



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV



SimulaImpresa

Presentazione del progetto

“**Simula Impresa**” è una proposta didattica avvincente che propone la costruzione di un piccolo progetto d’impresa alle ragazze e ai ragazzi delle classi terze della scuola secondaria di I grado.

Orientare e motivare nella scelta del proprio futuro sono gli obiettivi primari della proposta, che vuole stimolare anche la creatività, lo sviluppo di competenze digitali, la capacità di organizzare, prevedere, collaborare, comunicare, competere positivamente.

Articolazione ⁽¹⁾

Fase curricolare (35 ore di attività)

1. Dalle storie di grandi imprese, da ricercare e narrare anche con strumenti audiovisivi, si passa ai sogni delle imprese che ognuno vorrebbe realizzare, presentati liberamente alla propria classe.
2. Ognuno nei propri sogni riconosce la presenza di passioni, attitudini e intelligenze, che può raccontare e, nel racconto, spesso nota somiglianze con i sogni degli altri.
3. La riflessione personale, sotto forma di un testo da leggere, di una presentazione multimediale o altro mezzo comunicativo, consente di scoprire che spesso la realizzazione dei propri sogni si può concretizzare in un prodotto o un servizio, utile come risposta ai bisogni di altre persone. Nella comunicazione e nell’interazione con i pari si accendono idee e si possono condensare piccoli gruppi (le Sim-Imprese).
4. Ogni Sim-Impresa: a) propone e motiva la propria idea di prodotto o servizio; b) effettua un sondaggio-intervista a potenziali clienti per ricevere un primo feedback e verificarne la spendibilità; c) realizza un marchio/logo e lo inserisce all’interno di un’azione promozionale (volantino, sito web, video-spot, ecc.); d) identifica quali costi dovrà sostenere per iniziare l’attività. I quattro aspetti vengono raccolti attraverso la compilazione di un questionario online.
5. Al termine della fase curricolare i docenti delle classi coinvolte ricevono e valutano in modalità *blinded* le informazioni raccolte attraverso il questionario. Le Sim-Imprese che avranno ricevuto una migliore valutazione accedono alla fase extracurricolare.

Fase extracurricolare (35 ore di attività)

1. La formazione delle Sim-Imprese prosegue insieme a imprenditori, esperti di comunicazione e consulenti d’impresa (avvocato e/o commercialista), che presenteranno gli aspetti fondamentali della loro professione e chiederanno ad alunne e alunne di esporre le soluzioni per concretizzare le loro idee. Insieme a ragazze e ragazzi, stimoleranno il miglioramento del marchio/logo, rifletteranno sull’organizzazione delle attività, dei ruoli e della forma giuridica dell’impresa, chiederanno di prendere esempio da chi già opera nello stesso settore, getteranno le basi per la formulazione di un piano economico e supporteranno la preparazione di un *pitch* con cui presentarsi a potenziali finanziatori.
2. Si prevede la produzione di un video documentario che sintetizzi l’intero percorso progettuale, con cui la scuola parteciperà al concorso Proactive Training, promosso dalla Regione Puglia. La presentazione multimediale sarà inviata a un **panel di esperti**, che ne valuterà il livello di **innovazione, sostenibilità e capacità comunicativa**.

⁽¹⁾ Il dettaglio delle attività è riportato in allegato A.

SimulaImpresa consente a studenti e studentesse di esplorare alcuni elementi base di economia interagendo, direttamente e indirettamente, con famiglie, imprenditori ed Enti locali, professionisti del mondo bancario ed economico.

Il progetto è sostenuto da **Confindustria**, che propone il suo patrocinio, e dalla rete StartNet, tramite tra l'ambito scolastico e il tessuto imprenditoriale del territorio.

Obiettivi formativi

Il progetto "SimulaImpresa" si pone, all'interno delle dinamiche educative, come percorso di orientamento trasversale alle discipline curriculari, centrato sulle competenze chiave e sui diversi saperi, attraverso il quale gli studenti possono riconoscere le loro risorse e incontrare i loro limiti.

Lo sviluppo della creatività, il rispetto degli impegni assunti e la presentazione in pubblico delle proprie idee richiede necessariamente la promozione di competenze-chiave, come la comunicazione nella lingua madre, le competenze digitali, sociali e civiche, la consapevolezza ed espressione culturale, oltre alla promozione delle cosiddette "soft skills", in particolare il problem solving, l'autonomia e l'organizzazione, la fiducia in se stessi, la capacità di conseguire obiettivi, di lavorare in gruppo e di sviluppare una leadership partecipata.

Per la valutazione delle competenze, sviluppate attraverso le attività del progetto, si propongono apposite rubriche (Allegato B).

Metodologie didattiche

Il percorso si propone come compito di realtà, fondato su principi della didattica costruttivista, che impegna intensamente gli alunni in un gioco di simulazione. Le metodologie didattiche privilegiate verteranno preferenzialmente su:

- **Project-based learning:** le attività saranno orientate verso obiettivi reali, da raggiungere attraverso processi monitorati e definiti in tempi, risorse e ruoli;
- **Peer-education e Tutoring:** si promuoverà la motivazione attraverso la stretta collaborazione, lo scambio di idee e materiali, la condivisione proattiva delle esperienze;
- **Cooperative learning:** piccoli gruppi, strutturati come potenziali start up, lavoreranno sviluppando l'interdipendenza positiva, la responsabilità individuale, l'interazione faccia a faccia, l'uso appropriato delle abilità e la valutazione del lavoro;
- **Learning by doing and by creating:** dall'ideazione fino alla realizzazione di un "prodotto finito" (campagna di marketing o presentazione davanti a un panel), si attiverà un processo di metacognizione iterativo per prove ed errori, che stimolerà l'apprendimento per scoperta.

Allegato A - Dettaglio delle attività previste

Prerequisiti utili

1. Saper operare a livello base con software elaboratori di testi (tipo Word) e fogli elettronici (tipo Excel)
2. Saper progettare e realizzare una presentazione (tipo Powerpoint)
3. Saper preparare e realizzare un sondaggio/intervista
4. Saper operare con strumenti per la grafica (tradizionale e/o digitale)
5. Essere in grado di reperire, analizzare e sintetizzare informazioni attraverso indagini e/o ricerche su internet

Articolazione delle attività

FASE PRELIMINARE

Incontro in sessione plenaria (circa 3 ore) con docenti referenti, imprenditori e studenti che hanno già sperimentato percorsi di auto-imprenditorialità, in cui si propone il percorso didattico, si forniscono linee guida, stimoli, riflessioni e spunti a partire da esperienze, dati e prospettive.

FASE CURRICOLARE

Docenti coinvolti	Attività	Descrizione	Metodologia didattica	Strumenti	Spazi	Tempi ⁽²⁾
Lettere Tecnologia	Ricerca e proposta di materiali inerenti storie di grandi imprese	Il docente presenta il materiale ricercato e invita alla riflessione su "cos'è un'impresa" e quali sono gli elementi principali per poterla realizzare	Project-based learning Selezione e osservazione Brainstorming	Internet LIM	Laboratorio multimediale Aula scolastica	4 ore
Lettere	Riflessione sui propri sogni e presentazione alla classe	Il docente invita ciascun alunno a riconoscere nei propri sogni e nelle proprie passioni la presenza di una possibile idea d'impresa . A tutti gli studenti si richiede di esprimere alla classe la propria riflessione personale (con mezzo scelto a discrezione del docente, ad es. un elaborato scritto, una presentazione multimediale, ecc.).	Project-based learning Lavoro individuale Lezione dialogata Peer-education Tutoring Cooperative Learning	Materiale cartaceo Lavagna LIM	Laboratorio multimediale Aula scolastica	4 ore

⁽²⁾ Il tempo indicato si riferisce alle attività da svolgere in orario curricolare. Non sono indicati i tempi che gli alunni impiegheranno per le attività da svolgere a casa

Docenti coinvolti	Attività	Descrizione	Metodologia didattica	Strumenti	Spazi	Tempi (2)
Lettere con altri docenti (eventualmente in compresenza)	Identificazione dei bisogni a cui l'idea d'impresa può rispondere e formazione di piccoli gruppi di lavoro (Sim-Imprese)	A partire da quanto elaborato nella riflessione personale, precedentemente letta e condivisa con la classe, ogni alunno, guidato dai docenti (eventualmente in compresenza), può scoprire che spesso la realizzazione del suo sogno si può concretizzare in un prodotto o un servizio, utile come risposta ai bisogni di altre persone. Attraverso la comunicazione e l'interazione con i pari si accendono le idee, che eventualmente i docenti, nelle vesti di facilitatori, possono condensare in piccoli gruppi (le Sim-Imprese).	Project-based learning Lezione dialogata Metacognizione Peer-education Tutoring Cooperative Learning	Materiale cartaceo Lavagna LIM	Aula scolastica	2 ore
Vari docenti	Prima presentazione dell'idea d'impresa	Ogni Sim-Impresa discute all'interno del gruppo, quindi propone e motiva alla classe la propria idea di prodotto o servizio, attraverso un testo o presentazione multimediale.	Project-based learning Peer-education Cooperative Learning	Materiale cartaceo PC LIM	Aula scolastica	2 ore

Docenti coinvolti	Attività	Descrizione	Metodologia didattica	Strumenti	Spazi	Tempi (2)
Vari docenti	Verifica e condivisione della spendibilità dell'idea d'impresa	Ogni Sim-Impresa predispone ed effettua un sondaggio-intervista a potenziali clienti per ricevere un primo feedback e verificare la spendibilità dell'idea. Successivamente, ogni Sim-Impresa riferisce alla classe i risultati ottenuti dal sondaggio, evidenziando eventuali miglioramenti rispetto all'idea iniziale.	Project-based learning	Materiale cartaceo PC Internet	Aula scolastica Spazi esterni alla scuola	2 ore
Arte e immagine	Ideazione e realizzazione del logo della Sim-Impresa	Il docente spiega il significato e il modo con cui si realizza un logo, prendendo spunto da loghi conosciuti dagli alunni, quindi invita ciascun alunno a elaborare un proprio logo (ad es. sulla base del proprio nome). Ogni Sim-Impresa analizza il nome e la mission e, da questi, ipotizza soluzioni grafiche con simboli e/o lettere che, combinati tra loro, rispecchino l'idea progettuale.	Selezione e osservazione Lezione frontale Project-based learning Peer-education Tutoring Cooperative Learning	Internet Software di grafica Strumenti per il disegno	Aula scolastica Laboratorio di informatica	8 ore

Docenti coinvolti	Attività	Descrizione	Metodologia didattica	Strumenti	Spazi	Tempi (2)
Arte e immagine Tecnologia e altri docenti	Realizzazione di uno o più strumenti promozionali (volantino, sito web, video-spot, ecc.);	I docenti introducono e utilizzano esempi e/o modelli-base standard (ad. es. presenti in software commerciali o sul web) da modificare nella struttura e/o contenuti.	Lezione frontale Project-based learning Peer-education Tutoring Cooperative Learning	Internet Software di grafica Piattaforme web (creazione di siti gratuiti)	Aula scolastica Laboratorio di informatica	4 ore
Matematica Tecnologia	Individuazione dei principali costi per la realizzazione della Sim-Impresa	I docenti invitano gli studenti a considerare quali elementi di costo (sede, attrezzature, personale, materie prime, utenze, ecc.) sono necessari per realizzare l'attività della Sim-Impresa. Ogni Sim-Impresa ricerca autonomamente gli elementi di costo e formula una prima stima dei costi.	Lezione frontale Project-based learning Peer-education Tutoring Cooperative Learning	Lavagna Materiale cartaceo Internet Fogli elettronici	Aula scolastica Laboratorio informatico	3 ore
Docenti referenti	Spiegazione e compilazione questionario di sintesi	I docenti illustrano la struttura e i contenuti del questionario (tipo Google Forms) in cui ogni Sim-Impresa riporta: storia, descrizione sintetica e motivazione dell' idea d'impresa ; contenuto e risultati del sondaggio-intervista (spendibilità); strumenti promozionali (marketing); principali costi .	Lezione frontale Project-based learning Peer-education Tutoring Cooperative Learning	Internet	Laboratorio informatico	2 ore

Docenti coinvolti	Attività	Descrizione	Metodologia didattica	Strumenti	Spazi	Tempi (2)
Docenti referenti	Restituzione fase curricolare	Alunni e docenti riflettono sul processo attivato e sui risultati ottenuti. Gli alunni restituiscono le loro riflessioni in un report	Lezione dialogata Metacognizione	Lavagna Materiale cartaceo	Aula scolastica	1 ora

Fase extracurricolare

Docenti/esperti coinvolti	Attività	Descrizione	Tempi (3)
Esperto in organizzazione aziendale/ Imprenditore Docenti referenti	Organizzazione di un'impresa e ruoli aziendali	1° incontro: l'esperto, prendendo esempio dalla propria esperienza e/o da esperienze note, propone modelli organizzativi e ruoli aziendali, in funzione delle attività delle Sim-Imprese, che devono rivedere il proprio modello di business. 2° incontro: revisione dei modelli di business proposti dalle Sim-Imprese e ulteriori modifiche	4 ore
Esperto di marketing e comunicazione Docenti referenti	Marketing e comunicazione	L'esperto propone modelli di marketing, analizza le forme di comunicazione proposte dalle Sim-Imprese (logo, volantino, sito web e altri strumenti promozionali).	3 ore
Esperto di contabilità ed economia aziendale o materie giuridiche Docenti referenti	Definizione della forma giuridica dell'impresa	L'esperto illustra le possibili forme giuridiche per un'impresa ed evidenzia i criteri di scelta. Le Sim-Imprese discutono e valutano con l'esperto la forma da scegliere.	2 ore
Esperto di contabilità ed economia aziendale Docenti referenti	Pianificazione dei costi	1° incontro: l'esperto, partendo dalle stime dei costi proposte dalle Sim-Imprese, l'esperto distingue tra costi fissi e costi variabili e mette in evidenza i costi più importanti, fornendo elementi per una corretta quantificazione; propone di rivedere e riformulare la stima dei costi, con riferimenti a situazioni concrete. 2° incontro: ciascuna Sim-Impresa presenta il proprio piano dei costi e riceve indicazioni per una ulteriore revisione	4 ore

⁽³⁾ Il tempo indicato si riferisce alle attività da svolgere in orario extracurricolare. Non sono indicati i tempi che gli alunni impiegheranno per le attività da svolgere a casa.

Docenti/esperti coinvolti	Attività	Descrizione	Tempi (3)
Esperto di contabilità ed economia aziendale Docenti referenti	Sostenibilità economica dell'impresa e bilancio di previsione	1° incontro: l'esperto presenta il concetto di "sostenibilità economica" di un'impresa, evidenziando come i costi debbano essere bilanciati da corrispondenti ricavi. Propone un'indagine in cui effettuare una ricognizione dei valori di mercato relativi a prodotti/servizi offerti da imprese dello stesso settore. 2° incontro: ciascuna Sim-Impresa presenta i risultati dell'indagine di mercato svolta; l'esperto valuta la sostenibilità del modello di business, proponendo soluzioni in caso di bilanci insostenibili. 3° incontro: formulazione della previsione di bilancio (costi e ricavi in condizione di pareggio di bilancio)	7 ore
Esperto in marketing e comunicazione Docenti referenti	Preparazione di un <i>pitch</i> con cui presentarsi a potenziali finanziatori	1° e 2° incontro: l'esperto propone un esempio di documento sintetico di presentazione al pubblico (<i>pitch deck</i>) e illustra alcune tecniche di <i>public speaking</i> ; ciascuna Sim-Impresa prepara il proprio <i>pitch</i> e lo espone all'esperto e alle altre Sim-Imprese, che forniscono critiche e suggerimenti.	5 ore

Metodologie comuni a tutte le attività extracurricolari:

Selezione e osservazione, Project-based learning, Lezione frontale e dialogata, Metacognizione, Peer-education e Tutoring, Cooperative Learning.

Strumenti:

Internet, PC, LIM, materiale cartaceo, software per gestione di fogli e realizzazione di presentazioni multimediali.

Spazi:

laboratorio di informatica con connessione internet.

Manifestazione e valutazione finale, preparazione del video di documentazione e partecipazione alla Show Camp Future

Durante la presentazione finale, ogni Sim-Impresa presenterà il proprio progetto a un panel di esperti, che ne valuterà il livello di **innovazione, sostenibilità e capacità comunicativa**, indicherà punti di forza e di debolezza, evidenzierà i progetti migliori e, tra questi, selezionerà i due progetti finalisti, che parteciperanno allo Show Camp Future.

Le attività del progetto, curricolari ed extracurricolari, saranno documentate tramite un video, che sarà progettato, girato e montato da alunni, docenti e, possibilmente, da esperti del settore.

Gli alunni che parteciperanno alla Show Camp Future illustreranno le loro proposte, presenteranno e discuteranno la proiezione del video realizzato.

Inoltre, parteciperanno alla presentazione della Guida Operativa, alla tavola rotonda sui temi dell'orientamento al lavoro e alla premiazione.

Nota bene:

- Gli alunni delle Sim-Imprese **non selezionate** per la fase extracurricolare possono essere coinvolti dalle Sim-Imprese ammesse alla fase extracurricolare, in base alle loro capacità, sotto forma di "**consulenti**" per compiti specifici (ad es. per realizzare gadget e/o volantini, fornire informazioni, ecc.). Inoltre,

potranno essere coinvolti dai docenti referenti in **compiti di supporto** organizzativo inerenti la manifestazione finale (documentazione con immagini e/o video, accoglienza degli ospiti, allestimento degli spazi, preparazione e distribuzione di materiale informativo).

Attività dei docenti

Tutti i docenti della scuola:

- Saranno disponibili e contribuiranno alla realizzazione dei progetti delle Sim-Imprese, in base agli aspetti della propria disciplina, supportando gli alunni, sia nella fase curricolare che extra-curricolare.
- Alla fine della fase curricolare, esprimeranno la loro valutazione (ad es. con un voto da 1 a 5) su quattro elementi: 1) storia, descrizione sintetica e motivazione; 2) spendibilità; 3) pubblicità; 4) costi principali.
- Saranno invitati a partecipare alla presentazione finale.
- Terranno conto, nella loro valutazione disciplinare e ai fini della certificazione delle competenze, dei processi e dei prodotti realizzati durante l'intero percorso didattico dai singoli alunni.

I **docenti referenti** si occuperanno della "regia" del progetto, predisponendo il timing delle attività, coordinandosi con DS, DSGA, docenti, personale ATA ed esperti esterni. Terranno i contatti con la rete Proactive Training e, d'intesa con il DS, predisporranno le relative comunicazioni.

In particolare, si occuperanno:

- della predisposizione del form da far compilare alle Sim-Imprese;
- della strutturazione dei contenuti forniti dalle Sim-Imprese, in modo da renderli fruibili e valutabili dai docenti della scuola;
- della predisposizione del form in cui raccogliere le valutazioni dei docenti della scuola;
- della redazione della graduatoria per la selezione delle Sim-Imprese, alla fine della fase curricolare.

RUBRICA DI VALUTAZIONE DEL PROCESSO DI APPRENDIMENTO

ATTIVITÀ	INDICATORI	DESCRITTORI	LIVELLI
Comprendere e individuare le richieste contenute all'interno del compito assegnato	Capacità di comprendere ed individuare il problema posto dal compito.	L'alunno comprende in modo chiaro, completo e significativo il problema posto.	4
		L'alunno comprende in modo chiaro il problema posto.	3
		L'alunno comprende in modo chiaro ma non completo il problema posto.	2
		L'alunno non comprende il problema posto.	1
Organizzare e pianificare il lavoro nel rispetto dei tempi di consegna.	Capacità di razionalizzare il tempo a disposizione.	Organizza il lavoro rispettando pienamente tempo e scadenze	4
		Organizza il lavoro in maniera adeguata relativamente al tempo e alle scadenze.	3
		Organizza sufficientemente il lavoro in funzione del tempo e/o a volte non rispetta le scadenze	2
		Non organizza correttamente il lavoro in funzione del tempo e non rispetta le scadenze.	1
Ricerca e gestire le informazioni che regolano il prodotto e la produzione	Ricerca ed elaborazione delle fonti	L'alunno trova autonomamente le informazioni necessarie per la realizzazione del lavoro finale, che risulta unitario per coerenza e logicità, nel rispetto del tema conduttore.	4
		L'alunno trova autonomamente le informazioni necessarie per la realizzazione del lavoro finale e le organizza in modo unitario.	3
		L'alunno trova parzialmente le informazioni necessarie per la realizzazione del lavoro finale.	2
		L'alunno ha difficoltà nell'individuazione delle informazioni.	1

COMPETENZA COMPORTEMENTO SOCIALE E CIVICO		LIVELLO			
		D PARZIALE	C BASE	B INTERMEDIO	A AVANZATO
DIMENSIONI COMPETENZA	OBIETTIVI DI PROCESSO	4 - 5	6	7 - 8	9 - 10
RELAZIONE CON GLI ALTRI	Comunicazione costruttiva anche in ambienti diversi. Espressione e comprensione dei punti di vista altrui. Capacità di negoziazione. Creazione di relazioni basate sulla fiducia e sull'empatia.	Ha difficoltà a mettersi in relazione con gli altri.	Riesce a mettersi in relazione con gli altri, accettando le diversità	Si mostra aperto e propositivo nei vari contesti relazionali, apprezza le diversità con cui entra in contatto.	Si mostra aperto, rispettoso e propositivo nei vari contesti relazionali, apprezzando e valorizzando le diversità con cui entra in contatto.
COMPETENZA COMPORTEMENTO SOCIALE E CIVICO		LIVELLO			
		D PARZIALE	C BASE	B INTERMEDIO	A AVANZATO
DIMENSIONI COMPETENZA	OBIETTIVI DI PROCESSO	4 - 5	6	7 - 8	9 - 10
IMPEGNO E PARTECIPAZIONE	Costanza e serietà nello svolgimento delle consegne. Interesse e partecipazione attiva e propositiva. Contributo funzionale alla realizzazione delle attività proposte.	Di fronte alle difficoltà durante il percorso d'apprendimento rinuncia e fa il minimo indispensabile	Di fronte alle difficoltà di un compito chiede aiuto all'insegnante per superare l'ostacolo	Di fronte alle difficoltà di un compito mette in atto diverse strategie di superamento. Se guidato si rende conto di cosa non sta funzionando; rivede le strategie.	Di fronte alle difficoltà di un compito mette in atto diverse strategie di superamento e valuta se funzionano o meno cercando nuove strade. È evidente il suo impegno.
COMPETENZA COMPORTEMENTO SOCIALE E CIVICO		LIVELLO			
		D PARZIALE	C BASE	B INTERMEDIO	A AVANZATO
DIMENSIONI COMPETENZA	OBIETTIVI DI PROCESSO	4 - 5	6	7 - 8	9 - 10
FREQUENZA	Regolarità e puntualità nella frequenza Rispetto degli orari di ingresso e l'uscita	Irregolare: ha superato la soglia del 25% delle ore di assenza	Saltuaria: le ore di assenza sono comprese tra il 24 e il 18% del monte ore complessivo	Regolare: le ore di assenza sono comprese tra il 17% e il 10% del monte ore complessivo	Assidua: ha accumulato un numero di ore di assenza inferiore al 10%

COMPETENZA COMPORAMENTO SOCIALE E CIVICO		LIVELLO			
		D PARZIALE	C BASE	B INTERMEDIO	A AVANZATO
DIMENSIONI COMPETENZA	OBIETTIVI DI PROCESSO	4 - 5	6	7 - 8	9 - 10
RISPETTO DELLE REGOLE	Correttezza nei comportamenti e negli atteggiamenti. Rispetto degli adulti e dei compagni. Riconoscimento dei valori della cittadinanza attiva e della convivenza civile.	Non rispetta le regole anche se sollecitato dall'adulto e/o dai compagni; non riesce ad adeguare il comportamento al contesto	Riconosce le regole della comunità e generalmente le rispetta.	Riconosce, ha interiorizzato e rispetta le regole della comunità di riferimento. In situazioni e contesti nuovi è propositivo nella scelta di regole	Ha interiorizzato il valore di norme e regole, assumendo consapevolmente comportamenti corretti nel pieno autocontrollo e nella piena consapevolezza. È propositivo nella scelta di regole in contesti nuovi.

RUBRICA PER LA VALUTAZIONE DELL'ESPOSIZIONE ORALE E DEL PRODOTTO REALIZZATO

DIMENSIONI	Livello 1 Valutazione 10- 9 Punti 3	Livello 2 Valutazione 8 - 7 Punti 2	Livello 3 Valutazione 6 Punti 1	Livello 4 Valutazione non sufficiente Punti 0
ESPOSIZIONE	L'alunno espone i contenuti con chiarezza e proprietà di linguaggio, sottolinea con il tono di voce e la gestualità i passaggi più importanti. Durante l'esposizione osserva i compagni e coglie le loro sollecitazioni (risponde a domande, si interrompe e ripete se vede espressioni di dubbio o prendere appunti...)	L'alunno espone i contenuti con chiarezza e proprietà di linguaggio, sottolinea con il tono di voce e la gestualità i passaggi più importanti.	L'alunno espone i contenuti in modo abbastanza chiaro, non sempre utilizza un linguaggio appropriato; il tono di voce è monotono e non sempre la gestualità sottolinea i passaggi più importanti.	L'esposizione non è chiara e l'alunno usa un linguaggio approssimativo. Non sottolinea i passaggi più importanti con il tono di voce e con la gestualità.

DIMENSIONI	Livello 1 Valutazione 10- 9 Punti 3	Livello 2 Valutazione 8 - 7 Punti 2	Livello 3 Valutazione 6 Punti 1	Livello 4 Valutazione non sufficiente Punti 0
ORGANIZZAZIONE NELLE MODALITÀ DI PRESENTAZIONE	L'alunno espone i contenuti secondo una logica predefinita, utilizza la presentazione per richiamare l'attenzione e presentare concetti; rispetta i propri tempi di esposizione.	L'alunno espone i contenuti, utilizza la presentazione per richiamare l'attenzione e presentare concetti; rispetta i propri tempi di esposizione.	L'alunno espone i contenuti facendo raramente riferimento alla presentazione per richiamare l'attenzione e presentare concetti; rispetta abbastanza i propri tempi di esposizione.	L'alunno espone i contenuti senza fare riferimento alla presentazione; non rispetta i tempi di esposizione.
CREATIVITÀ	La presentazione contiene tutte le informazioni principali, attira l'attenzione, è originale nella sua realizzazione e c'è un buon equilibrio tra immagini e parti scritte.	La presentazione contiene tutte le informazioni principali, attira l'attenzione ed è originale nella sua realizzazione .	La presentazione non contiene tutte le informazioni principali, c'è un buon equilibrio tra immagini e parti scritte non presenta soluzioni particolari nella sua realizzazione.	La presentazione contiene solo alcune informazioni, c'è prevalenza di immagini o di parti scritte, non presenta soluzioni particolari nella sua realizzazione.
RISPETTO DEI TEMPI	L'organizzazione della presentazione rispetta pienamente i tempi a disposizione; eventuali aggiustamenti sono fatti in modo autonomo e senza modificare l'equilibrio complessivo della presentazione.	L'organizzazione della presentazione rispetta i tempi a disposizione; gli eventuali aggiustamenti che vengono richiesti modificano in modo non sostanziale l'equilibrio complessivo della presentazione.	Nel procedere della presentazione si perde l'organizzazione dei tempi; il discorso esce dalle tracce e necessita di essere tagliato rinunciando all'esposizione di parte dei contenuti.	La presentazione orale non viene organizzata sui tempi a disposizione pertanto risulta troppo breve, creando momenti vuoti, o troppo lunga e richiede drastici tagli dei contenuti.