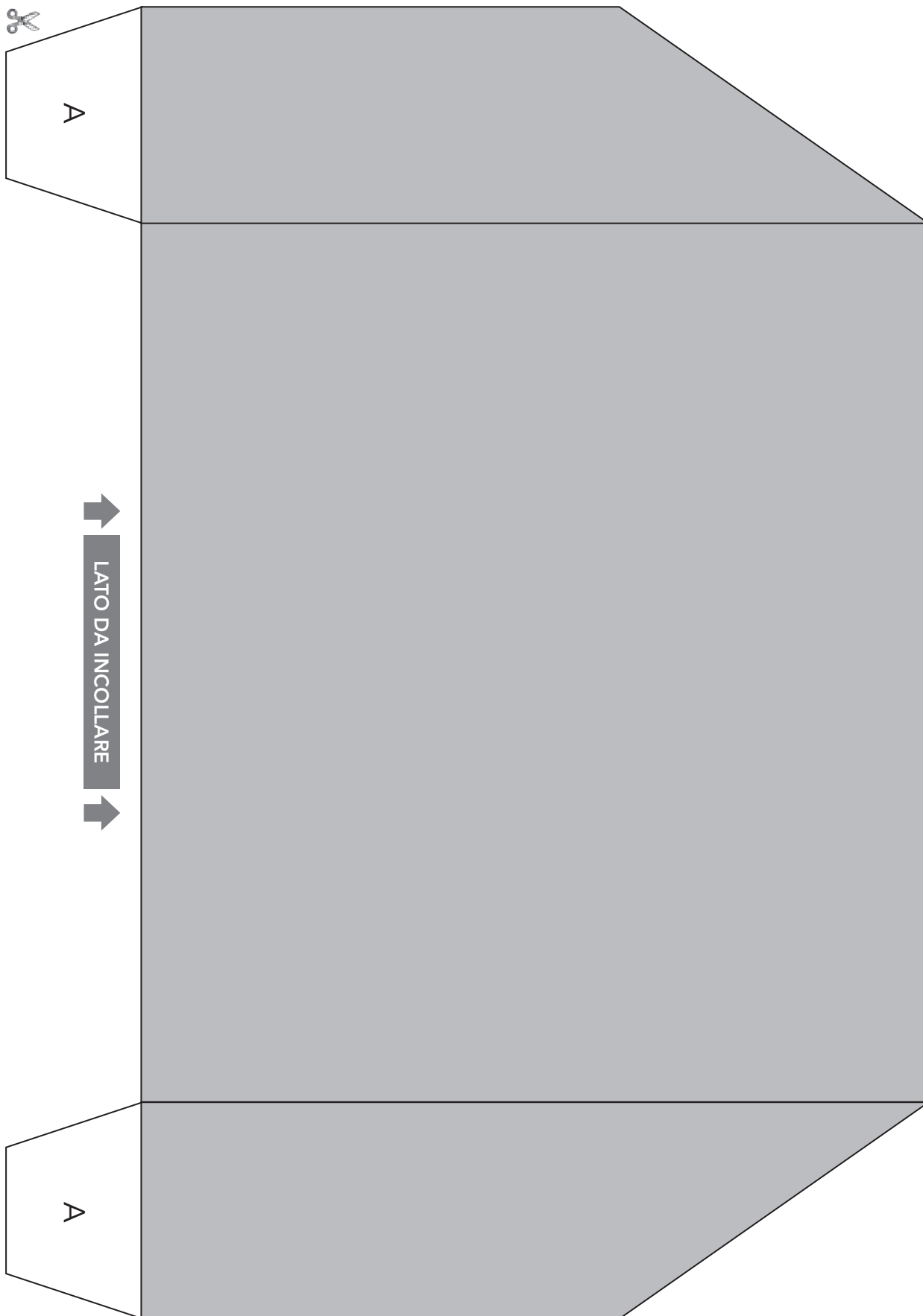
Inserisci in ordine le schede ed ecco pronto il primo schedario!





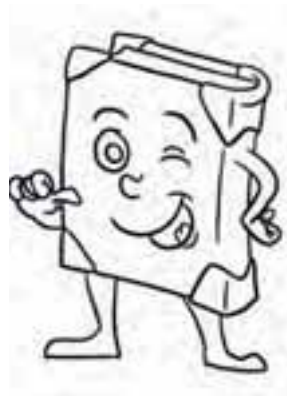
Modello scatola per lo schedario







Simboli e categorie



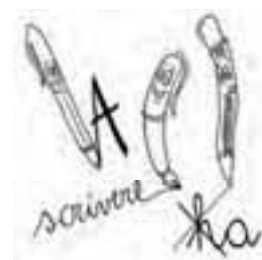


Errori ortografici

A volte, per la fretta e il desiderio di scrivere, commettiamo diversi errori... Sta a te ora scovarli e correggerli!

Ti do un suggerimento, concentrati prima su quelli più comuni:

- **raddoppiamenti;**
- **parole con C, CQ, QQ;**
- **parole con o senza apostrofo** (sono parole quasi uguali, nelle quali però l'apostrofo fa cambiare completamente il loro significato);
- **uso dell'H.**



Utilizza i consigli che trovi negli allegati... e il gioco è fatto!

Hai portato a termine il tuo primo lavoro da «correttore di bozze».

Non perdere tempo: ti aspetta già il secondo incarico, poi il terzo...

Grazie al vostro gioco di squadra, in breve la storia sarà pronta per essere pubblicata!

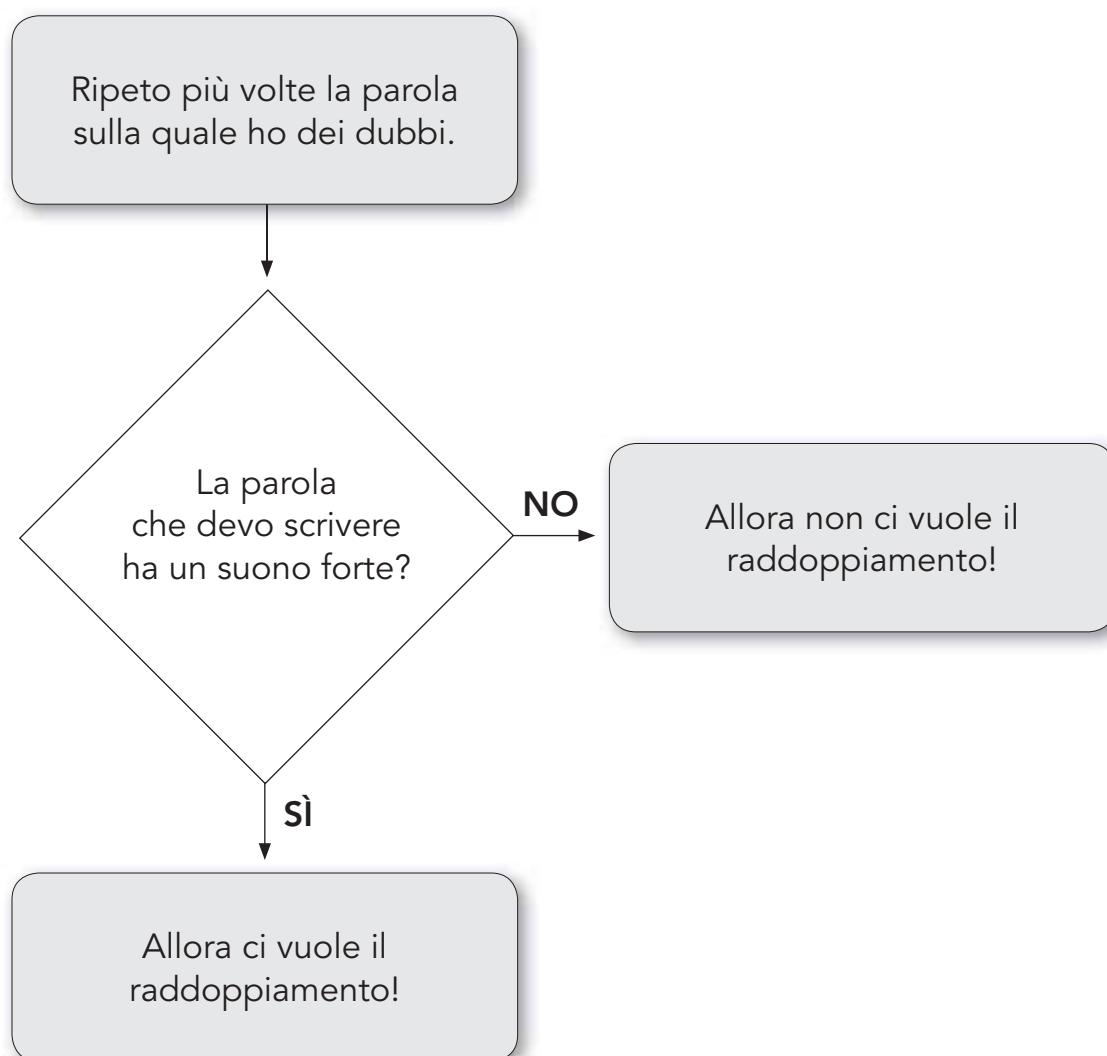




Schemi per la correzione degli errori ortografici

RADDOPPIAMENTI

Hai già riletto il testo, ma ti è rimasto il dubbio: «Ci vorrà la doppia oppure no»? Segui il percorso indicato e di sicuro non sbaglierai più!





USO DELL'H

SÌ

USO L'H QUANDO
VUOL DIRE:

- POSSEDERE
(**HO** UNA PALLA)
- PROVARE
(**HO** FREDDO)
- FARE UN'AZIONE
(**HO** MANGIATO)



NO

NON USO L'H SE
RISPONDO ALLA
DOMANDA:

- DOVE?
(A SCUOLA)
- COME?
(A PIEDI)
- A CHI?
(A PAOLA)
- A FARE COSA?
(A BERE)



PAROLE CON CU,QU,CQU

Segui il percorso e controlla la tabella.

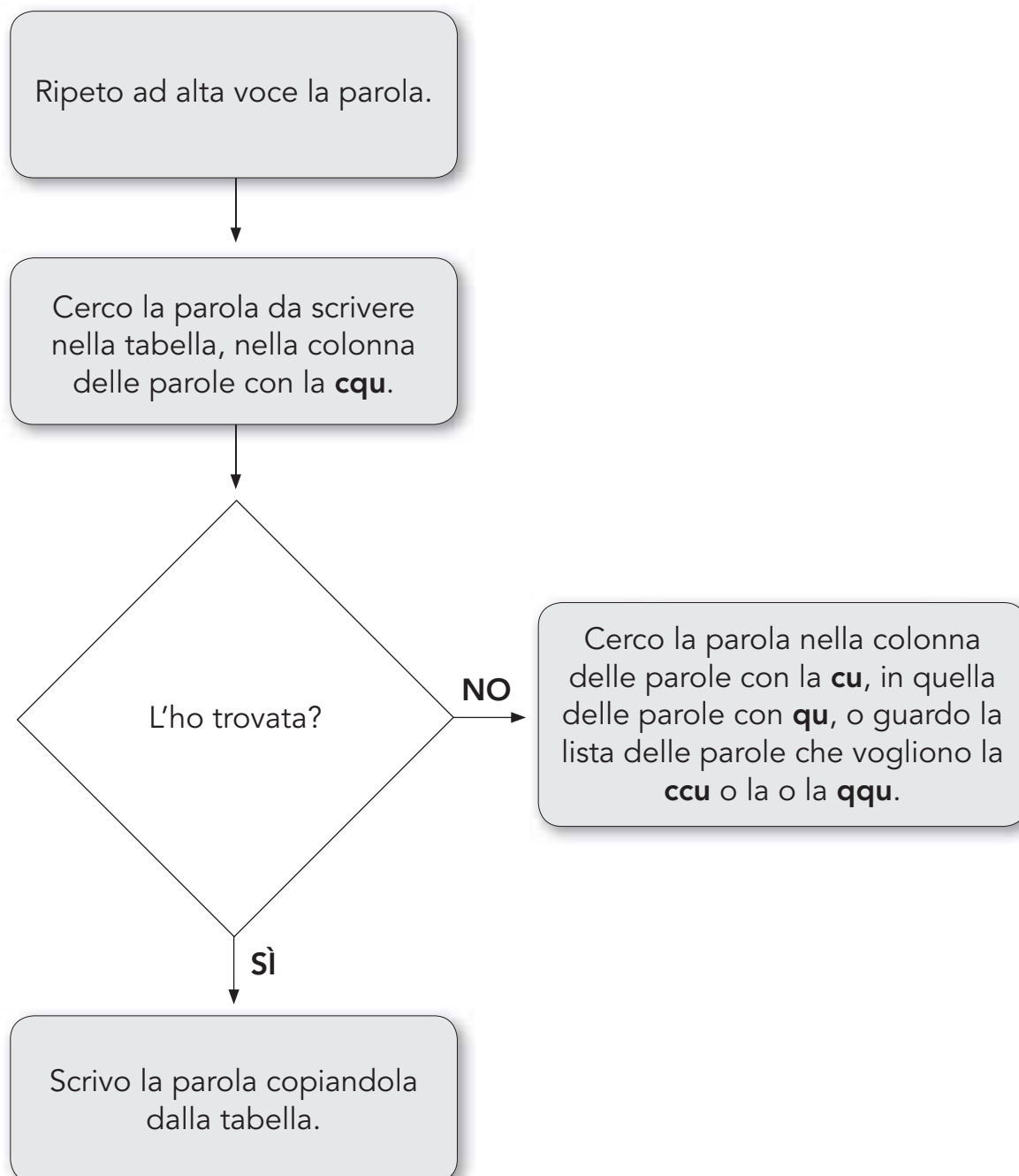




TABELLA CU, QU, CQU

PAROLE CON LA «CU»	PAROLE CON LA «QU»	PAROLE CON LA «CQU»
CUORE	AQUILA	ACQUA
CUOCO	CINQUANTA	ACQUARIO
CUOCERE	COLLOQUIO	ACQUAZZONE
CURIOSO	EQUILIBRIO	ACQUISTARE
CUSTODE	EQUIVALENZA	ACQUOLINA
CUSCINO	FREQUENTARE	NACQUE
DISCUTERE	INQUIETO	SUBACQUEO
CUOIO	LIQUORE	TACQUE
INCURIOSITO	PASQUA	
PERCUOTERE	QUADERNO	
RINCUIORARE	QUADRO	
SCUOLA	QUERCIA	
SCUOTERE	QUARANTA	
SCUSA	QUESTORE	
SCURE	QUINDICI	
TRASCURARE	QUIETE	
CUCIRE	SEQUESTRO	
CUCCIOLO	SQUADRA	
CUCINA	SQUALO	
CUCCHIAIO	SQUILLO	
CIRCUITO	SEQUOIA	

PAROLE CON CCU: ACCUMULARE, ACCURATO, ACCUSA, OCCUPARE, TACCUINO

PAROLE CON QQU: SOQQUADRO

**PAROLE CON O SENZA APOSTROFO**

Segui il percorso e controlla la tabella.

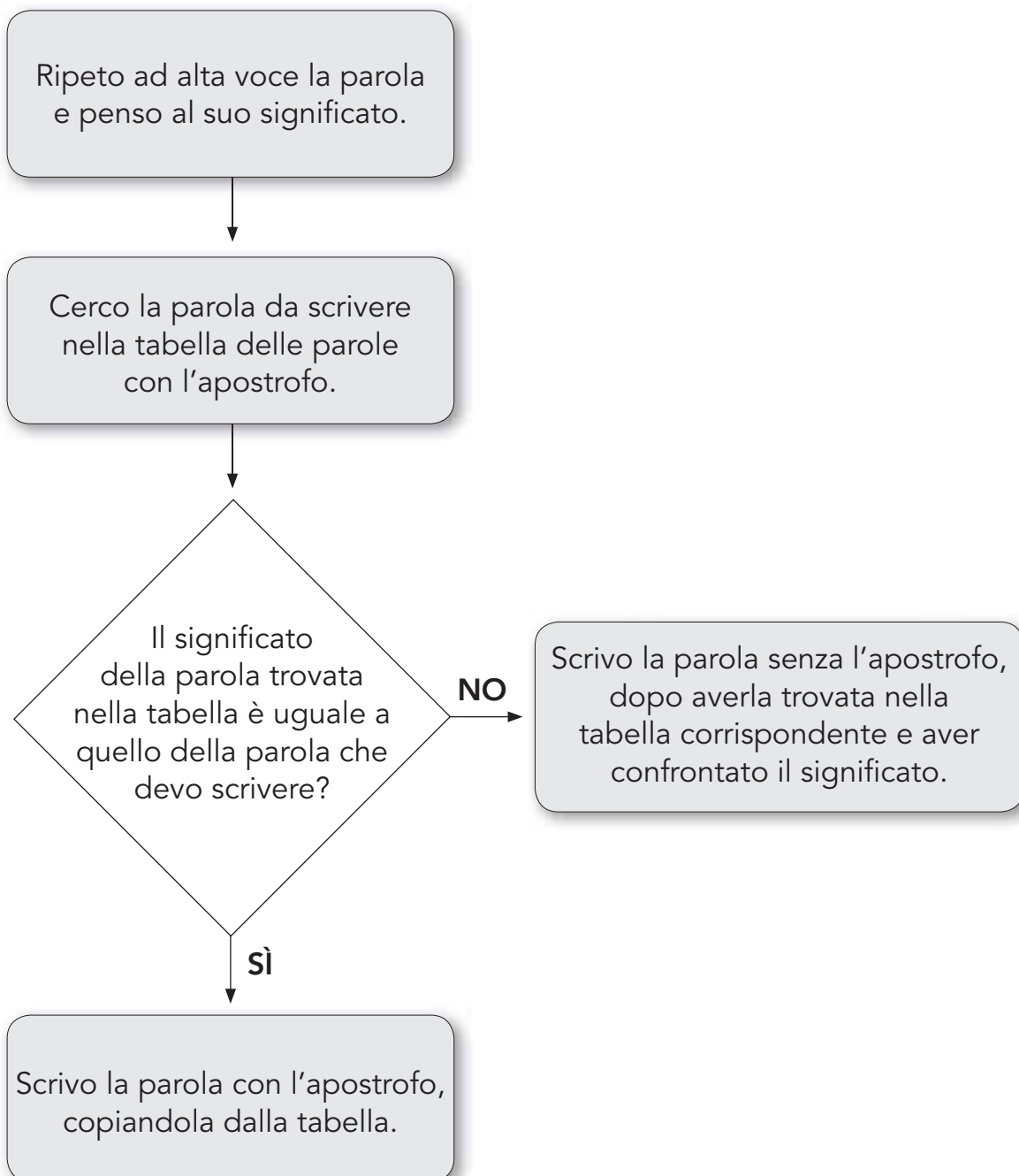




TABELLA «CON L'APOSTROFO O SENZA?»

SENZA L'APOSTROFO	CON L'APOSTROFO
LOTTO: GIOCO BASATO SULL'ESTRAZIONE DI NUMERI	L'OTTO: NUMERO
LUNA: SATELLITE DELLA TERRA	L'UNA: ORA DEL GIORNO
CERA: MATERIALE PRODOTTO DALLE API CERA: PRODOTTO PER LUCIDARE I PAVIMENTI	C'ERA: FORMULA PER INIZIARE UNA STORIA: «C'ERA UNA VOLTA UN RE...»
DORATE: RICOPERTE D'ORO	D'ORATE: DELLE ORATE (SONO DEI PESCI)
SERA: PARTE DELLA GIORNATA	S'ERA: SI ERA
VERA: COSA REALMENTE ACCADUTA VERA: ANELLO	V'ERA: VI ERA
DORSO: SCHIENA	D'ORSO: DELL'ORSO
LACCA: PRODOTTO PER CAPELLI	L'ACCA: LETTERA DELL'ALFABETO
LAGO: GRANDE MASSA D'ACQUA	L'AGO: OGGETTO CHE SERVE PER CUCIRE
LAMA: PARTE DEL COLTELLO CHE TAGLIA	L'AMA: VOCE DEL VERBO AMARE
LASCIA: VOCE DEL VERBO LASCIARE	L'ASCIA: STRUMENTO PER TAGLIARE IL LEGNO
LESSE: VOCE DEL VERBO LEGGERE	L'ESSE: LETTERA DELL'ALFABETO
LETTO: MOBILE CHE SERVE PER DORMIRE	L'ETTO: MISURA DI PESO (ETTOGRAMMO)
LIRA: STRUMENTO MUSICALE A CORDE LIRA: VECCHIA MONETA ITALIANA	L'IRA: SENTIMENTO DI RABBIA
LENTE: OGGETTO CHE SERVE PER INGRANDIRE	L'ENTE: ISTITUZIONE PUBBLICA O PRIVATA
LORO: PRONOME PERSONALE	L'ORO: METALLO PREZIOSO


SCHEDA 16

Punteggiatura

Così come agli incroci di una grande città c'è bisogno di regolamentare il traffico, anche nelle cose che scriviamo dobbiamo rispettare un certo ordine!

È vero... non abbiamo il vigile! Abbiamo però degli amici veramente speciali che ci aiutano in questo difficile compito.

Te li ricordi? Li abbiamo già incontrati...



Eccoli qui!



Ora mettilti al lavoro, leggi la loro funzione nell'allegato e controlla se nel testo sono stati inseriti correttamente... altrimenti correggi!

Buon lavoro!



I segni di punteggiatura e la loro funzione

SEGNI DI PUNTEGGIATURA	
FUNZIONE E SIGNIFICATO: QUALI SONO?	USO: COME E QUANDO SI USANO?
IL PUNTO: indica una pausa forte, serve per concludere un periodo e/o indicare che si cambia argomento. 	Se si usa per terminare un periodo, dopo ci vuole la lettera maiuscola. Se si usa anche per cambiare argomento, si va a capo e si mette la maiuscola. Si usa anche nelle abbreviazioni: ad esempio, ecc. oppure pag.
LA VIRGOLA: indica una pausa breve, serve per separare gli elementi di un discorso. 	Si usa negli elenchi e descrizioni per separare gruppi di parole. Si usa dopo un inciso, cioè una frase che si inserisce ma resta indipendente. Ricorda! Non si mette mai tra soggetto e verbo. Ad esempio: «Giorgio legge un libro» e non «Giorgio, legge un libro».
IL PUNTO E VIRGOLA: indica una pausa di durata intermedia tra il punto e la virgola, serve per evidenziare un distacco tra parti di uno stesso discorso. 	Si usa per separare due frasi autonome ma legate dallo stesso contenuto. Ad esempio: «Faccio sport ogni giorno; sento che mi fa stare meglio».



DUE PUNTI: indicano una pausa superiore al punto e virgola ma inferiore al punto. Indicano che ciò che segue è una spiegazione, un elenco, o un discorso diretto. 	Si usano per introdurre un elenco o un'enumerazione. Si usano per introdurre una spiegazione o dimostrazione. Si usano per introdurre un discorso diretto.
PUNTO ESCLAMATIVO: indica che la frase si conclude con una esclamazione. 	Si usa per evidenziare emozioni o sentimenti.
PUNTO INTERROGATIVO: indica che la frase si conclude con una domanda. 	Si usa alla fine di una domanda diretta.
PUNTINI DI SOSPENSIONE: indicano che c'è qualcosa in sospeso o di sottinteso. 	Sono sempre tre e si usano per segnalare che una frase non è conclusa (ad esempio, per incertezza o imbarazzo) o per far immaginare qualcosa.
VIRGOLETTE: indicano una delimitazione del discorso, servono per aprire e chiudere un discorso diretto o una citazione. 	Si usano per introdurre il discorso diretto. Si usano per racchiudere delle citazioni. Si usano per contrassegnare espressioni di uso speciale.