

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 matematica**
- Rubrica **Compito di realtà**
- Rubrica **Osservazione dei processi cognitivi**.



## PROVE DI COMPETENZA

- 1 Escursione nel bosco
- 2 Caccia al tesoro
- 3 Una spesa intelligente
- 4 La vacanza ideale

NUMERI

- 5 Quadri d'autore
- 6 Gioca con noi!
- 7 La nuova scuola
- 8 Restyling palestra

SPAZIO E FIGURE

- 9 Occhio al dado
- 10 Festa di fine anno
- 11 Bullo? No, grazie!

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

ISBN 978-88-590-1393-8



€ 20,00

**+ 39 RUBRICHE  
DI VALUTAZIONE  
E 11 SCHEDE DI  
AUTOVALUTAZIONE**

# INDICE

- 7** Introduzione
  
- 17** NUCLEO TEMATICO 1 – Numeri
- 19** PROVA DI COMPETENZA 1 Escursione nel bosco
- 43** PROVA DI COMPETENZA 2 Caccia al tesoro
- 77** PROVA DI COMPETENZA 3 Una spesa intelligente
- 99** PROVA DI COMPETENZA 4 La vacanza ideale
  
- 119** NUCLEO TEMATICO 2 – Spazio e figure
- 121** PROVA DI COMPETENZA 5 Quadri d'autore
- 139** PROVA DI COMPETENZA 6 Gioca con noi!
- 163** PROVA DI COMPETENZA 7 La nuova scuola
- 185** PROVA DI COMPETENZA 8 Restyling palestra
  
- 209** NUCLEO TEMATICO 3 – Relazioni, dati e previsioni
- 211** PROVA DI COMPETENZA 9 Occhio al dado
- 233** PROVA DI COMPETENZA 10 Festa di fine anno
- 263** PROVA DI COMPETENZA 11 Bullo? No, grazie!
  
- 295** APPENDICE 1 Rubrica complessiva di valutazione dei processi cognitivi, comportamenti e atteggiamenti attivati
- 301** APPENDICE 2 Rubriche di valutazione compiti di realtà
- 307** 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 crederci 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,<sup>1</sup> 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.<sup>2</sup> 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

---

<sup>1</sup> 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.

<sup>2</sup> 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».<sup>3</sup>

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*<sup>4</sup> 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.<sup>5</sup> 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*.<sup>6</sup> la funzione proattiva.

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

<sup>4</sup> «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).

<sup>5</sup> Gentili G. (2011), *Intelligenze multiple in classe*, Trento, Erickson.

<sup>6</sup> 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](http://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 logico-matematiche 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... matematica 1* e *Il laboratorio di... matematica 2*,<sup>7</sup> 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... matematica*, anche questo libro si articola e si struttura intorno ai nuclei tematici proposti dalle

<sup>7</sup> Gentili G. (2014), *Il laboratorio di... matematica 1*, Trento, Erickson; Gentili G. (2015), *Il laboratorio di... matematica 2*, Trento, Erickson.

Indicazioni nazionali del 2012 per l'insegnamento della matematica nella scuola primaria: Numeri, Spazio e figure, Relazioni, dati e previsioni.<sup>8</sup> La cornice di riferimento è costituita dalle otto competenze chiave europee per la cittadinanza attiva e l'educazione permanente,<sup>9</sup> concretizzate in percorsi apprenditivi e valutativi riferiti alle competenze culturali specifiche della disciplina coinvolta, nel nostro caso la matematica. 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 matematica*);
- 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*).

### *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*<sup>10</sup> di ciascuno, in cui non si «conosce ancora bene» la situazione ma si possiedono tutti gli strumenti cognitivi per affrontarla e risolverla. In questo modo si richiede agli studenti di

<sup>8</sup> MIUR – Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della ricerca (2012), *Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione*, [www.indicazioninazionali.it/documenti\\_Indicazioni\\_nazionali/indicazioni\\_nazionali\\_infanzia\\_primo\\_ciclo.pdf](http://www.indicazioninazionali.it/documenti_Indicazioni_nazionali/indicazioni_nazionali_infanzia_primo_ciclo.pdf).

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

<sup>10</sup> Vygotskij L.S. (1987), *Il processo cognitivo*, Torino, Boringhieri.

# NUCLEO TEMATICO 1



# NUMERI

## INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO

La matematica dà gli strumenti per la descrizione scientifica del mondo e per affrontare problemi utili nella vita quotidiana, contribuisce a sviluppare le capacità di comunicare e discutere, di argomentare in modo corretto, di comprendere i punti di vista e le argomentazioni degli altri. Gradualmente stimolato dalla guida dell'insegnante e dalla discussione con i pari, l'alunno imparerà ad affrontare con fiducia e determinazione situazioni problematiche, rappresentandole in diversi modi, conducendo le esplorazioni opportune, dedicando il tempo necessario alla precisa individuazione di ciò che è noto e di ciò che si intende trovare.

Le quattro prove di competenza inserite — due progettate indicativamente per le prime tre classi di scuola primaria («Escursione nel bosco» e «Caccia al tesoro») e le altre per le ultime due classi («Una spesa intelligente» e «La vacanza ideale») — intendono valutare i livelli di competenza raggiunti dagli studenti, in riferimento alle diverse dimensioni dell'insegnamento/apprendimento matematico dopo aver sperimentato un percorso laboratoriale costituito da molteplici unità di apprendimento. Tutte le proposte ruotano attorno all'idea di matematica intesa come «materia viva», capace di aprire e far lavorare le menti, di interessare e appassionare tutti gli studenti riconoscendo e valorizzando le potenzialità e le diversità di ciascuno. Le quattro prove presentano intenzionalmente elementi di complessità e difficoltà crescenti, per dare la possibilità, a ogni alunno, di sperimentare quella più rispondente ai suoi reali apprendimenti e competenze e, all'insegnante, di utilizzarle con flessibilità adattandole alle proprie realtà scolastiche. 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 matematica*);
- una rubrica per il compito di realtà richiesto nella prova (*Rubrica 2 – Compito di realtà*);
- una rubrica di osservazione dei processi messo 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*);

- un prospetto generale, dove inserire, per ogni rubrica, le valutazioni di tutti gli alunni della classe (*Prospetto delle valutazioni di tutti gli alunni della classe per rubrica*).

Al termine della prima prova di competenza di questo nucleo, è inserito il prospetto di sintesi dove riportare le valutazioni registrate nelle singole rubriche (*Prospetto sintetico delle valutazioni – Rubriche e scheda di autovalutazione*), in modo da poter avere un quadro completo per ogni alunno. La griglia è analoga per ogni prova di competenza del nucleo tematico *Numeri*. L'insegnante, quindi, utilizzerà lo stesso modello, specificando la prova di competenza corrispondente.



## Escursione nel bosco

### Descrizione

Si propone una prova di competenza strutturata in due momenti successivi e sequenziali, durante i quali si chiede agli alunni, attraverso attività individuali (di piccolo e grande gruppo) di progettare un'escursione nel bosco per la festa di fine anno scolastico. Nella prima attività ogni bambino è invitato a risolvere, prima individualmente e poi in coppia, una situazione problematica relativa agli indumenti più adeguati da indossare e agli oggetti utili da inserire nel proprio zaino, in base al periodo in cui avrà luogo la gita e alle caratteristiche proprie dell'ambiente boschivo. Ognuno, dopo aver vagliato diverse possibilità disponibili, realizza una propria proposta di soluzione che viene poi condivisa e argomentata all'interno della coppia, modificando o aggiustando i dati, se occorre, in seguito al confronto con il compagno.

Nella seconda attività, invece, i bambini sono invitati, mantenendo la stessa modalità organizzativa (inizialmente con un lavoro individuale e poi in coppia), a produrre una proposta di acquisto dei materiali necessari, avendo a disposizione una lista di opzioni e rispettando il budget di 20 euro. Le scelte di ognuno vengono poi confrontate, sintetizzate e corrette, se occorre, con il compagno e daranno origine a una unica proposta di coppia. Tutte le proposte vengono infine illustrate e argomentate nel grande gruppo con il riconoscimento di quelle realmente efficaci e corrette.

### Competenze disciplinari da verificare

- › Costruire ragionamenti formulando ipotesi e argomentarle nel confronto con gli altri
- › Operare con i numeri nel calcolo scritto e mentale

### Competenze chiave europee coinvolte maggiormente

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

### Livello

- › La prova si rivolge indicativamente alla prima classe di scuola primaria

### RUBRICHE E GRIGLIE

### Strumenti di valutazione

- › Rubrica 1 – Competenza matematica
- › Rubrica 2 – Compito di realtà
- › Rubrica 3 – Osservazione dei processi cognitivi
- › Scheda di autovalutazione
- › Prospetto delle valutazioni di tutti gli alunni della classe per rubrica
- › Prospetto sintetico delle valutazioni (rubriche e scheda di valutazione)



**METODOLOGIA DI LAVORO**

- Compito di realtà**                   › Progettare un’escursione nel bosco
- Organizzazione della classe**           › Lavoro individuale  
› Lavoro in coppia  
› Grande gruppo
- Organizzazione degli spazi**           › Aula
- Tempi di applicazione**           › Orientativamente 3 ore

**SEQUENZA APPLICATIVA DELLE ATTIVITÀ**

Attività di verifica	Materiali	Osservazioni
1. Passeggiata nel bosco: cosa occorre?	Scheda 1	_____
	Allegato 1	_____
	Allegato 2	_____
	Forbici	_____
	Colla	_____
2. Proposta di acquisto	Scheda 2	_____
	Allegato 3	_____
	Allegato 4	_____
	Allegato 5	_____
	Forbici	_____
	Colla	_____

**DESCRIZIONE ANALITICA DELLE ATTIVITÀ**

**Passeggiata nel bosco: cosa occorre?**           Si distribuisce a ogni alunno la Scheda 1 con la consegna del compito: progettare un’escursione nel bosco, scegliendo diverse possibili opzioni in riferimento all’abbigliamento da indossare (Allegato 1) e agli oggetti da inserire nel proprio zaino (Allegato 2). I bambini, nell’effettuare le proprie scelte, dovranno tenere in considerazione due variabili: il luogo dell’escursione (un bosco) e la stagione (fine primavera/inizio estate), come indicato nella consegna della Scheda 1. Al termine del tempo precedentemente concordato con l’insegnante, gli alunni si riuniscono in coppia e condividono il proprio lavoro, illustrando e motivando le scelte effettuate.

**Proposta di acquisto**

Una volta definita, all'interno della coppia, una proposta comune, i bambini procedono ad affrontare il secondo compito, illustrato dalla Scheda 2. Gli alunni devono progettare l'acquisto di alcuni oggetti per l'escursione, tenendo conto del budget a disposizione, che ammonta a 20 euro. I bambini lavorano in un primo momento individualmente, scegliendo tra gli oggetti presenti nell'Allegato 3 quelli che ritengono utili. Poi li ritagliano e incollano dentro lo zaino, controllano i prezzi, calcolano la spesa e inseriscono in tabella la propria proposta di acquisto (Scheda 2), utilizzando, se vogliono, le monete e banconote a disposizione (Allegato 4). Successivamente, in coppia, confrontano le due proposte, le analizzano, se occorre le correggono e infine le sintetizzano in una unica proposta di acquisto (Allegato 5). A conclusione della prova, nel grande gruppo, ogni coppia presenta e motiva il proprio lavoro e, con il monitoraggio dell'insegnante, vengono scelte quelle più efficaci.

# ESCURSIONE NEL BOSCO

PER FESTEggiARE LA FINE DELLA SCUOLA, L'ULTIMO GIORNO ANDREMO TUTTI IN GITA, IN UN **BOSCO** BELLISSIMO E AVVENTUROSO.

DOBBIAMO ORGANIZZARE TUTTO PER BENE, PER DIVERTIRCI IN TUTTA SICUREZZA. RIFLETTI E PROVA A RISPONDERE:

- COSA È MEGLIO INDOSSARE?
- COSA METTERESTI NEL TUO ZAINETTO?

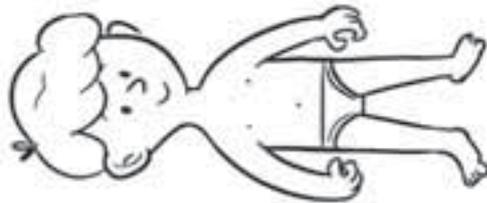


GUARDA LE IMMAGINI DELLE SCHEDE CHE TI HA DATO L'INSEGNANTE. SCEGLI GLI INDUMENTI E GLI OGGETTI, RITAGLIA LE IMMAGINI CORRISPONDENTI E INCOLLALE VICINO AL BAMBINO O ALLO ZAINO. POI CONFRONTA IL LAVORO CON IL TUO COMPAGNO E SPIEGA IL PERCHÉ DELLE TUE SCELTE.

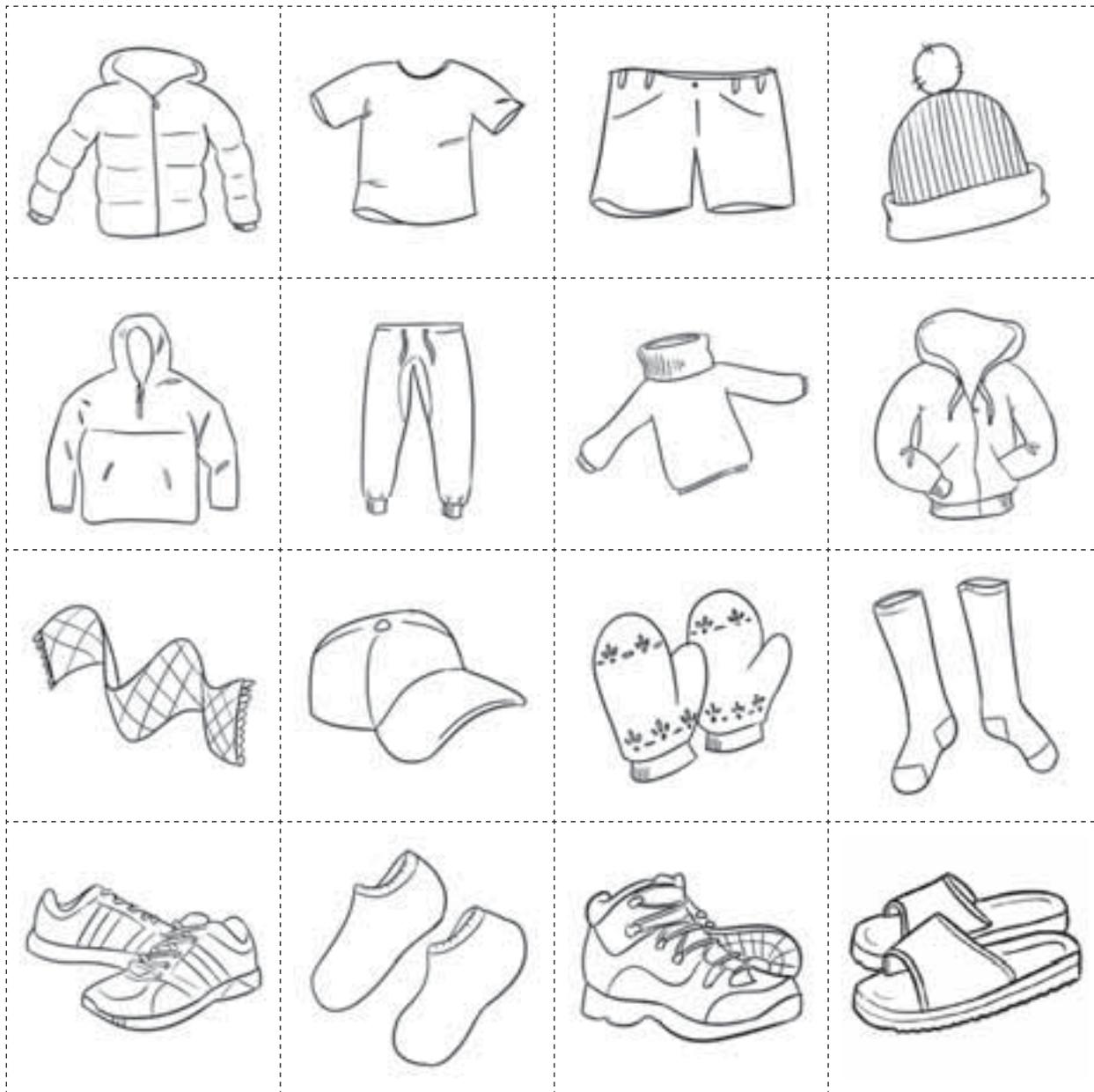
COSA METTERESTI NELLO ZAINO?



COSA INDOSSERESTI?



# COSA SCEGLI?



# COSA METTI NELLO ZAINO?



# PROPOSTA DI ACQUISTO

A CASA NON HAI NULLA DA METTERE NELLO ZAINO, DEVI ACQUISTARE CIÒ CHE TI OCCORRE, MA HAI SOLO 20 EURO A DISPOSIZIONE.

COSA COMPRERESTI?

FAI ATTENZIONE AI PREZZI, RITAGLIA E METTI NELLO ZAINO COSA VUOI ACQUISTARE.



**SCHEDA 2**

ADESSO RIEMPI LA TABELLA.

FAI UN PO' DI CALCOLI PER VEDERE QUANTO SPENDERAI IN TUTTO. SE VUOI, PUOI RITAGLIARE LE MONETE E LE BANCONOTE: TI AIUTERANNO!

OGGETTI	COSTO

BASTERANNO I SOLDI CHE HAI?    SÌ     NO

PERCHÉ?

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

COMPITO DI REALTÀ