



Ministero dell'Istruzione
dell'Università e della Ricerca



Istituto nazionale per la valutazione
del sistema educativo di istruzione e di formazione

Rilevazione degli apprendimenti

Anno Scolastico 2015 – 2016

PROVA DI ITALIANO

Scuola primaria

Classe Quinta

Fascicolo 1

PROVA DI ITALIANO - Scuola Primaria - Classe Quinta - Fascicolo 1



Spazio per l'etichetta autoadesiva

ISTRUZIONI

La prova è composta da due testi che dovrai leggere per poi rispondere alle domande che li seguono e da alcune domande di grammatica.

Le istruzioni prima di ogni domanda ti diranno come rispondere. Leggile dunque con molta attenzione.

Nella maggior parte dei casi per ogni domanda ci sono quattro risposte, ma una sola è quella giusta.

Prima di ogni risposta c'è un quadratino con una lettera dell'alfabeto: A, B, C, D. Per rispondere, devi mettere una crocetta nel quadratino accanto alla risposta (una sola) che ritieni giusta, come nell'esempio 1.

Esempio 1

Qual è la capitale dell'Italia?		
A.	<input type="checkbox"/>	Venezia
B.	<input type="checkbox"/>	Napoli
C.	<input checked="" type="checkbox"/>	Roma
D.	<input type="checkbox"/>	Firenze

In qualche caso, però, per rispondere dovrai mettere una crocetta per ogni riga di una tabella, oppure dovrai scrivere tu la risposta alla domanda, come nei due esempi che seguono.

Esempio 2

In base al testo che hai letto, quali sono le caratteristiche del protagonista del racconto?		
<i>Metti una crocetta per ogni riga.</i>		
	Sì	No
a) È coraggioso	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) È timido	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
c) Ama lo studio	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
d) Gli piace giocare	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Non sa mentire	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Esempio 3

Chi è il protagonista del racconto che hai letto?

Risposta: *Enrico*

Se ti accorgi di aver sbagliato, puoi correggere: devi scrivere **NO** vicino alla risposta sbagliata e mettere una crocetta nel quadratino accanto alla risposta che ritieni giusta, come nell'esempio 4.

Esempio 4

In quale continente si trova l'Italia?

- A. In America
- NO** B. In Asia
- C. In Africa
- D. In Europa

Per fare una prova, ora rispondi a questa domanda.

Quale dei seguenti aggettivi ha significato opposto all'aggettivo *alto*?

- A. Largo
- B. Basso
- C. Stretto
- D. Magro

Per svolgere l'intera prova avrai in tutto un'ora e quindici minuti (in totale 75 minuti) di tempo.

NON GIRARE LA PAGINA

FINCHÉ NON TI SARÀ DETTO DI FARLO

PER UN PUGNO DI CARMELLE

Non so se avete mai fatto quel gioco, tipico delle feste di paese, dove ci sono tanti vasi di coccio legati a un filo, pieni in genere di ogni ben di Dio, e il filo è sospeso sopra le teste dei giocatori. I concorrenti, armati di bastone e opportunamente bendati, devono cercare di rompere i vasi per vincere quello che c'è dentro. Vi sembra divertente? Io questo gioco lo odio.

Era un'estate di qualche tempo fa. Un giorno, io e mio fratello ci trovammo a partecipare a questo maledetto gioco. A noi, che venivamo dalla città, quella bella pignatta da spaccare come un'albicocca ci sembrava una cosa facile e divertente. Illusi. Non sapevamo che i dilemmi più angosciosi e complicati si possono nascondere dietro le cose più semplici e saltare fuori quando meno te l'aspetti. Io ero il primo della fila e tutti mi guardavano. Mentre venivo bendato, tenendo pure io gli occhi ben chiusi, pensavo con cura alle mosse che avrei fatto. Come in un film d'azione in cui il protagonista è superforzuto, ma anche superintelligente e non fa nessun movimento a caso, così io cercavo di calcolare nel mio cervello il numero di passi necessari a raggiungere la pignatta, l'angolo di incidenza con cui vibrare il colpo, la forza che ci avrei dovuto mettere. Già vedevo la pioggia di caramelle che, al rallentatore, mi cadevano addosso, tra gli sguardi ammirati del folto pubblico. Che poi, io e mio fratello di caramelle ne mangiavamo davvero poche, che ogni volta dovevamo chiedere il permesso, vedere che non fossero troppo colorate e troppo piene di ingredienti astrusi, e poi lavarci i denti. Il più delle poche caramelle che mangiavamo ce le succhiavamo in fretta e furia a casa dei nonni, in gran segreto, stando bene attenti a far sparire le tracce del nostro orrido crimine.

Allora, eccomi bendato, pronto alla vittoria. Mi mettono in mano il bastone e mi fanno girare su me stesso, pensando di confondere in questo modo il mio infallibile senso dell'orientamento. Così, finito di girare, faccio un passo e mezzo, mi volto deciso verso destra e tiro un fendente che nemmeno Aragorn figlio di Arathorn nella battaglia davanti a Minas Tirith. Solo che invece di prendere il vaso pieno di caramelle, colpisco solo aria. Appena mi tolgo la benda scopro con orrore che tutti i miei calcoli sono sbagliati che di più non si può. Anzi quasi davo una bastonata in testa a un tipo lì vicino. Mi gira un po' la testa e mi sento le orecchie rosse. Una bambina mi si avvicina e mi dice: "Assassino! Volevi uccidere mio padre!".

Mi allontanano sperando che la gente si dimentichi in fretta di me. Come ho potuto sbagliare? Sembrava così facile! Mentre meditavo a come diventare trasparente e venivo assalito dai sensi di colpa (ero diventato un quasi assassino! Io che stavo attento a non calpestare le formiche!) venne il turno di mio fratello che era piccolo e carino come certi bambini della pubblicità.

Quando gli hanno messo la benda, lui, anziché pensare al cinema, come avevo
40 fatto io, ha semplicemente tenuto gli occhi aperti e ha scoperto che attraverso
la benda si vedeva benissimo. Così, dopo la solita giravolta (quella giravolta che
a me, che tenevo gli occhi chiusi, aveva scombuscolato tutti i piani) lui è andato
sotto la pignatta e con un colpo ben assestato l'ha distrutta in mille pezzi. E
allora fu tutta un'acclamazione, un bravo, grida di meraviglia, applausi, risate,
45 per quel bambino piccolo piccolo che era riuscito là dove il grande, io, aveva
miseramente fallito.

Mio fratello poi è venuto da me, con la maglietta ripiegata sul davanti e
piena fino all'inverosimile di caramelle. Avrebbe potuto fare lo sbruffone e
vantarsi di avermi surclassato, e sarebbe stata la più pura e semplice delle
50 verità. Invece anche lui, come me, era caduto in un vortice di dilemmi. Io
continuavo a pensare al mio errore madornale, alla mia sicurezza eccessiva, e
mi rivedevo, al rallentatore e infinite volte, a dare quella tremenda bastonata
all'aria. E ripensavo alla bambina che mi aveva dato dell'assassino e sarei
voluto sprofondare al centro della terra. Mio fratello invece, a vedermi nervoso
55 e arrabbiato e deluso, si sentiva in colpa, perché in fondo lui, bambino piccolo e
carino, aveva barato. Era riuscito a rompere la pignatta tenendo gli occhi aperti,
e quando gli avevano chiesto se vedeva qualcosa, lui non aveva detto nulla.
Aveva vinto e aveva fatto una bellissima figura. Io ero stato onesto ed era finita
con un omicidio mancato.

60 Quel pomeriggio fu un vero schifo: io rimasi nervoso e intrattabile come solo
un fratello maggiore può essere, mentre mio fratello cercava di farsi perdonare
di qualcosa che nessuno sapeva. In più, le famose caramelle che stavano nella
pignatta erano di quelle che ti si appiccicano ai denti e che hanno quei gusti
assurdi tipo amarena o cola. Ne mangiammo una a testa, tanto per dire che le
65 avevamo mangiate, ma le avremmo rimesse volentieri al loro posto, nella
pignatta dei nostri stupidi dilemmi.

(Tratto e adattato da: Federico Appel, *Popotus*, 23 ottobre 2012, pp. 6-7)

A1. In quali occasioni si svolgono giochi come quello descritto nel racconto?

- A. Nelle feste paesane
 - B. In gare sportive
 - C. Nelle cerimonie pubbliche
 - D. In spettacoli acrobatici
-

A2. A chi l'autore fa raccontare l'esperienza narrata nel testo?

.....

A3. L'autore comincia il racconto rivolgendosi al lettore con l'espressione "Non so se avete mai fatto quel gioco..." e poi descrive il gioco. Questo inizio ha l'effetto di

- A. far riflettere il lettore sul funzionamento di un gioco
- B. coinvolgere il lettore risvegliando la sua curiosità
- C. far capire che chi scrive non sa tutto sui suoi lettori
- D. far passare al lettore la voglia di imparare un gioco

DAL TESTO SI POSSONO RICAIVARE LE ISTRUZIONI DEL GIOCO

L1605A0400

A4. Trova e scrivi tre materiali che servono per il gioco descritto nel testo.

1.
2.
3.

L1605A0500

A5. Trova e scrivi qual è l'obiettivo del gioco descritto nel testo.

.....
.....

L1605A0600

A6. In quale altro modo l'autore chiama la "pignatta" nel testo?

.....

L1605A0700

A7. A riga 9 c'è scritto "Illusi." Nel testo "illudersi" significa avere un'idea/opinione sbagliata riguardo a qualcosa.

Qual è l'idea/opinione sbagliata di cui si parla nel testo?

- A. Credere che il gioco delle pignatte sia semplice e piacevole
- B. Credere che spaccare un'albicocca sia facile e divertente
- C. Credere che sia semplice nascondere la propria inesperienza
- D. Credere che i giochi si possano fare a occhi chiusi

A8. Come si prepara al gioco il primo ragazzo mentre viene bendato?

- A. Prova i movimenti che dovrà fare per avere più forza possibile
- B. Cammina e conta i passi per calcolare la distanza dal bersaglio
- C. Pensa a come avrebbe giocato il suo eroe preferito
- D. Progetta e valuta tutto quello che dovrà fare per riuscire

A9. Leggi la parte di testo nel riquadro qui a fianco. Come si può sostituire “così” in modo da mantenere la stessa relazione tra l’informazione che viene prima e quella che viene dopo?

“Così” si può sostituire con

- A. ... in questo caso...
- B. ... allora...
- C. ... allo stesso modo...
- D. ... invece...

Come in un film d’azione in cui il protagonista è superforzuto, ma anche superintelligente e non fa nessun movimento a caso, **così** io cercavo di calcolare nel mio cervello il numero di passi necessari a raggiungere la pignatta, l’angolo di incidenza con cui vibrare il colpo, la forza che ci avrei dovuto mettere.

A10. Quale tra le seguenti frasi del testo ti dice che, prima di giocare, il primo ragazzo che viene bendato è assolutamente sicuro di vincere?

- A. “Io ero il primo della fila e tutti mi guardavano”
- B. “Mentre venivo bendato, tenendo pure io gli occhi ben chiusi, pensavo con cura alle mosse che avrei fatto”
- C. “... io cercavo di calcolare nel mio cervello il numero di passi necessari a raggiungere la pignatta”
- D. “Già vedevo la pioggia di caramelle che, al rallentatore, mi cadevano addosso...”

A11. “... stando bene attenti a far sparire le tracce del nostro orrido crimine.” (riga 23). Qual è “l’orrido crimine” commesso dai due fratelli?

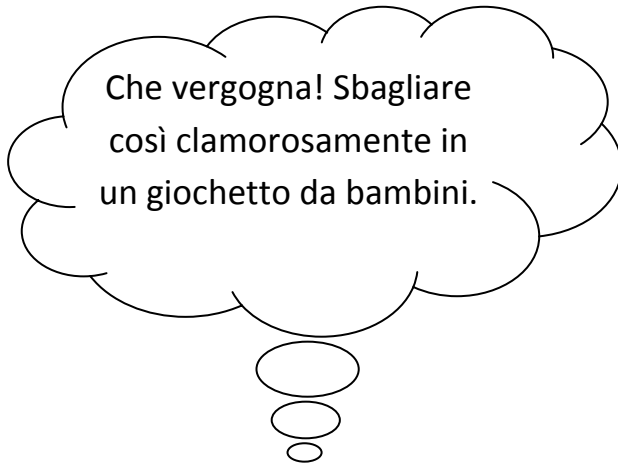
- A. Disobbedire di nascosto alle regole dei genitori sulle caramelle
 - B. Mangiare caramelle e non lavarsi i denti
 - C. Mangiare un gran numero di caramelle in poco tempo
 - D. Scegliere caramelle con coloranti e ingredienti dannosi alla salute
-

A12. Che cosa succede quando il primo ragazzo che viene bendato ha finalmente in mano il bastone (riga 24)?

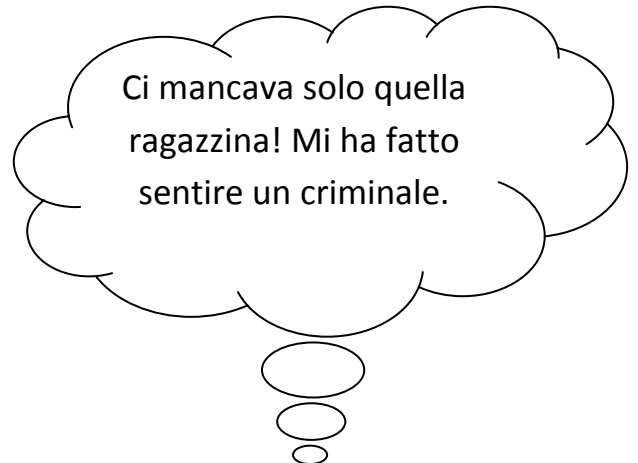
- A. Colpisce il bersaglio con grande forza
- B. Non si accorge di colpire il padre di una bambina
- C. Dà un gran colpo nella direzione sbagliata
- D. Sfrutta la corrente d’aria per migliorare il tiro

A13. Tenendo conto del racconto, quali dei seguenti pensieri possono passare per la testa del primo ragazzo bendato, dopo che si è tolto la benda dagli occhi?

Mettila una crocetta per ogni fumetto.



a) Vero Falso



b) Vero Falso



c) Vero Falso



d) Vero Falso



e) Vero Falso

A14. “... venne il turno di mio fratello che era piccolo e carino come certi bambini della pubblicità.” (righe 37-38). Con questa immagine l’autore crea l’aspettativa che il fratello piccolo

- A. non sia un giocatore temibile: è tenero e dolce
 - B. si concentri bene sul gioco: ha uno sguardo intelligente
 - C. non sia preso sul serio dalla gente: è un bambinetto
 - D. attiri altri spettatori: ha l’aria di un bambino interessante
-

A15. Dopo aver letto il testo, hai informazioni sufficienti per capire perché, all’inizio del racconto, il ragazzo dice: “lo questo gioco lo odio” (riga 5). Qual è il motivo del suo odio?

- A. Quel gioco è legato al ricordo ancora vivo di un’umiliazione
- B. Il ragazzo non ama i giochi in cui ci si deve orientare nello spazio
- C. Il ragazzo considera quel gioco adatto a bambini più piccoli di lui
- D. Quel gioco è passato di moda e non diverte i ragazzi di oggi

A16. In base al testo, ci sono diverse ragioni che spiegano perché il fratello piccolo alla fine era scontento. Indica quali.

Metti una crocetta per ogni riga.

Il fratello piccolo alla fine è scontento perché...	Sì	No
a) gli dispiace di essersi dato troppe arie per la vittoria	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) si sente in colpa per aver imbrogliato	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) è stanco di essere considerato piccolo e carino	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) si sente responsabile del disagio del fratello	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) sa di avere vinto senza averlo meritato	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CI SONO ALCUNE RAGIONI PER CUI UN FRATELLO HA PERSO E UNO HA VINTO

A17. Indica le ragioni che spiegano perché il fratello grande ha perso.

Metti una crocetta per ogni riga.

	Vero	Falso
a) Perché ha perso l'orientamento quando l'hanno fatto girare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Perché non era bello e carino come il fratello piccolo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Perché il suo eroe non era forte come credeva lui	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Perché ha sbagliato i suoi calcoli	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

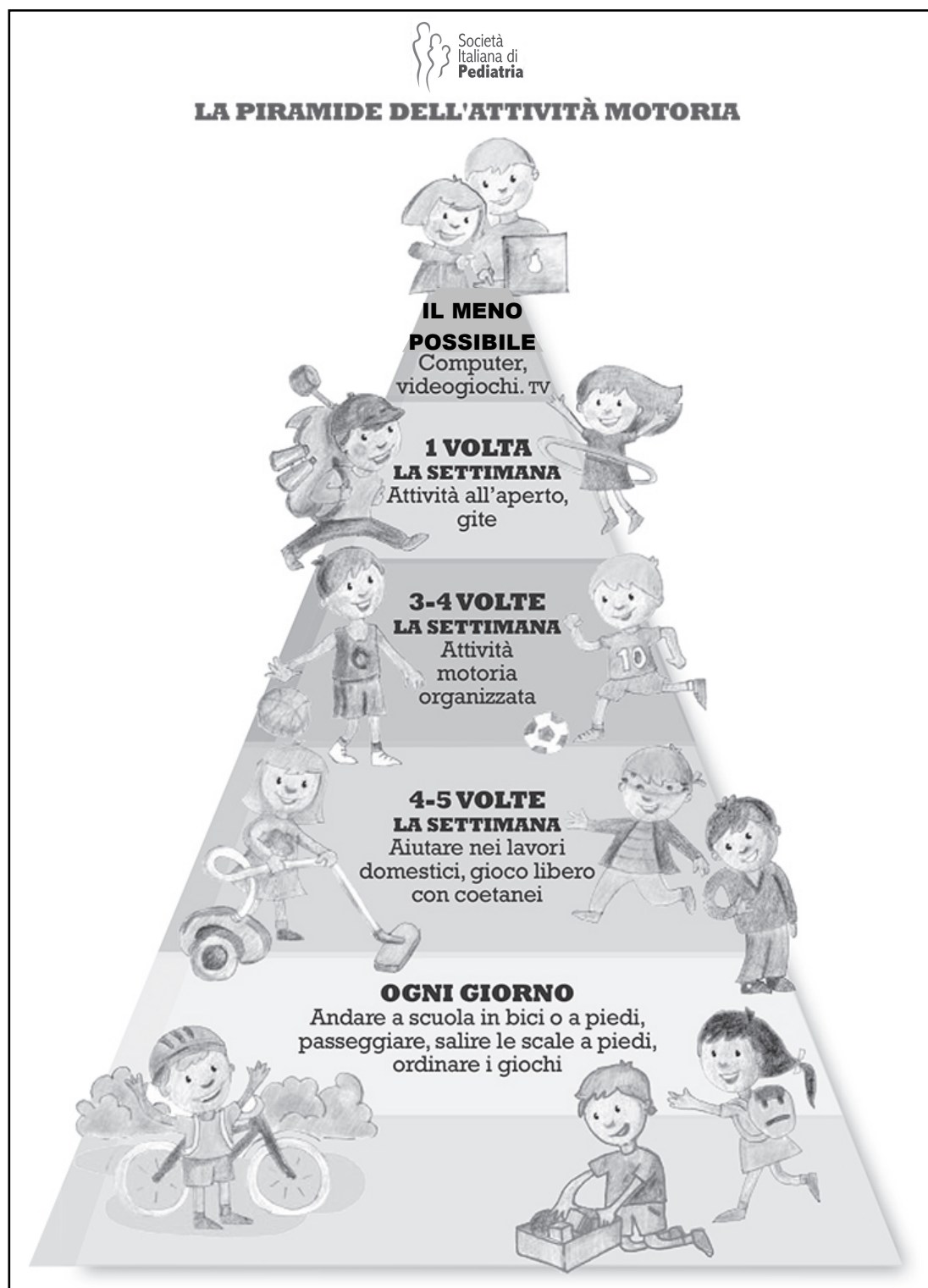
A18. Indica le ragioni che spiegano perché il fratello piccolo ha vinto.

Metti una crocetta per ogni riga.

	Vero	Falso
a) Perché la benda era trasparente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Perché non ha segnalato che ci vedeva	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Perché era piccolo e carino	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Perché ha rispettato le regole del gioco	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Il testo che segue è stato diviso in 4 parti: nella parte 1 troverai una figura; le parti 2, 3 e 4 sono dei paragrafi scritti. La suddivisione del testo è un modo per aiutarti a svolgere la prova. Leggi ogni parte e rispondi alle relative domande. Le ultime domande, invece, riguardano il testo nel suo insieme.

Parte 1



B1. Osserva con attenzione la figura della piramide e leggi le informazioni scritte nella figura. Quale potrebbe essere l'inizio del testo che accompagna questa figura?

- A. Oltre che delle piramidi egiziane, fino ad ora eravamo abituati a sentir parlare della «piramide alimentare». Da oggi, però, abbiamo un'altra piramide che ci insegna a vivere meglio: quella dell'attività motoria.
- B. Sapete come i ragazzi di oggi utilizzano il loro tempo? La piramide dell'attività motoria ci dà una fotografia di quali sono le attività preferite dai ragazzi nell'arco di una settimana.
- C. Oggi la creatività è molto importante. La figura ci suggerisce come costruire una piramide con tante immagini divertenti. Serviranno cartoncino, colori, forbici, colla e tanta fantasia.
- D. Non sai cosa fare nel tempo libero? Le solite attività ti annoiano? La piramide dell'attività motoria propone tante idee, dalle più facili e divertenti alle più impegnative, che possono piacere sia a te, sia ai tuoi genitori.

**Adesso puoi voltare pagina e continuare il lavoro.
Attenzione, ricordati che non puoi più tornare indietro a rivedere
questa domanda.**

Parte 2

LA PIRAMIDE DELL'ATTIVITÀ MOTORIA

LE ATTIVITÀ QUOTIDIANE – L'idea di creare uno strumento di facile consultazione per capire quali siano le nostre esigenze motorie (ma soprattutto quelle dei bambini e degli adolescenti) è della Società Italiana di Pediatria (SIP), che ha presentato una nuova piramide dedicata al movimento e all'attività fisica. Il "funzionamento" della piramide dell'attività motoria è simile a quello della piramide alimentare: nella «piramide alimentare» ci sono alla base frutta, verdura e cereali (da mangiare quotidianamente) e in cima le cose che ci piacciono tanto (dagli insaccati ai dolci) ma che dobbiamo mangiare con parsimonia. «Alla base della piramide dell'attività motoria – spiega Giovanni Corsello, Presidente della Società Italiana di Pediatria – sono indicate le attività da svolgere quotidianamente, man mano che si sale verso i gradini più alti della piramide si incontrano le attività da svolgere con minore frequenza».

Piramide alla mano, secondo la SIP i bambini devono andare a scuola a piedi tutti i giorni, fare attività fisica all'aria aperta almeno 4-5 giorni alla settimana, di cui 3 o 4 volte in maniera organizzata, possibilmente con un gioco di squadra. Occasionali, ma importanti le attività all'esterno (eventualmente organizzate in forma di gita), mentre il tempo dedicato a TV, Internet e videogiochi (ultimo livello della piramide) dovrebbe essere ridotto al minimo e non superare un'ora al giorno. L'esatto contrario, suppergiù, di quello che avviene nella realtà, dove i ragazzi trascorrono da tre a quattro ore al giorno davanti a uno schermo (tv, computer o smartphone che sia), solo uno su tre va a scuola a piedi e circa il 40% (44% delle femmine) non pratica alcuna attività sportiva o si limita alle due ore settimanali (scarse) dell'orario scolastico. Il tutto mentre l'Organizzazione Mondiale della Sanità stima che molti problemi di salute sono attribuibili all'inattività fisica.

B2. All'inizio del paragrafo si parla di uno "strumento di facile consultazione per capire quali siano le nostre esigenze motorie" (righe 1-2). Di quale strumento si tratta?

.....

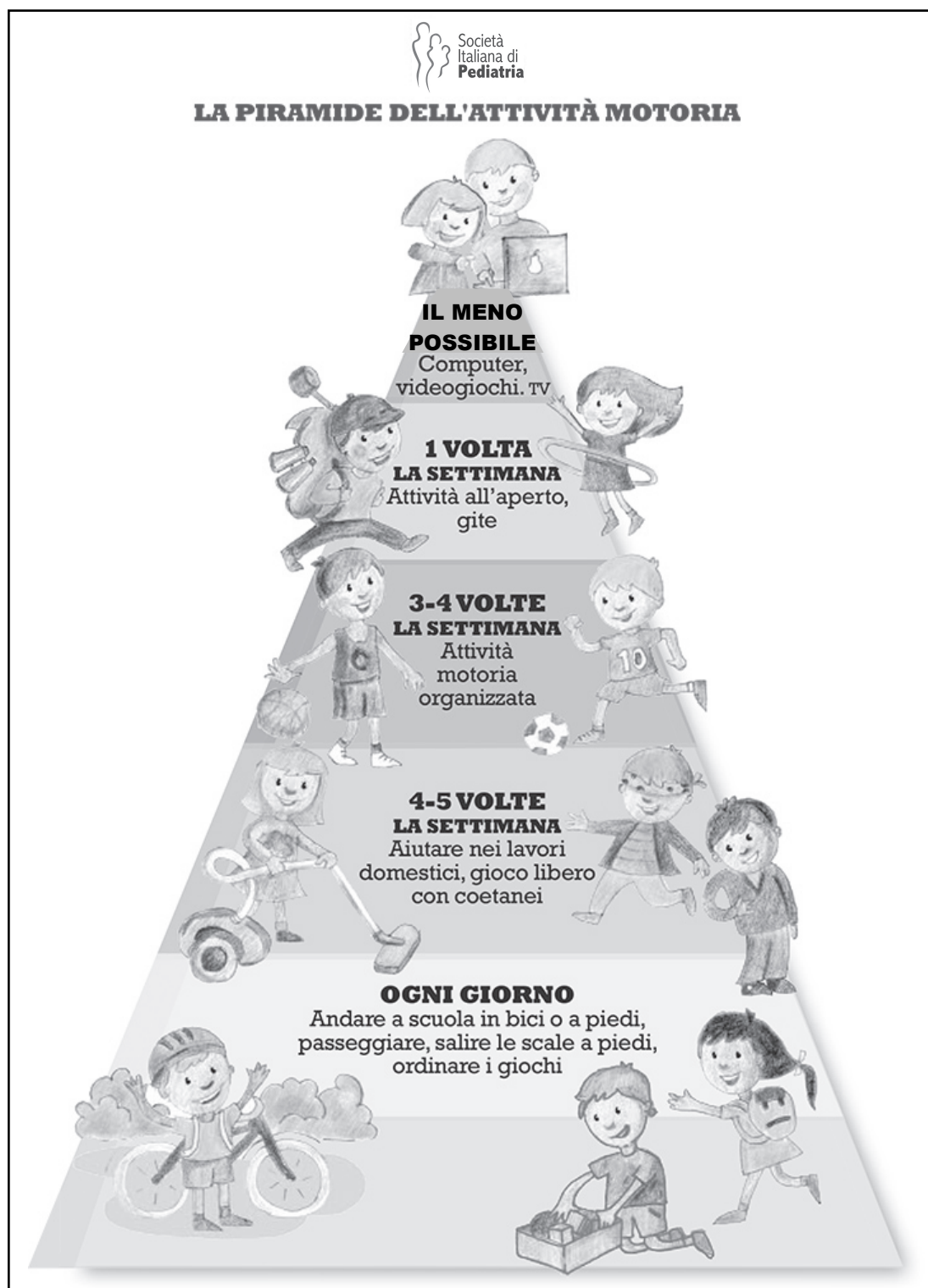
B3. L'espressione "mangiare con parsimonia" (righe 8-9) significa

- A. mangiare con appetito
 - B. mangiare fino ad essere sazi
 - C. mangiare senza esagerare
 - D. mangiare in poco tempo
-

B4. In questo paragrafo si dice che "il funzionamento della piramide dell'attività motoria è simile a quello della piramide alimentare" (righe 5-6). Ciò significa che entrambe le piramidi

- A. danno indicazioni su come comportarsi educatamente
- B. raccomandano che cosa sia opportuno fare spesso e che cosa con moderazione
- C. danno suggerimenti su come dare il meglio di se stessi
- D. mostrano ciò che piace a molti ragazzi di oggi e che cosa piace a pochi

Attenzione: per rispondere alle due domande che seguono utilizza anche la figura riportata qui sotto e che hai già incontrato nella Parte 1.



B5. Tenendo presente questo paragrafo e osservando la figura della piramide, indica se le seguenti affermazioni sono vere o false.

Metti una crocetta per ogni riga.

Affermazioni	Vero	Falso
a) Trascorrere tre o quattro ore al giorno davanti a uno schermo non è eccessivo, se durante la settimana si fa molto esercizio fisico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Andare a scuola a piedi o in bici un giorno su tre è sufficiente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Sarebbe bene partecipare almeno tre o quattro volte alla settimana a giochi organizzati	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Aiutare a casa, riordinando le proprie cose, è un'attività che non serve per il benessere fisico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Sarebbe bene andare a scuola tutti i giorni in bicicletta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

L1605B0600

B6. Dalla figura e da quanto detto nel paragrafo si capisce che la piramide è stata costruita seguendo un preciso criterio. Quale delle seguenti affermazioni tiene conto di questo criterio?

- A. Nei gradini più bassi della piramide ci sono le attività dei ragazzi che i genitori ritengono più importanti, per esempio aiutare nei lavori domestici o mettere in ordine i giochi
- B. Le attività sono ordinate in base a quanto risultano interessanti per i ragazzi, con i mezzi tecnologici in cima alla piramide
- C. Alla base della piramide si trovano attività tipo camminare e passeggiare che aiutano i ragazzi a rispettare l'ambiente
- D. In cima alla piramide ci sono le attività da svolgere con minore frequenza, in quanto meno necessarie per la crescita fisica e il benessere dei ragazzi

Parte 3

COME NON FARE ABBANDONARE LO SPORT – Ma come fare ad avvicinare bambini e adolescenti allo sport? Secondo la Società Italiana di Pediatria il problema italiano non è farli avvicinare, ma non farli allontanare precocemente. In dieci anni (2001-2011) tra i bambini di età compresa tra 6 e 10 anni la pratica sportiva continuativa è aumentata. E nell'ultimo anno, i più piccoli hanno guadagnato il primato dei più sportivi del Belpaese. Ma le buone notizie, su questo fronte, finiscono qui. Già dopo la scuola primaria, infatti, i bambini italiani cominciano ad allontanarsi dalla pratica sportiva continuativa e a ingrossare le fila dei sedentari. E se fino a qualche anno fa l'età spartiacque era stata quella tra i 14 e i 15 anni, ora l'andamento negativo comincia già a 11 anni.

Tabella – Abbandono della pratica sportiva

FASCE D'ETÀ		
11-14	15-17	18-19
Diminuzione dell'interesse per lo sport	Scarsa attività fisica	Marcata inattività

L1605B0700

B7. In questo paragrafo si parla del problema del rapporto tra i giovani e lo sport in Italia. Quale delle seguenti affermazioni sintetizza questo problema?

- A. I giovani smettono troppo presto di fare sport
- B. I più piccoli non praticano lo sport in misura sufficiente
- C. I giovani si avvicinano allo sport troppo tardi
- D. I bambini non si avvicinano volentieri alla pratica sportiva

B8. In questo paragrafo si dice: “Ma le buone notizie, su questo fronte, finiscono qui” (righe 6-7). Quali sono le buone notizie?

1.

.....

2.

.....

B9. Uno dei dati della tabella di questo paragrafo è che nella fascia d’età “11-14” c’è una “Diminuzione dell’interesse per lo sport”. Trova nel paragrafo un’affermazione in accordo con questo dato e ricopiala qui sotto.

.....

.....

B10. Dopo l'espressione "Ma le buone notizie... finiscono qui" (righe 6-7) il testo prosegue con

- A. la presentazione di un nuovo argomento
- B. l'introduzione di notizie negative
- C. la descrizione delle buone notizie
- D. la negazione di quanto detto in precedenza

Parte 4

LE CAUSE DELLA DISAFFEZIONE ALLO SPORT – Tra le cause di questa disaffezione precoce allo sport – sostiene la SIP – ci sono certamente Internet, TV e nuove tecnologie in genere, che “distraggono” significativamente i bambini già alla soglia dell’adolescenza, ma da sole non bastano a spiegare perché il tasso di sedentarietà degli adolescenti italiani sia più che triplo rispetto a quello dei loro coetanei europei, i quali non sono da meno nell’uso di tecnologie digitali, né per abilità né per tempo trascorso. Fulvio Scaparro, esperto del mondo dell’infanzia e dell’adolescenza, dà di questo dato due interpretazioni: da un lato una scarsa cultura dello sport che riguarda la maggioranza degli italiani, grandi tifosi ma molto poco sportivi; dall’altro una carenza di strutture e di opportunità per consentire a un adolescente di svolgere adeguatamente un’attività sportiva.

Tornando alla “piramide”, il Presidente della SIP Corsello sottolinea che, al di là dello sport organizzato, per poter giocare all’aria aperta, passeggiare e fare movimento è necessaria comunque un’organizzazione della vita coerente con questi obiettivi, che significa città più a misura di bambino e di adolescente, con spazi organizzati, più verde pubblico fruibile e iniziative dei Comuni per fare in modo che si possa andare a scuola a piedi in sicurezza.

20 novembre 2013

(Tratto e adattato da: <http://www.corriere.it/salute/pediatria>, accesso 23 novembre 2013)

B11. In questo paragrafo vi sono le seguenti informazioni:

- **Gli italiani danno poco valore all'attività sportiva**
- **I giovani sono molto attratti dalle nuove tecnologie**
- **Gli impianti sportivi non sono sufficienti**

Queste informazioni rappresentano

- A. le soluzioni di un problema
- B. le conseguenze di un problema
- C. le conclusioni di un problema
- D. le cause di un problema

L1605B12A0 - L1605B12B0 - L1605B12C0 - L1605B12D0 - L1605B12E0

B12. Il Presidente della SIP Corsello propone alcuni cambiamenti per migliorare la situazione descritta nel testo. Quali cambiamenti propone?

Metti una crocetta per ogni riga.

	Sì	No
a) Creare spazi per il gioco e l'attività fisica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Organizzare tornei sportivi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Organizzare la vita dei bambini e delle loro famiglie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Lasciare spazi verdi nelle città	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Rendere più sicuro l'andare a piedi a scuola	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

LE TRE DOMANDE CHE SEGUONO FANNO RIFERIMENTO ALL'INTERO TESTO

L1605B1300

B13. Quale tra i seguenti slogan potrebbe essere scelto dalla SIP per comunicare il messaggio che la piramide motoria vuole dare?

- A. **Gioca ogni giorno con gli amici! Crescerai meglio...**
 - B. **Allontanati dal traffico! Respirerai meglio e vivrai più a lungo**
 - C. **Muoviti tanto! La tua salute ne trarrà beneficio...**
 - D. **Programma la tua giornata! Avrai tempo per le attività che ti piacciono**
-

L1605B1400

B14. Per quale motivo i pediatri si interessano alle attività sportive?

- A. Per far capire che anche loro, i pediatri, amano lo sport e le attività motorie
- B. Per difendere la salute che dipende anche dalle attività sportive e motorie
- C. Per far conoscere le attività motorie e gli sport che si possono praticare in Italia
- D. Per aiutare i genitori a scegliere lo sport più adatto per i loro figli

B15. Quattro bambini riferiscono le attività che svolgono abitualmente durante la settimana.

Quale bambino ha abitudini che si avvicinano di più a quanto raccomandato nella piramide dell'attività motoria?

Vedo un po' di TV alla sera. Faccio ginnastica a scuola, dopo la scuola mi alleno con la mia squadra. A scuola ci vado a piedi e la domenica mi piace andare a giocare al parco.



A.

Gioco a calcio due volte a settimana. Gli altri pomeriggi di solito sto in casa e mi diverto con i videogiochi. Tutti i sabati vado a vedere i miei amici che giocano a basket.



B.

Mi piace aiutare la mamma nei lavori di casa e tutti i giorni porto la spesa a casa della nonna. Al pomeriggio vedo la TV per un paio d'ore. Qualche volta vado ai giardinetti e mi diverto sull'altalena.



C.

Non guardo mai la tv, ma vedo molti video e ogni giorno uso il computer. A scuola andiamo in palestra due volte alla settimana. Vado anche a scuola a piedi perché è vicinissima a casa mia.



D.

RIFLESSIONE SULLA LINGUA

L1605C0100

C1. Scegli fra le quattro alternative quella che completa il senso del verbo nella frase seguente.

“La zia ha messo...”

- A. il più piccolo dei suoi figli
- B. la torta al cioccolato
- C. i panni nella lavatrice
- D. nel cassetto del comodino

L1605C0200

C2. Nel brano che segue sottolinea tutti i pronomi che si riferiscono a Maria.

Maria è la mia amica del cuore. Lei è più grande di me ed è molto brava a scuola. Tutti i giorni, quando la vedo, le chiedo di aiutarmi a fare i compiti.

L1605C0300

C3. Il suffisso *-ista* può aggiungere alla parola di base il significato di ‘colui che esercita un certo mestiere o professione’, ad es. *pianista, farmacista, camionista* ecc. In quale delle seguenti parole il suffisso *-ista* aggiunge lo stesso significato?

- A. Autostoppista
- B. Dentista
- C. Altruista
- D. Socialista

C4. Le parole della tabella sono tutte parole composte. Indica da quali parti del discorso è formata ogni parola. Osserva l'esempio.

Metti una crocetta per ogni riga.

	1. Nome + nome	2. Nome + aggettivo	3. Verbo + verbo	4. Verbo + nome	5. Aggettivo + aggettivo
<i>Es.: asciugamano</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
a) chiaroscuro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) pescespada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) lavastoviglie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) tritacarne	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) saliscendi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) camposanto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) capolavoro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

L1605C0500

C5. Indica con quale parola dello stesso significato potresti sostituire quella sottolineata nella frase che segue.

“Del periodo preistorico non ci sono fonti scritte.”

- A. Cause
- B. Testimonianze
- C. Sorgenti
- D. Origini

C6. Leggi le frasi che seguono e sottolinea il soggetto di ogni frase.

1. Brillavano in alto le stelle.
2. Cantare è piacevole.
3. Quanti vengono in gita?
4. Al cinema andranno solo loro.
5. Nella prossima gara vincere sarà difficile.
6. Ieri sono arrivate delle navi da crociera.
7. Voi avete capito la spiegazione?

C7. Leggi il dialogo.

«Chi è quella bambina bionda?»
«Non lo so. Potrebbe essere Luisa.»
«Ma no, è Alice!»

La frase “Potrebbe essere Luisa” che cosa esprime?

- A. Un consiglio
- B. Una proposta
- C. Un desiderio
- D. Un'ipotesi

C8. Nella seguente serie di parole sottolinea l'unica parola che non è derivata da “casa”.

casolare / caseggiato / casaccio / casereccio / casetta

C9. Quale dei seguenti gruppi di aggettivi contiene solo aggettivi qualificativi?

- A. nero, gentile, tanto, sereno
 - B. profondo, allegro, ruvido, fragrante
 - C. splendente, nostro, magro, simpatico
 - D. poco, semplice, bagnato, questo
-

C10. Leggi la frase che segue:

“Anna tratteneva il cane al guinzaglio.”

Da quante sillabe è composta la frase?

Numero totale di sillabe:

