



PRIMA PROVA DI COMPrensIONE DEL TESTO

PARTE COMUNE

TITOLO DEL TESTO: PER UN PUGNO DI CARMELLE

Fonte: tratto e adattato da F. Appel, *Popotus*, 23 ottobre 2012, pp. 6-7

Numero di parole: 842

| DESCRITTORI DEL TESTO | |
|---------------------------------|---|
| Tipo di testo | Testo narrativo: racconto con una storia compiuta. |
| Argomento | Racconto di come la partecipazione al gioco delle pignatte (da rompere con una benda sugli occhi) da parte di due fratelli diventa un'esperienza di umiliazione per il fratello grande, che per la troppa sicurezza fallisce, mentre il fratello piccolo – che imbrogliava – vince, ma poi è tormentato dai sensi di colpa. Il racconto dovrebbe motivare i ragazzi alla lettura sia per la trama della storia (il ricordo di un episodio dell'infanzia legato a un gioco), sia per la narrazione in prima persona. |
| Organizzazione del testo | Dopo alcune righe introduttive (in cui si spiega il gioco che è al centro del racconto) nella narrazione si intrecciano il resoconto dei fatti e l'esposizione di pensieri e stati d'animo del narratore-protagonista. La narrazione segue l'ordine cronologico degli eventi (a parte una digressione nella prima parte del racconto circa il rapporto dei protagonisti con i dolci) e non presenta salti temporali. |

| | |
|---|--|
| DESCRITTORI DEL TESTO | |
| Caratteristiche del lessico | Lessico di uso comune, registro vicino al parlato. |
| Scelte linguistiche e strategie comunicative | Nel capoverso introduttivo il narratore si rivolge direttamente al lettore (“Non so se avete mai fatto quel gioco...”, “Vi sembra divertente?”) per coinvolgerlo e incuriosirlo. La narrazione in prima persona è fatta con periodi brevi che replicano l’andamento incalzante degli eventi e dei pensieri del protagonista. |
| Altro | Il racconto ha uno spessore adeguato per permettere domande di diversi livelli di difficoltà, relative soprattutto alla ricostruzione del significato di parti più o meno estese del testo e in particolare di motivazioni e stati d’animo dei personaggi. |



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 allontano 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 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, 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 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 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.

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 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)



PER UN PUGNO DI CARMELLE – Domanda 1

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

- Nelle feste paesane
- In gare sportive
- Nelle cerimonie pubbliche
- In spettacoli acrobatici

Macro-aspetto: *Localizzare e individuare informazioni all'interno del testo*

Difficoltà: facile

Descrizione: Il quesito richiede di orientarsi nel testo e di reperire un'informazione che, nell'alternativa corretta, è formulata in forma quasi letterale rispetto al testo. L'informazione si trova in evidenza, nelle prime righe del racconto.

PER UN PUGNO DI CARMELLE – Domanda 2

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

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

Macro-aspetto: *Riflettere sul contenuto o sulla forma del testo, a livello locale o globale, e valutarli*

Difficoltà: intermedia

Descrizione: Il quesito richiede di elaborare una parte di testo (il primo capoverso) per costruire una rappresentazione semantica adeguata e quindi inferirne lo scopo. Per rispondere occorre richiamare conoscenze della mappa cognitiva e prestare attenzione alla forma del testo, per cogliere le scelte dell'autore che permettono di intravedere le sue intenzioni comunicative (esempi di queste scelte sono il rivolgersi direttamente al lettore con una domanda, l'enfasi di espressioni come "piene di ogni ben di Dio", l'anticipare una reazione emotiva – "io questo lo odio" – che spinge a leggere oltre, ecc.).



PER UN PUGNO DI CARMELLE – Domanda 3

Nel testo il termine “Illusi” (evidenziato) significa avere un’idea/opinione sbagliata riguardo a qualcosa.

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

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

Macro-aspetto: Ricostruire il significato del testo, a livello locale o globale

Difficoltà: intermedia

Descrizione: Il quesito richiede di elaborare una parte di testo individuando informazioni e stabilendo tra esse relazioni adeguate. La domanda chiarisce il significato della parola “illudersi”, ma chiede di esplicitare ciò che rimane implicito, sostanziando quel significato (“un’opinione sbagliata riguardo a qualcosa”) a partire dal contesto. La parte di testo dove sono contenute le informazioni da collegare si trova poco dopo l’inizio del racconto (da “A noi, che venivamo dalla città...” fino a “...Io ero il primo della fila e tutti mi guardavano”).



PER UN PUGNO DI CARMELLE – Domanda 4

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

- “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”
- “... io cercavo di calcolare nel mio cervello il numero di passi necessari a raggiungere la pignatta”
- “Già vedevo la pioggia di caramelle che, al rallentatore, mi cadevano addosso...”

Macro-aspetto: Ricostruire il significato del testo, a livello locale o globale

Difficoltà: intermedia

Descrizione: Il quesito richiede di costruire relazioni e integrare informazioni per giustificare un’affermazione data nella consegna (“prima di giocare, il primo ragazzo che viene bendato è assolutamente sicuro di vincere”) che rappresenta un’inferenza rispetto al testo. Il quesito richiede di tenere conto dei significati costruiti durante la lettura per contestualizzare ciascuna informazione riportata nelle alternative e valutare quale di esse soddisfa pienamente la richiesta del compito (cioè è più direttamente collegata al vincere, in questa situazione). A rendere testualmente fondata la risposta sono i significati che si costruiscono via via nella prima parte del testo (fino “a stando bene attenti a far sparire le tracce del nostro orrido crimine”).



PER UN PUGNO DI CAMELLE – Domanda 5

“... stando bene attenti a far sparire le tracce del nostro orrido crimine.” (parte di testo evidenziata). Qual è “l’orrido crimine” commesso dai due fratelli?

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

Macro-aspetto: Ricostruire il significato del testo, a livello locale o globale

Difficoltà: intermedia

Descrizione: È un quesito che richiede di costruire relazioni di coesione testuale. Per rispondere occorre stabilire una relazione coreferenziale con un antecedente (l’antecedente di “orrido crimine”). Questo deve essere costruito attraverso collegamenti e integrazioni inferenziali, per poter essere riconosciuto nell’alternativa corretta, che costituisce una sintesi rispetto al testo. Questa domanda a scelta multipla, con le sue alternative di risposta, spinge chi risponde ad andare oltre la comprensione letterale del testo. La parte di testo che rende testualmente fondata la risposta sono le righe che precedono la frase citata nella consegna (a partire da “Che poi, io e mio fratello, di caramelle ne mangiavamo davvero poche, ...”).

PER UN PUGNO DI CARMELLE – Domanda 6

Che cosa succede quando il primo ragazzo che viene bendato ha finalmente in mano il bastone (parte di testo evidenziata)?

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

Macro-aspetto: *Localizzare e individuare informazioni all'interno del testo*

Difficoltà: intermedia

Descrizione: Il quesito richiede il reperimento di un'informazione, ripresa in forma parafrastica nella risposta corretta. Per rispondere occorre considerare un passaggio di testo di alcune righe, e andare oltre la ripresa letterale delle informazioni ("invece di prendere il vaso pieno di caramelle, colpisco solo aria", cioè non colpisco niente, cioè do un colpo nella direzione sbagliata). Una facilitazione può essere il fatto che la parola "sbagliata" presente nella risposta corretta, compare due volte in questa parte del racconto ("...tutti i miei calcoli sono sbagliati" e "Come ho potuto sbagliare?").



PER UN PUGNO DI CARMELLE – Domanda 7

“... venne il turno di mio fratello che era piccolo e carino come certi bambini della pubblicità.” (parte di testo evidenziata). Con questa immagine l'autore crea l'aspettativa che il fratello piccolo

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

Macro-aspetto: Ricostruire il significato del testo, a livello locale o globale

Difficoltà: intermedia

Descrizione: Il quesito richiede di costruire, a partire da un'informazione e sulla base dei significati costruiti fino a questo punto, un'aspettativa (che poi verrà disattesa). Per rispondere occorre integrare dati testuali e conoscenze pregresse (pubblicità), con il risultato di stabilire relazioni di coerenza in questa parte di testo e di mettere a fuoco gli espedienti che l'autore introduce per divertire il lettore.



PER UN PUGNO DI CARMELLE – Domanda 8

Dopo aver letto il testo, hai informazioni sufficienti per capire perché, all'inizio del racconto, il ragazzo dice: "Io questo gioco lo odio" (frase evidenziata nel testo). Qual è il motivo del suo odio?

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

Macro-aspetto: Ricostruire il significato del testo, a livello locale o globale

Difficoltà: facile

Descrizione: Il quesito richiede di ricavare l'antecedente causale di uno stato d'animo dato (l'odio per quel gioco), mostrando di avere capito la reazione del protagonista in termini di emozione ai fatti raccontati, che si intravede – senza essere esplicitata – lungo gran parte del testo. Tale antecedente nell'alternativa corretta è condensato in una sovraordinata ("umiliazione"). Concorrono all'elaborazione informazioni, relazioni testuali e conoscenze pregresse, e operazioni come individuare, collegare e integrare.



PER UN PUGNO DI CARAMELLE – Domanda 9

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

Seleziona una risposta per ogni riga.

| | Sì | No |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|
| a) Gli dispiace di essersi dato troppe arie per la vittoria | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| b) Si sente in colpa per aver imbrogliato | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c) È stanco di essere considerato piccolo e carino | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| d) Si sente responsabile del disagio del fratello | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e) Sa di avere vinto senza averlo meritato | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Macro-aspetto: Ricostruire il significato del testo, a livello locale o globale

Difficoltà: facile

Descrizione: Il quesito richiede di elaborare una parte di testo (dove si descrive il “vortice di dilemmi” in cui è caduto il fratello piccolo dopo la vittoria) per produrre una spiegazione completa (dello stato d’animo di un protagonista), composta da diversi tasselli, dal momento che si chiede di individuare più ragioni. Per rispondere occorre cogliere i collegamenti tra significati espressi nel testo e integrare informazioni del testo e conoscenze pregresse (ad esempio sull’imbrogliare nel gioco).

PER UN PUGNO DI CAMELLE – Domanda 10

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

Seleziona una risposta per ogni riga.

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

Macro-aspetto: Ricostruire il significato del testo, a livello locale o globale

Difficoltà: intermedia

Descrizione: Il quesito richiede di elaborare una parte di testo (dove si descrive che cosa è successo dopo che hanno bendato il fratello grande) per produrre una spiegazione completa (di un risultato ottenuto da un protagonista), composta da diversi tasselli, dal momento che si chiede di individuare più ragioni. Per rispondere occorre cogliere i collegamenti tra significati espressi nel testo e integrare informazioni del testo e conoscenze pregresse (ad esempio sulla sconfitta nel gioco).

PER UN PUGNO DI CARMELLE – Domanda 11

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

Seleziona una risposta per ogni riga.

| | Vero | Falso |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|
| e) Perché la benda era trasparente | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| f) Perché non ha segnalato che ci vedeva | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| g) Perché era piccolo e carino | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| h) Perché ha rispettato le regole del gioco | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

Macro-aspetto: Ricostruire il significato del testo, a livello locale o globale

Difficoltà: intermedia

Descrizione: Il quesito richiede di elaborare una parte di testo (dove si descrive che cosa succede quando viene bendato il fratello piccolo) per produrre una spiegazione completa (di un risultato ottenuto da un protagonista), composta da diversi tasselli, dal momento che si chiede di individuare più ragioni. Per rispondere occorre cogliere i collegamenti tra significati espressi nel testo e l'integrazione di informazioni del testo e conoscenze pregresse (ad esempio sui giochi ad occhi bendati).

PARTE INTERMEDIO-DIFFICILE

TITOLO DEL TESTO: DJIDI

Fonte: tratto e adattato da R. Guillot, *Griska e l'orso*, Giunti Junior, Firenze, 2002

Numero di parole: 954

| DESCRITTORI DEL TESTO | |
|---------------------------------|--|
| Tipo di testo | Testo narrativo costituito da un episodio tratto da un romanzo per ragazzi. |
| Argomento | Nell'episodio si narra dell'amicizia che si sviluppa tra un ragazzo che vive nella taiga e un cucciolo d'orso, dal momento in cui l'orso viene portato dal ragazzo nel villaggio, fino a quando l'animale si allontana da lui per tornare nella foresta. La storia dell'amicizia tra i due protagonisti dovrebbe coinvolgere i lettori di questa fascia di età. |
| Organizzazione del testo | L'organizzazione del testo è legata agli aspetti temporali e spaziali della storia. La narrazione non è lineare, presente e passato a tratti si intrecciano: all'inizio si parla di uno specifico momento nel tempo ("era da due giorni che..."), poi si spazia su un periodo più lungo, di quasi un anno ("Era il periodo dei giochi. Il tempo passò. Era quasi un anno da quando..."), per concludersi alla fine di quel periodo con un evento circoscritto ("Quella notte...uscirono di nascosto..."), il cui racconto si intreccia con rimandi a uno sfondo temporale più ampio. Dal punto di vista spaziale, la prima parte si svolge all'interno del villaggio, con la presenza di altri personaggi accanto ai due protagonisti. La seconda parte si svolge fuori dal villaggio, coinvolge solo i due protagonisti. Tema comune alle due parti è il rapporto tra i due protagonisti. |

| DESCRITTORI DEL TESTO | |
|---|---|
| Caratteristiche del lessico | Lessico adatto ai ragazzi, con un linguaggio quotidiano nei discorsi diretti e uno più ricercato nei passaggi affidati alla voce del narratore. I nomi dei personaggi sono lontani dalla lingua italiana e potrebbero richiedere un'attenzione supplementare per essere memorizzati e attribuiti correttamente ai personaggi. |
| Scelte linguistiche e strategie comunicative | La prima parte del racconto è caratterizzata dal prevalere delle descrizioni di ambienti, usanze, comportamenti. Nella parte relativa all'evento con cui si conclude l'episodio si privilegia il ricorso al discorso diretto e il resoconto di azioni. Il piano delle emozioni è presente in entrambe le parti. |
| Altro | Il racconto ha uno spessore adeguato per permettere domande di diversi livelli di difficoltà, anche elevati, relative soprattutto alla ricostruzione del significato di parti più o meno estese del testo, con particolare attenzione alla dimensione temporale, che costituisce uno dei nodi interessanti del testo, ma anche alla riflessione sul possibile seguito del racconto. |

Djidi

Erano appena due giorni che l'orsacchiotto era stato portato nel villaggio da Griska e già rispondeva con grugniti gioiosi al suono del suo nome.

“Iakù, sai come l'ho chiamato?...Djidi... Vieni Djidi. Non aver paura: è Iakù, la nostra amica!”.

“Och!...och!...” faceva Djidi, sempre in attesa di una carezza.

La bestiola si abituava rapidamente a tutti coloro che le si stringevano intorno. Si lasciava avvicinare, ma non s'allontanava d'un passo dal suo amico Griska ed era pronta al minimo allarme a nascondersi sotto il suo giubbotto di cuoio. Ormai il ragazzo godeva, al villaggio, di una grande considerazione: era stato lui, l'intrepido ragazzo, a invitare nel clan il piccolo principe selvaggio, il figlio dei signori della montagna. Un onore che si riversava su tutta la tribù. Infatti la notizia s'era diffusa in tutti i villaggi sperduti nella taiga¹, fino a quelli più lontani: un piccolo orso era ospite dei cacciatori Murkvo.

La consuetudine vuole che un cucciolo d'orso che abiti presso gli uomini goda di una particolare considerazione. È tanto raro che una simile fortuna favorisca un villaggio, che niente sembra troppo bello per ornare la capanna costruita dai cacciatori per il loro ospite di alto lignaggio. Ed è anche la più riparata dal freddo: due strati di pelli di renna rivestono l'ossatura di rami e, all'interno, una buona lettiera di muschio e di erbe odorose e due o tre pellicce di lupo, che sono le più calde, coprono il pavimento. È l'uso.

Djidi si era abituato presto a essere circondato da tutte quelle premure; e regnava come un giovane pascià in mezzo alle donne che accontentavano tutti i suoi desideri. Così gli preparavano un pastone prelibato e gli servivano il tè, del quale egli era molto ghiotto, denso come una pappa di zucchero. E aveva imparato (la prima volta s'era scottato una zampa giocando con la brace) a non avvicinarsi troppo al fuoco che le donne non lasciavano mai spegnere al centro della capanna.

“Come sei diventato robusto, fratellino” diceva Griska.

L'orsacchiotto sentiva di lontano la presenza del suo amico. E Griska andava a trovarlo diverse volte al giorno. Restavano insieme per ore a giocare e a parlare nel linguaggio che Djidi comprendeva.

“Lottiamo, fratellino. Presto sarai tu il più forte”.

Griska e l'orso si rotolavano per terra.

Il ragazzo lasciava che il cucciolo lo strapazzasse e gli lambisse il viso con la sua linguetta ruvida come una raspa.

Era il tempo dei giochi.

Il tempo passò. Era quasi un anno da quando Djidi era arrivato al villaggio e quella notte, come tutte le notti, Griska e l'orso uscirono di nascosto dal villaggio.

¹ Taiga: foresta di conifere ossia formata da pini, abeti, larici e sequoie.

Griska vedeva, in fondo alla pianura, il riverbero rosso delle torce di paglia che si specchiavano nelle acque del fiume. Sulla prua delle loro canoe di scorza di betulla, i cacciatori di Murkvo avevano dato fuoco alle fascine di canne e nel fiume i grossi salmoni, attirati dalla luce, salivano a galla: senza sosta gli uomini lanciavano i loro arpioni e riempivano le barche.

“Noi conosciamo un altro modo di pescare, noi due, fratellino” disse Griska all’orso che correva al suo fianco.

“Och... och...”

“E andiamo all’insenatura che sai ... che ti ho mostrato dopo averti insegnato a pescare alla maniera degli orsi!”

Come era felice, Djidi, di tornare sulla montagna col suo amico che gli insegnava sempre tante cose.

“È stato allevato dalle donne” diceva ridendo Griska a Iakù. “Bisogna che gli insegni tutto: a cercare il miele selvatico, a trovare i cespugli di bacche... Bisogna che gli insegni a essere un orso”.

“Presto, Djidi, presto. Dobbiamo fare una bella pesca”.

I due compagni salirono fino all’insenatura del torrente, un po’ prima della cascata sul fiume. Djidi portava sulle braccia pelose, strette contro il petto, le grosse pietre che Griska adoperava per costruire uno sbarramento attraverso il torrente. Un vero sbarramento da orsi.

“Porta, Djidi”.

E l’orso correva e tornava con un masso.

“È troppo pesante per me, fratellino. Ecco, vieni; lascialo cadere qui”.

Un vero sbarramento da orsi. E una volta che l’hanno così costruito, i signori dal mantello grigio pescano i salmoni arpionandoli con le unghie.

Djidi imparava a pescare, e adesso era lui che faceva le prede più belle.

“Basta per oggi, fratellino. Ora andiamo a caccia”.

Sembrava che l’orso capisse.

Gli sarebbe piaciuto pescare per nutrirsi, ma al villaggio lo rimpinzavano e non aveva mai fame.

La caccia era ancora più appassionante per Djidi che per Griska: perché passavano dal bosco, perché ritrovavano la libertà dell’immensa taiga, perché entravano nel vero regno degli orsi.

Griska temeva che Djidi, lasciato libero nella foresta, ritrovasse i suoi istinti selvaggi. Talvolta, infatti, l’orso scappava, correva e si allontanava troppo. Se si fosse perduto? Se avesse incontrato altre bestie della sua tribù? Se, una volta, attirato dagli orsi del suo clan li avesse seguiti sulla montagna?

Il fischiotto scintillante non era più soltanto un giocattolo; Griska l’aveva appeso con una piccola catena al collo dell’orso, e quando l’animale soffiava i fischi acuti erano come un richiamo.



Quella notte, trascinato sulle tracce di un capriolo, Griska non si accorse che Djidi non lo seguiva più. Quando se ne rese conto lo chiamò:

“Djidi! ... Djidi! ...”

Chiamò volgendosi da tutte le parti, invano.

Ascoltò, sforzandosi di sentire il suono del fischietto di metallo.

Come impazzito, il ragazzo si gettò attraverso il bosco verso la montagna.

“Djidi! ... Djidi! ...”

L’eco ripeteva il richiamo. E subito dopo, il silenzio misterioso della foresta non era più turbato che dal mormorio del vento che scorre come un ruscello sulle cime degli alberi.

Il ragazzo si sfinì in una corsa disordinata alla ricerca di tracce fra le erbe calpestate. Djidi era stato ripreso dalla montagna; aveva raggiunto il clan degli orsi. Lo aveva abbandonato.

(Tratto e adattato da: Renè Guillot, *Griska e l’orso*, Giunti Junior, Firenze-Milano, 2004)

DJIDI – Domanda 1

Leggi la parte di testo evidenziata.

Come reagisce il cucciolo d'orso nei primi giorni di vita al villaggio?

- È tranquillo e corre incontro a tutte le persone del villaggio
- È prudente e cerca rassicurazione presso l'amico
- Si entusiasma per la novità delle persone che lo hanno accolto
- Prova nostalgia e desidera ritrovare i suoi amici orsi

Macro-aspetto: Ricostruire il significato del testo, a livello locale o globale

Difficoltà: intermedia

Descrizione: Il quesito richiede di elaborare una parte circoscritta di testo per ricavare una generalizzazione da informazioni particolari circa un personaggio. Per rispondere occorre cercare nella parte di testo riportata a fianco della domanda le informazioni circa il comportamento di uno dei personaggi (il cucciolo d'orso), e riconoscere quale descrizione-sintesi del comportamento del personaggio ("è prudente e cerca rassicurazione presso l'amico") comprende le informazioni particolari date nel testo ("si lascia avvicinare, ma non si allontana dal suo amico Griska", "è pronto a nascondersi sotto il giubbotto di Griska al minimo allarme").

DJIDI – Domanda 2

In base al testo, quali delle seguenti attenzioni vengono riservate al piccolo orso?

Seleziona una risposta per ogni riga.

| | Sì | No |
|--|-------------------------------------|-------------------------------------|
| f) La sua capanna viene riparata dal freddo con pelli di animali | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| g) Si prepara un giubbotto di cuoio per lui | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| h) Gli viene dato del cibo molto buono | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| i) Si pulisce la sua capanna da cima a fondo | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| j) Si tiene un fuoco sempre acceso per riscaldare la sua capanna | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Macro-aspetto: *Localizzare e individuare informazioni all'interno del testo*

Difficoltà: intermedia

Descrizione: Il quesito richiede di orientarsi in una parte di testo per verificare la presenza o meno delle informazioni riportate negli item, delle quali – tra quelle presenti nel testo – alcune sono riprese in forma letterale e altre in forma parafrastica. Per rispondere occorre localizzare la parte del testo nella quale cercare (due capoversi nella prima metà del testo, a partire da “La consuetudine vuole...” fino a “...al fuoco che le donne non lasciavano mai spegnere al centro della capanna.”), riconoscendo l’equivalenza tra la formulazione della domanda (le attenzioni riservate al piccolo orso) e la formulazione corrispondente nel testo (“...il cucciolo d’orso che abita presso gli uomini gode di una particolare considerazione”), oppure facendosi guidare nella ricerca dalle informazioni presenti nei diversi item; verificare – per ciascuna delle informazioni degli item – se è presente oppure no in questa parte di testo, in forma letterale (a. capanna riparata dal freddo con pelli; e. fuoco nella capanna), o parafrastica (c. cibo molto buono).

DJIDI – Domanda 3

L'espressione evidenziata nel testo "Era il tempo dei giochi" è usata per indicare che

- gli orsi giocano per lungo tempo
- è il periodo dell'infanzia dell'orso
- quando piove il ragazzo e l'orso possono giocare
- per farsi amico un orso bisogna giocare con lui

Macro-aspetto: Ricostruire il significato del testo, a livello locale o globale

Difficoltà: difficile

Descrizione: Il quesito richiede di costruire relazioni e integrare informazioni a livello locale per chiarire il significato di un'espressione. Per rispondere occorre considerare l'espressione da spiegare ("era il tempo dei giochi") nel contesto di quanto la precede (la descrizione dei giochi e in particolare della lotta tra l'orso, definito qui "orsacchiotto" e "cucciolo") e di quanto segue nel testo ("quel tempo passò", con la descrizione delle uscite notturne del ragazzo con l'orso) che aiuta a riconoscere il "tempo" come un periodo di una certa lunghezza; inoltre occorre integrare le informazioni della parte precedente (relative ai giochi) con conoscenze della mappa cognitiva (solo un piccolo di orso può fare la lotta con un ragazzo senza fargli male) per inferire che l'accezione con cui il termine "tempo" è usato qui è quello corrispondente a "infanzia". È una domanda in cui prevale la richiesta di completare il significato del testo, mostrando di averne capito un nodo, per quanto vi sia una componente lessicale.

DJIDI – Domanda 4

A che cosa si riferisce “loro” nella frase “Sulla prua delle loro canoe di scorza di betulla” (evidenziata nel testo)?

- Alle canoe **di Griska e Djidi**
- Alle canoe **dei cacciatori di Murkvo**
- Alle canoe **delle acque del fiume**
- Alle canoe **di uomini sconosciuti**

Macro-aspetto: Ricostruire il significato del testo, a livello locale o globale

Difficoltà: intermedia

Descrizione: Il quesito richiede di trovare il referente di una catafora, stabilendo una relazione coreferenziale, e quindi coesiva, tra parti di testo. Per rispondere occorre esplorare una parte di testo (“Griska vedeva, in fondo alla pianura, il riverbero rosso delle torce di paglia che si specchiavano nelle acque del fiume. Sulla prua delle loro canoe di scorza di betulla, i cacciatori di Murkvo avevano dato fuoco alle fascine di canne e nel fiume i grossi salmoni, attirati dalla luce, salivano a galla”) per individuare l’argomento a cui si riferisce un pronome (“loro”), cogliendo che questo argomento deve essere cercato nella parte che segue il riferimento cataforico, dal momento che nella parte precedente manca un argomento-persona che si accordi morfologicamente per numero. Per quanto nel pronome manchi l’informazione morfologica di genere e vi siano altri argomenti concorrenti, la ricerca è aiutata dall’informazione morfologica del numero, dalla contiguità tra le informazioni da collegare e dalla punteggiatura.

DJIDI – Domanda 5

A che cosa servono le “torce di paglia” che Griska vede in fondo alla pianura?

L’espressione “torce di paglia” è evidenziata nel testo.

- A creare giochi di luce nell’acqua
- Come segnale luminoso per le altre canoe
- A illuminare la notte per orientarsi con le canoe
- Come richiamo per fare abboccare i pesci

Macro-aspetto: Ricostruire il significato del testo, a livello locale o globale

Difficoltà: difficile

Descrizione: Il quesito richiede di elaborare e integrare una parte di testo per spiegare la funzione di un oggetto. Per rispondere occorre considerare la parte di testo successiva all’informazione da spiegare, cogliere che in queste righe si usano due espressioni diverse (“torce di paglia” e “fascine di canne”) per riferirsi allo stesso oggetto, e individuare correttamente la funzione di quest’ultimo (attirare i salmoni) inferendo un argomento mancante (inferire cioè che la luce – che attira i pesci – è quella del fuoco, che brucia le torce/fascine). La parte del testo da elaborare non è contigua all’informazione riportata nella domanda.

DJIDI – Domanda 6

Qui sotto sono riportate quattro parti di testo tratte dalla sequenza evidenziata.

Quale di queste parti si riferisce a qualcosa che avviene in un tempo diverso rispetto alle altre?

- “È stato allevato dalle donne” diceva ridendo Griska a lakù.
“Bisogna che gli insegni tutto: a cercare il miele selvatico, a trovare i cespugli di bacche... Bisogna che gli insegni a essere un orso”.
- “Presto, Djidi, presto. Dobbiamo fare una bella pesca”.
- I due compagni salirono fino all’insenatura del torrente, un po’ prima della cascata sul fiume.
- Djidi portava sulle braccia pelose, strette contro il petto, le grosse pietre che Griska adoperava per costruire uno sbarramento attraverso il torrente. Un vero sbarramento da orsi.

Macro-aspetto: Ricostruire il significato del testo, a livello locale o globale

Difficoltà: difficile

Descrizione: Il quesito richiede di elaborare/riflettere sulla relazione temporale tra eventi, quando questa si discosta in parte dalla sequenza seguita nella narrazione. Per rispondere occorre collocare la sequenza da cui sono tratte le quattro parti di testo delle alternative di risposta all’interno del contesto più ampio, che precede e segue la sequenza, rilevare che durante l’uscita notturna con l’episodio della pesca sono presenti solo due dei tre personaggi citati (Griska e Djidi) e inferire che la parte che chiama in causa il terzo personaggio (le battute rivolte da Griska a lakù) appartiene ad un momento temporale precedente. L’informazione richiesta potrebbe già essere disponibile nella memoria di lavoro.

DJIDI – Domanda 7

“Il fischietto scintillante non era più soltanto un giocattolo; Griska l’aveva appeso con una piccola catena al collo dell’orso, e quando l’animale soffiava i fischi acuti erano come un richiamo” (parte di testo evidenziata). Da queste informazioni si capisce che

- Griska aveva insegnato all’orso a usare il fischietto
- gli orsi sono molto sensibili ai suoni acuti
- Griska usava il fischietto per svegliare l’orso
- gli orsi amano tutto quello che fa rumore

Macro-aspetto: Ricostruire il significato del testo, a livello locale o globale

Difficoltà: intermedia

Descrizione: Il quesito richiede di elaborare e integrare una parte di testo per stabilire un nesso tra un’informazione e il suo antecedente. Per rispondere occorre elaborare la parte di testo fornita nella domanda, individuando il referente di un anafora (il pronome “lo”, in “l’aveva appeso con una piccola catena al collo dell’orso”, cioè aveva appeso il fischietto con una piccola catena ecc.) ed esplicitando un argomento implicito (“quando l’animale soffiava i fischi acuti...”, cioè “quando l’animale soffiava nel fischietto i fischi acuti...”) e completare l’informazione data, come suggerisce la domanda (“si capisce che”), deducendone l’antecedente logico (se l’orso soffiava nel fischietto che Griska gli aveva dato, allora Griska gli aveva insegnato ad usarlo).

DJIDI – Domanda 8

Quale frase verso la fine del testo permette di capire che Djidi non risponde al richiamo che Griska lancia quando si accorge che l'orso non c'è più?

- Il ragazzo si sfinì in una corsa disordinata
- Come impazzito, il ragazzo si gettò attraverso il bosco verso la montagna
- Il silenzio misterioso della foresta non era più turbato che dal mormorio del vento
- “Djidi! ... Djidi! ...” L'eco ripeteva il richiamo

Macro-aspetto: Ricostruire il significato del testo, a livello locale o globale

Difficoltà: difficile

Descrizione: Il quesito richiede di costruire relazioni e integrare informazioni per giustificare un'inferenza. Per rispondere occorre cercare un'informazione che giustifica l'inferenza fornita nella domanda (“Djidi non risponde a Griska”), esaminando il nesso che esiste tra questa e ciascuna delle informazioni riprese nelle alternative di risposta, e riconoscere quella corretta in quella che instaura un rapporto causale con l'informazione-inferenza (se c'è silenzio significa che Djidi non risponde). La parte di testo che rappresenta la conseguenza è stata scelta da chi ha costruito la domanda, quindi chi risponde è vincolato a trovare indizi in punti del testo selezionati da altri.

DJIDI – Domanda 9

Il fatto che sia “un onore” avere un cucciolo d’orso nel villaggio (espressione evidenziata nel testo) produce delle conseguenze. Quali sono queste conseguenze?

Seleziona una risposta per ogni riga.

| | È una conseguenza | Non è una conseguenza |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|
| a) Il cucciolo d’orso è circondato da tante premure | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b) Il ragazzo passa molto tempo con il cucciolo d’orso | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| c) Il ragazzo presenta il cucciolo d’orso alla sua amica | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| d) Il cucciolo d’orso viene trattato come un ospite importante dai cacciatori | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e) Il cucciolo d’orso risponde con grugniti gioiosi quando viene chiamato | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

Macro-aspetto: Ricostruire il significato del testo, a livello locale o globale

Difficoltà: difficile

Descrizione: Il quesito richiede di costruire / esplicitare relazioni causali e di integrare informazioni a livello locale. Per rispondere occorre esplorare la prima parte di testo (dall’inizio fino a “Djidi si era abituato presto a essere circondato da tutte quelle premure”) in cui compaiono le cinque informazioni fornite negli item (che costituiscono parafrasi delle formulazioni del testo), per ricollocarle nel contesto in cui appaiono nel racconto; stabilire attraverso un lavoro inferenziale quali di esse intrattengono una relazione causale, e più precisamente di conseguenza a causa, con un’altra informazione (è un onore avere un cucciolo d’orso nel villaggio). Il ritorno al testo può non essere necessario, se nella rappresentazione semantica sono disponibili le informazioni che consentono di contestualizzare ciascun item.

DJIDI – Domanda 10

Quale tra le seguenti alternative può essere la continuazione del racconto che hai letto?

- Era proprio piccolo il suo Djidi. Come avrebbe fatto a nutrirlo – si preoccupava Griska – se non avesse preso altro che il latte della madre?
- lakù era preoccupata perché non aveva visto Griska tornare e, temendo che gli fosse accaduta una disgrazia, gli era andata incontro fino ai margini della foresta.
- Griska strinse la bestiola tra le braccia; l'orsacchiotto si raggomitò come una palla e con la testa appoggiata sopra il suo petto infilò il musetto nero nel giubbotto del ragazzo.
- Battendo le palpebre e impedendosi di grugnire, Djidi tentava di fare uscire dal suo fischiello dei suoni che sembravano il canto di un uccello: stava imparando un gioco nuovo.

Macro-aspetto: Ricostruire il significato del testo, a livello locale o globale

Difficoltà: difficile

Descrizione: Il quesito richiede di andare oltre i confini del testo e, tenendo conto della rete di significati, costruire – attraverso un lavoro inferenziale – un seguito coerente con tutto quanto precede. Per rispondere occorre tenere conto dell'intero testo, per stabilire quale alternativa rappresenti una continuazione autorizzata, in vista della costruzione di un testo coerente, e riconoscere l'informazione che non contraddice alcuna informazione dell'intero testo letto ed è coerente con il suo epilogo (il fatto che Griska si fosse lanciato alla ricerca di Djidi significa che non era tornato al villaggio, ecc.). Il compito è giustificato dal fatto che il testo è una parte di un racconto più ampio, come la domanda stessa suggerisce.

DJIDI– Domanda 11

Indica quali tra le seguenti idee si possono ricavare da questo testo.

Seleziona una risposta per ogni riga.

| | Si può ricavare | Non si può ricavare |
|--|-------------------------------------|-------------------------------------|
| a) La caccia è una pratica crudele | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| b) Gli animali selvatici, anche se vivono con l'uomo, rimangono un pericolo per lui | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| c) Ragazzi e cuccioli di animali hanno la stessa voglia di giocare e di imparare | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d) I ragazzi sono attratti dagli animali e sanno costruire rapporti di amicizia con loro | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Macro-aspetto: Riflettere sul contenuto o sulla forma del testo, a livello locale o globale, e valutarli

Difficoltà: difficile

Descrizione: Il quesito richiede di cogliere, alla luce delle vicende del racconto, alcune idee di fondo del testo, chiamando in causa operazioni di generalizzazione e di sintesi. Per rispondere occorre mettere a confronto le idee generali date nella tabella con le particolari vicende narrate nel racconto, scegliere quelle che hanno qualcosa che le accomuna con i fatti raccontati (es: I ragazzi sono attratti dagli animali e sanno costruire rapporti di amicizia con loro: si può ricavare dal testo, perché Griska è attratto dal cucciolo di orso e diventa suo amico), ed escludere quelle che non sono suffragate dai fatti raccontati (Gli animali selvatici, anche se vivono con l'uomo, rimangono un pericolo per lui: non si può ricavare dal testo, perché in nessun punto del racconto Djidi è pericoloso per Griska).

PARTE INTERMEDIO-FACILE

TITOLO DEL TESTO: PERCHÉ DORMIAMO?

Fonte: tratto e adattato dalla Piccola Biblioteca di Scienza diretta da Elena Ioli, *Perché?*, Bari, Edizioni Dedalo, 2006

Numero di parole: 602

| DESCRITTORI DEL TESTO | |
|---------------------------------|---|
| Tipo di testo | Testo espositivo, tratto da un volume divulgativo di scienze per ragazzi, suddiviso in quattro paragrafi che affrontano l'argomento trattato da diversi punti di vista. In ogni paragrafo è presente un'immagine che ne illustra i contenuti. |
| Argomento | Il testo parla del sonno e delle sue funzioni per l'uomo (primi due paragrafi) e per gli animali, in particolare per lo scoiattolo del deserto, che va in letargo per sfuggire al caldo (terzo paragrafo), e per i delfini, che dormono "con un occhio solo" per continuare a venire in superficie a respirare (quarto paragrafo). Il contenuto è concreto ed è caratterizzato dal richiamo anche ad esperienze personali, nei due paragrafi che riguardano il sonno dell'uomo. L'argomento e il modo in cui viene trattato, anche dal punto di vista iconografico, dovrebbero rendere il testo interessante per i ragazzi. |
| Organizzazione del testo | I quattro paragrafi che compongono il testo sono racchiusi in altrettanti riquadri. Ogni riquadro ha un titolo e un sottotitolo ed è arricchito da una figura che illustra un aspetto del contenuto del paragrafo, e da un capoverso finale evidenziato dal grassetto e da un grosso punto esclamativo a lato. I paragrafi sono autonomi gli uni dagli altri, ciascuno trattando di un aspetto specifico del tema generale "sonno", che li accomuna e giustifica la loro appartenenza ad un unico testo. |

| DESCRITTORI DEL TESTO | |
|---|---|
| Caratteristiche del lessico | Accanto al lessico di uso comune, vi sono alcuni termini specialistici (ad esempio “durante il sonno viene secreto l’ormone...”, “ <i>psiche</i> ”, “ <i>orologio biologico</i> ”), il cui significato può essere però ricostruito dal contesto. |
| Scelte linguistiche e strategie comunicative | L’autore utilizza diverse strategie per attirare l’attenzione, incuriosire e attivare il lettore: con domande dirette nei titoli e sottotitoli dei paragrafi e anche nel corso dei paragrafi (ad es. “Perché dormiamo?”, “Sei un tipo ‘notturno’ o ‘mattiniero?’”, “Ma allora... come fa a respirare quando dorme?”, ecc.). L’attenzione è anche sostenuta dalla paragrafazione, con titoli e sottotitoli, dall’uso del grassetto e di altri espedienti grafici, dall’uso di immagini e da una punteggiatura che richiama il parlato con molti punti esclamativi, interrogativi e puntini di sospensione. |
| Altro | La suddivisione in paragrafi alleggerisce la lettura, riduce il carico cognitivo e favorisce l’organizzazione delle informazioni. Inoltre, grazie alla presenza in ogni paragrafo di immagini e di parti in evidenza è possibile interrogare l’apparato iconografico, caratteristico dei testi espositivo-divulgativi per ragazzi. |

Paragrafo 1

Perché dormiamo?

È il nostro cervello che ci obbliga a farlo! ... ma per quale ragione?



Per riposarsi?

Certamente. In realtà, durante il sonno, è vero che alcuni organi rallentano la loro attività, altri, invece, si attivano! Ad esempio, nei bambini e negli adolescenti, è proprio durante il sonno che viene secreto in maggior quantità l'ormone della crescita.

Per eliminare lo stress?

Certamente. Durante la notte i nostri muscoli si rilassano e anche la psiche si riprende dalle fatiche quotidiane.

Per consolidare quanto abbiamo imparato durante la veglia?

In effetti gli studenti, quando rileggono un'ultima volta la lezione prima di addormentarsi, ottengono, al mattino, risultati migliori ...

Riposarsi, crescere, imparare ...

... quanto sono ricche di impegni le nostre notti!

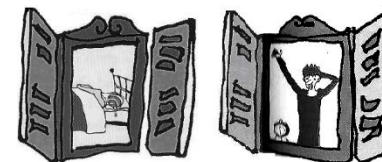
Per gli antichi Greci il sonno rappresentava semplicemente il contrario della veglia, dell'attività umana. Il dio del sonno, Hypnos, era infatti il fratello di Thanatos, il dio della morte; entrambi rendevano l'uomo immobile, totalmente inattivo!



Paragrafo 2

Sei un tipo «notturno» o «mattiniero»?

Andare a letto presto, andare a letto tardi, alzarsi presto, alzarsi tardi; ma siamo veramente liberi di scegliere?



Tutti noi possediamo nascosto nel cervello un «orologio biologico», che ci induce il sonno quando viene buio e che ci risveglia la mattina, dopo che abbiamo dormito abbastanza. Alcuni certamente più sensibili ai cambiamenti di luce hanno un orologio che «va avanti» e tendono ad andare a dormire e ad alzarsi presto.

Altri, invece, hanno un orologio che «va indietro» e li porta a posticipare il momento di andare a letto e quello della sveglia. Tale orologio è «tarato» geneticamente e quindi non rispettare i ritmi non è molto facile: significa andare contro natura!

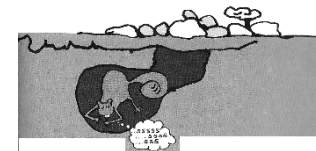
L'orologio biologico compie spontaneamente un giro in 23 o 25 ore, a seconda degli individui, ma si regola quotidianamente sulle 24 ore grazie all'alternanza giorno-notte percepita dai nostri occhi.



Paragrafo 3

Sonno d'estate

Dormire per resistere alla siccità? È l'astuta strategia adottata dallo scoiattolo del deserto ...



Quando arriva la stagione più calda, questo piccolo mammifero, al fresco della sua tana sotterranea, cade in un sonno profondo. Per economizzare acqua e energia, la temperatura del suo corpo si abbassa e il ritmo cardiaco e quello respiratorio rallentano sino a dimezzarsi. Vivrà così, al rallentatore, per tutta l'estate.

Solo quando la temperatura esterna sarà tornata a valori più sopportabili lo scoiattolo uscirà dalla sua tana.

Qualcuno va in letargo per superare la stagione fredda, qualcuno per sopravvivere a quella troppo calda ... quanti dormiglioni!

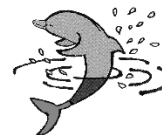
Lo scoiattolo del deserto condivide questa abitudine con altri animali: alcune specie di serpenti, tartarughe e rospi ...



Paragrafo 4

Dormire con un occhio solo

Come tutti gli animali anche il delfino dorme ... ma in un modo davvero strano!



Nonostante viva nell'acqua, il delfino non è un pesce, ma un mammifero.

Come tutti noi, necessita dell'ossigeno dell'aria e quindi riemerge per respirare ogni 3 minuti circa.

Naturalmente, ad esempio quando caccia, può rimanere in apnea, ma mai più di 15 minuti! Ma allora ... come fa a respirare quando dorme?

Molto semplice! Il suo cervello dorme una metà per volta!

In tal modo, una metà del suo corpo rimane attiva e gli permette di muoversi e di riemergere per respirare.

Quello che si dice dormire con un occhio solo!

Gli uccelli migratori, ad esempio gli albatros o i rondoni, possono viaggiare giorni e giorni prima di raggiungere la loro meta. Per riposarsi in volo senza smettere di battere le ali e per non precipitare al suolo, fanno quindi come i delfini: dormono con un occhio solo!



(Tratto e adattato da: Piccola biblioteca di scienza diretta da Elena Ioli, *Perché?*, Bari, Edizioni Dedalo, 2006)



PERCHÉ DORMIAMO? – Domanda 1

Perché il primo paragrafo si conclude con la frase “... quanto sono ricche di impegni le nostre notti!” (evidenziata nel testo)?

Perché prima si dice che

- durante il sonno succedono molte cose nel corpo e nella mente
- durante la notte continuiamo a pensare agli impegni della giornata
- durante il sonno ci agitiamo quando i sogni sono paurosi
- durante la notte ci vengono più idee che durante il giorno

Macro-aspetto: Ricostruire il significato del testo, a livello locale o globale

Difficoltà: intermedia

Descrizione: Il quesito richiede di stabilire una relazione tra informazioni, selezionando informazioni per uno scopo specifico, cioè per giustificare la conclusione del primo paragrafo (“... quanto sono ricche di impegni le nostre notti!”). La selezione dell’informazione che permette di ricostruire la relazione di spiegazione è facilitata dalla domanda, che include l’inizio della risposta (“Perché prima si dice che”), esplicitando che l’informazione è fornita nel testo, nella parte che precede la conclusione del paragrafo. Per quanto l’informazione pertinente si trovi subito prima di quella alla quale va collegata, essa è ripresa in forma sintetica nell’alternativa di risposta corretta (“perché durante il sonno succedono molte cose nel corpo e nella mente”) rispetto al testo (“Riposarsi, crescere, imparare...”).

PERCHÉ DORMIAMO? – Domanda 2

Tenendo conto di quello che hai letto nel secondo paragrafo, puoi dire che

- tutti i ragazzi hanno bisogno di andare a dormire alla stessa ora
- alcuni ragazzi hanno bisogno di dormire in una stanza buia
- tutti i ragazzi hanno bisogno di dormire lo stesso numero di ore
- alcuni ragazzi hanno bisogno di andare a dormire prima di altri

Macro-aspetto: Ricostruire il significato del testo, a livello locale o globale

Difficoltà: intermedia

Descrizione: Il quesito richiede di verificare quale affermazione (circa le caratteristiche del bisogno di sonno dei giovani) rappresenti una deduzione adeguata rispetto alle informazioni del secondo paragrafo. Per rispondere correttamente (“alcuni ragazzi hanno bisogno di andare a dormire prima di altri”) occorre basarsi sull’informazione posta al centro del paragrafo (“Alcuni ... hanno un orologio che «va avanti» e tendono ad andare a dormire e ad alzarsi presto. Altri, invece, hanno un orologio che «va indietro» e li porta a posticipare il momento di andare a letto ...”). Per escludere i distrattori A, B, e C – però – è necessario tenere conto delle informazioni dell’intero paragrafo.

PERCHÉ DORMIAMO? – Domanda 3

Il terzo paragrafo dice che il letargo serve allo scoiattolo del deserto per

- sopravvivere al caldo torrido
- riprendere le forze esaurite nella ricerca di cibo
- trovare riparo dalla luce abbagliante
- nascondersi dai predatori del deserto

Macro-aspetto: Localizzare e individuare informazioni all'interno del testo

Difficoltà: facile

Descrizione: Il quesito richiede di individuare quale informazione il testo dà circa qualcosa (la funzione del letargo per lo scoiattolo del deserto). Si tratta di attribuire un'informazione (serve a "sopravvivere alla stagione troppo calda") a un argomento (il letargo dello scoiattolo). Il compito è facilitato dal fatto che l'informazione è ripresa in forma quasi letterale nella risposta corretta ("sopravvivere al caldo torrido").

PERCHÉ DORMIAMO? – Domanda 4

Nel terzo paragrafo si dice che “Lo scoiattolo ... condivide questa abitudine con altri animali” (parte di testo evidenziata). Questo fa capire che

- lo scoiattolo e altri animali imparano molte abitudini gli uni dagli altri
- lo scoiattolo trova un modo per comunicare ad altri animali che va in letargo
- lo scoiattolo ha bisogno di vivere insieme ad altri animali
- lo scoiattolo e altri animali vanno in letargo nella stessa stagione

Macro-aspetto: Ricostruire il significato del testo, a livello locale o globale

Difficoltà: facile

Descrizione: Il quesito richiede di costruire il significato di un’informazione. Per rispondere occorre individuare il referente di un’anafora (“questa abitudine”) e assegnare un significato adeguato a un termine che potrebbe essere poco familiare (“condividere”). La domanda segnala che il significato da attribuire all’espressione richiede un lavoro di elaborazione delle informazioni (“questo fa capire che...”). Una facilitazione è che l’informazione da esplicitare coincide con l’argomento dell’intero paragrafo e quindi potrebbe non essere necessario ritornare al testo. Se si ritorna al testo, le informazioni utili sono quella precedente all’informazione da spiegare (“qualcuno va in letargo per superare la stagione fredda, qualcuno per sopravvivere a quella troppo calda... quanti dormiglioni!”), ma anche la parte iniziale del terzo paragrafo (“quando arriva la stagione più calda, questo piccolo mammifero, al fresco della sua tana sotterranea, cade in un sonno profondo”).

PERCHÉ DORMIAMO? – Domanda 5

Nel quarto paragrafo l'espressione "rimanere in apnea" (evidenziata nel testo) significa

- rimanere immobile
- rimanere in stato di allerta
- rimanere senza respirare
- rimanere addormentato

Macro-aspetto: Ricostruire il significato del testo, a livello locale o globale

Difficoltà: facile

Descrizione: Il quesito richiede di comprendere il significato di un'espressione ("rimanere in apnea") la cui interpretazione – se non è già disponibile come conoscenza pregressa – può essere guidata dalla comprensione del contesto. Una facilitazione è la presenza di elementi ("naturalmente", "ad esempio") che segnalano la relazione tra due informazioni ("riemergere per respirare ogni 3 minuti circa", "quando caccia può rimanere in apnea, ma mai più di 15 minuti") utile a ricostruire il significato richiesto. I segnali di relazione "naturalmente" e "ad esempio" indicano, oltre al fatto che si tratta di qualcosa di ovvio, che ciò che è stato affermato precedentemente non ha valore assoluto, può avere delle eccezioni, e pertanto aiutano a inferire che i "15 minuti" sono un'estensione dei "3 minuti" e che il comportamento del delfino in quei 3 minuti (non respirare) è lo stesso che mantiene nei 15 minuti di quando caccia (apnea).

PERCHÉ DORMIAMO? – Domanda 6

Nel quarto paragrafo si dice che il cervello dei delfini dorme una metà per volta. Perché i delfini dormono così?

- Perché sono mammiferi che vivono nell'acqua
- Perché cacciano rimanendo in apnea
- Perché hanno bisogno di muoversi in continuazione
- Perché hanno un cervello molto semplice

Macro-aspetto: Ricostruire il significato del testo, a livello locale o globale

Difficoltà: intermedia

Descrizione: Il quesito richiede di spiegare la ragione di un 'comportamento' (il fatto che il delfino dorma con una metà del cervello per volta). Se le ragioni del 'comportamento' fanno già parte dell'enciclopedia, basta riconoscerle nella formulazione che ne viene data nella risposta corretta. Altrimenti occorre selezionare e integrare informazioni introdotte da nessi espliciti e impliciti, considerando tutto il paragrafo. Ad esempio si potrebbe individuare nel testo l'informazione ripresa nella domanda ("il cervello dei delfini dorme una metà per volta") e cogliere il collegamento con l'informazione adiacente ("una metà del suo corpo rimane attiva e gli permette di muoversi e di riemergere per respirare") guidati dal nesso esplicito ("in tal modo") di cui bisogna capire la funzione.

PERCHÉ DORMIAMO? – Domanda 7

Che ruolo hanno i grandi punti esclamativi a destra delle righe alla fine di ciascun paragrafo?

- Attirare l'attenzione su quelle informazioni
- Indicare che quelle sono le informazioni più importanti
- Avvertire che si tratta di informazioni per esperti
- Far capire che non è necessario leggere quelle informazioni

Macro-aspetto: *Riflettere sul contenuto o sulla forma del testo, a livello locale o globale, e valutarli*

Difficoltà: difficile

Descrizione: Il quesito richiede di assegnare una funzione a dei segni (i punti esclamativi) che interessano un intero capoverso in ciascun paragrafo e che servono non a indicare un determinato atto linguistico, ma a richiamare l'attenzione del lettore su una parte del testo. Per rispondere occorre ritornare al testo, verificare la natura delle informazioni interessate dal punto esclamativo, coglierne lo scopo in relazione all'intero paragrafo e poi, attraverso il confronto con le informazioni interessate dal punto esclamativo degli altri paragrafi, rilevare quello che rimane costante, in modo da individuare, il sovrascopo che le 'governa'. I distrattori possono risultare attrattivi se si considera il punto esclamativo decontestualizzato, senza elaborare e confrontare i capoversi evidenziati dal punto esclamativo.

PERCHÉ DORMIAMO? – Domanda 8

Rispetto al testo le immagini servono

- ad aggiungere informazioni sul sonno che nel testo non sono presenti
- a spiegare le informazioni che il testo fornisce
- a illustrare qualcosa in relazione con quanto si dice nel testo
- a distrarre il lettore dal testo

Macro-aspetto: *Riflettere sul contenuto o sulla forma del testo, a livello locale o globale, e valutarli*

Difficoltà: intermedia

Descrizione: Il quesito richiede di assegnare una funzione alle immagini che accompagnano i diversi paragrafi del testo. Si tratta cioè di capire che cosa rappresenta ciascuna figura, metterla in relazione con le informazioni del paragrafo corrispondente e identificare ciò che accomuna ciascuna di queste relazioni, in modo da poterle riunire sotto un'unica categoria più generale. Le operazioni messe in gioco da questo quesito sono analoghe a quelle richieste dal quesito precedente.