



*Pon consolidamento  
di Italiano*



*le cose belle  
richiedono  
tempo*

# **TESTI REGOLATIVI**



## IL TESTO REGOLATIVO

Il testo regolativo è un testo che indica le regole di comportamento o regole di cui bisogna attenersi per svolgere correttamente una determinata attività. Tali regole possono presentarsi sotto forma di ordini, disposizioni, divieti, permessi, istruzioni.



## LA COSTITUZIONE ITALIANA

La costituzione italiana da 139 articoli i primi 12 sono immutabili perché sono il fondamento dello Stato. E il testo regolativo della repubblica.



## 3 REGOLE DEL CALCIO

1. Non toccare il pallone con le mani, a meno che non sei il portiere nella sua propria area di rigore.
2. Non prendere due cartellini gialli sennò vieni espulso.
3. Mettere da parte l'egoismo e giocare di squadra



Galeone Louis, Di Napoli Michele

8 maggio 2026

# IL TESTO REGOLATIVO

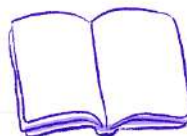


 Presentazione ottimizzata per l'uso della lavagna.

## Pagina di risorse

il testo regolativo

Il **testo regolativo** stabilisce regole, fornisce istruzioni ed ha lo scopo di istruire il destinatario sul comportamento da seguire; Spiega come si deve comportare o gli suggerisce scelte o azioni da compiere.



# Regole

I **testi regolativi** sono di varie tipologie:

- Leggi i regolamenti da seguire
- Le etichette dei prodotti e i fogli illustrativi che accompagnano le operazioni da compiere
- Le ricette di gastronomia che suggeriscono in successione cronologiche: le regole per preparare i cibi
- Le belle maniere che consigliano i galatei

## Le caratteristiche...

Un testo regolativo presenta le seguenti caratteristiche:

- Brevità il testo deve avere informazioni essenziali e pertinenti
- Chiarezza il lessico deve essere preciso e chiaro e può essere accompagnato da illustrazioni e schemi
- Oggettività, il testo non deve essere abiguo e non ci devono essere commenti personali, si usa spesso l'infinito con funzione di imperativo, e compaiono molto spesso indicatori temporali come da prima, successivamente infine.

## Il nostro team



**Arianna**



**Aurora**



**Il testo  
regolativo**





## il testo regolativo

**Il testo regolativo è un testo che indica regole di comportamento o regole a cui bisogna attenersi per svolgere correttamente una attività. Tali regole possono presentarsi sotto forma di ordini, permessi, divieti e istruzioni**



### regole di classe

- 1.Essere gentili con tutti**
- 2.Evitare di chiacchierare**
- 3.Fare del nostro meglio**
- 4.Collaborare con tutti**

# RICETTA DELLA PIZZA

500 g di farina

325 ml di acqua

3 g di lievito di birra fresca

10 g di sale

20 ml di olio extra vergine d'oliva



Scala Mattia

# Il testo regolativo

## Cos'è?

Il testo regolativo stabilisce regole, fornisce istruzioni ed ha lo scopo di istruire il destinatario sul comportamento da seguire; spiega come si deve comportare o suggerisce scelte o azioni da compiere

## I testi regolativi sono di vario tipo

- Leggi e regolamenti da seguire
- Le etichette dei prodotti e i fogli illustrativi che accompagnano le operazioni da compiere
- le ricette di gastronomia che suggeriscono in successione cronologica le regole per preparare i cibi
- le buone maniere che consiglia il galateo



Buccoliero Alyssa,  
Fasano Elenoire





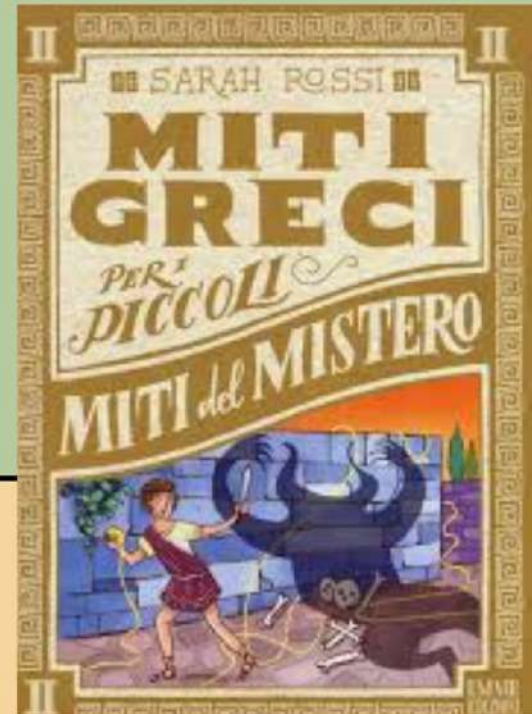
## Un testo regolativo presenta diverse caratteristiche



- brevità il testo deve avere informazioni essenziali e pertinenti
- chiarezza il lessico deve essere preciso e chiaro e può essere accompagnato da illustrazioni e schemi
- aggettivata il testo non deve essere ambiguo e non ci devono essere commenti personali, si usa spesso l'infinito con funzione di imperativo e compaiono molto spesso indicazioni temporali



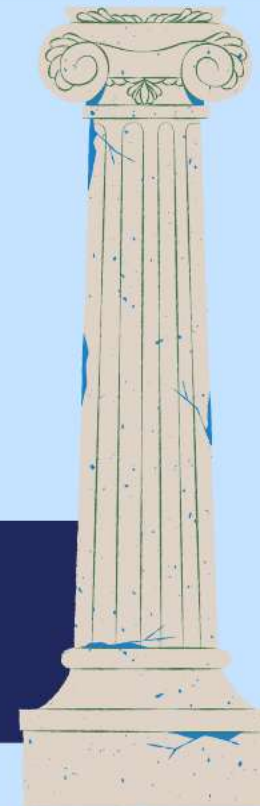
## ***UN VIAGGIO TRA MITI E LETTERATURA***





# ACHILLE: EROE DELL'ILIAD

Descrizione del  
personaggio



# CARATTERISTICHE DEL VALOROSO ACHILLE:

Chi era  
Achille?

Chi sono  
i  
genitori?



## CHI ERA ACHILLE?

Achille è il leggendario eroe greco protagonista dell'Iliade di Omero, noto come il guerriero più forte e veloce dell'esercito Acheo durante la guerra di Troia.



## CHI SONO I GENITORI?

Achille è nato  
dall'unione della Ninfa  
Teti e dal re Peleo ed è  
il principale eroe della  
guerra Troiana



## CONTINUANDO CON LE DOMANDE...

Perchè  
Achille si  
ritira dalla  
guerra?

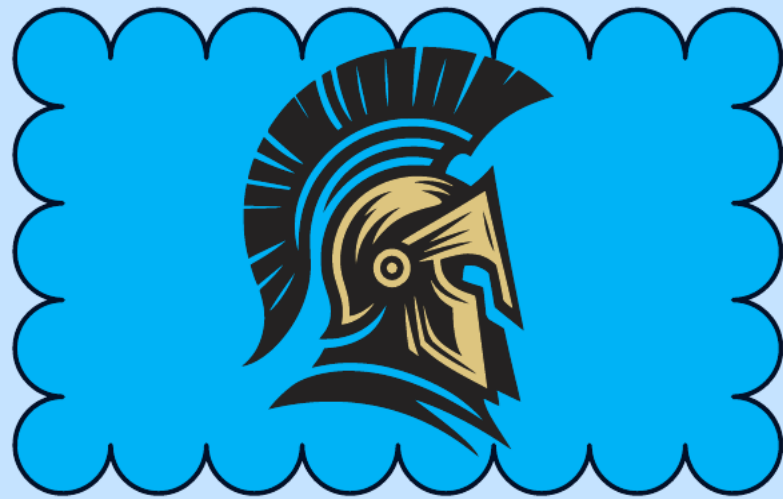


Quali sono le  
conseguenze  
dell'ira di  
Achille?

Chi ferma  
l'ira di Achille  
contro  
Agamennone  
?



## Chi ferma l'Ira di Achille contro Agamennone?



La dea Atena, inviata da Era,  
interviene per placare Achille,  
impedendogli di uccidere  
Agamennone durante la lite,  
consigliandogli di limitarsi alle  
parole

## PERCHÈ ACHILLE SI RITIRA DALLA GUERRA?

Achille si ritira perché Agamennone, capo dell'esercito acheo, gli sottrae la sua schiava-premio, Briseide, come compensazione per aver dovuto restituire la propria schiava, Criseide. Achille considera questo atto un'offesa gravissima al suo onore



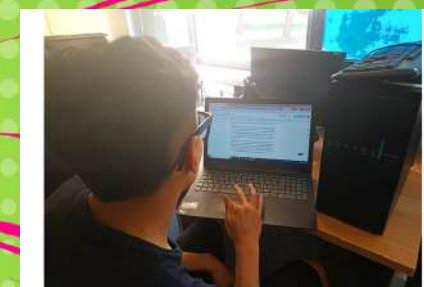
# QUALI SONO LE CONSEGUENZE DELL'IRA DI ACHILLE?

Senza Achille, i Troiani, guidati da Ettore, arrivano a bruciare le navi greche, mettendo l'esercito acheo in grave pericolo di sconfitta





**Creazione di un Podcast a tema.  
Usando uno  
smartphone/tablet,  
registrano la  
lettura dei loro  
racconti creativi,  
aggiungendo effetti  
sonori e musica di  
sottofondo.**



# La storia di Dante e Beatrice

L'amore di Dante per Beatrice (identificata con Bice di Folco Portinari) è il nucleo centrale della sua poetica, evolvendo da un sentimento stilnovista di ispirazione cortese a una visione spirituale e salvifica. Incontrata a 9 anni e rivista a 18, Beatrice diventa la "donna angelo" che eleva l'anima del poeta, guidandolo verso Dio nel Paradiso dopo la sua morte prematura. L'amore di Dante per Beatrice è un sentimento assoluto, idealizzato e trasfigurato, che evolve da passione stilnovistica a guida spirituale. Conosciuta a 9 anni e rivista nove anni dopo, Beatrice diviene per Dante la creatura divina che conduce a Dio e rende beati, simboleggiando la salvezza.



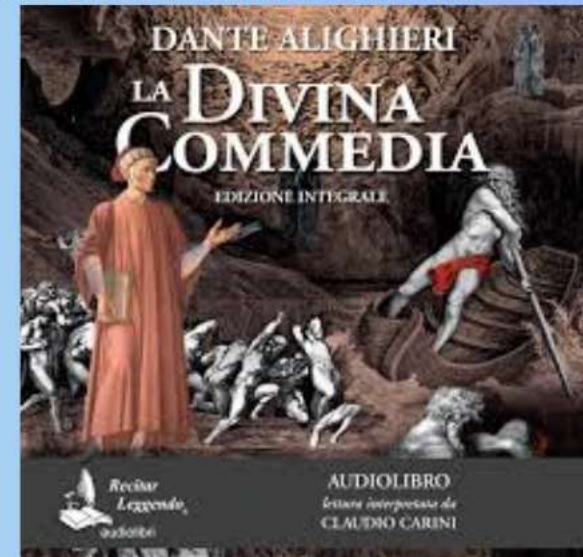
# Le sue opere

**Le opere di Dante Alighieri comprendono capolavori in volgare e in latino, tra cui spicca la Divina Commedia. Fondamentali sono anche la Vita Nova, il Convivio, il De vulgari Eloquentia e DE Monarchia.**



# La Divina Commedia

La Divina Commedia di Dante Alighieri è un poema allegorico-didascalico, scritto tra il 1306 e il 1321, che narra un viaggio immaginario di Dante attraverso i tre regni dell'oltretomba cristiano—Inferno, Purgatorio e Paradiso—per redimere la propria anima e l'umanità. Guidato prima da Virgilio (ragione) e poi da Beatrice (fede), Dante affronta un cammino di salvezza che termina con la visione di Dio.



# L'inferno

L'**Inferno** è la prima delle tre cantiche della Commedia di Dante Alighieri, corrispondente al primo dei Tre Regni dell'Oltretomba dove regna Lucifero e il primo luogo visitato da Dante nel suo pellegrinaggio ultraterreno, viaggio destinato a portarlo alla Salvezza.



L'**Inferno** di Dante è strutturato come un'immensa voragine a imbuto rovesciato sotto la città di Gerusalemme, divisa in un Antinferno e 9 cerchi. Più il peccato è grave, più il cerchio è profondo e vicino a **Lucifero**, situato al centro della Terra.



# Purgatorio

**Il Purgatorio di Dante Alighieri è la seconda parte della Divina Commedia, che racconta il viaggio dell'autore sulla montagna del Purgatorio. Il testo integrale descrive l'ascesa attraverso le sette cornici fino al Paradiso terrestre.**



# Paradiso

**Il Paradiso di Dante è diviso in nove cieli concentrici, ognuno associato a un corpo celeste e a un livello di beatitudine crescente. I cieli sono abitati da anime beate, disposte secondo il loro grado di virtù, partendo dal Cielo della Luna fino all'Empireo, la dimora di Dio e della luce divina.**



Francesco Morabito

# TESTI FANTASTICI





**Tecniche di orientamento  
narrativo ("Memorie di  
gruppo", "Mi racconto  
perché...") che combinano  
Circle Time (storytelling  
orale) e scrittura  
autobiografica.**



## Gli skateboard impazziti

C'era una volta un bambino di nome Antonio che aveva 12 anni, lui era alto 1,55 metri.

I suoi capelli erano castani e i suoi occhi erano marrone scuro.

Solitamente indossava una maglietta di colore arancione e dei pantaloni blu.

Andava a giocare al parco Cimino, un parco molto grande e pieno di alberi e natura, in provincia di Taranto, con i suoi amici.

Uno di questi si chiamava Marco, il suo migliore amico.

Lui spesso indossava una maglietta gialla e dei jeans blu scuro, era alto circa 1,48.

I suoi occhi erano verdi, mentre i suoi capelli erano di colore castano-scuro.

Antonio e Marco andavano in classe insieme ed erano compagni di banco.

Un giorno, mentre passeggiavano, passarono di fronte ad una vetrina e all'interno videro degli skateboard bellissimi.

Entrarono nel negozio e alla loro destra ne videro due meravigliosi e decisero di comprarli.

Uno di questi era di colore rosso fiammante, l'altro invece era arancione fluo.

Il giorno seguente li utilizzarono e andarono allo skate park.

Mentre provavano gli skateboard questi incominciarono a volare, arrivarono fino alla stratosfera.

Qui, però, iniziarono a non respirare più finché, ad un certo punto, gli skateboard si fermarono nel vuoto più assoluto.

Antonio disse : - Che cosa sta succedendo?

Marco gli rispose : - Non lo so, gli skateboard stanno impazzendo!

Marco e Antonio si trovarono nel vuoto totale: intorno a loro era TUTTO BUIO!

Gli skateboard stavano VERAMENTE IMPAZZENDO, quindi Marco e Antonio caddero giù.

Poi gli skateboard si accorsero di cosa stessero facendo e si dissero: - Li salviamo prima che cadono?

E l'altro rispose : - Sì, dai, salviamoli.

Li salvarono e fecero amicizia.

E da quel giorno giocarono felici e contenti.



Arianna Longo,  
Arianna Russano,  
Aurora Cannello

## THE GHOST IN THE HOUSE

Una sera, un gruppo di amici era ad una festa di classe e tutti parlavano di questa casa abbandonata; Domenico, Mattia, Ilary e Layla, spinti dalla curiosità decisero di andare ad esplorarla. Quella sera andarono alla casa abbandonata



Li tutti erano spaventati tranne Domenico che fu l'unico ad entrare; gli altri mentre restarono fuori lo sentirono urlare; presero coraggio ed entrarono. Una volta dentro videro Domenico davanti a loro che rideva e capirono che era uno scherzo. Subito dopo si accorsero che la porta dietro di loro si era chiusa. Allora decisero di esplorare la casa, sentirono dei rumori... Dei passi! Vedevano degli strano apparizioni e si spaventarono ma restarono comunque lì perchè per loro erano solo delle percezioni. Dopo si sentirono toccare le loro spalle e cambiarono idea si accorsero che non era una percezione ma una cosa seria e si iniziarono a spaventare molto. Non sapevano come far aprire la porta e scappare. Salirono al secondo piano e videro uno specchio, si specchiarono ed uscì fuori da esso una sagoma, si accorsero che era il fantasma che li tormentava tutta la serata.



Mattia mentre saliva dalle scale trovò uno strumento e lo usò per scassinare la porta, ma questo strumento non era molto resistente e si spaccò. Quindi i ragazzi andarono alla ricerca di altri strumenti. Domenico, il ricco, trovò un piede di porco (strumento molto resistente fatto apposta per rompere le porte) la diede a Mattia e riuscì a scassinare la porta. Furono contenti che erano riusciti a rompere la porta l'aprirono e si ritrovarono un muro. Guardarono intorno la casa e sul muro una scritta, la loro attenzione, un rebus composto da strumenti che uscivano dal muro ed entrarono veloci, loro dovevano essere svelti per riuscire a prendere lo strumento apposta per spaccare il muro. I ragazzi si misero a lavoro e furono molto svelti. Alla fine dopo tanti tentativi riuscirono a prendere lo strumento che era un martello ideale per rompere il muro e lo spaccarono: finalmente riuscirono a spaccare e ritornarono alla festa e incontrarono i loro amici e gli chiesero dove fossero stati. Gli raccontarono tutto. Da allora, ogni volta che si incontrarono parlavano sempre del fatto che fu successo.



## IL PORTALE DEL PASSATO

Nei sotterranei di un vecchio edificio, nella parte meno popolata di Lisbona, viveva e lavorava un anziano mago. Egli studiava come creare un portale del tempo che lo avrebbe riportato nel passato, poiché desiderava rivedere suo nonno e chiedergli la formula per l'esperimento a cui avevano lavorato insieme per molti anni.

Questo mago aveva uno stile molto all'antica: indossava un camice bianco abbinato a un paio di jeans, scoloriti dai lunghi anni di lavoro.

Durante il processo di creazione del portale, un imprevisto compromise tutto l'impegno profuso per rivedere il nonno e ottenere la formula magica. Mentre lavorava, un paio di forbici fecero cadere una pozione fondamentale per l'attivazione del portale. Il mago non sapeva che quelle forbici fossero magiche: si muovevano da sole e potevano causare gravi danni.

Disperato, l'uomo si mise alla ricerca della pozione, che era unica poiché gli era stata donata dal nonno. Inizialmente affranto per la perdita, il mago si ricordò che suo nonno gli aveva lasciato un foglietto con le coordinate per trovare gli ingredienti necessari: ogni componente portava alle coordinate di quello successivo.

Quando si ritrovò davanti alla scrivania con tutti gli ingredienti, riuscì finalmente ad aprire il portale e, con un orologio...

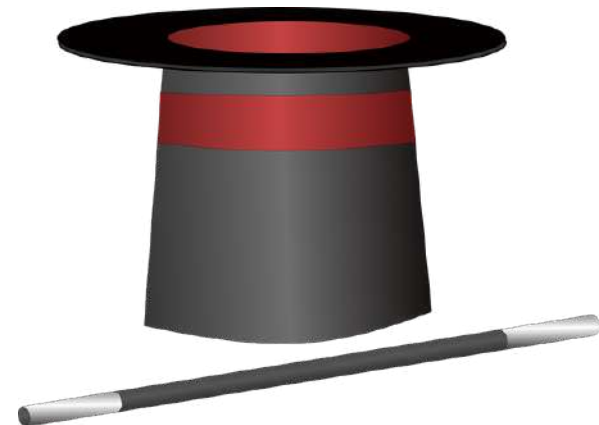


In quel giorno, il nonno era alla ricerca di materiali e ingredienti per quella magia che gli era costata tanta fatica. Finalmente il mago lo trovò; il nonno, scioccato, gli chiese: «Oh! Chi sei? Come conosci questo posto?». Il nipote gli rispose: «Ciao nonno! Sono il tuo caro nipote e vengo dal futuro, avrei un paio di cose da dirti». «No, non è possibile! Il mio caro nipote è qui e viene dal futuro?» si domandò il nonno tra sé. «Sì nonno, in carne ed ossa» ribatté il mago.

Il discorso tra i due continuò finché non si arrivò alla domanda chiave: il mago chiese al nonno di dargli la formula per l'esperimento. Il nonno annuì e lo condusse in un luogo sconosciuto e segreto, facendogli giurare di non rivelare a nessuno le coordinate di quel posto.

Il mago tornò nel suo laboratorio ma, incuriosito, decise di tornare nuovamente in quel luogo segreto e, colpo di scena, lì trovò ancora suo nonno. Scoprì che l'uomo era sempre stato lì ad aspettarlo per anni; allora tornarono insieme nel laboratorio per lavorare al loro vero progetto. Erano più entusiasti e felici di prima, finalmente felici e contenti.

Galeone Louis, Di  
Napoli Michele, Scala  
Mattia, Fasano  
Elenoire, Buccoliero  
Alyssa



## UNA MAGICA AMICIZIA

Questa è la storia di un'amicizia diversa dal solito. Molti penseranno che sia il classico legame tra due persone, ma non è proprio così. La maggior parte delle persone sottovaluta questo rapporto, cioè quello tra un animale e l'essere umano. Un giorno molto lontano, una bambina di nome Sole con la sua famiglia si trasferì per cambiare luogo di residenza e stile di vita; durante la nuova organizzazione della casa, lei decise di esplorare un piccolo bosco lì vicino. La piccola Sole quasi alla fine del percorso trovò una bellissima cascata che rifletteva i colori del tramonto, al punto di creare un'atmosfera magica! Aveva molti fiori, tutti di colori differenti che, messi insieme, creavano un arcobaleno; Sole incuriosendosi decise di avvicinarsi e scoprì un passaggio segreto dietro la grotta; senza pensarci due volte entrò all'interno e vide un mondo totalmente diverso da quello umano. C'erano fate, gnomi ed elfi, ad un certo punto, una fata si avvicinò per parlare alla dolce bambina, sussurrando le disse: "Sei colei che salverà il mondo fatato!".

Sole all'inizio si pose diverse domande alle quali non riuscì a trovare risposta. Il suo sguardo si perdeva continuamente, ma la sua attenzione si posò maggiormente su un cavallo, aveva un manto così bianco che sembrava di luccicare alla luce del sole. Incuriosendosi decise di avvicinarsi: all'inizio il cavallo sembrava diffidente ma poi iniziò a parlare magicamente dicendo che insieme avrebbero salvato il mondo fatato, ma solo se lei avesse mantenuto tre promesse fondamentali:

- 1) tenere in segreto la presenza della foresta incantata;
- 2) trattare con rispetto tutte le creature magiche;
- 3) aiutare a comporre la bacchetta della luce.

Per creare questa bacchetta la piccola Sole e il cavallo devono superare tre prove:

- 1) superare la prova del coraggio;
- 2) trovare l'anello dell'amore;
- 3) trovare la gemma della speranza.

Dopo aver discusso abbondantemente sul cammino da intraprendere i due amici si misero in viaggio e il primo passo era superare la prova del coraggio: infatti attraversarono un luogo molto pericoloso che era popolato da giganti che non accettavano che Sole e Annika attraversassero la loro terra, infatti scesero ad un compromesso: dovevano portare una farfalla bianca che serviva a proteggere il territorio. Sapendo già della possibile richiesta i due amici decisero di portarsi proprio una farfalla bianca che lasciarono volare liberamente. Facendo ciò i due amici superano la prima prova guadagnando il primo pezzo della bacchetta ovvero il bastone che avrebbe sorretto tutti gli altri pezzi. Continuando il cammino raggiunsero davanti a una grande porta per segnare l'inizio della seconda prova; in questo caso Annika e Sole entrarono in una libreria per trovare l'anello dell'amore: nella libreria si trovava uno gnomo che non era molto amichevole: infatti per trovare il pezzo mancante doveva continuare il percorso solo uno di loro, però si volevano così bene l'un l'altra che decisero di rinunciare alla prova ed è proprio qui che spunta l'anello dell'amore: infatti Sole e Annika superano l'ostacolo per via della loro forte amicizia.

I due amici giungono finalmente alla terza e ultima prova ovvero trovare la gemma della speranza incastonata all'interno di un ghiacciaio situato sulla montagna del nord. Per recuperare la gemma, il ghiacciaio doveva sciogliersi e questo avrebbe permesso un atto di vero amore, infatti "Solo un atto di vero amore può sciogliere un cuore di ghiaccio". Sole e Annika decisero di sacrificarsi per completare l'ultima prova e salvare il mondo fatato, a questa decisione la prova si completò definitivamente perchè l'atto di vero amore si svolse proprio con questa scelta. Trovati tutti i pezzi Sole e Annika fecero ritorno a casa e salvarono il mondo fatato.



Anno scolastico 2025/26

GRAZIE A TUTTI E  
A TUTTE PER AVER  
PARTECIPATO A  
QUESTO PON

# Pon consolidamento di Italiano

Ancora Daniiele Canello Angelica D'i Napoli Edoardo Fasano Elenoire Lekashvili Giga Meo Angelica Piccinini Giovanni  
Buccoliero Alyssa Canello Aurora Di Napoli Michele Fedele Dalila Lentini Nicole Monteleone Greta Quintana Nicolò  
Haydar Baraa D'Alessandro Alessio Elia Lorenzo Galeone Cosimo Louis Longo Arianna Morabito Francesco Russano Arianna  
Sasso Martina Scala Mattia Stasi Alessandro

*Fine...*

