



Risorse digitali e loro impatto sulla didattica

Questa presentazione è stata rilasciata con licenza Creative Commons
Attribuzione 4.0 Internazionale.

Per leggere una copia della licenza visita il sito
web <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Formazione Docenti Secondaria I – II Grado

Neoassunti 2018-2019

Prof. Antonio Gaetano

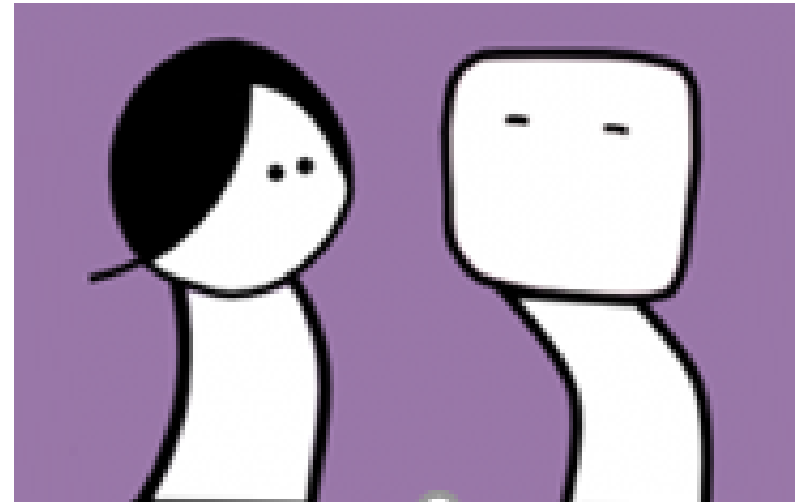
Le competenze digitali: dalla teoria alla pratica

Qualche domanda in testa:

- cosa sono le "competenze digitali"?
- ma... saranno una *materia*?
- rientreranno nel PTOF?
- e se sì, come?
- ma io... ce le ho?
- e se no dove le imparo?
(*didattica e pratica*)
- cosa fare in classe?
- come?
- e soprattutto, perché?

...il MIUR adotta il Piano Nazionale per la Scuola Digitale con la programmazione Europea e Regionale e con il progetto strategico Nazionale per la Banda Ultralarga...

Mi può mandare i
compiti su Whatsapp?
Mio figlio non si ricorda



Come genitori
esprimiamo
preoccupazioni per le
onde elettromagnetiche
in classe!

E' caduta la connessione
che faccio chiamare
l'ambulanza?

Facciamo



L'AgID agenzia pubblica istituita dal governo Monti (2012) per realizzare gli obiettivi dell'Agenda Digitale Italiana per lo sviluppo delle competenze digitali; AgID affida l'alfabetizzazione digitale alla Coalizione Nazionale per le Competenze Digitali composto da soggetti pubblici e privati (marzo 2015) individuando, dal punto di vista della scuola e del digitale, alcuni elementi prioritari:

- arrivare in "tempi brevi" al 100% delle aule collegate ad Internet
- fare in modo che il rapporto scuola-famiglia sia "sempre più digitalizzato in termini di servizi"
- prevedere "nuove competenze" all'interno dei curricula scolastici, individuando la "penetrazione nei programmi scolastici di argomenti legati alle competenze digitali" come metrica "ben definita" atta a misurare **i benefici delle iniziative**

[Strategia della Coalizione nazionale per le Competenze digitali](#)

2015, AgID, marzo 2015, pag. 9

[Buona Scuola](#), in sinergia con il Piano Nazionale Scuola Digitale del MIUR

[legge 107/2015](#), ovvero La Buona Scuola.
([PNSD](#)) Piano Nazionale Scuola **Digitale**

Triangolo delle Bermuda Digitale

MONDO NORMATIVO

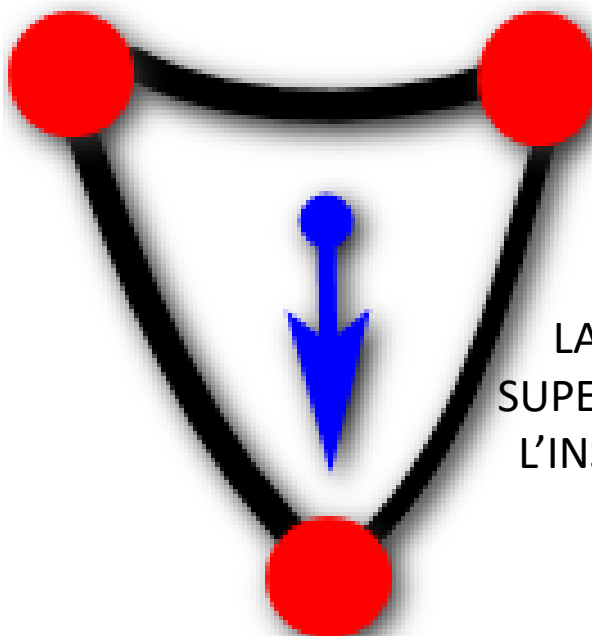
INDIRIZZI, LINEE
GUIDA, LEGGI
DELL'ISTRUZIONE
SCOLASTICA

DISPONIBILITÀ DI **STRUMENTI**

NELLA CLASSE E NELLA
SCUOLA

LA DEBOLEZZA DEI DUE VERTICI
SUPERIORI ESPONE MAGGIORMENTE
L'INSEGNANTE ALLE PRESSIONI DEL
MONDO ESTERNO

PRESSIONE DAL BASSO DEL
MONDO ESTERNO



Cosa sono le competenze digitali?

Competenze
digitali

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con **dimestichezza** e **spirito critico** le tecnologie della **Società dell'Informazione** (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione.

Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per **reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni** nonché per **comunicare e partecipare a reti collaborative** tramite Internet.



ABILITÀ DI BASE

<http://www.cittadinanzadigitale.eu/blog/2017/06/11/digcomp-2-1-osservare-e-valutare-la-competenza-digitale-dei-cittadini/>



Ma anche:

- Proteggere Informazioni

- Utilizzare consapevolmente e legalmente materiali pubblicati sul Web (rispetto del copyright, uso dei Creative commons ecc.)

Cosa fare in classe

- Sperimentare **pochi strumenti ma buoni.**
- Introdurre sistematicamente **cambiamenti mirati ad alcune attività.**





Pensiero finale: esercizi digitali

Favorire l'utilizzo del digitale in classe, in fondo sta a noi (insegnanti, dirigenti scolastici, esperti, ...) farcene carico in prima persona, partendo dalle nostre esperienze personali e riflessioni critiche sul cambiamento in atto.

Per questo, bisogna:

- **Rinforzare la gamba digitale**
- Bisogna fare esercizi, con costanza e determinazione
- Fare esercizi digitali
- Uno al mese o uno all'anno, poco cambia: ma provare uno strumento e vedere che effetto fa, costruire una lezione (anche) con un occhio alla competenza digitale si può fare, anche senza tablet, LIM e libri digitali

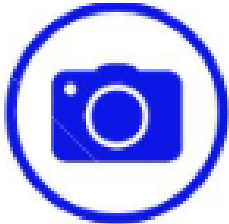
Competenze digitali dell'insegnante nel 21° secolo



Creare e modificare audio digitale



Utilizzare social per condividere le risorse con e tra gli studenti



Sfruttare le immagini digitali per usarle in classe



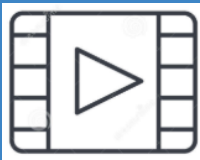
Utilizzare i contenuti video per coinvolgere gli studenti



Utilizzare blog e wiki per creare piattaforme online per gli studenti

Creare oggetti digitali

Rappresentazione, attraverso un'elaborazione elettronica, di qualsiasi contenuto espresso originariamente come testo, immagini o filmato



utilizzo contemporaneo

In uno stesso documento
elementi multimediali
(immagini, suoni, hyperlink,
animazioni)



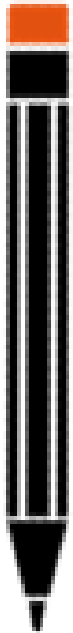
trasmissione a distanza

Possibilità di
trasmissione a distanza
in tempo reale con
l'utilizzo di Internet



inclusione

Abbinando il codice visuale a poche
parole scritte, immagini, video,
mappe e schemi rendono più
veloce ed efficace l'apprendimento,
favoriscono il recupero di
informazioni





Percorsi di Digital Storytelling

- La narrazione digitale può ampliare gli scenari di apprendimento, poiché consente ai ragazzi di usare la propria esperienza e creatività per creare prodotti multimediali all'interno del curriculum di studio.

Per noi docenti integrare scenari di apprendimento attivo nella nostra didattica significa offrire ai ragazzi la possibilità di:

- Costruire la conoscenza in modo significativo per sé ==>> **APPRENDIMENTO ATTIVO**
- Riflettere ed interiorizzare i contenuti ==>> **APPRENDIMENTO PROFONDO**
- Dare senso alla propria realtà ed identità ==>> **APPRENDIMENTO AUTENTICO**
- Memorizzare informazioni e concetti
- Acquisire nuovo lessico
- Comunicare idee e progetti
- Presentare teorie, concetti e problemi
- Sviluppare abilità trasversali
- Creare collegamenti interdisciplinari fra più materie

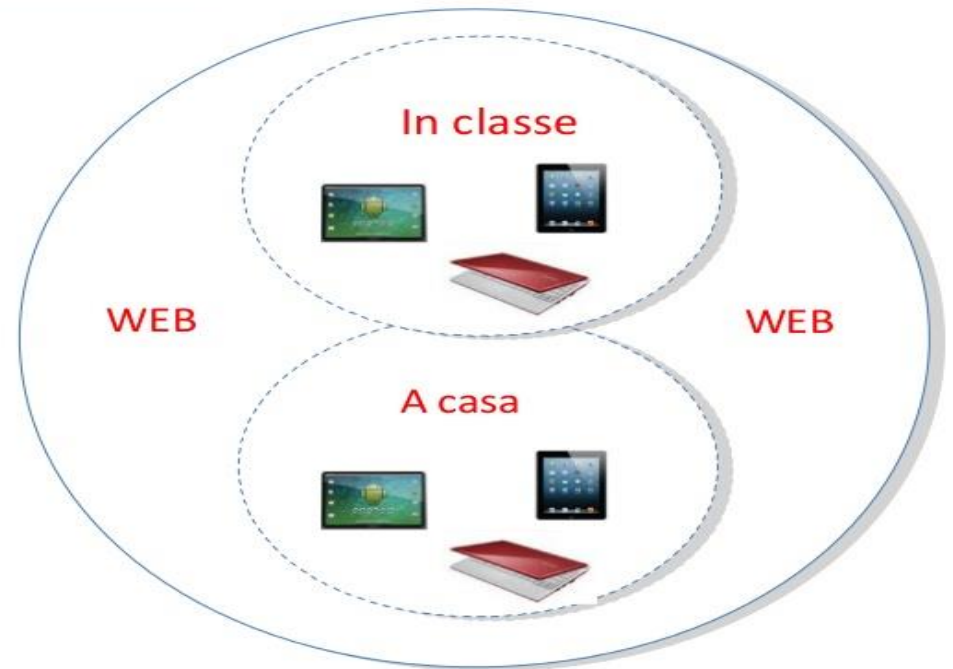


Spunti e idee per il Digital Storytelling

- Trasformare un racconto o parte di esso in un dialogo, un'intervista o una conversazione telefonica
- Trasformare una storia in un fumetto o in una video animazione
- Narrare un sogno complesso ambientato nel passato o nel futuro
- Mostrare l'immagine di una persona sul punto di compiere un'azione e chiedere agli allievi di immaginare cosa accadrà dopo
- Presentare il video di una notizia o un articolo e chiedere ai ragazzi di narrare la storia dal punto di vista dei diversi personaggi coinvolti
- Creare delle interviste immaginarie o un video reportage
- Creare una finta trasmissione radiofonica o un talk show in cui ragazzi siano portavoce di idee contrapposte e simulino l'intervento di esperti
- Raccontare eventi storici dal punto di vista di un personaggio immaginario

Le fasi didattiche

- Lezione
- Esercitazioni individuali
- Lavoro di gruppo
- Studio
- Ricerca/project work
- Verifica orale
- Verifica scritta
- Recupero
- Uscite didattiche
- Stage
- Questionari/sondaggi
- Diario
-



Quali attività proporre ?

Quali strumenti?

Strumenti web 2.0

PRODUZIONE

- Wordprocessor
- Programmi per presentazioni
- Audio (Audacity, ..)
- LO (eXelearning,..)
- Simulazioni (Foglio elettronico, Geogebra,..)
- Screencast (O'Matic, Camtasia)
- Produzione video
-

CONDIVISIONE

- Blogger
- SlideShare
- YouTube
- Scribd
- Flickr
- Diigo
- Dipity
- Repository
- ...

LMS

- Moodle
- Docebo
- Caroline
- ...

COLLABORAZIONE

- GoogleDrive
- Dropbox
- Wiki
- Cmap
- MindMap
- ...

COMUNICAZIONE

- Skype
- Wiki
- Chat
- Gmail
- ...

SOCIAL NETWORK

- Facebook
- Twitter
- ...

ORGANIZZAZIONE

- Doodle
- Google Calendar
- ...

Cambiamento/Adattamento e Condivisione



Dunque, non limitiamoci solo ad «adottare» la tecnologia nelle nostre scuole. Adattiamola, spingiamola, tiriamola, riutilizziamola, sperimentiamo con essa, testiamola, fino a quando raggiungeremo il punto in cui sia noi che i nostri ragazzi capiranno che abbiamo fatto del nostro meglio. E poi, continuiamo a farlo ancora di più.

Adottato e adattato da «School Technology in the 21 st century» by Marc Prensky

« Se tu hai una mela e io ho una mela
e ce le scambiamo, abbiamo sempre
una mela per uno.

Ma se tu hai un'idea e io ho un'idea e
ce le scambiamo, allora abbiamo
entrambi due idee»

(George Bernard Shaw)

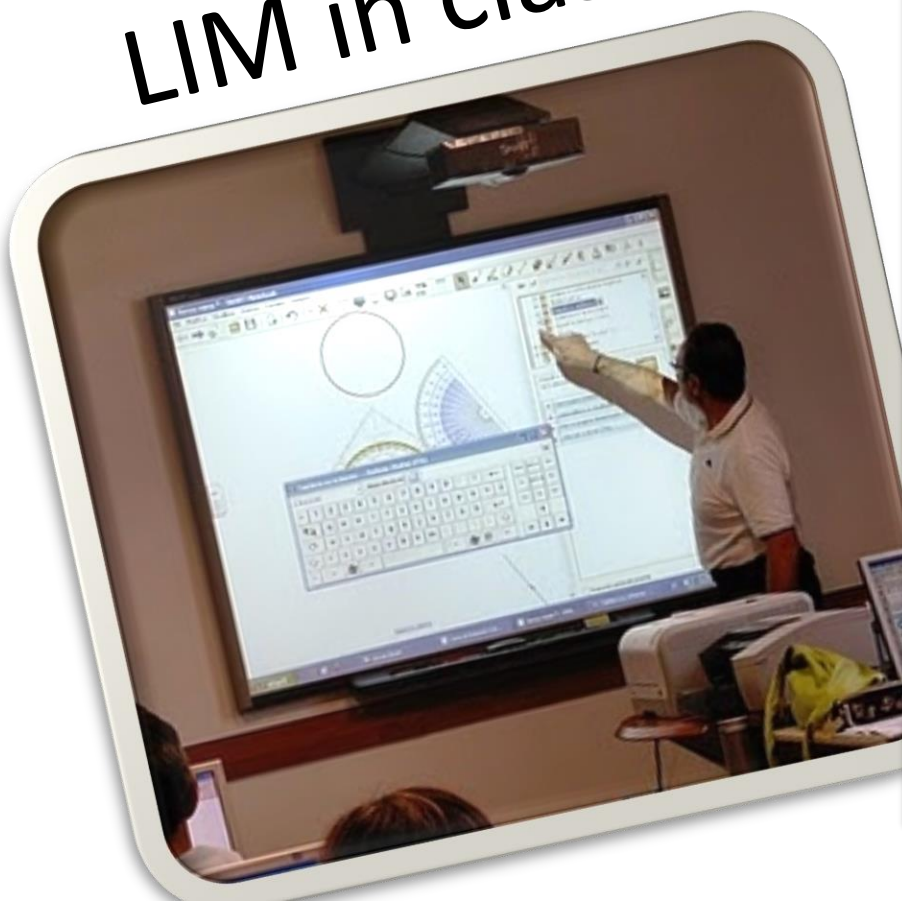
Strumenti del Web



La scuola digitale oggi in Italia



LIM in classe



1. Diffusione capillare
2. Introduzione nella didattica di classe di uno strumento tecnologico con caratteristiche di familiarità
3. Metafora della tradizionale lavagna di ardesia, ma digitale
4. Processo di cambiamento da didattica trasmissiva a didattica cooperativa, collaborativa e partecipativa sfruttando la multimedialità e l'interattività

Simulations

New Sims

HTML5

Physics

Biology

► Chemistry

General Chemistry

Quantum Chemistry

Earth Science

Math

By Grade Level

By Device

All Sims

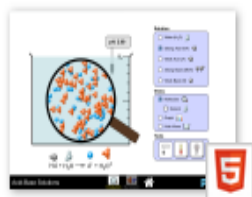
Translated Sims

Teaching Resources

Research

Accessibility

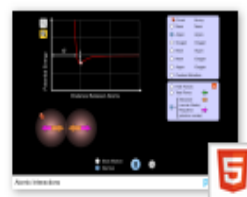
Donate



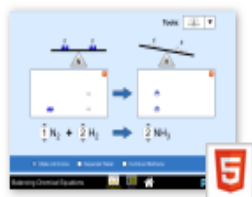
Acid-Base Solutions



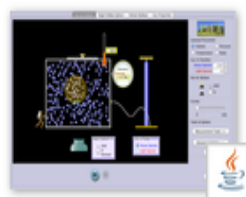
Alpha Decay



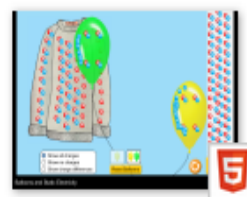
Atomic Interactions



Balancing Chemical Equations



Balloons & Buoyancy



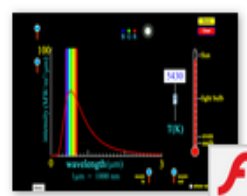
Balloons and Static Electricity



Beer's Law Lab



Beta Decay



Blackbody Spectrum

Simulazioni di scienze e matematica interattive, gratuite.

<https://phet.colorado.edu/en/simulations/category/chemistry>

▼ Home

▼ Arte

- [1-Arte preistorica](#)
- [2- Arte etrusca](#)
- [3-Arte mesopotamica, degli antichi regni ed egizia](#)
- [4-Arte greca](#)
- [5-Arte romana](#)
- [6-Arte gotica](#)
- [7-Arte rinascimentale](#)
- [8-Arte barocca](#)
- [Autori e mostre](#)
- [Disegno tecnico](#)
- [Risorse sull'arte](#)
- [Riviste d'arte online](#)

- ▶ [Chimica](#)
- ▶ [ECDL - Uso del computer](#)
- ▶ [Educazione Fisica](#)
- ▶ [Filosofia](#)
- ▶ [Geografia](#)
- ▶ [Il greco e la Grecia](#)
- ▶ [Informatica](#)
- ▶ [Inglese](#)
- ▶ [Italiano](#)
- ▶ [Latino](#)
- ▶ [Letteratura straniera](#)
- ▶ [Matematica](#)
- ▶ [Religione](#)
- ▶ [Scienze -](#)
- ▶ [Storia](#)

Home

Le risorse digitali è un sito dedicato agli insegnanti che intendono usare nella propria didattica risorse digitali liberamente accessibili in internet. Il sito propone elenchi di risorse organizzate per materie di insegnamento.



Gli usi delle risorse che proponiamo sono molteplici. Potete:

- proiettarle sulle LIM per arricchire la lezione,
- usarle per la costruzione di unità di apprendimento in sostituzione o integrazione dei libri di testo,
- farvi accedere direttamente gli studenti in classe, se sono muniti di mobile device (come nella foto),
- indicarle agli studenti come materiali di studio/consultazione a casa,
- utilizzarle per preparare corsi in rete cui far accedere gli studenti a scuola e/o a casa.

Leggi le [indicazioni relative al copyright](#).

Pagine secondarie (16): [Arte](#) [Chimica](#) [ECDL - Uso del computer](#) [Educazione Fisica](#) [Filosofia](#) [Geografia](#) [Il greco e la Grecia](#) [Informatica](#) [Inglese](#) [Italiano](#) [Latino](#) [Letteratura straniera](#) [Matematica](#) [Religione](#) [Scienze -](#) [Storia](#)

Commenti

<https://sites.google.com/site/lerisorsedigitali/>

Cos'è readwritethink?

Piattaforma per l'apprendimento dedicata alla lettura e al linguaggio

The screenshot shows the homepage of the readwritethink website. At the top, the logo "readwritethink" is displayed in green, orange, and blue. To the right of the logo are the logos for the International Literacy Association (ILA) and the National Council of Teachers of English (NCTE). Above these logos, a navigation bar contains links: "Contribute to ReadWriteThink / RSS / FAQs / Site Demonstrations / Contact Us / About Us". Below the logo, there are four main navigation tabs: "CLASSROOM RESOURCES", "PROFESSIONAL DEVELOPMENT", "VIDEOS" (with a "NEW!" badge), and "PARENT & AFTERSCHOOL RESOURCES". The main content area features a large banner for "The 30th National African American Read-In" with the text "Will you take part?" and a "learn more" link with a play button icon. The banner also includes an illustration of four stylized human figures (brown, green, blue, and purple) holding hands around a stack of colorful books. On the right side of the banner, there is a vertical list of featured events: "Take part in the African American Read-In!", "Women's History Month", "Read Across America", and "Celebrate Music in Our Schools". At the bottom right of the banner, there is a "Pause" button with a play icon.

Free – Semplice da utilizzare – Presenta centinaia di strumenti e applicazioni per studenti e insegnanti – Focalizzate sulle competenze comunicative linguistiche e sul pensiero critico

Come funziona?



<http://www.readwritethink.org/>



- Non richiede registrazione
- Strumenti per ogni livello di grado di istruzione
- In Inglese
- Centinaia di applicazioni per ogni esigenza
- Reperibili o dal Menù o dal Box di Ricerca
- Terminato il lavoro può essere Stampato o Salvato in un file, dipende dall'Applicazione usata
- Semplice e rapido di utilizzare

TIMELINE

OPENSAVE?iX

What is a timeline?

A timeline is a graphical representation of related items or events in sequential order and displayed along a line.

You can organize your timeline by date, time, or event. *(Click to view examples)*

Date

Time

Event

Your Name:

Gaetano

Project Title:

Start >

Generatore linea del tempo senza registrazione

http://readwritethink.org/files/resources/interactives/timeline_2/

TYPE WITH YOUR VOICE

Speechtexter.com requires the latest version of [Google Chrome](#) on your desktop.

START DICTATING

Dettare il testo con riconoscimento vocale
Usare come browser Chrome

<https://www.speechtexter.com/>



[HOME](#)

[CONTACT US](#)

Free online Text To Speech (TTS) service with natural sounding voices.
Convert any English text into MP3 audio file and play it on your PC or iPod.

Convert text to speech

Advertisement

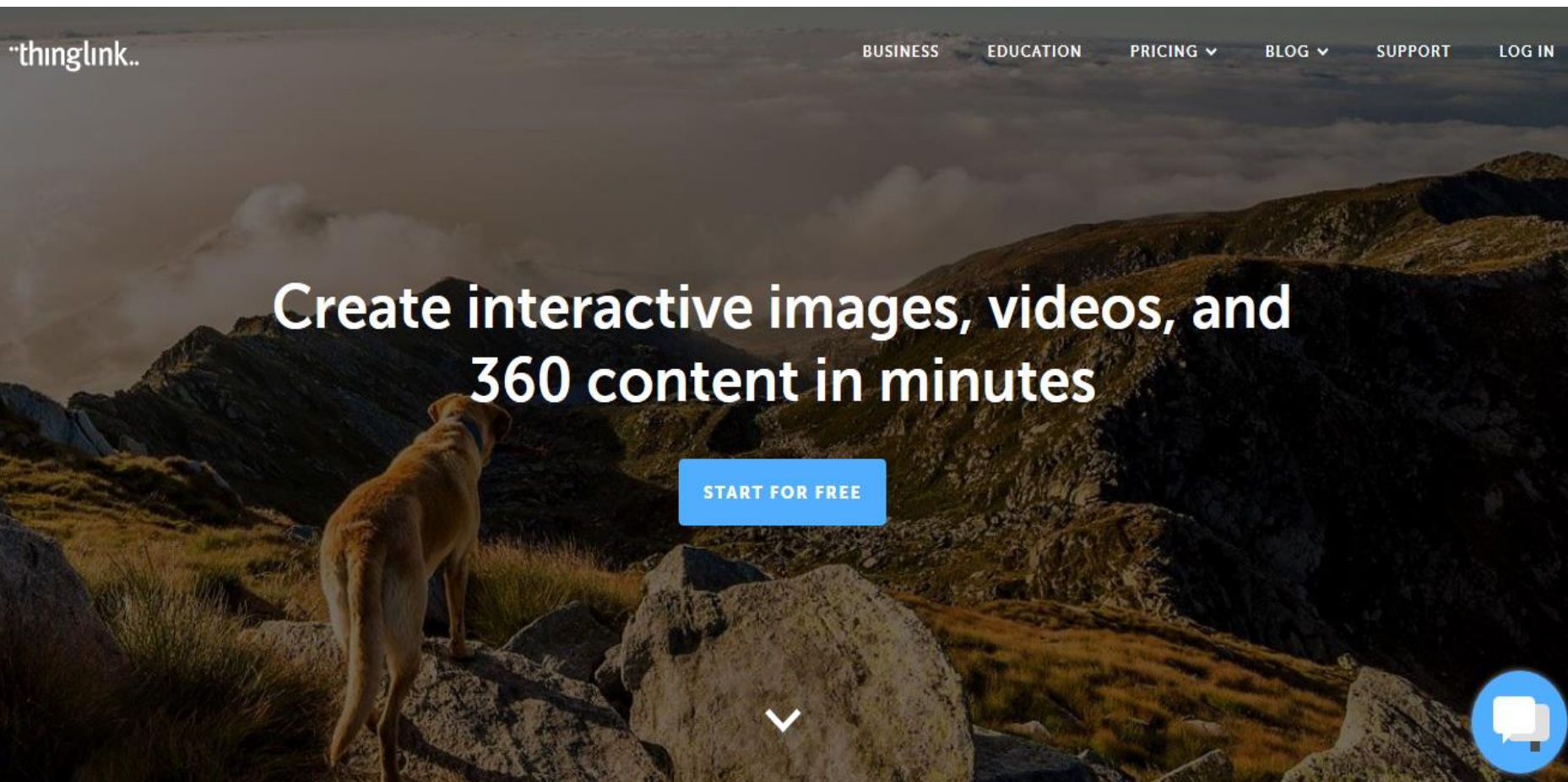
Simply copy and paste your text in the box below :

Convertire qualsiasi testo scritto in file audio

50000 characters remaining

<http://www.fromtexttospeech.com/>

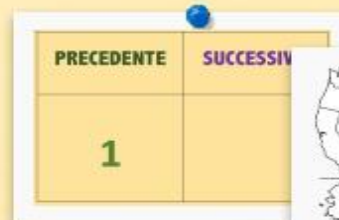
<https://www.thinglink.com/>



È un servizio web che permette di inserire dei tag (annotazioni) sotto forma di link a pagine web, testo, video, audio e foto. Per utilizzare il programma è sufficiente registrarsi al sito www.thinglink.com e in brevi e semplici passaggi sarà possibile rendere interattiva qualsiasi tipo di immagine. Questo servizio permette, infatti, di caricare le foto dal proprio archivio personale o prelevarle direttamente da un link. Una volta caricata la foto basterà cliccare su un punto qualsiasi della sua superficie per inserire dei punti sensibili ai quali collegare le nostre risorse

▶ Che cos'è LearningApps.org?

▶ Mostra tutorial



LearningApps.org è un'applicazione Web 2.0 volta a sostenere i processi didattici e di apprendimento tramite piccoli moduli interattivi. I moduli esistenti possono essere inseriti direttamente nei contenuti didattici, ma anche creati o modificati dagli utenti stessi online

<https://learningapps.org/>



EDpuzzle

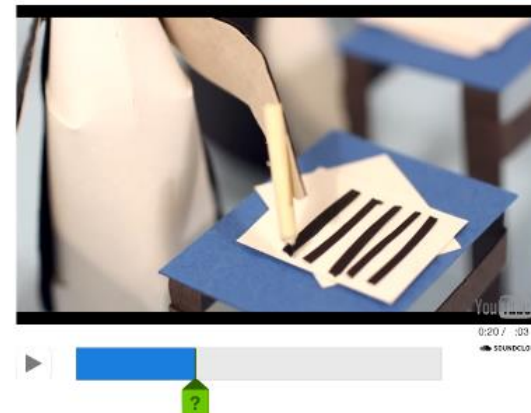
Make any video **your** lesson

EDpuzzle è un'applicazione gratuita per creare video lezioni interattive e quiz sfruttando filmati già residenti online (YouTube ecc.) o caricati dal proprio computer o device, inserendo commenti vocali e diverse tipologie di quiz.

MODIFICARE

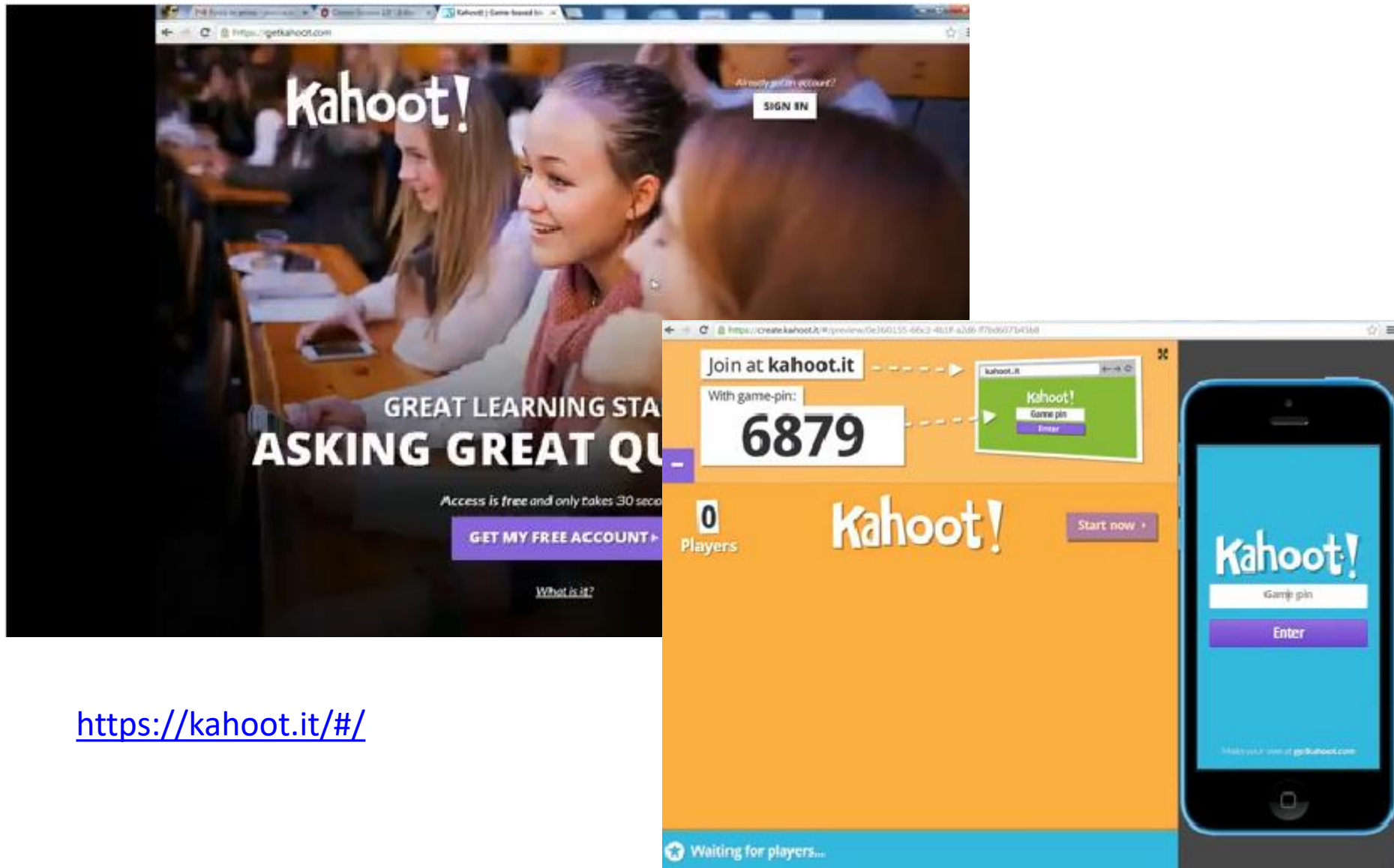
Didattizzare un video

- Tagli e aggiunte al montaggio
- Editare e creare lezioni



<https://edpuzzle.com/>

Kahoot - quiz tra LIM e tablet e smartphone



The image displays the Kahoot! website and its mobile app interface. The website, shown in a browser window, features a background image of students in a classroom. The main text reads "Kahoot! GREAT LEARNING STARTS BY ASKING GREAT QUESTIONS". A "SIGN IN" button is visible in the top right. Below the main text, it states "Access is free and only takes 30 seconds" and "GET MY FREE ACCOUNT". A "What is it?" link is at the bottom. The mobile app interface, shown on the right, displays the Kahoot! logo, a "Game pin" input field, and an "Enter" button. The app also shows "0 Players" and a "Start now" button. The URL "https://kahoot.it/#/" is provided at the bottom left.

<https://kahoot.it/#/>

HOME

SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA MEDIA

STRUMENTI

LEGENDA

CONTATTI

Formazione e aggiornamento degli insegnanti a.s. 2013-2014

2,7 MLN

stanziati per
la formazione

840.000

insegnanti
in servizio

3,21 €

stanziati
per ciascun
insegnante

Fonte MIUR

I MATERIALI

Il sito annoscolastico.it ti offre materiali da utilizzare in classe.

Oltre 600 oggetti sotto forma di:

-  Schede
-  Mappe concettuali
-  Audio  Esercizi
-  Extra  Cruciverba
-  Verifiche aperte
-  Verifiche chiuse
-  Soluzioni  Strumenti

MATERIALI PER LA SCUOLA MEDIA

Al momento trovi **512 oggetti**:

96 schede, 39 mappe, 4 linee del tempo, 45 audio, 43 cartine, 36 cruciverba, 40 esercitazioni, 107 verifiche, 98 soluzioni.

MATERIALI PER SCUOLA PRIMARIA

Al momento trovi **181 oggetti**:

4 schede, 12 prove d'ingresso, 119 esercizi, 15 verifiche, 18 cruciverba e puzzle, 13 soluzioni.

STRUMENTI DI VALUTAZIONE

SPECIALE ESAMI

ECCO I NOSTRI MATERIALI

I materiali per la scuola media:

- Italiano 1 media
- Italiano 2 media
- Italiano 3 media
- Grammatica 1 media
- Grammatica 2 media
- Grammatica 3 media

Esercizi...



The USA – some facts and figures



1 Quante cose sai sugli Stati Uniti? Fai questo rapido quiz.

Quiz

- 1 The Pacific Ocean is west of the USA.
- 2 Mexico is east of the USA.
- 3 75% of people in the USA are over 18 years old.
- 4 'Dime' is another name for a dollar.

True	False
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐

Smart English

+ Espansioni online

Livelli 1, 2, 3

Benvenuto nel sito di *Smart English*, il corso di inglese per la Scuola Secondaria di Primo Grado.

Smart Culture

Recupero

MP3 files of Student's Book dialogues

Extras

Language Portfolio

L'Alfabetizzazione

MP3 files of Smart Summer

Irregular verb list & audio

[Contact us](#)

<https://elt.oup.com/student/smartenglishitaly/?cc=it&selLanguage=it>

Video didattici e lezioni su:

<http://www.oilproject.org>

Scopri le nostre lezioni

FISIOLOGIA CELLULARE

La fotosintesi

La fotosintesi clorofilliana: le piante e la sintesi di glucosio

a cura di: Michele Bellone

GEOMETRIA ANALITICA

Come calcolare la distanza tra due punti: formula e spiegazione

a cura di: Marco Guglielmino

STUDIO DI FUNZIONE

Dominio di una funzione

a cura di: Cristina Da Rold

GRANDI IDILLI

"Il sabato del villaggio" di Leopardi: analisi e commento

a cura di: Alessandro Cane

ELETTROMAGNETISMO

Il motore elettrico: descrizione e spiegazione del funzionamento

FILOSOFIA ANTICA

Eraclito: il "panta rei" e il Logos

PRIMI IDILLI

"L'infinito" di Leopardi: analisi e commento

LUDOVICO ARIOSTO

Ariosto, "Orlando furioso": riassunto e analisi

Strumenti cloud



Documenti sempre disponibili

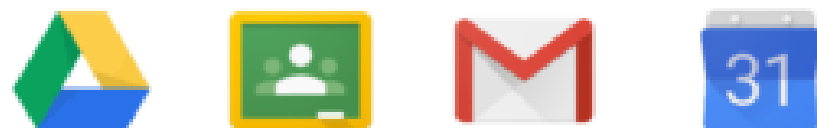
Condividere e pubblicare documenti

Strumenti Cloud: Google Drive

Condivisione

Collaborazione

Google Drive, in sintesi



G Suite For Education



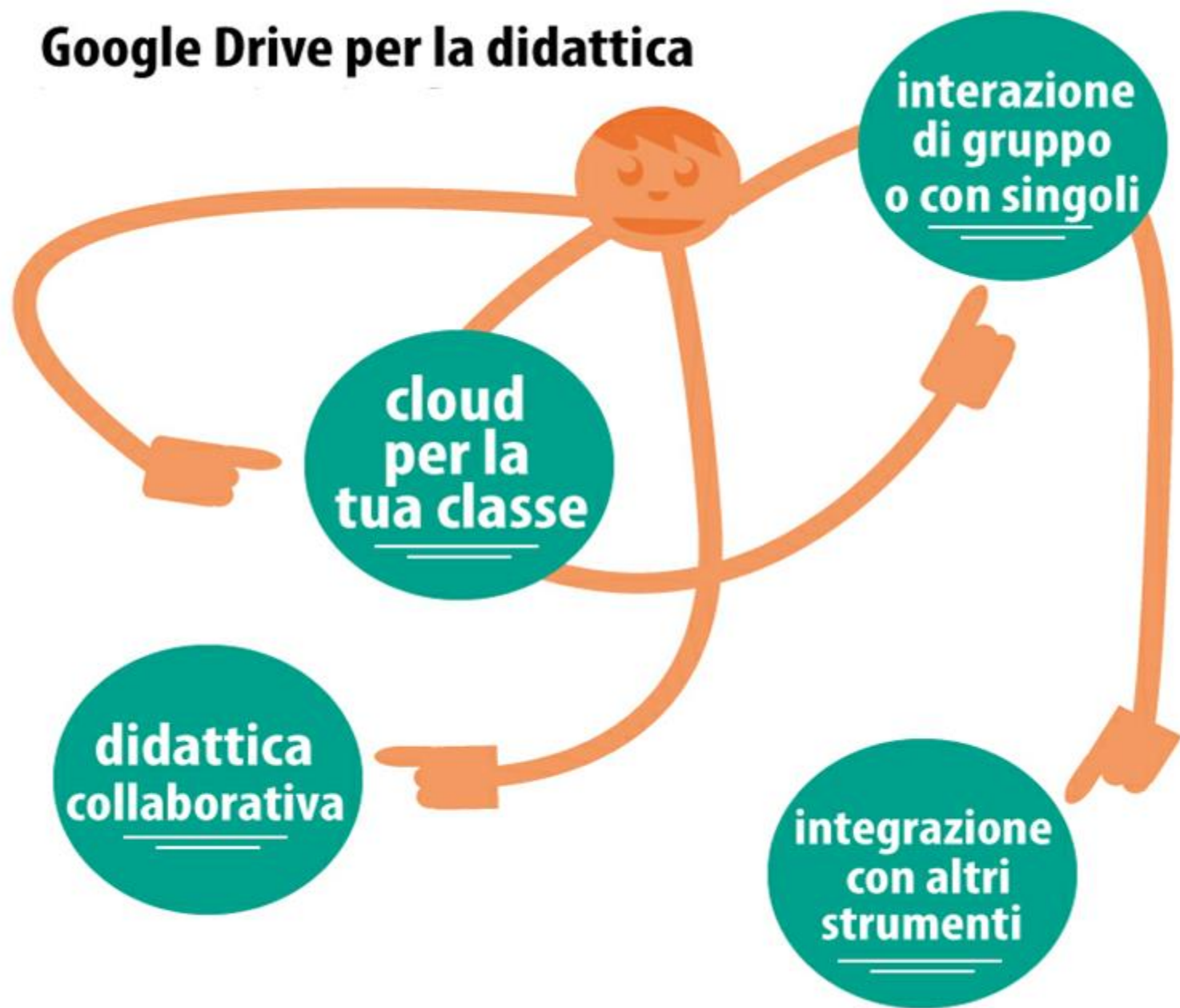
Mondo GOOGLE:
Creazione account Google:



Creazione Account - Registrazione

<https://drive.google.com>

Google Drive per la didattica



WIKI E WEBQUEST

Wiki

La tecnologia Wiki permette agli utenti di co-costruire collaborativamente e pubblicare contenuti ipertestuali:

- un sito wiki si avvale di un *collaborative software* (o *groupware*) che integra in un progetto unitario il contributo offerto da utenti diversi in più sessioni di lavoro.

WebQuest

Un WebQuest è un'attività di ricerca guidata nella quale una parte o la totalità delle informazioni con cui interagiscono gli studenti provengono da risorse disponibili in Rete.

<http://www.bibliolab.it/webquest.htm>

<http://www.apprendereonline.it/public/home.php>

<http://www.aula21.net/Wqfacil/webit.htm>

<http://quarini.scuole.piemonte.it/webquest/civprec/index.htm>

http://www.bibliolab.it/webquest_task/WebQuest%20Rubric.htm

Attività laboratoriale, la teoria in pratica



Kurt Lewin disse che nulla è più pratico di una buona teoria. Questo è certamente vero quando le teorie non si applicano ma si usano, e si usano bene.

Attività laboratoriale

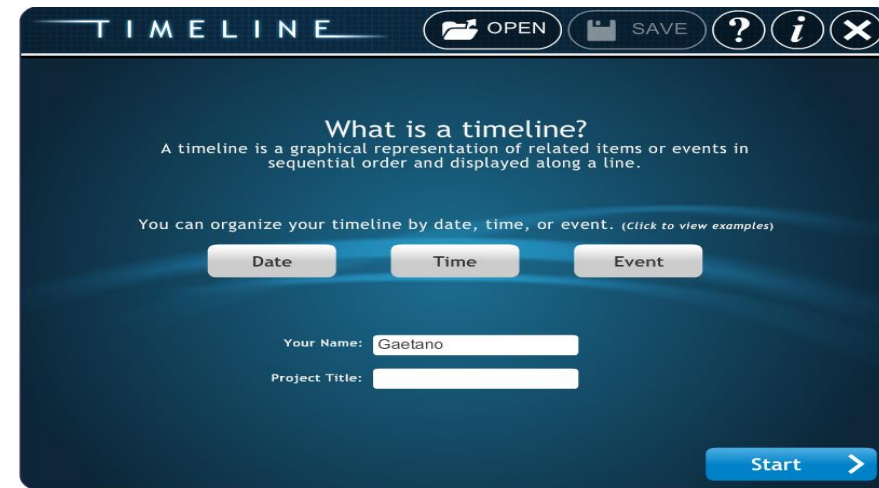
Realizzare una linea del tempo con **Timeline**.

Scegliere un periodo storico, un secolo, una biografia ecc.

Attività#1

Realizzare una linea del tempo

- **TimeLine**
- Accedere alla Timeline
- Preparare un'attività
- Salvare il file in pdf
- Salvare il file in formato immagine



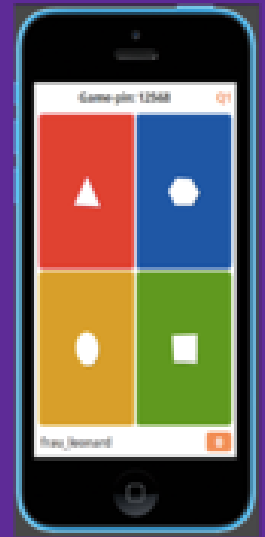
Attività laboratoriale

Attività#2

Un ripasso divertente

- **Kahoot**
- Accedere a kahoot.it
- Inserisci PIN e Nome
- Prepara un'attività
- Usa il telefono come interfaccia

<https://kahoot.it/>



Kahoot!

Attività laboratoriale

Organizzare una breve lezione con **EDPUZZLE**. Cercare UN video su Youtube, relativo a un argomento della tua materia per preparare una breve attività didattica

Attività#3

Realizzare un video didattico

- **Edpuzzle**
- Accedere al sito (sign up teacher)
- Crea una classe (prova)
- Inserisci una domanda (Test)
- Inserisci un quiz

Log in

Hi there! Are you a teacher or a student?



Log in as a
teacher



Log in as a
student

<https://edpuzzle.com/>

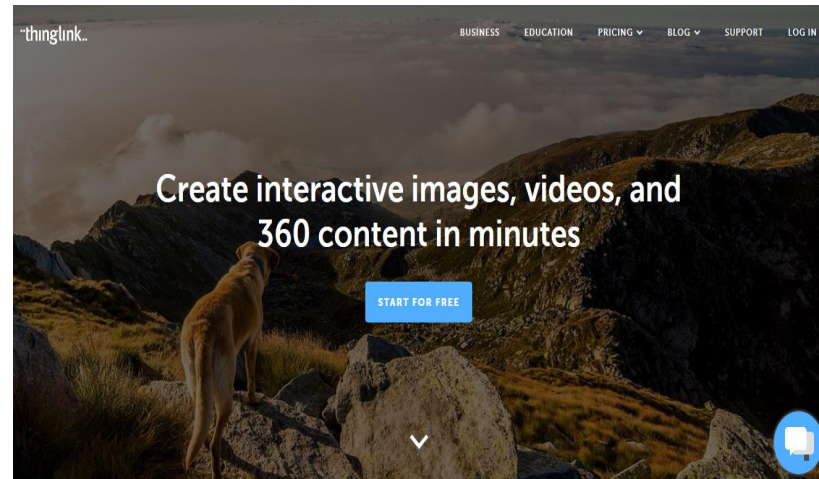
Attività laboratoriale

Cercare un'immagine dal proprio pc, fare upload, relativo a una immagine e preparare una breve attività didattica

Attività#4

Realizzare una attività didattica

- **Thinglink**
- Accedere al sito (loggarci)
- Inserire una immagine
- Creare link a pagine web, testo, audio o foto



<https://www.thinglink.com/>

Attività laboratoriale

Attività#5

Creare una Learning apps a scelta

- **Rai Scuola**
- Accedere al sito e loggarsi
- Pianificare una lezione su qualsiasi tematica didattica che desideri
- Inserire il Titolo, scegli la materia, l'ordine scolastico e inserire una breve descrizione.
- Salvare e poi creare la ricerca dei video
- Selezionare il link corrispondente in alto, copiare e incollare e salvare



<https://learningapps.org/>

Attività laboratoriale

Realizzare una esempio di verifica con quiz, utilizzando
Moduli di Google.

Attività#6

Realizzare una verifica

- **Google Moduli**
- Accedere a Google Drive
- Creare un Modulo Google
- Prepara un'attività
- Generare il link con URL abbreviato
- Fare una simulazione di risposta
- Visualizza la risposta in Fogli



GOOGLE MODULI



<https://www.google.com/drive/>

PER CONCLUDERE:

UN AUGURIO

PRIMO LEVI





La chiave a stella – Primo Levi

"Il termine "libertà" ha notoriamente molti sensi, ma forse il tipo di libertà più accessibile, più goduto soggettivamente, e più utile al consorzio umano, coincide con l'essere competenti nel proprio lavoro, e quindi nel provare piacere a svolgerlo."

"Se si escludono istanti prodigiosi e singoli che il destino ci può donare, l'amare il proprio lavoro (che purtroppo è privilegio di pochi) costituisce la migliore approssimazione concreta alla felicità sulla terra: ma questa è una verità che non molti conoscono".



La chiave a stella – Primo Levi

***L'AUGURIO CHE VI FACCIO È CHE POSSIATE
SEMPRE AMARE IL VOSTRO DIFFICILE MA
BELLISSIMO LAVORO E CHE VI POSSA DARE
TANTE SODDISFAZIONI***