

Tabella per una valutazione formativa basata sul *framework* dell'*Historical thinking*
 (tratta da Antonio Brusa, *Giochi per imparare la storia*, Carocci Faber, 2023, p. 86)

| Conoscenze e competenze nella didattica ludica | | |
|---|---|--|
| <i>Life skills</i> e competenze trasversali | Rapporti con gli altri | Ascoltare, proporre, collaborare per la risoluzione di problemi |
| | Rapporti con la società | Partecipare, essere responsabile, prendere iniziative, valutare il proprio intervento |
| | Rapporti con la conoscenza | - Fare ipotesi, cercare soluzioni, risolvere problemi - Motivazione a conoscere, interrogarsi ecc. |
| Alfabetizzazione storica e pensare storicamente | Possedere e usare conoscenze di <i>primo livello</i> riguardanti: | - Fatti e personaggi - Problemi - Processi - Aspetti e caratteristiche della società |
| | Possedere e usare conoscenze di <i>secondo livello</i> riguardanti: | - I nessi causa-effetto - Le temporalità - La complessità - L'uso dei documenti - Il rapporto tra documentazione e ricostruzione storica - La capacità di risolvere problemi storici - Lo sviluppo dell'immaginazione storica - L'uso del gioco come fonte per la conoscenza della nostra società |
| | Possedere e usare conoscenze di <i>terzo livello</i> riguardanti: | - I rapporti fra ricostruzione storica e teorie storiografiche - I rapporti fra storia pubblica e storia scientifica - I rapporti fra ricostruzione del passato e visioni stereotipate e diffuse della storia |