



Giuseppina Gentili e Leano Garofolletti

# LA CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE NELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

*Prove e strumenti per una valutazione efficace*

**iMATERIALI**

**Erickson**

La **certificazione delle competenze** (DM 742/2017) è un importante atto amministrativo, un orientamento per la didattica che, proponendo modelli unificati, sottolinea la continuità nel primo ciclo di istruzione. È una valutazione complessiva, legata alle capacità degli allievi di integrare le conoscenze e le procedure acquisite e utilizzarle in modo proficuo per affrontare compiti, anche complessi, in contesti reali o simulati.

L'obiettivo e la novità di questo volume risiedono nel mostrare come sia possibile proporre, anche nella secondaria di primo grado, talvolta vista come autoreferenziale e frammentaria, un approccio per competenze interdisciplinare ed efficace, che valorizzi l'applicazione delle conoscenze, l'autonomia, la responsabilità, l'iniziativa e la collaborazione.

Nove prove di competenza, complete di materiali per gli studenti, indicazioni per l'insegnante e rubriche valutative, permettono di rilevare e valutare:

- lo svolgimento dei **compiti di realtà**
- le **competenze** emerse
- i **processi** attivati.

In appendice sono raccolte le **mappe di sintesi** e le **rubriche di valutazione**, complete di indicatori e livelli, relative alle **competenze chiave europee** (2006 e 2018).



## PROVE DI COMPETENZA

- 1 Ti racconto una storia!
- 2 Sostenibilità in gioco
- 3 Alla scoperta del Medioevo

CLASSE PRIMA

- 4 Dall'orto al piatto
- 5 Casa dolce casa
- 6 Short genius tales

CLASSE SECONDA

- 7 Progetti-amo il territorio
- 8 E-migranti
- 9 Cittadini d'Europa

CLASSE TERZA

ISBN 978-88-590-2109-4



€ 23,00

9 788859 021094

# INDICE

- 7 Introduzione
- 15 **PARTE 1 – Scuola secondaria di primo grado: classe prima**
- 17 Prova di competenza 1 Ti racconto una storia!
- 37 Prova di competenza 2 Sostenibilità in gioco
- 55 Prova di competenza 3 Alla scoperta del Medioevo
- 83 **PARTE 2 – Scuola secondaria di primo grado: classe seconda**
- 85 Prova di competenza 4 Dall'orto al piatto
- 113 Prova di competenza 5 Casa dolce casa
- 141 Prova di competenza 6 Short genius tales
- 163 **PARTE 3 – Scuola secondaria di primo grado: classe terza**
- 165 Prova di competenza 7 Progetti-amò il territorio
- 195 Prova di competenza 8 E-migranti
- 215 Prova di competenza 9 Cittadini d'Europa
- 251 **APPENDICI**
- 253 Appendice 1 Strumenti per la valutazione delle 8 competenze chiave
- 273 Appendice 2 Le competenze chiave europee del 2018



I materiali online sono accessibili su <http://risorseonline.ericsson.it>

Per visualizzarli e scaricarli basta registrarsi e inserire il codice di attivazione

# Introduzione

Con la pubblicazione del Decreto ministeriale n. 742 del 3 ottobre 2017,<sup>1</sup> sono stati adottati i *modelli nazionali di certificazione delle competenze* degli studenti del primo ciclo di istruzione e pertanto è stata resa obbligatoria la loro compilazione da parte degli insegnanti alla fine della scuola primaria e della secondaria di primo grado.

Questo nuovo incarico ha richiesto — e richiede tuttora — al gruppo docente e alla scuola in generale un'ampia riflessione sulle pratiche valutative adottate finora e un ripensamento critico degli strumenti che, seppur validi per la valutazione degli apprendimenti, non risultano essere coerenti e altrettanto efficaci per la valutazione e la certificazione delle competenze. Come sottolineato nel decreto:

la certificazione descrive il progressivo sviluppo dei livelli delle competenze chiave e delle competenze di cittadinanza, a cui l'intero processo di insegnamento-apprendimento è mirato [...] e descrive i risultati del processo formativo al termine della scuola primaria e secondaria di primo grado, secondo una valutazione complessiva in ordine alla capacità di utilizzare i saperi acquisiti per affrontare compiti e problemi, complessi e nuovi, reali o simulati (DM 742/2017, art. 1).

I modelli nazionali di certificazione delle competenze, presenti nel Decreto, sono stati elaborati sulla base dei seguenti principi:

- riferimento al Profilo dello studente inserito nelle Indicazioni nazionali del 2012;
- ancoraggio alle competenze chiave individuate dall'Unione europea, così come recepite dall'ordinamento italiano;<sup>2</sup> a tal proposito, con nota n. 5772 del 4 apr-

---

<sup>1</sup> Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (MIUR), Decreto ministeriale n. 742 del 3 ottobre 2017, «Certificazione delle competenze al termine della scuola primaria e del primo ciclo di istruzione». Il DM 742/2017 viene riportato nelle Risorse online Erickson, corredato dall'Allegato A «Certificazione delle competenze al termine della scuola primaria» e dalle «Linee guida per la certificazione delle competenze nel primo ciclo di istruzione» del gennaio 2018.

<sup>2</sup> Le competenze europee a cui si fa riferimento nel documento ministeriale sono quelle contenute nel documento europeo del 2006, «Raccomandazione 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/PDF/?uri=CELEX:32006H0962&from=IT (consultato il 12 settembre 2019). Il 22 maggio 2018 è stata emanata una nuova Raccomandazione rispetto alle competenze chiave, con la quale si integrano e si sostituiscono le otto competenze precedenti, ma non è ancora prevedibile se, come e quando l'ordinamento italiano la recepirà («Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente»; eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=EN (consultato il 12 settembre 2019). L'argomento viene approfondito nell'Appendice 2, in cui procediamo anche

le 2019, il MIUR comunica che in attesa di nuove disposizioni in merito, con adeguamenti alle nuove competenze europee (2018), le istituzioni scolastiche dovranno continuare a utilizzare i modelli di certificazione allegati al DM n. 742/2017;

- definizione, mediante enunciati descrittivi, dei quattro livelli di acquisizione delle competenze;
- valorizzazione delle eventuali competenze significative, sviluppate anche in situazioni di apprendimento non formale ed extrascolastico (si veda il Dlgs 62/2017, art. 9).

La certificazione delle competenze non rappresenta solamente uno strumento amministrativo, ma si configura soprattutto come un documento che arricchisce e integra il profilo valutativo degli studenti in riferimento allo sviluppo delle competenze «chiave», per valorizzarne l’iniziativa, l’autonomia e la responsabilità. La compilazione dei modelli si pone come momento conclusivo di un processo educativo e formativo che stimola la ricerca di nuovi approcci didattici, tali da rendere possibili l’individuazione, lo sviluppo e la valorizzazione delle competenze di ciascuno studente, attraverso modalità didattiche laboratoriali che riconoscano il ruolo attivo dell’allievo impegnato in processi di problem solving e attivazione di un proprio pensiero critico e riflessivo. Ma quali modalità, strumenti e procedure possono utilizzare gli insegnanti per avviare un’azione valutativa e certificativa efficace? Non esistono per questo soluzioni precostituite, ma lavori di ricerca, di formazione, di confronto e riflessione continua tra docenti, come sono le proposte inserite in questo volume. Presentando percorsi, modelli e strumenti valutativi sperimentati e risultati efficaci, il testo rappresenta un’occasione di lavoro concreta e innovativa per acquisire le necessarie informazioni da cui far discendere l’attribuzione di uno specifico livello di padronanza e quindi poter valutare e certificare le competenze di ogni studente con più efficacia e completezza.

### Valutare cosa, valutare quando, valutare come?

Per arrivare a certificare le competenze degli studenti, bisogna prima di tutto valutarle; se l’oggetto da valutare è complesso, altrettanto complesso dovrà essere il processo di valutazione che non si può esaurire in un solo momento circoscritto e isolato, ma deve prolungarsi nel tempo (durante tutto l’iter scolastico) attraverso una sistematica osservazione degli alunni di fronte alle diverse situazioni che si presentano loro. Si tratta di una valutazione non relegata solo a un atto finale di controllo e misurazione, ma che si attualizza all’interno di ogni processo apprenditivo, offrendo continui feedback agli studenti per migliorare i propri apprendimenti e agli insegnanti per rendere maggiormente efficaci le loro proposte didattiche. È un *processo complesso*, nel quale insegnanti e studenti diventano contemporaneamente protagonisti e fruitori e 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, promuovendo il controllo delle procedure, la riflessione metacognitiva e l’intenzionalità responsabile. Si basa sull’osservazione

---

a un confronto tra le competenze chiave esplicitate nella Raccomandazione europea dal 2006 e in quella del 2018).

e sulla riflessione rispetto alle 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 sia di dimostrare il livello di padronanza delle competenze maturate, sia di potenziarle e migliorarle progressivamente.<sup>3</sup> Per questo alle prime due funzioni della valutazione (*funzioni formative e sommativa*) se ne aggiunge una terza: la *funzione proattiva* che, come evidenziano le Linee guida per la certificazione delle competenze del MIUR,<sup>4</sup> riconosce ed evidenzia i progressi, anche minimi, compiuti dall'alunno nel suo percorso, 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 quindi di molteplici funzioni e si pone come momento indispensabile lungo tutto il percorso di crescita e maturazione complessiva delle competenze di ogni singolo studente, dal suo ingresso nella scuola dell'infanzia fino alla sua uscita alla fine del primo ciclo di istruzione, per esplicitarsi e arricchirsi ulteriormente nel corso di tutta la propria vita. L'atto certificativo delle competenze, quindi, non può essere relegato solo alla fine di un ciclo scolastico (fine scuola primaria e secondaria di primo grado) ma deve sostanziarsi con le evidenze raccolte e documentate anche negli anni precedenti; gli esiti delle pratiche valutative effettuate nel corso degli anni confluiscono, legittimandola, nella certificazione finale.

Valutare e certificare competenze non è una impresa semplice e, come già detto, non è possibile farlo con gli strumenti che si utilizzano per la valutazione degli apprendimenti; si tratta di accertare se e in che misura lo studente sa utilizzare le conoscenze e abilità conseguite per risolvere situazioni problematiche, mostrando un progressivo sviluppo di consapevolezza, autonomia e responsabilità nello svolgimento del compito richiesto. Come ampiamente ribadito nelle Linee guida ministeriali, la competenza si può accertare facendo ricorso a prove autentiche, «esperte», costituite da uno o più compiti di realtà, osservazioni sistematiche e autobiografie cognitive. A integrazione e completamento delle consuete prove di accertamento degli apprendimenti, ancora valide seppur nella loro settorialità, occorre prevedere *compiti di realtà* che si concretizzino nella richiesta di risolvere situazioni problematiche inedite e complesse, più vicine possibili al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento diversi da quelli consueti nella pratica didattica. Realizzare un compito di realtà permette allo studente non solo di dimostrare ciò che sa, ma 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> Grazie al compito di realtà si può cogliere la manifestazione esterna della competenza, ossia la capacità dell'allievo di portare a termine il compito assegnato con la presentazione del prodotto finale, ma resta

---

<sup>3</sup> Gentili G. (2016), *Prove di competenza, compiti di realtà e rubriche di valutazione*, Trento, Erickson.

<sup>4</sup> MIUR – Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, *Linee guida per la certificazione delle competenze nel primo ciclo di istruzione* (Allegato alla Nota MIUR n. 312 del 9 gennaio 2018 «Modelli di certificazione delle competenze per il primo ciclo - DM 742/2017. Trasmissione Linee guida e indicazioni operative»; [www.miur.gov.it/-/linee-guida-certificazione-delle-competenze](http://www.miur.gov.it/-/linee-guida-certificazione-delle-competenze), consultato il 12 settembre 2019). Il documento è consultabile alle Risorse online Erickson collegate a questo volume.

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

invisibile tutto il processo che compie lo studente per arrivare a dimostrare la sua competenza. Per questo è indispensabile fare ricorso anche a osservazioni sistematiche che permettono agli insegnanti di rilevare il processo: quell'insieme di operazioni cognitive che compie lo studente per interpretare correttamente il compito, per coordinare conoscenze e abilità già possedute, per ricercarne altre, qualora necessarie, e per valorizzare risorse interne ed esterne. Compiti di realtà e osservazioni sistematiche non consentono però ancora di comprendere appieno alcuni dati valutativi essenziali: il significato attribuito dallo studente al proprio lavoro, le intenzioni che hanno guidato le sue scelte, le emozioni e gli stati d'animo provati. Per questo, è importante proporre *schede di autovalutazione* finali nelle quali ogni alunno può ripercorrere e narrare il percorso cognitivo compiuto, esplicitando difficoltà incontrate e strategie di soluzione adottate, interesse e motivazione sperimentati nei confronti dei compiti richiesti, successione delle azioni compiute e una valutazione complessiva del proprio operato e del prodotto realizzato (compito di realtà).

## Certificare competenze alla fine della scuola secondaria di primo grado

Le *competenze*, oggetto della certificazione richiesta alla fine della scuola secondaria di primo grado, devono essere considerate in una prospettiva evolutiva di apprendimento permanente e si definiscono progressivamente nel medio e nel lungo periodo. Per questo è di fondamentale importanza, durante tutto il percorso scolastico, monitorarne lo sviluppo e il potenziamento in modo da sostenerle, indirizzarle e valorizzarle nel modo più efficace. I tre anni di scuola secondaria di primo grado costituiscono, per gli studenti, un periodo particolarmente importante e significativo nel loro percorso di vita e di apprendimento permanente, durante il quale si avvicinano ad argomenti e sperimentano metodi di studio e di lavoro fondamentali per il completo sviluppo di tutte le loro competenze future. Si ritiene pertanto necessario, alla fine di ogni classe, controllarne l'avanzamento e valutare il livello di padronanza raggiunto da ogni alunno in modo da indirizzare e personalizzare le proposte apprenditive successive.

### *Struttura del volume e strumenti di valutazione*

In linea con una didattica per competenze di tipo laboratoriale, che stimola gli studenti a diventare protagonisti responsabili e consapevoli del proprio apprendimento, si propongono tre prove di competenza per ognuna delle tre classi a completamento e in sinergia con le procedure osservative messe in campo dagli insegnanti e autovalutative da parte degli alunni. Le prove, seppur focalizzate su «argomenti apprenditivi» diversi, mantengono la stessa struttura di base e lo stesso format, facilmente replicabili dagli insegnanti e adattabili ai propri diversi contesti scolastici. Le modalità di lavoro richieste in tutte le prove si articolano, pur non mantenendo sempre lo stesso ordine di esecuzione, in attività individuali, di coppia, in gruppi cooperativi e nel grande gruppo, in momenti di condivisione e confronto collettivo. L'alternarsi di queste modalità e l'offerta di situazioni problematiche sfidanti da risolvere, aperte a più soluzioni, coinvolgono gli studenti in situazioni che stimolano processi di attivazione cognitiva<sup>6</sup> e valorizzazione delle proprie

<sup>6</sup> Il riferimento è al modello del «ciclo di apprendimento esperienziale», grazie al quale vengono attivate tutte le risorse che gli studenti possiedono, le loro strutture di interpretazione, quelle di

competenze e consentono agli insegnanti di avere a disposizione dei materiali e delle occasioni preziose per osservare e valutare.

Ogni prova è corredata da rubriche e tabelle di sintesi, strumenti che aiutano gli insegnanti a registrare in modo funzionale e organico tutte le informazioni emerse durante le osservazioni sistematiche fatte nel corso di ogni esperienza/attività. Per ogni prova è prevista una *scheda di autovalutazione*, con la quale si chiede all'alunno di ripercorrere mentalmente tutta la prova ed esprimere un proprio giudizio sul risultato ottenuto, indicando anche le proprie preferenze in merito alle diverse attività realizzate.

La *rubrica* di valutazione è lo strumento che consente di valutare il grado di competenza maturato dall'alunno, documentando con descrizioni il livello di autonomia ed efficacia con il quale ognuno utilizza gli apprendimenti nei diversi contesti. Esistono varie tipologie di rubriche:<sup>7</sup> quelle utilizzate nelle prove sono definite *analitiche*, in quanto intendono valutare il livello di acquisizione di una competenza attraverso l'analisi degli elementi costitutivi del compito e dei processi messi in atto per realizzare quanto richiesto. 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 in questo lavoro 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. Per ogni criterio sono indicati 4 livelli 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 (come esplicitati nel DM 742/2017).

La *Rubrica – Compito di realtà* consente di valutare la manifestazione della competenza, nella verifica dei prodotti realizzati dagli alunni; a questa si aggiunge la *Rubrica – Osservazione dei processi cognitivi* che indaga i processi attivati durante lo svolgimento delle prove richieste. I dati ottenuti grazie alla consultazione di queste rubriche da parte degli insegnanti possono essere registrati nei relativi *Schemi di sintesi*, in modo da avere per tutta la classe un prospetto completo, chiaro ed efficace. La *Rubrica – Competenze chiave 2006* del modello di certificazione sono inserite in Appendice 1, per una migliore e più funzionale consultazione, e possono essere utilizzate per tutte le prove proposte; inoltre, in Appendice 2 si fornisce anche la *Rubrica – Competenze chiave 2018* in previsione dell'emanazione di nuovi modelli di certificazione ad esse correlati.

### *Prove di competenza*

Il volume è composto da nove prove di competenza, tre per ogni classe; ogni prova è integrata da:

- una sintetica guida per l'insegnante nella quale sono descritte e spiegate le fasi di lavoro e le modalità con le quali si consiglia di applicarle e proporle agli alunni (*Sequenza applicativa e descrizione analitica delle attività*);
- le indicazioni di lavoro per gli studenti (*Una sfida per noi*);
- le schede con i materiali di lavoro da utilizzare;

---

azione e di autovalutazione. Per approfondimenti si veda: Trincherò R. (2018), *Costruire e certificare competenze nel curricolo verticale del primo ciclo* (ed. aggiornata), Milano, Rizzoli.

<sup>7</sup> Per ulteriori approfondimenti si rimanda a: Ellerani P., Gentile M. e Sacristani Mottinelli M. (2007), *Valutare a scuola, formare competenze*, Torino, SEI.



- gli strumenti per la valutazione (schede di autovalutazione, rubriche e tabelle di sintesi).

Per una più agevole ed efficace consultazione, si è deciso di inserire la Rubrica di osservazione delle competenze chiave e la conseguente tabella di sintesi (in due versioni, per la formulazione delle competenze del 2006 e del 2018) nelle Appendici 1 e 2. Le prove proposte sono pensate per coinvolgere, attivare e valutare tutte e 8 le competenze. Per quanto riguarda la comunicazione nelle lingue straniere/competenza multilinguistica, se non espressamente prevista dalla prova, sarà compito dell'insegnante individuare lo spazio e i momenti adatti per inserirla.

## CLASSE PRIMA

### *Prova di competenza 1: Ti racconto una storia!*

Nella prima prova si chiede ai ragazzi di mettere in gioco tutte le loro competenze per assolvere a un importante incarico, quello di diventare scrittori e fumettisti inventando storie da inserire in e-book e trasformandole in fumetti. La prova si articola in tre fasi di lavoro e momenti di verifica diversi: da quella ideativo-progettuale, a quella operativo-concreta di scrittura con lavori individuali e di coppia fino ad arrivare alla trasposizione delle storie in fumetti, attraverso un lavoro cooperativo di gruppo grazie al quale ogni studente ha la possibilità di lavorare valorizzando i propri punti di forza (talenti).

### *Prova di competenza 2: Sostenibilità in gioco*

La prova, facendo propri i suggerimenti del documento ministeriale *Indicazioni nazionali e nuovi scenari* rispetto al concetto di sostenibilità, coinvolge gli studenti in un percorso di riflessione sulla necessità di prendersi cura dell'ambiente come segno di rispetto per l'umanità del futuro. L'incarico assegnato è quello di progettare e realizzare un gioco (compito di realtà) con il quale organizzare a scuola il torneo di fine anno scolastico. La prova prevede la progettazione e costruzione del gioco attraverso il quale individuare i rischi per l'ambiente e premiare i comportamenti virtuosi legati al rispetto del proprio territorio, la scrittura in italiano e in inglese del libretto illustrativo delle regole e modalità di gioco e, in conclusione, l'organizzazione del torneo finale.

### *Prova di competenza 3: Alla scoperta del Medioevo*

L'idea da cui prende origine la terza prova è la volontà di riscoprire un periodo storico, appunto il Medioevo, a torto considerato come periodo buio, ma in realtà ricco di idee e innovazioni. Operando in particolare su due aspetti, uno di taglio letterario-creativo in cui diventeranno veri e propri cantastorie, e uno più scientifico-tecnologico (costruzione erbario e/o lapidario/bestiario), gli allievi saranno riportati indietro nel tempo, in attività che coniugano la ricerca della tradizione storica con una ventata di necessaria modernità nella presentazione, grazie all'uso delle tecnologie multimediali.

## CLASSE SECONDA

### *Prova di competenza 4: Dall'orto al piatto*

In linea con la necessità di favorire una sempre maggiore attenzione verso la sostenibilità ambientale, anche in questa prova, come nella seconda, l'obiettivo è

quello di sensibilizzare i ragazzi verso la riscoperta del territorio e di un'agricoltura sostenibile che concilino pratiche e attività sottese alla sussistenza alimentare con una corretta e sana alimentazione. Attraverso momenti di lavoro cooperativo, individuale, di grande gruppo e attività di tipo ludico-operativo, gli studenti avranno la possibilità di riscoprire la vocazione produttiva del proprio territorio, comprendere i tempi della natura, simulare la gestione consapevole della spesa e in ultimo progettare e organizzare una cena di classe.

#### *Prova di competenza 5: Casa dolce casa*

La nuova sfida proposta con la Prova 5 è quella di partecipare al concorso «La casa dei sogni» nel quale gli studenti sono chiamati a progettare un'abitazione/appartamento producendo un plastico e un progetto 3D al computer. Il plastico ritenuto più completo, in seguito al confronto nel grande gruppo e in vista della partecipazione al concorso, viene ulteriormente migliorato con la realizzazione di un impianto elettrico in corrente continua. La prova si articola in 5 fasi di lavoro sequenziali e complementari, nelle quali ogni studente è chiamato a mettere in gioco e dimostrare le proprie competenze, attivandole e sviluppandole, attraverso attività individuali e cooperative strutturate in modalità Jigsaw.<sup>8</sup>

#### *Prova di competenza 6: Short genius tales*

La prova intende valutare i livelli di competenza raggiunti dagli studenti attraverso la riscoperta dell'identità culturale di alcuni grandi geni italiani del Rinascimento. Con una caccia al tesoro tra le corti rinascimentali italiane, fatta di indovinelli e sfidanti indizi, i ragazzi riscopriranno tra gli altri: Leonardo Da Vinci, Michelangelo, Colombo, Raffaello, Galileo, ecc. Nelle 5 fasi di lavoro e verifica che costituiscono la prova, gli studenti ricercheranno informazioni nel web, redigeranno una breve biografia multimediale, progetteranno e inventeranno su alcuni personaggi storie animate con Scratch e infine si cimenteranno nella riscrittura, messa in scena e drammatizzazione della *Mandragola* di Machiavelli.

### CLASSE TERZA

#### *Prova di competenza 7: Progetti-amo il territorio*

Anche in questa settima prova, l'obiettivo è incrementare l'attenzione e lo spirito critico degli studenti nei confronti dell'eco-sostenibilità ambientale, ricorrendo a strumenti logico-matematici per un primo approccio all'area economico-progettuale. Attraverso le cinque fasi di lavoro e verifica, gli studenti, in parte individualmente in parte attraverso lavori cooperativi, realizzeranno i quattro compiti di realtà richiesti dalla prova: redigere una relazione sulle criticità con ipotesi di miglioramento del proprio territorio; simulare la gestione di un'impresa; realizzare un plastico del territorio e, infine, redigere, consegnare e argomentare le proposte al Sindaco e al Consiglio comunale.

---

<sup>8</sup> Il Jigsaw è una tecnica di cooperative learning che consiste nel suddividere la classe in gruppi e ad assegnare a ciascun componente un compito che è essenziale al gruppo. Al termine, il gruppo assembla, come in un puzzle, i vari compiti svolti.

### *Prova di competenza 8: E-migranti*

L'idea alla base della prova è sensibilizzare i ragazzi sul tema dell'immigrazione e dell'integrazione degli stranieri, operando una riflessione critica sul problema, su come lo stesso sia vissuto contemporaneamente dai protagonisti (immigrati) e dalle popolazioni ospitanti. Sviluppando un percorso multi e interdisciplinare, partendo dalla rilevazione di dati grazie a un'indagine statistica effettuata nella scuola, i ragazzi saranno invitati a coinvolgersi in un'analisi, non solo storica, dell'emigrazione italiana dei primi del Novecento e operare confronti con i processi migratori attuali nell'era di Internet, con lavori di ricerca e di approfondimento in modalità cooperativa. Compito di realtà conclusivo della prova è la produzione di un repertorio in cloud di contenuti ipermediali per costruire una pagina web da pubblicare sul sito della scuola e/o sulla pagina Facebook dell'istituto.

### *Prova di competenza 9: Cittadini d'Europa*

Si conclude la serie di prove con un'ultima sfida proposta ai ragazzi: partecipare al «Campionato della Cultura», con il quale termina la loro permanenza alla scuola secondaria di primo grado. Si tratta di un torneo a squadre, nel quale ogni studente, insieme ai compagni di squadra, è chiamato ad attivare e utilizzare tutte le proprie competenze per realizzare progetti, risolvere problemi e costruire manufatti. Il campionato è strutturato su 6 categorie, ogni squadra si cimenterà in ciascuna categoria, e per ognuna di esse alla squadra vincitrice verrà assegnato uno «ScuOscar», il premio Oscar della scuola.

### *Appendici*

Le appendici, che completano il volume e forniscono ulteriori occasioni di riflessione e approfondimento, sono:

1. Strumenti per la valutazione delle 8 competenze chiave per la cittadinanza attiva e l'apprendimento permanente del 2006;
2. Le nuove competenze chiave europee del 2018: analisi, riflessione e confronto con le precedenti; schemi di analisi e rubriche per ogni nuova competenza.

Sul sito Risorse online Erickson ([risorseonline.erickson.it](http://risorseonline.erickson.it)), inserendo il codice di attivazione, il lettore trova i riferimenti normativi: DM 742/2017, Linee guida per la certificazione delle competenze e le Indicazioni nazionali del 2012.

# Progetti-amo il territorio

### Descrizione sintetica della prova (in cosa consiste?)

La scelta di questa prova deriva da una duplice necessità: da un lato, incrementare il senso civico e lo spirito critico delle nuove generazioni sui temi dell'ambiente e della sostenibilità; dall'altro, fornire strumenti logico-matematici per un primo approccio all'area economico-progettuale, spesso trascurata nella scuola secondaria di primo grado.

Le attività sono in gran parte svolte su schede predisposte (cartacee o digitali al computer) e integrate da una breve attività manuale. In particolare:

- si analizzeranno, con adeguata documentazione, le criticità del territorio legate all'antropizzazione;
- si valuteranno, tramite una simulazione in *role play*, la situazione attuale e i possibili scenari per ipotetiche aziende locali;
- si realizzerà un semplice plastico del luogo che, partendo dalle criticità riscontrate, evidenzia le possibili aree di intervento;
- si produrrà un testo da presentare al sindaco in consiglio comunale con le proposte dei ragazzi per un futuro (e un presente) migliori.

## METODOLOGIA DI LAVORO

### Compiti di realtà

1. Effettuare una relazione sulle criticità e ipotesi di miglioramento del proprio territorio
2. Simulare la gestione di un'impresa
3. Realizzare un plastico del territorio
4. Redigere proposte per il sindaco e il consiglio comunale

### Materiali operativi

- › Scheda 1 – Indagini in corso
- › Scheda 2 – Territorio sotto analisi
- › Scheda 3 – Piccoli imprenditori
- › Scheda 4 – Traccia di lavoro per il bilancio
- › Scheda 5 – Le proposte per il sindaco

### Strumenti di valutazione

- › Scheda di autovalutazione
- › A1 Rubrica – Compito di realtà: Individuare problemi legati all'antropizzazione e ipotizzare soluzioni
- › B1 Schema di sintesi – Compito di realtà: Individuare problemi legati all'antropizzazione e ipotizzare soluzioni
- › A2 Rubrica – Compito di realtà: Gestire bilanci e investimenti di un'impresa (simulata)

- › B2 Schema di sintesi – Compito di realtà: Gestire bilanci e investimenti di un'impresa (simulata)
- › A3 Rubrica – Compito di realtà: Realizzare un plastico del territorio
- › B3 Schema di sintesi – Compito di realtà: Realizzare un plastico del territorio
- › A4 Rubrica – Compito di realtà: Redigere proposte per il sindaco e il consiglio comunale
- › B4 Schema di sintesi – Compito di realtà: Redigere proposte per il sindaco e il consiglio comunale
- › C Rubrica – Osservazione dei processi cognitivi
- › D Schema di sintesi – Valutazione processi
- › E Rubrica – Competenze chiave 2006/2018 (Appendice 1/Appendice 2)
- › F Schema di sintesi – Valutazione competenze chiave 2006/2018 (Appendice 1/Appendice 2)

## SEQUENZA APPLICATIVA E DESCRIZIONE ANALITICA DELLE ATTIVITÀ

### PRIMA FASE

#### I problem-scout

Si inizia con la presentazione dell'incarico assegnato: in primo luogo, gli alunni dovranno studiare e documentare accuratamente le criticità del territorio. Partendo dalla scheda 1, gli studenti si dividono in piccoli gruppi che dovranno mettere in luce le principali problematiche che, da tempo, affliggono la propria città o quartiere.

Da bravi «problem-scout», dovranno:

- individuare i problemi, recuperando informazioni da varie fonti;
- collegare i problemi alla probabile causa antropica;
- testimoniare, con immagini o foto sul posto, l'effettiva sussistenza del problema, valutandone in prima istanza la gravità.

Questa prima fase, dopo un confronto nel gruppo classe, servirà a selezionare le aree di maggior criticità su cui intervenire. La modalità di lavoro consigliata per questa prima fase è: *Numbered Heads Together – Teste numerate insieme*<sup>1</sup> che consiste nel chiedere agli studenti di raccogliere le loro idee e riflessioni per arrivare a ipotesi di soluzione condivise.

### SECONDA FASE

#### Territorio sotto analisi

Gli alunni lavorano ora singolarmente sulla scheda 2. Seguendo la traccia della scheda, avviano un'analisi geomorfologica del territorio: in base alla presenza di monti, fiumi, vallate, ecc., individuano le risorse presenti, il loro possibile sfruttamento, le potenzialità di sviluppo e crescita sostenibile. In seguito, nel piccolo gruppo e sulla base dei dati emersi dall'analisi precedente, si confrontano per proporre alcune tipologie di aziende e/o imprese che potrebbero essere inserite con ottimi risultati per il rispetto e la valorizzazione del territorio locale. Tra le proposte ipotizzate, gli allievi ne selezionano tre da sottoporre, più avanti, all'attenzione dell'intero gruppo classe.

<sup>1</sup> Per la modalità cooperativa Teste numerate insieme, si veda la Prova di competenza 4, *Dall'orto al piatto*.

### **TERZA FASE** **Simul-azioni**

Per comprendere meglio l'organizzazione e la gestione-base di una azienda, si chiede agli studenti di coinvolgersi in una attività di role-playing nella quale si alleneranno a diventare futuri imprenditori in erba. In questa fase gli alunni lavorano in coppie come fossero l'amministratore delegato (AD) e il contabile aziendale (CA) di un CdA di ipotetiche aziende locali. Ogni coppia riceve un'azienda fittizia da gestire seguendo le indicazioni della scheda 3. La coppia analizza la situazione corrente della ditta, poi si «separa» e prosegue l'approfondimento in gruppi aperti in modalità Jigsaw,<sup>2</sup> con riunioni tra esperti del settore. In questa fase, l'AD ragiona con i suoi omologhi sulle prospettive di sviluppo, mentre il CA rivede la contabilità generale con i suoi colleghi utilizzando anche fogli elettronici di calcolo. Dopo questa fase di consultazioni, la coppia originaria si riunisce nuovamente e riesamina la situazione dell'azienda, apportando le opportune migliorie (scheda 4).

### **QUARTA FASE** **Le mani in pasta**

Con mappe e cartine tematiche scaricate dal web o fornite dal Comune, ogni gruppo realizza un plastico della realtà locale utilizzando materiali di recupero. Il plastico dovrà essere piccolo e leggero, quanto più possibile aderente alla realtà, per quanto siano accettabili piccole approssimazioni alle mappe e alle curve di livello fornite.

### **QUINTA FASE** **Nella stanza dei bottoni**

Si prosegue con un confronto nel gruppo classe, con la scheda 5: dai risultati delle precedenti schede 1 e 2, si dovranno selezionare tutte le proposte emerse dai singoli gruppi, così da concentrare l'attenzione su alcune idee da sottoporre al sindaco. Occorre selezionarne due per ogni gruppo: un problema e un possibile miglioramento/sviluppo. Scelto il plastico migliore da presentare al sindaco, le proposte selezionate vi andranno accuratamente collocate ed evidenziate con bandierine colorate. Nel piccolo gruppo, non resta che redigere un testo breve ma incisivo, da indirizzare al primo cittadino e al consiglio comunale, in cui gli studenti avanzano le loro proposte per il territorio.

---

<sup>2</sup> Per la modalità cooperativa Jigsaw, si veda la Prova di competenza 5, *Casa dolce casa*.



## PROGETTI-AMO IL TERRITORIO

### FASE 1

#### I problem-scout

Insieme ai tuoi amici, dovrai scovare i principali problemi della tua città legati al **territorio e alla sua gestione**, per farne un reportage, seguendo la traccia della scheda 1.

Di solito, sono proprio le attività dell'uomo che causano i maggiori problemi a un territorio che, di norma, sa autoregolarsi bene da solo. Pensate alle ripercussioni negative che disboscamenti, eccessivo sfruttamento delle cave o scarsa manutenzione delle infrastrutture

possono avere sul territorio! Oltre a selezionare i problemi e documentarli opportunamente con foto/immagini, dovrete anche citare le **fonti** da cui avete preso le informazioni: articoli, interviste, riviste, ecc.

In questa prima fase non ci interessa che troviate le soluzioni: è ancora presto! Prima, infatti, dobbiamo ben inquadrare i problemi. Ecco perché, alla fine della ricerca, vi riunirete brevemente nel gruppo classe per discutere le problematiche emerse.



### FASE 2

#### Territorio sotto analisi

Conclusa la fase iniziale di ricerca, siamo ora pronti a riprogettare il territorio con possibili interventi, muovendoci in due direzioni:

1. **sfruttamento intelligente e sostenibile delle risorse locali**, ipotizzando migliorie che facciano emergere le potenzialità del territorio senza incidervi negativamente;
2. **ipotesi di sviluppo** di imprese e/o aziende locali che possano sfruttare al meglio le risorse individuate attraverso lo studio della realtà territoriale ed economica.

Ogni alunno lavora da solo, compilando la scheda 2. Innanzitutto, com'è il tuo territorio? Ci sono boschi che producono pregiato legname? Avete cave di pietra o ghiaia per ricavarne materiali da costruzione? Che dire delle valli: sono coltivate, attraversate da fiumi pescosi, adatte allo sfruttamento dell'energia eolica o cos'altro?

Rispondendo a questa serie di interrogativi, ognuno compila la scheda per scoprire le potenzialità del territorio, ipotizzando possibili scenari di sviluppo.

Al termine riunitevi nel piccolo gruppo, vagliate tutte le proposte che avete fatto singolarmente e selezionate le 3 che ritenete più valide o più facilmente attuabili e che, in seguito, proporrete all'attenzione dell'intero gruppo classe.

## FASE 3

### Simul-azioni



Per diventare abili imprenditori bisogna però allenarsi... In questa fase lavorerete in coppia, come se foste i membri del Consiglio di Amministrazione di ipotetiche aziende del territorio. Osservate con attenzione la scheda 3: alcune aziende, in base ai conti presentati, sono in attivo e producono utili; altre, invece, hanno spese maggiori degli incassi e sono perciò in perdita. Il vostro lavoro sarà dunque improntato a:

- **massimizzare gli utili**, nelle aziende in attivo, scegliendo le occasioni migliori offerte dal mercato;
- cercare di **salvare le ditte in perdita**, riducendo il passivo e guidandole verso un futuro in attivo.

In ogni coppia si sceglie chi vestirà i panni dell'amministratore delegato (AD) e chi del contabile aziendale (CA). Seguendo le indicazioni della scheda 3, dovrete:

- calcolare spese, bilanci, incassi, ecc.;
- applicare sconti o fare liquidazioni/offerte;
- scegliere le forme migliori di investimento;
- ipotizzare le aree di intervento sull'azienda, prevedendo possibili scenari di sviluppo aziendale.

Ogni coppia effettua una prima **analisi della situazione** sulla propria azienda e, dopo aver svolto calcoli e previsioni, si «separa» procedendo in modalità Jigsaw.

Gli AD delle varie aziende si riuniscono, come esperti del settore, per consultarsi in base ai bilanci redatti nel piccolo gruppo insieme al loro contabile. In base alle specifiche situazioni, ogni AD chiederà consigli ai suoi colleghi, per scegliere le soluzioni migliori per migliorare l'attivo o, al contrario, ridurre il passivo. Analogamente, i CA si trovano assieme per riesaminare i vari bilanci e procedere alle eventuali correzioni utilizzando anche fogli elettronici di calcolo.

Dopo le consultazioni tra esperti, le coppie si ricompongono e rivedono bilanci e previsioni di sviluppo, cercando di migliorare il più possibile la situazione (scheda 4). Non è detto che un'azienda in perdita possa essere necessariamente salvata: l'importante è che ogni coppia raggiunga il risultato migliore possibile.

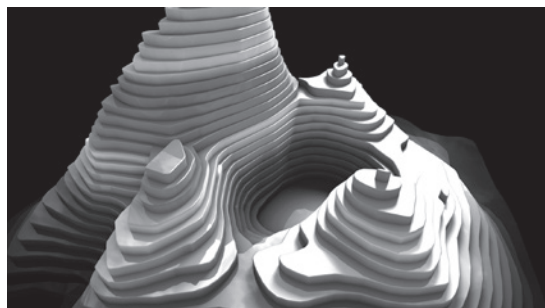
## FASE 4

### Le mani in pasta

Eccoci dunque alla fase realizzativa operativo-manuale: ogni gruppo costruisce un **plastico del territorio** con materiali di recupero. Procuratevi le mappe e le cartine tematiche del territorio in scala affinché possiate usarle per la realizzazione di un plastico. Tenete presente che il plastico dovrà essere leggero, piccolo, ben trasportabile e realizzato con materiali di recupero.



Procurate delle piccole basi di **supporto** per realizzare il plastico: potreste usare anche tavolette di compensato o multistrato, di piccole dimensioni (massimo 1 mq). Seguite le curve di livello e le mappe in scala per realizzare il plastico: deve essere maneggevole e, quanto più possibile, aderente alle mappe e alle curve di livello fornite, anche se piccole approssimazioni saranno ovviamente accettate. I **livelli** potranno essere realizzati, ad esempio, con «fette» di polistirolo e la cartapesta (realizzata con colla e carta igienica) vi permetterà di arrotondare gli spigoli e il profilo di montagne e colli. Date sfogo alla fantasia, ma senza trascurare l'aderenza alla realtà. Cercate di trovare un giusto compromesso tra la precisione realizzativa e la fattibilità operativa: inutile eccedere nei dettagli, ma la riproduzione dovrà essere possibilmente fedele alle mappe, in un'attività manuale che coniughi rigore scientifico e creatività. Il plastico migliore, votato dalla classe stessa, verrà portato in consiglio comunale in occasione della consegna della lettera con le proposte per il sindaco.



## FASE 5

### Nella stanza dei bottoni



Il vostro territorio, ora, non ha più segreti, ogni plastico è finito. Le criticità e le idee di miglioramento sono state opportunamente segnalate nelle schede di lavoro. Ma il sindaco non potrà mai lavorare su troppe proposte: bisogna farne un'accurata selezione.

Avviate un confronto nel gruppo classe, aiutandovi con la scheda 5: dai risultati delle precedenti schede 1 e 2, dovrete selezionare tutte le **proposte emerse dai singoli gruppi**,

così da concentrare l'attenzione solo su alcune idee da sottoporre.

Scegliete insieme il plastico migliore, quello che ritenete più aderente al territorio e che meglio lo rappresenta. Su di esso, piazzate nei luoghi corretti delle bandierine di diversi colori:

- rosse, per evidenziare le **criticità** riscontrate nella Fase 1 (selezionarne una per ogni gruppo);
- verdi, per indicare le **possibili aree di intervento** individuate nella Fase 2 (una per ogni gruppo).

Nel piazzare le bandierine, dovrete far affidamento sugli elementi rappresentati per trovare la corretta collocazione sul territorio.

Non resta che scrivere un **breve testo di presentazione**, da indirizzare al primo cittadino e al consiglio comunale. Il testo dovrà essere breve ma incisivo, con stile asciutto e formale: nella lettera, il gruppo dovrà evidenziare, con adeguate motivazioni, la problematica riscontrata e presentare una possibile prospettiva di intervento/sviluppo per il territorio. Siate convincenti: il futuro della vostra città potrebbe dipendere anche da voi!

**A1**  
**PROGETTI-AMO IL TERRITORIO**  
**RUBRICA – COMPITO DI REALTÀ: INDIVIDUARE PROBLEMI LEGATI ALL'ANTROPIZZAZIONE**  
**E IPOTIZZARE SOLUZIONI**

CRITERI	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	LIVELLO INIZIALE
<b>INDIVIDUARE E VALUTARE I PROBLEMI DEL TERRITORIO, COLLEGANDOLI ALLA CAUSA ANTROPICA</b>	Valutazioni corrette e sistematiche, con coerenti e pertinenti collegamenti tra cause e problematiche	Valutazioni corrette, con coerenti collegamenti tra cause e problematiche	Valutazioni globalmente corrette o quanto meno accettabili, con collegamenti tra cause e problematiche non sempre coerenti	Valutazioni superficiali o non sempre corrette, alcuni errori o incertezze nei collegamenti tra cause e problematiche
<b>VALUTARE LE FONTI DI INFORMAZIONE E LA LORO ATTENDIBILITÀ</b>	Uso consapevole di fonti affidabili, coerenti e pertinenti, la cui attendibilità è valutata in modo autonomo e sicuro	Uso di fonti affidabili e pertinenti, la cui attendibilità è valutata in modo autonomo	Uso di fonti sostanzialmente affidabili, la cui attendibilità è valutata con qualche incertezza	Uso di fonti non del tutto affidabili, la cui attendibilità è valutata solo con la guida dell'insegnante
<b>STIMARE SUSSISTENZA E GRAVITÀ DI FENOMENI LEGATI ALL'ANTROPIZZAZIONE</b>	Individuazione di problemi gravi e efficacemente gravi, con efficace uso della scala delle priorità	Individuazione di problemi gravi, o percepiti come gravi dalla popolazione, con corretto uso della scala delle priorità	Corretta individuazione dei problemi più gravi, con un uso sostanzialmente corretto della scala delle priorità	Lacunosa o incerta individuazione dei problemi più gravi, con un uso incerto della scala delle priorità
<b>IPOTIZZARE INTERVENTI MIGLIORATIVI ALL'INTERNO DI SCELTE RESPONSABILI E SOSTENIBILI</b>	Ipotesi di interventi migliorativi corrette, responsabili e sostenibili per la cittadinanza e l'ambiente, individuate evidenziando spirito critico e tratti di originalità	Ipotesi di interventi migliorativi corrette e sostenibili per la cittadinanza e l'ambiente, individuate evidenziando spirito critico	Ipotesi di interventi migliorativi globalmente corrette, realizzabili e accettabili dalla cittadinanza	Ipotesi di interventi migliorativi frammentarie o errate, non sempre realizzabili



**B1** **PROGETTI-AMO IL TERRITORIO**  
**SCHEMA DI SINTESI – COMPITO DI REALTÀ: INDIVIDUARE PROBLEMI LEGATI**  
**ALL’ANTROPIZZAZIONE E IPOTIZZARE SOLUZIONI**

CRITERI	ALUNNI																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
INDIVIDUARE E VALUTARE I PROBLEMI DEL TERRITORIO																					
VALUTARE LE FONTI DI INFORMAZIONE E LA LORO ATTENDIBILITÀ																					
STIMARE SUSSISTENZA E GRAVITÀ																					
IPOTIZZARE INTERVENTI MIGLIORATIVI																					

## MAPPE DI SINTESI DELLE 8 COMPETENZE CHIAVE 2018

1

### COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

Indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Implica inoltre l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo

COMPRENSIONE

ORALE (ascolto)

SCRITTA (lettura)

ESPRESSIONE/  
COMUNICAZIONE

ORALE (parlato)

SCRITTA (scrittura)

2

### COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica

COMPRENSIONE

ORALE (ascolto)

SCRITTA (lettura)

ESPRESSIONE/  
COMUNICAZIONE

ORALE (parlato)

SCRITTA (scrittura)

3a

### COMPETENZA MATEMATICA

Indica la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane

PADRONANZA MATEMATICA

APPLICAZIONI  
(conoscenze dichiarative e procedurali)

USO DI MODELLI E STRATEGIE

Strategie matematiche di pensiero

Algoritmi e presentazione

3b

### COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

Si riferisce alla capacità di spiegare il mondo utilizzando ed applicando conoscenze e metodologie, per identificare problematiche e trarre conclusioni basate su fatti empirici. Inoltre implica la comprensione dei cambiamenti provocati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino

APPLICAZIONI

Metodo sperimentale strumenti e processi scientifici e tecnologici

ATTITUDINE E ATTEGGIAMENTO

Interesse e attenzione alle questioni della sicurezza e sostenibilità ambientale

Atteggiamenti critici