

ARTE e IMMAGINE: le nuove Indicazioni Nazionali 2025

Che cosa cambia, che cosa rimane

Giovanna Bozzi



la Z

Formazione



Illustrazione di Marta Signori

ZANICHELLI

Un pomeriggio di riflessione,
di informazione e di equilibrio.

Per andare al cuore di ciò che
cambia, assicurando su quello che
resta uguale.

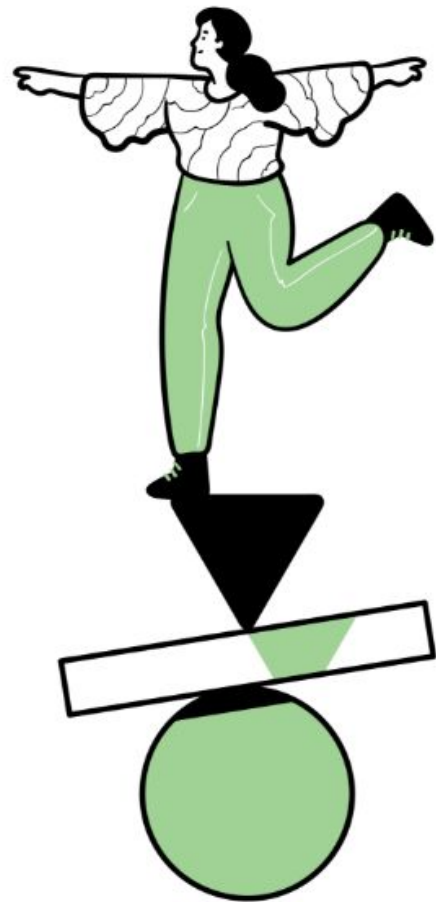


Immagine tratta da Canva

Di cosa parliamo oggi?

Le premesse

Concetti chiave,
conferme e
cambiamenti

Dentro la disciplina

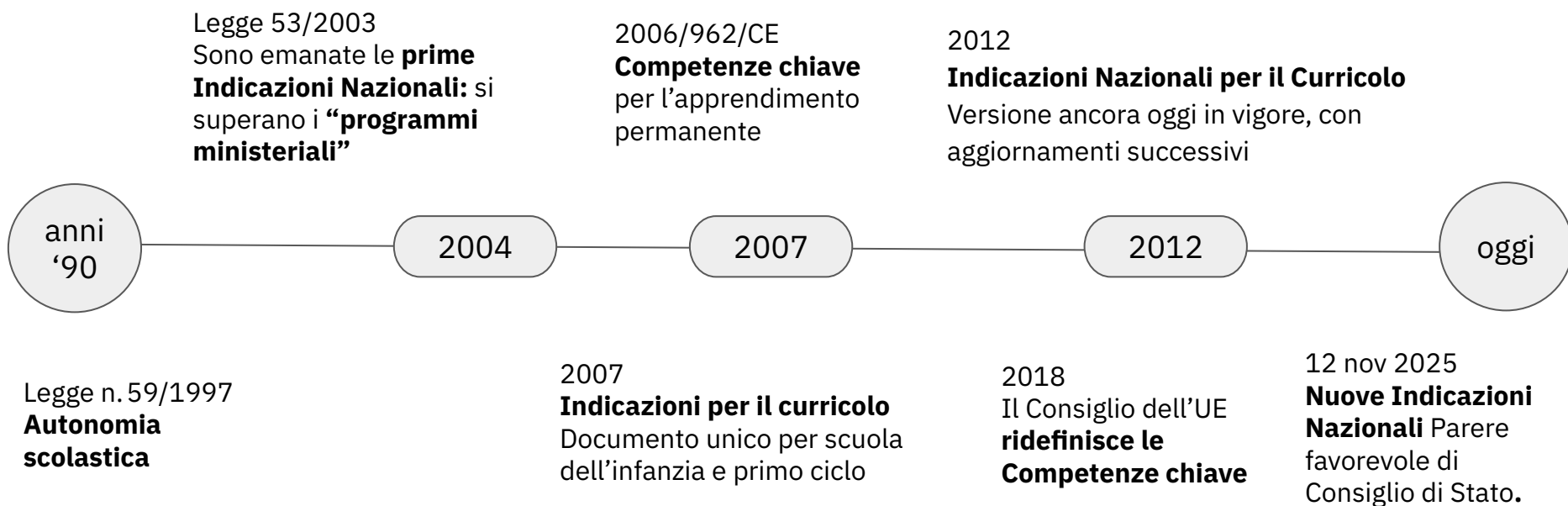
**Arte e
immagine**

Spunti

Didattica e
innovazioni

1. Le premesse

La storia



Ma quindi?



Sono un Regolamento, emanato con D.M., ma **non un sistema rigido**.
Garantiscono **unità e coerenza** nell'insegnamento, lasciando **autonomia** alle scuole di progettare il curriculum scolastico in base al proprio contesto



Definiscono **la Finalità generale** della scuola dell'infanzia e del Primo Ciclo dell'Istruzione (formazione di ogni persona, crescita civile e sociale del Paese, sviluppo e innovazione) e delle singole discipline: *perché si studia Arte e immagine?*
Assumono come riferimento le Competenze chiave europee del 2018.



Fissano il **Profilo dello Studente** attraverso le **Competenze al termine del Primo Ciclo dell'Istruzione** da cui derivano gli **Obiettivi generali del Processo Formativo** per ogni disciplina, da scegliere e adattare alla realtà scolastica. Definiscono, per ogni disciplina: le **Competenze attese al Termine della classe terza***, gli **Obiettivi specifici di apprendimento**** e le **Conoscenze**. Prescrittivo *DM 14/2024 e ** DPR 275/1999

Come sono strutturate?

Sei macro-sezioni

Premesse
culturali e Finalità
(Infanzia e I Ciclo)

Profilo dello
studente
(Competenze al
termine del I Ciclo)

Obiettivi generali
del processo
formativo
(declinazione operativa)

Organizzazione
del curriculum
di scuola

Indicazioni
Nazionali per la
scuola di infanzia

Indicazioni Nazionali
per le scuole del
primo ciclo di
istruzione
Le discipline

Concetti chiave - Premesse culturali

Centralità della persona

La persona è identità, relazione e partecipazione



Insegnante professionista e *Magister*

l'autorevolezza della figura del docente: ruolo guida e punto di riferimento



Integrazione con le Linee Guida per l'Educazione Civica



Concetti chiave - Premesse culturali

Integrazione tecnologica

Inclusione di materiali digitali e nell'uso di strumenti informatici per la produzione e l'elaborazione creativa.



Scrittura

supporto alla promozione degli apprendimenti in tutte le discipline.
Scrittura a mano e riferimento al **corsivo** e alla **calligrafia**.



Inclusione

non solo metodologie di compensazione dei deficit, ma realizzazione di azioni e ambienti scolastici più inclusivi



Internazionalizzazione:
si incoraggia a proporre esperienze che attivino il confronto con altre realtà scolastiche



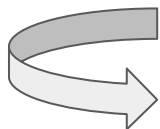
Concetti chiave - Finalità - Orizzonte di riferimento



Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea del 23 nov 2023: **introduzione dell'informatica dall'inizio dell'istruzione obbligatoria**

Concetti chiave - Finalità - Orizzonte di riferimento

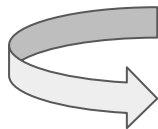
Competenze chiave per l'apprendimento permanente europee



Profilo dello studente
(competenze attese al termine del primo ciclo dell'istruzione)



competenza *alfabetica funzionale*;
competenza multilinguistica;
Competenza STEM;
competenza *digitale*;
competenza *personale, sociale e capacità di imparare ad imparare*;
comp. *in materia di cittadinanza*;
competenza *imprenditoriale*;
consapevolezza ed espressione culturali.

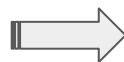


Obiettivi generali del processo formativo
per ogni disciplina, da scegliere e adattare alla realtà scolastica.

indicazioni operative



a inizio anno il team docente sceglie e adegua alla realtà della propria classe gli obiettivi educativi generali che sono ritenuti più pertinenti



La **valutazione** misura non solo la padronanza dei saperi disciplinari, ma anche le competenze trasversali e la consapevolezza metacognitiva dei propri punti di forza e margini di miglioramento

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: come renderla operativa e valutabile?



attenzione ai verbi utilizzati!

Obiettivi generali del processo formativo

Profilo dello studente

Conoscere le espressioni della propria cultura;

Comprendere l'influenza reciproca tra culture;

Apprezzare la diversità dei modi di comunicazione delle idee;

Maturare la consapevolezza della propria identità e del patrimonio storico

Riconoscere e apprezzare le diverse forme di espressione culturale:

Comprendere l'influenza reciproca e rispettare le diverse identità culturali

Analizzare elementi significativi del passato e del presente:

Utilizzare diverse fonti per acquisire informazioni culturali

Analizzare e interpretare diverse rappresentazioni culturali

Consolidare la consapevolezza della propria identità nel contesto della diversità

Realizzare produzioni artistiche e musicali personali e collaborative

Concetti chiave - Organizzazione del curricolo

Non multa, sed multum

Individuazione dei saperi fondamentali

Scegliere conoscenze **rilevanti** sul piano culturale, **significative** dal punto di vista scientifico ed **essenziali** per la formazione.

Costruzione del Curricolo reale

“vissuto” da Insegnanti e Dirigenti, frutto del connubio tra Indicazioni Nazionali (e i suoi elementi prescrittivi) e quanto richiesto dalla comunità e dai contesti per rispondere ai bisogni formativi

La valutazione

accompagna lo studente nel riconoscimento delle proprie potenzialità: ha **funzione orientativa**

Formativa: un processo continuo e integrato nell'insegnamento.

Valutazione sommativa: alla fine di un periodo preciso per tracciare un bilancio delle **competenze** acquisite.

Conferme

Centralità della persona

La finalità generale
della scuola resta lo
"sviluppo armonico e integrale
della persona"

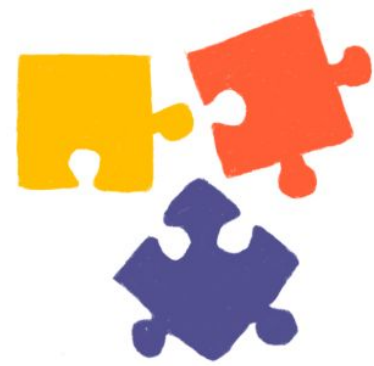


Immagine tratta da Canva

Novità

Universal Design for Learning (UDL)

Le attività personalizzate possono essere progettate secondo questo modello all'interno di ambienti di apprendimento flessibili per garantire le stesse opportunità di accesso agli studenti.

Focus Neuroscienze

L'inclusione attinge da validi apporti delle neuroscienze per comprendere le dinamiche degli apprendimenti e progettare strategie efficaci.



Immagine tratta da Canva

Novità



Informatica dalla Primaria

Per fornire agli alunni le basi concettuali della disciplina e a sviluppare un utilizzo sicuro e responsabile della tecnologia informatica

Gestione Critica dell'IA

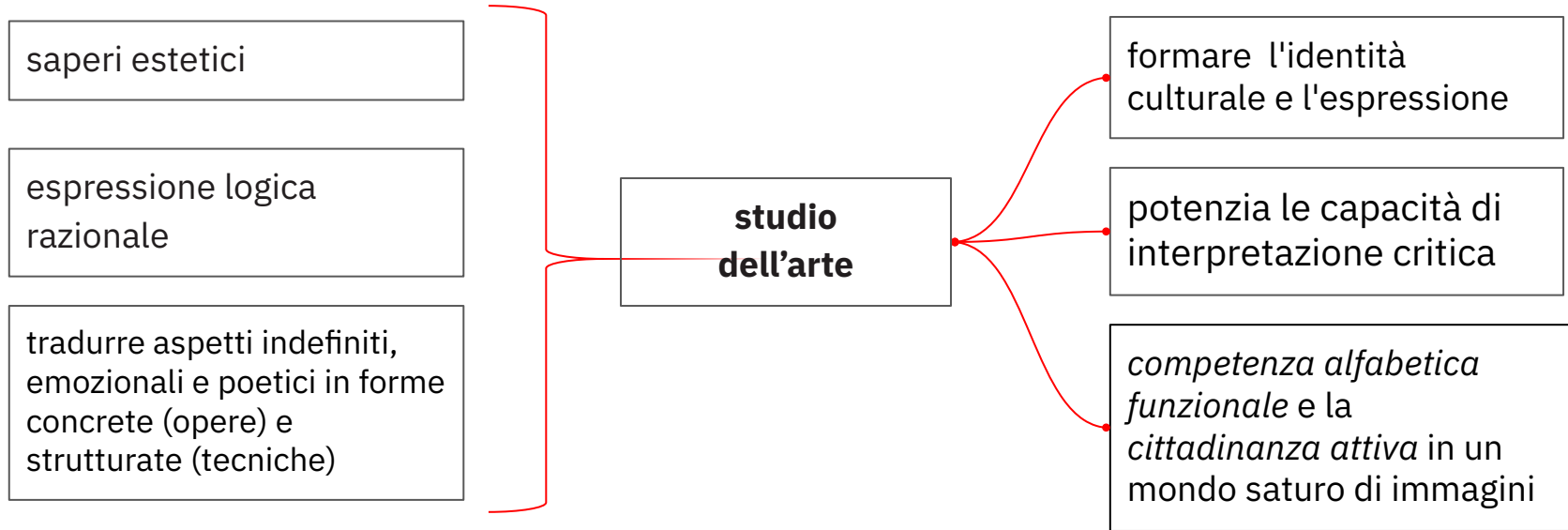
La scuola deve formare un pensiero complesso capace di valutare attentamente le nuove tecnologie, inclusa l'IA, orientandone l'uso alla luce di chiari principi etici e pedagogici.

Educazione Civica

competenze trasversali a tutte le discipline, come vedremo in seguito

2. Dentro la disciplina

Arte e immagine: un ponte culturale



Conferme

	Indicazioni 2012	NUOVE Indicazioni 2025
Storia dell'arte	Introdotta come conoscenza delle linee fondamentali dell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea per contesti, stili e funzioni.	Proposta come racconto vivo, collegato al vissuto e alle emozioni degli studenti, con dettaglio su periodi e stili (dal Medioevo al Novecento, avanguardie, astrattismo, Bauhaus, dadaismo, ecc.), opere esemplari e relativi autori.
Produzione artistica	Realizzazione di elaborati creativi originali, sperimentando tecniche, media e codici.	Valorizzazione del "fare artistico" tradizionale e delle tecniche specifiche da conoscere e applicare (primariamente disegno ma anche collage, fotografia, video, modellazione a tuttotondo), integrate con tecnologie digitali.
Metodo di lavoro	Approccio laboratoriale, esperienze dirette, osservazione e descrizione.	Laboratori inclusivi con metodologie attive; valutazione formativa e autovalutazione; attenzione a diversi stili di apprendimento e bisogni educativi speciali.
Digitalizzazione	Riferimenti a linguaggi multimediali e comunicazione digitali.	Grande attenzione a strumenti e tecniche digitali (video, fotografia con app, montaggi digitali, modelli 3D, realtà aumentata, stop-motion) da bilanciare con attività manuali.
Calligrafia	Non menzionata.	Esplicitata come pratica artistica fondamentale, che svolge un ruolo cruciale nello sviluppo della concentrazione e dell'espressività personale.

Cosa c'è di nuovo?

- ★ **Rafforzamento della pratica manuale e della calligrafia**
integrazione interculturale ed esercizi specifici
- ★ **Tecniche e Linguaggi Contemporanei e Digitali**
integrazione digitale, strumenti digitali accessibili
- ★ **Focus su Estetica e Valutazione Critica**
Arte e Immagine deve affrontare la cultura visiva di massa (come la pubblicità e i videogiochi) in modo critico, per decodificare i messaggi e gli stereotipi visivi
- ★ **Vissuto Personale**
collegare l'opera al vissuto personale dello studente, rendendo ogni analisi un'esperienza formativa.
- ★ **Anatomia Artistica**
approccio graduale all'anatomia artistica per imparare a disegnare realisticamente.

Parole importanti

Obiettivi generali del processo formativo

Declinazione operativa delle competenze a partire dalle competenze europee

A cosa servono?

a guidare la progettazione didattica educativa del Consiglio di classe, la valutazione e la Certificazione delle Competenze

**Competenze attese
al termine della classe terza
in ogni disciplina**

in ARTE e IMMAGINE

**Obiettivi Specifici di
Apprendimento (OSA)
al termine della classe terza
in ogni disciplina**

in ARTE e IMMAGINE

Arte e immagine: Competenze attese e Obiettivi specifici di apprendimento

Espressività/produzione

Applicare conoscenze e tecniche artistiche

OSA: Disegnare dal vero; Modellare; tecniche fotografiche e digitali;
realizzare progetti audiovisivi

Comunicazione

Osservazione/Lettura

Analisi/interpretazione/ comprensione

Riconoscere e confrontare linguaggi artistici differenti

OSA: Analizzare un testo visivo per il suo contesto storico per rafforzare la
comprensione e arricchire i propri linguaggi espressivi

Conoscenze di Storia dell'arte

Stili e periodi della storia dell'arte

esplorati attraverso opere chiave che narrano emozioni, idee e tensioni del loro tempo.

Contesti interculturali

delle creazioni studiate, comprese le loro funzioni sociali e comunicative dell'arte

Cenni di iconologia

utili per l'interpretazione dei significati storici e culturali delle opere (ad esempio, i simboli religiosi in dipinti medievali).

Tratti distintivi delle più significative correnti estetiche occidentali

es. Rinascimento, dadaismo, arte concettuale; dalle proporzioni di Leonardo al ready-made di Duchamp

Caratteristiche dell'astrattismo

sue influenze culturali (ad esempio, Kandinskij, la scuola del Bauhaus, motivi geometrici e aniconici dell'arte non occidentale, come i pattern decorativi islamici).

Conoscenza delle tecniche artistiche avanzate

Prospettiva centrale e chiaroscuro	ad es. disegno con squadra e righello
Chiaroscuro	ad es. matite di differente durezza, principi di teoria delle ombre
Modellazione a tutto tondo	ad es, argilla per sculture
Tecniche miste	ad es, acrilici e collage
Fotografia e video	ad es, montaggio con app gratuite
Principi di disegno realistico dal vero	ad es, luci, ombre, proporzioni, con modelli semplificati
Nozioni di proporzioni corporee	anatomia umana e animale di base; rappresentazione del movimento
Teoria dei colori	primari, secondari, complementari

Conoscenza delle tecniche artistiche avanzate

Strumenti per il disegno

grafica e composizione plastica (ad es, matite, pennarelli, pennelli, stecche e spatole, scalpelli per scultura di base)

Elementi di composizione avanzata

ad es, ritmo, equilibrio, armonia, codice comunicativo dei colori o delle inquadrature

Materiali artistici e loro evoluzione

ad es, dal carboncino al digitale

Architettura

Architettura

ad es, conoscenza dei monumenti cittadini o di esemplari costruzioni nazionali e internazionali

3. Spunti


Competenza: una parola complessa



Dimensione

Apprendimento permanente, dalla prima infanzia a tutta la vita adulta;

Apprendimento formale, non formale e informale in tutti i contesti, compresi la famiglia, la scuola, il luogo di lavoro, il vicinato e altre comunità.



Definizione



Insieme di conoscenze, abilità e atteggiamenti;

Capacità di risolvere problemi, il pensiero critico, la capacità di cooperare, la creatività, il pensiero computazionale, l'autoregolamentazione

Consente di utilizzare in nuovi contesti ciò che si è appreso, al fine di sviluppare nuove idee, nuove teorie, nuovi prodotti e nuove conoscenze.



Lasciare il segno

Laboratorio di espressione e calligrafia

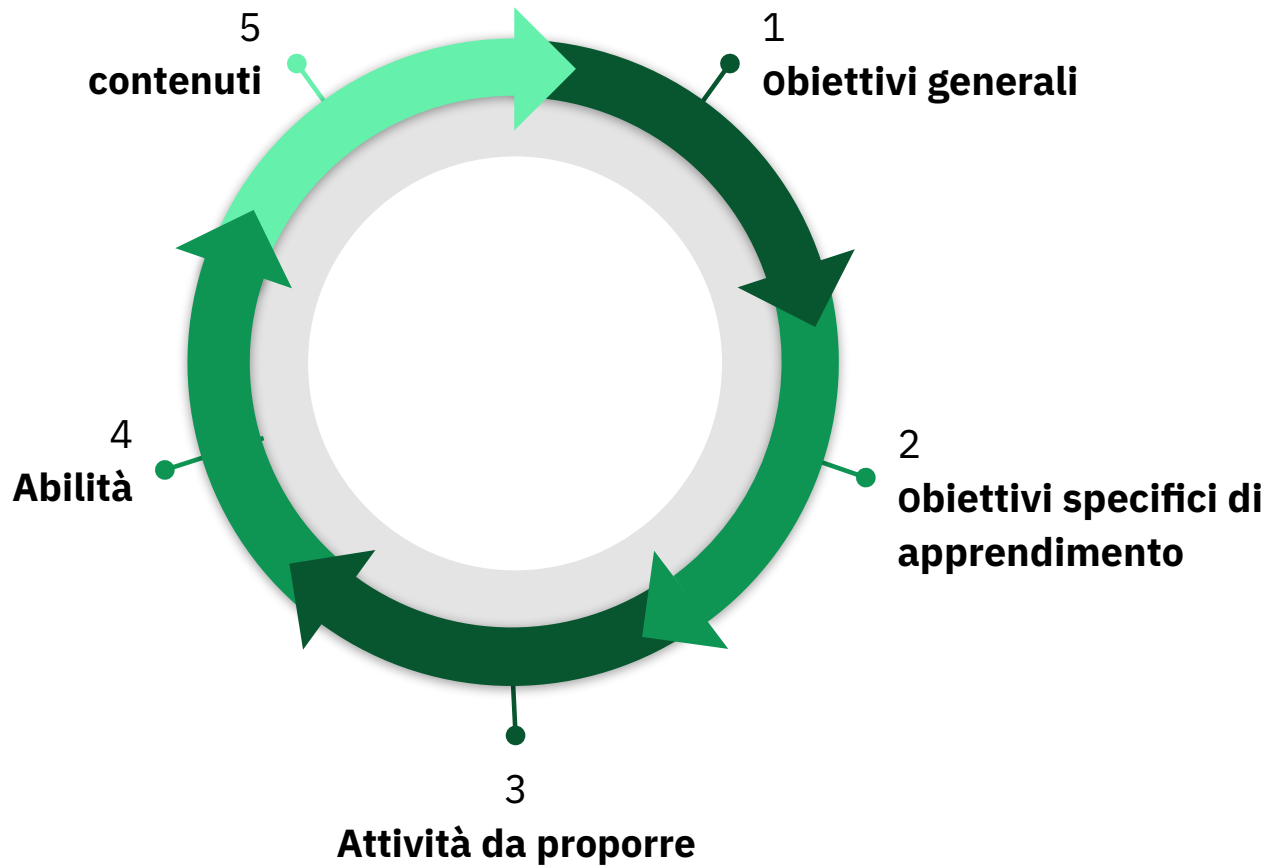
Immagine tratta da Canva

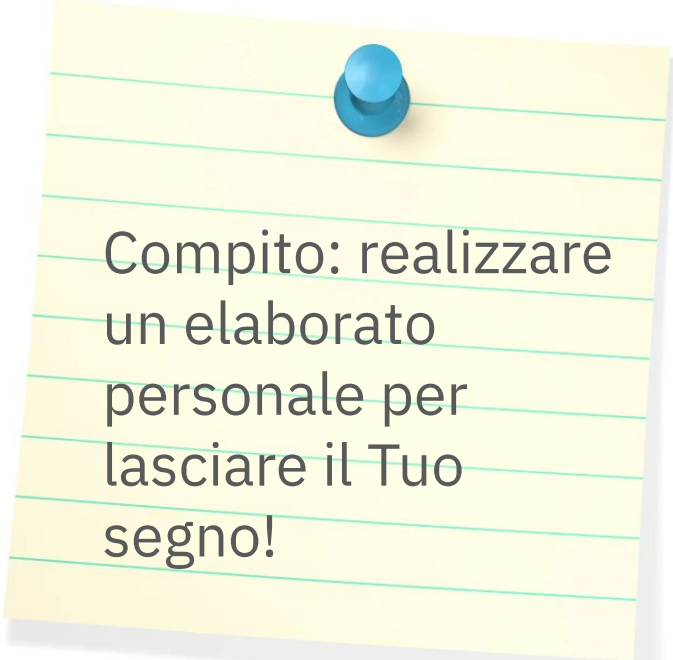


Opere di Keith Haring

Fotografia di Shirin Neshat

foto di Patilpv25, CC BY-SA 4.0 via Wikimedia Commons





Compito: realizzare
un elaborato
personale per
lasciare il Tuo
segno!

Collegamento con il vissuto personale, valutazione estetica, bilanciamento digitale e manuale, Analisi di opere d'arte

Domande per noi insegnanti

Su quale OSA lavoriamo? quali contenuti proponiamo? Su quali Obiettivi generali potremmo lavorare?



Quali contenuti proponiamo?



Stili e periodi della storia dell'arte,
esplorati attraverso opere chiave che
narrano emozioni, idee e tensioni del
loro tempo:

- l'arte preistorica;
- le opere di Keith Haring;
- i murali nella propria città

Caratteristiche dell'astrattismo

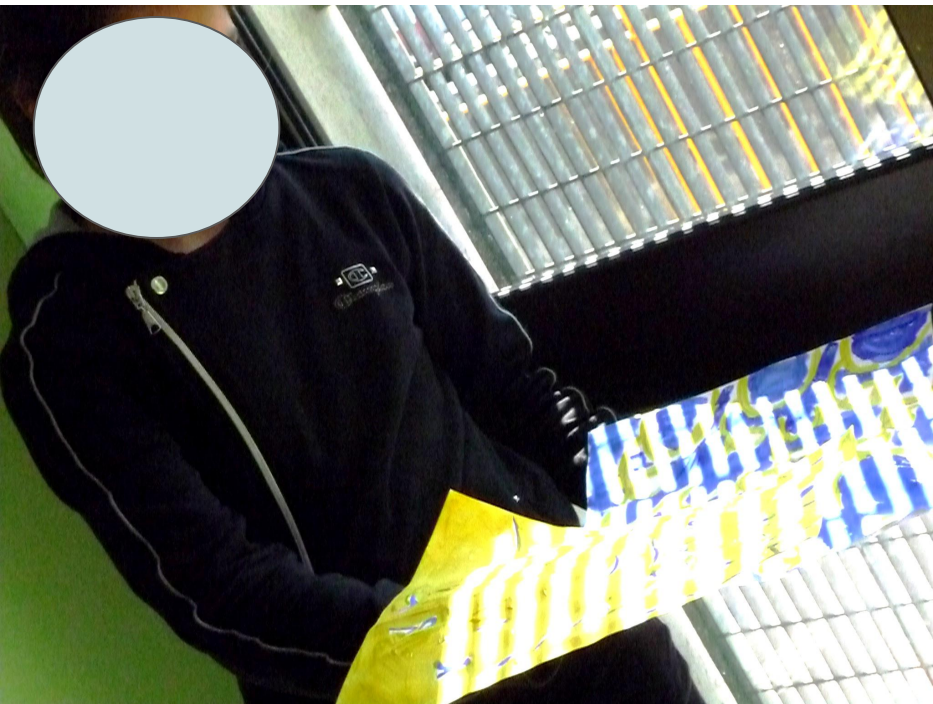
- motivi geometrici e aniconici
dell'arte non occidentale, come i
pattern decorativi islamici o le
opere di Sherin Neshat

In concreto

- Documentare la ricerca nella città,
raccontare l'esperienza, definire il modo in
cui hanno lavorato
- pensare a un lavoro collettivo o individuale,
definendo le fasi

Elaborare il proprio nome e lasciare un segno!

- Scrivere il proprio nome in corsivo
- Su fogli A3, con i pennarelli, sperimentando
tecniche grafiche, progettare l'allestimento



Fotografie di Giovanna Bozzi

Quali Obiettivi Generali possono essere sviluppati con questa attività?



Su quali OSA abbiamo lavorato?

Espressività/Produzione

Ad esempio

- Creare composizioni e assemblaggi personali bilanciando elementi decorativi, figurativi e iconici

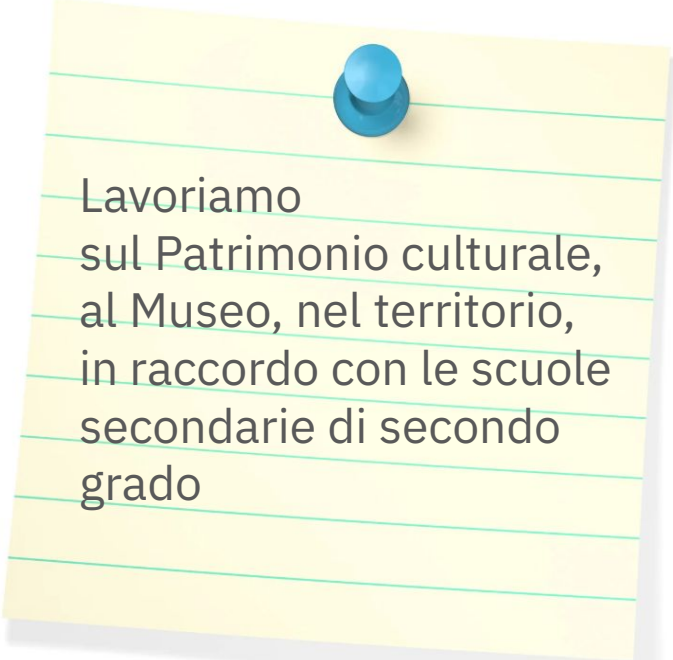
Comunicazione

Ad esempio

- Esprimere idee personali attraverso progetti visivi strutturati
- Comunicare emozioni complesse

Osservazione e Analisi

- Leggere un'opera d'arte
- Riconoscere tecniche e materiali
- Confrontare temi e culture diverse, individuando temi ricorrenti



Lavoriamo
sul Patrimonio culturale,
al Museo, nel territorio,
in raccordo con le scuole
secondarie di secondo
grado



Obiettivi Generali scelti dal Consiglio di Classe

- **Competenza Alfabetica Funzionale:** *Comunicare* in modo efficace e consapevole
- **Competenza digitale:** *valutare* la sicurezza e l'affidabilità dei siti web; *collaborare* efficacemente online; *Produrre e rielaborare contenuti digitali* in modo creativo e responsabile
- **Competenza personale:** *Pianificare e gestire* progetti personali e di gruppo.
- **Comp. in materia di cittadinanza:** *valorizzare* attivamente le diverse opinioni; *Adottare* comportamenti sostenibili verso l'ambiente e i beni comuni
- **Competenza imprenditoriale:** *Agire* con autonomia e responsabilità; *Collaborare:* Riflettere
- **Consapevolezza Culturale:** *Analizzare* elementi significativi del passato e del presente; *Utilizzare* diverse fonti per acquisire informazioni; *Realizzare* produzioni artistiche e musicali personali e collaborative



Fotografie di Giovanna Bozzi

Su quali OSA possiamo lavorare?

Espressività/Produzione

Ad esempio

- **Disegnare dal vero** soggetti realistici con tecniche tradizionali e progredendo verso abilità più complesse (Piramide di Bloom)

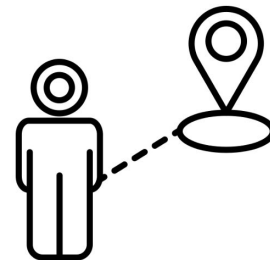
- **Creare un progetto audiovisivo** ispirato a un monumento o un'architettura locali, per sviluppare contemporaneamente consapevolezza storica, espressività e tecnica

oppure

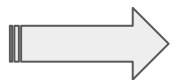
- modellare a tutto tondo con materiali come l'argilla

Analisi/interpretazione/Comprensione

- Analizzare un testo visivo nel il suo contesto storico



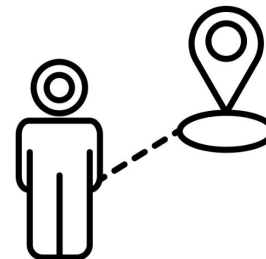
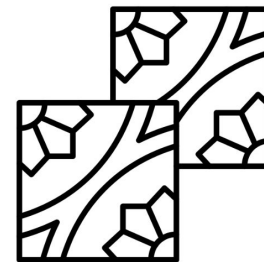
Senza dimenticare il collegamento con il vissuto personale



progettare una visita con i genitori, gli amici

Quale OSA? ad esempio **Comunicazione**

Descrivere la realtà e **raccontare** esperienze attraverso un codice visivo consapevole; integrare testi e immagini per messaggi chiari e creativi; valorizzare l'autonomia espressiva



Quali Obiettivi Generali possono essere sviluppati con questa attività?



1

Competenza alfabetica funzionale

Comunicare in modo efficace e consapevole

4

Competenza digitale

valutare la sicurezza e l'affidabilità dei siti web; collaborare efficacemente online; Produrre e rielaborare contenuti digitali in modo creativo e responsabile

5

Competenza personale:

Pianificare e gestire progetti personali e di gruppo.

6

Comp. in materia di cittadinanza:

valorizzare attivamente le diverse opinioni; Adottare comportamenti sostenibili

8

Consapevolezza ed espressione culturale

Analizzare elementi significativi del passato e del presente; Utilizzare diverse fonti per acquisire informazioni; Realizzare produzioni artistiche e musicali personali e collaborative

OSA Arte e Immagine	Obiettivo Specifico di Apprendimento (OSA)	Obiettivi Generali del Processo Formativo (Correlati)
	<p>Disegnare dal vero soggetti realistici (es. elementi vegetali come una foglia, oggetti semplici come un vaso) con tecniche tradizionali (es. matite o carboncino), attraverso esercizi propedeutici gradualmente; modellare a tuttotondo con materiali come argilla; realizzare elaborati complessi con tecniche diverse, fotografiche o digitali</p>	<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali: (Produrre elaborati creativi (visivi, strumentali e vocali...) utilizzando diverse tecniche e linguaggi espressivi. Competenza Imprenditoriale: Agire con autonomia e responsabilità per raggiungere obiettivi; Collaborare e cooperare per trasformare idee in azioni. Competenza Digitale: Selezionare e utilizzare i formati digitali appropriati; Produrre contenuti digitali originali.</p>
Espressività/ Produzione	<p>Creare composizioni e assemblaggi personali bilanciando elementi decorativi, figurativi e iconici; sperimentare tecniche tradizionali e digitali (es. studiare proporzioni architettoniche tramite schizzi o modelli digitali) per progetti anche narrativi.</p> <p>Creare un progetto audiovisivo ispirato a un monumento o un'architettura locali, per sviluppare contemporaneamente consapevolezza storica, espressività e tecnica.</p>	<p>Competenza Alfabetica Funzionale: Interagire adeguatamente e in modo creativo utilizzando materiali visivi, sonori e digitali. Competenza STEM: Individuare e selezionare strategie risolutive efficaci. Competenza imprenditoriale: Agire con autonomia e responsabilità. Competenza personale: Pianificare e gestire progetti personali e di gruppo.</p>

Strumenti per la valutazione?



Competenza e Obiettivi generali	Abilità collegate (Verbi d'Azione)	Livello Iniziale	Livello Autonomo	Livello Avanzato
<p>Consapevolezza ed espressione culturale</p> <p>OSA:</p> <p>Analisi/interpretazione</p> <p>Espressività/produzione</p>	<p>Analizzare (ad es. attraverso il disegno) elementi significativi del passato e del presente.</p>	<p>Progetta e realizza elaborati semplici basandosi su modelli dati o osservazioni dirette, con risultati che richiedono supporto nella strutturazione.</p>	<p>Progetta e realizza elaborati ricercando soluzioni creative adeguate all'obiettivo, dimostrando di trarre ispirazione consapevole dallo studio delle opere e del museo</p>	<p>Progetta e realizza elaborati complessi, ricercando soluzioni creative <i>originali e innovative</i>, utilizzando riferimenti artistici e comunicativi per rafforzare l'efficacia del messaggio.</p>
<p>Creare un progetto audiovisivo ispirato a un monumento o a un museo locale</p>	<p>Utilizzare consapevolmente gli strumenti digitali e le regole della rappresentazione visiva per ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali</p>	<p>Utilizza gli strumenti digitali e le regole in modo guidato; applica le regole essenziali della rappresentazione visiva con risultati funzionali ma non pienamente personali.</p>	<p>Utilizza consapevolmente e con padronanza strumenti e le tecniche diverse; applica le regole della rappresentazione visiva per una produzione che comincia a riflettere uno stile espressivo personale.</p>	<p>Utilizza con competenza <i>consapevole</i> un'ampia gamma di tecniche e strumenti sperimentando nuove combinazioni; raggiunge un alto grado di efficacia comunicativa attraverso un consolidato stile espressivo <i>personale</i>.</p>

Competenza e Obiettivi generali	Abilità collegate (Verbi d'Azione)	Livello Iniziale	Livello Autonomo	Livello Avanzato
Competenza digitale OSA: Espressività/produzione Creare un progetto audiovisivo ispirato a un monumento o a un museo locale	Collaborare efficacemente online utilizzando ad es. le Google apps per consultare e condividere i materiali	Utilizza solo uno o due strumenti di Google apps. Consulta e aggiorna qualche volta i documenti	Utilizza gli strumenti di condivisione indicati dall'insegnante in modo consapevole; Aggiorna costantemente i documenti e collabora con i compagni	Utilizza con dimestichezza gli strumenti di condivisione indicati dall'insegnante e propone alternative; coinvolge e fa da tutor ad altri compagni
	Utilizzare consapevolmente gli strumenti digitali per ricercare e analizzare le informazioni del web e con l'AI	Utilizza gli strumenti digitali per ricercare e analizzare le informazioni del web in modo guidato; comincia ad applicare le regole essenziali per <i>valutare</i> la sicurezza e l'affidabilità dei siti web	Utilizza consapevolmente e con padronanza gli strumenti digitali per ricercare e analizzare le informazioni del web; applica autonomamente le regole e comincia a strutturare un proprio metodo.	Utilizza con competenza <i>consapevole</i> un'ampia gamma di strumenti digitali sperimentando nuove combinazioni; raggiunge un alto grado di efficacia nella ricerca attraverso un consolidato metodo <i>personale</i> .

Integrazione trasversale con Educazione civica:

orientare l'insegnamento disciplinare verso finalità civiche

Educazione Civica	Rilevanza Generale in Arte e Immagine	Esempi/Punti Specifici nelle Nuove Indicazioni 2025
Costituzione	Contribuisce alla formazione del senso civico e della cittadinanza attiva	L'obiettivo di "Formare ad una cittadinanza attiva" attraverso la consapevolezza del ruolo delle arti nella tutela culturale implica un legame con i principi costituzionali di valorizzazione della cultura e del paesaggio (es. Art. 9 Costituzione)
Sviluppo economico e sostenibilità	Contribuisce alla valorizzazione e tutela del patrimonio culturale, artistico e artigianale,	Obiettivi specifici includono "Sensibilizzare al valore storico dei beni artistici ed artigianali del Paese, focalizzandosi sul patrimonio locale" e promuovere il ruolo delle arti nella tutela culturale. I suggerimenti metodologici per Arte e Immagine incoraggiano lo studio e la visita del patrimonio
Cittadinanza digitale	Contribuisce allo sviluppo di competenze digitali, uso consapevole e responsabile degli strumenti tecnologici e creazione di contenuti	Obiettivi specifici per Arte e Immagine descrivono l'uso di strumenti digitali per la produzione e la comunicazione artistica, contribuendo all'alfabetizzazione digitale

Nuove Indicazioni 2025: per concludere!

- ★ **La disciplina come spazio culturale:** Arte e Immagine aiuta gli studenti a orientarsi nell'ambiente visivo complesso di oggi.
- ★ **Ecosistema vivo:** Patrimonio, arte contemporanea, media digitali e immagini quotidiane entrano in dialogo.
- ★ **Continuità + sviluppo:** Molto rimane, alcune prospettive si ampliano. La struttura non si stravolge.
- ★ **Competenze trasversali:** *Media literacy*, cittadinanza visiva, creatività e pensiero critico.
- ★ **Verticalità chiara e leggibile:** Obiettivi progressivi, percorsi coerenti e programmazione sostenibile.
- ★ **Centralità della persona:** il vissuto visivo degli studenti le esperienze, l'identità, l'immaginario.
- ★ **Laboratorio come metodo:** Processi brevi, sostenibili, inclusivi: osservare → comprendere → trasformare → produrre.

Abbiamo anche aggiornato **laZ Griglie**, il sito che vi permette di creare griglie di valutazione con pochi clic.

Trovate le competenze previste dal primo ciclo di istruzione

laZ # Griglie

Griglie di valutazione

Valutare per competenze vuol dire progettare per competenze: richiede una didattica attiva e laboratoriale, accompagnata da una valutazione formativa e continua, per la quale servono strumenti adeguati. **laZ Griglie** rende più semplice e strutturata la valutazione per competenze, grazie a descrittori analitici per ogni competenza, graduati per livello. Scegli se valutare le tue attività secondo le competenze previste dalle **indicazioni nazionali**, dalle linee guida per l'**educazione civica** o per l'**orientamento**: in pochi clic puoi creare e scaricare le tue griglie per una valutazione personalizzata. Guarda il video e scopri come funziona.

0:00 / 1:56

Indicazioni nazionali per la scuola media (SS1G)

Parti dalle **competenze** previste per il **primo ciclo di istruzione** e seleziona gli **obiettivi** del processo formativo. Crea e scarica la griglia personalizzata adatta al tuo lavoro con la classe.

INIZIA

Educazione civica

Naviga i **tre nuclei didattici** e scegli tra i **12 traguardi di competenze** per le scuole medie e superiori. Crea e scarica la griglia personalizzata adatta al tuo lavoro con la classe.

SCUOLE MEDIE **SCUOLE SUPERIORI**

Orientamento

Parti dai **cinque framework europei** e seleziona le competenze per creare la griglia adatta alle tue attività di orientamento. Integra le **otto competenze chiave** per l'apprendimento con le competenze più analitiche elaborate dall'Unione europea. Crea e scarica la griglia personalizzata adatta al tuo lavoro con la classe.

INIZIA

Hai bisogno di aiuto? [Apri il centro assistenza](#)

<https://griglie.zanichelli.it/>

Domande?

Giovanna Bozzi



la Z

Formazione

ZANICHELLI